T.I.L.T

MICROLOISIRS



N°50 MENSUEL JANVIER 1988 - 20F BELGIQUE - 140 FB - SUISSE - 4FS - CANADA - 3.50$ CAN - MAROC - 29.50DH - ESPAGNE - 550 PTAS - ISSN 073 - 8768

M 3085 - 50 - 20,00 F
3793085020007 00500

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

1. LES DIEUX DE LA MER, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST
2. IMAGINE'S ARCADE HITS, OCEAN
AMSTRAD
3. LES RIPOUX, COBRASOFT
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
4. MALLETTE JEUX, FIL
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
5. SUPERSPRINT, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
6. MISSIONS EN RAFALE, FIL
AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
7. OCEAN ALL STAR HITS 2, OCEAN
AMSTRAD
8. BIVOUAC, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST
9. F15 STRIKE EAGLE, MICROPROSE
AMSTRAD CPC, APPLE, PBC & COMPATIBLES
10. RENEGADE, OCEAN
AMSTRAD, COMMODORE 64
11. GAME SET ET MATCH, OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
12. SPORTS PACK, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
13. ALBUM EPYX, EPYX
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST, PC & COMPATIBLES
14. ERE HITS N° 2, ERE INFORMATIQUE
AMSTRAD CPC
15. SALOMON'S KEY, US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
16. CHAMPIONSHIP BASKETBALL, ACTIVISION
ATARI ST, PC & COMPATIBLES AMIGA
17. WORLD CLASS LEADERBOARD, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
18. BUBBLE BOBBLE, FIREBIRD
COMMODORE 64, ATARI ST
19. BARBARIAN, PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
20. STAR TREK, FIREBIRD
ATARI ST

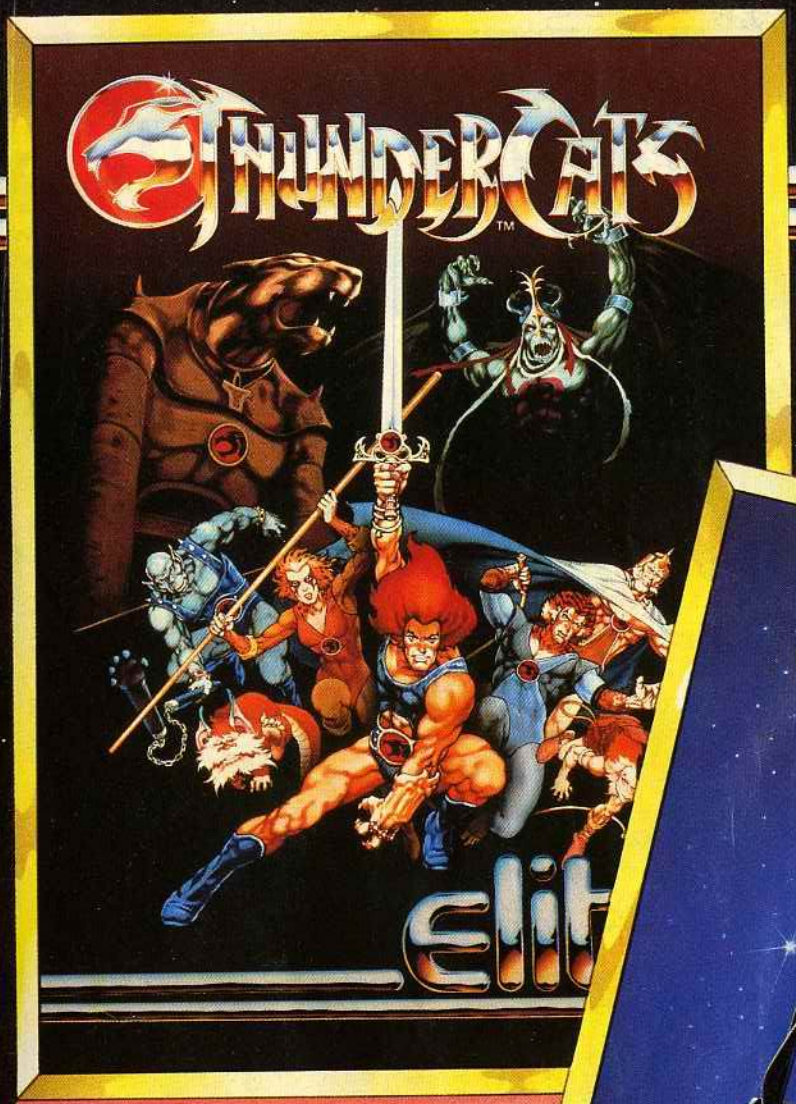
THOMSON TOP 10

1. MALLETTE JEU, FIL
2. MISSIONS EN RAFALE, FIL
3. LES DIEUX DE LA MER, INFOGRAMES
4. EXCLUSIF 1, NASA
5. BIVOUAC INFOGRAMES
6. SILENT SERVICE, MICROPROSE
7. LES RIPOUX, COBRASOFT
8. LES MUTANTS, FIL
9. PACK THOMSON N° 2, FIL
10. AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG Zl Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

PRAXIS

elite



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

THUNDERCATS

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

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



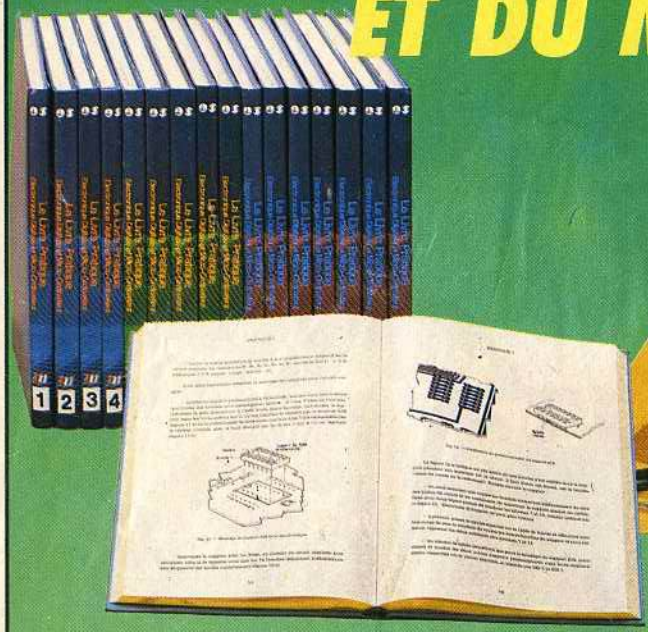
BUGGY BOY

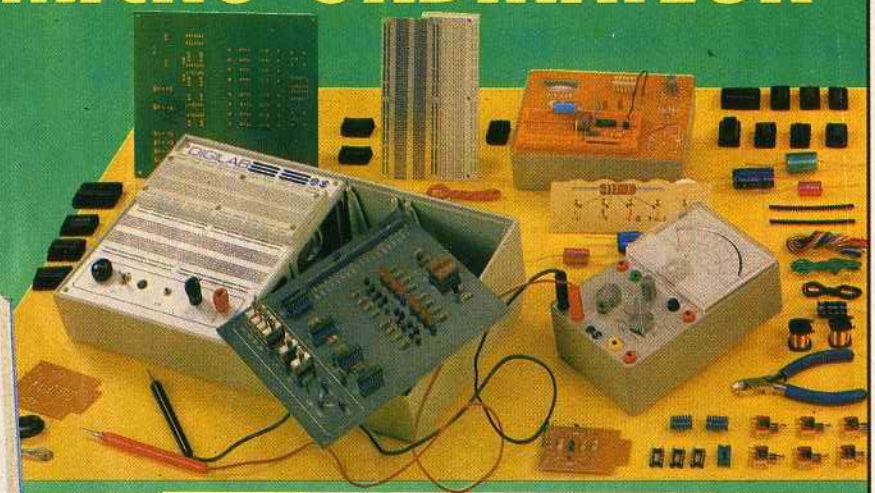
La classique machine à sous de Tatsumi fut l'un des jeux les plus "nouveau" et excitants jamais inventés. Aujourd'hui, vous pouvez profiter pleinement de l'excitation brutale créée par Buggy Boy sur votre propre ordinateur.

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

NOUVEAU

L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE DIGITALE ET DU MICRO-ORDINATEUR





eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

SAVOIR

Un ensemble de 16 volumes, divisé en trois parties :
Les quatre premiers volumes, consacrés aux bases fondamentales de l'Electronique, ont pour objectif de rendre cette matière accessible à tous, sans autres connaissances préalables.
Les cinq volumes suivants traitent de la technique des micro-circuits intégrés et digitaux.
Dans les sept derniers volumes sont étudiés en détail, le fonctionnement des microprocesseurs et leurs applications dans les systèmes de micro-informatique. En fonction de votre niveau, ces trois parties peuvent s'acquérir séparément.

FAIRE

16 coffrets de matériel vous permettront, après de nombreuses expériences et manipulations, de passer progressivement au montage de différents appareils.
Pour finir, vous réaliserez vous-même votre micro-ordinateur "ELETTRA COMPUTER SYSTEM", basé sur le Z80, avec son extension de programmation de mémoire EPROM.
Eurotechnique vous aide à réaliser le rêve de tout électronicien : être capable de monter, manipuler et éventuellement réparer un micro-ordinateur.
Le Hardware n'aura plus de secret pour vous.

SAVOIR + FAIRE = LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR





BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A découper et à retourner à EUROTECHNIQUE, rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON.

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de l'Electronique Digitale et du Micro-Ordinateur.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____ TÉL. _____

49063

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 50 JANVIER 1988

5 ANS THANK YOU!

L'enquête touchait à sa fin. Il allait enfin pouvoir dévoiler la vérité sur le succès de Tilt. *Ça n'avait pas été facile. Il avait dû remonter des pistes effacées par le temps. Cinq ans ! Tout avait commencé dans un garage, curieusement situé au troisième étage d'un immeuble de bureaux de la rue des Italiens, sur la west coast de la Seine. Steve Roger et Steve Barbier avaient établi là leur quartier général. Leur but était clair : devenir les maîtres du monde grâce à un micro-ordinateur révolutionnaire. Hélas, Tonio de Clermont Tonnerre, un de leurs acolytes, de retour de Little Italy (Etat de New York) leur appris une triste nouvelle : un projet semblable au leur était en cours là-bas. Magnanimes, les deux Steve décidèrent de ne pas ridiculiser les Américains et leur laissèrent le champ libre. Que faire alors de leur garage ? C'est en mangeant une poire que Tonio de Clermont Tonnerre trouva la solution : ils feraient un journal de microloisirs — on parlait alors de jeux électroniques — et ils l'appelleraient* Tilt. *Le succès fut foudroyant. Tout alla alors très vite. Les consoles, qui avaient permis à* Tilt *de prendre son essor disparurent, bientôt remplacées par les micros.* Tilt *connut alors des heures sombres. La publicité, indispensable à l'épanouissement du journal, boudait nos colonnes... et nos lecteurs, toujours plus nombreux. Et puis, ce fut le déclic. Une nouvelle formule, le passage de* Tilt, *micro/jeux/vidéo, à* Tilt *microloisirs, et* Tilt *fut reconnu par tous comme la référence en matière de micro-informatique de loisirs. Résultat : les Editions Mondiales, qui éditent* Tilt *sont aujourd'hui le deuxième groupe de presse français ! Tout cela grâce à vous. Et ce n'est pas fini. Nous avons d'autres projets dans nos cartons. En attendant, nous avons la chance que cet anniversaire coïncide avec la nouvelle année. Recevez donc tous nos remerciements pour nous avoir suivi jusqu'ici et nos meilleurs vœux pour 1988.*

La rédaction

TILT JOURNAL

16 **Les profs ont-ils le droit de pirater ?** Comment protéger vos supports magnétiques des espions ? Que font les collèges et lycées de leurs micros ? Où acheter une copie d'*Apple* pas cher ?

COUP D'ŒIL

36 **Un coup d'œil sur les remakes,** les softs plus ou moins réussis, les adaptations qui viennent de sortir.

TUBES

38 **Tous les nouveaux logiciels du mois,** passés au crible impitoyable des testeurs de *Tilt*.

BANZAÏ

64 **Cartouches en rafales** dans l'empire des consoles : la livraison du mois.

TILT PARADE

66 ***Mach III*, un jeu Loriciels** qui exploite à fond toutes les possibilités du *ST*, *CAD 3D 2.0*, la nouvelle version du meilleur soft de *CAO* et *Re-Bounder*, un excellent soft d'action, la qualité prime.

ACTUEL

70 **Cinq ans, cinquante numéros,** *Tilt* a déjà derrière lui une existence bien remplie. Souvenirs, souvenirs...

BANC D'ESSAI

80 **L'Archimedes,** lancé par la société Acorn, est LE micro révolutionnaire de l'année. *Tilt* l'a disséqué pour vous.

DOSSIER

86 **Les adaptations de jeux d'arcade** sont de plus en plus nombreuses. Les performances graphiques et musicales des micros se rapprochent toujours plus des jeux de café. Un comparatif arcades/micro s'imposait...

LA LEÇON DE DESSIN

98 **Des avantages et des inconvénients du « couper-coller »** ou comment utiliser une des fonctions de base du dessin sur micro.

KID'S SCHOOL

100 **De fort bonnes notes pour les logiciels éducatifs** du mois. Ne les snobez pas : ils peuvent être bigrement utiles !

CHALLENGE

104 **Tous les logiciels de catch** comparés par un maître du coup de genou. Deux softs dominent le ring : *Championship Wrestling* sur *ST* et *Bop'n Wrestle* sur *PC* et compatibles, *Commodore 64* ou *CPC*.

SOS AVENTURE

114 ***Oxphar* sur *CPC*, *Might and Magic* sur *Apple II*,** le *Maître des Âmes* sur *CPC* et *Gnome Ranger* sur *ST*, *Tilt* vous invite à un « magical mystery tour » au pays de l'aventure.

CLUB

127 **Découvrez les nombreux avantages** réservés aux adhérents du club *Tilt* (réduction sur le soft, le hard, des places de cinéma...).

TAM TAM SOFT

136 **L'actualité brûlante de la micro-informatique,** avec une innovation : l'annonce de tous les logiciels attendus, arrivés, en retard...

SESAME

144 **Abdul Alafrez** transforme une fois encore votre micro en magicien et *Tilt* vous propose de créer votre propre jeu de poker...

INDEX-PETITES ANNONCES

154 **Achats, échanges,** club et l'index de tous les sujets abordés dans les anciens numéros de *Tilt*

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 146 et 149 et un encart publicitaire entre les pages 130 et 131.

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

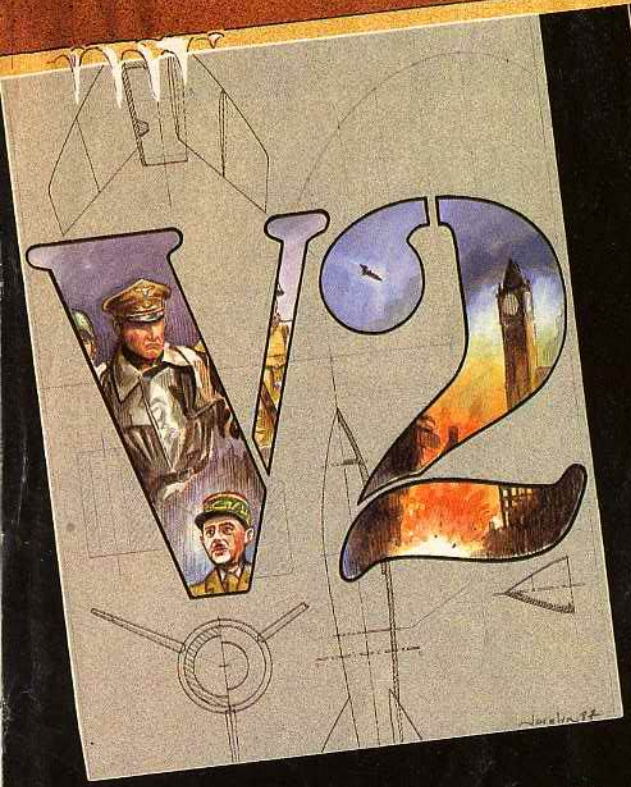
Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 1er trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

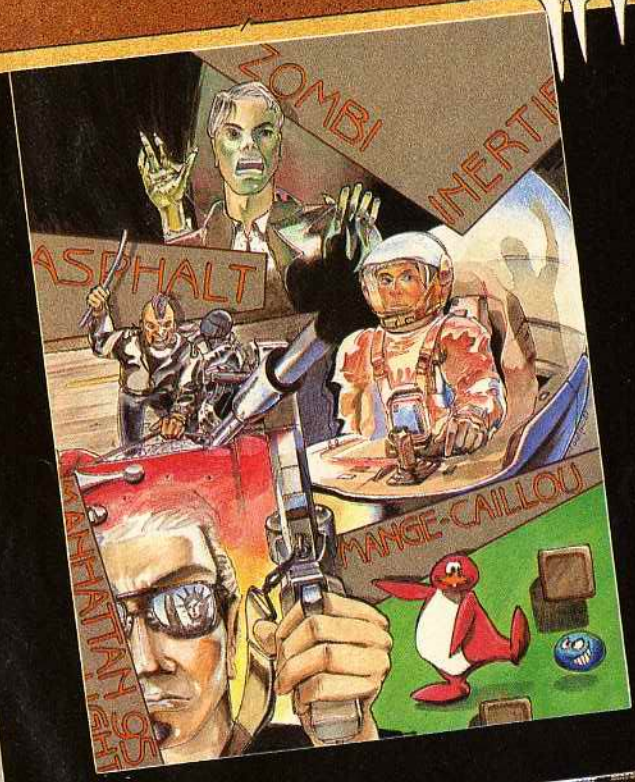
UBI Soft

ALBUM UBI

5 super productions UBI SOFT pour votre Amstrad

5 jeux cassette ..... 189 F
5 jeux disc ..... 229 F















V 2

Une fantastique histoire d'espionnage

Amstrad disc ..... 180 F

BILLE

L'ALBUM UBI

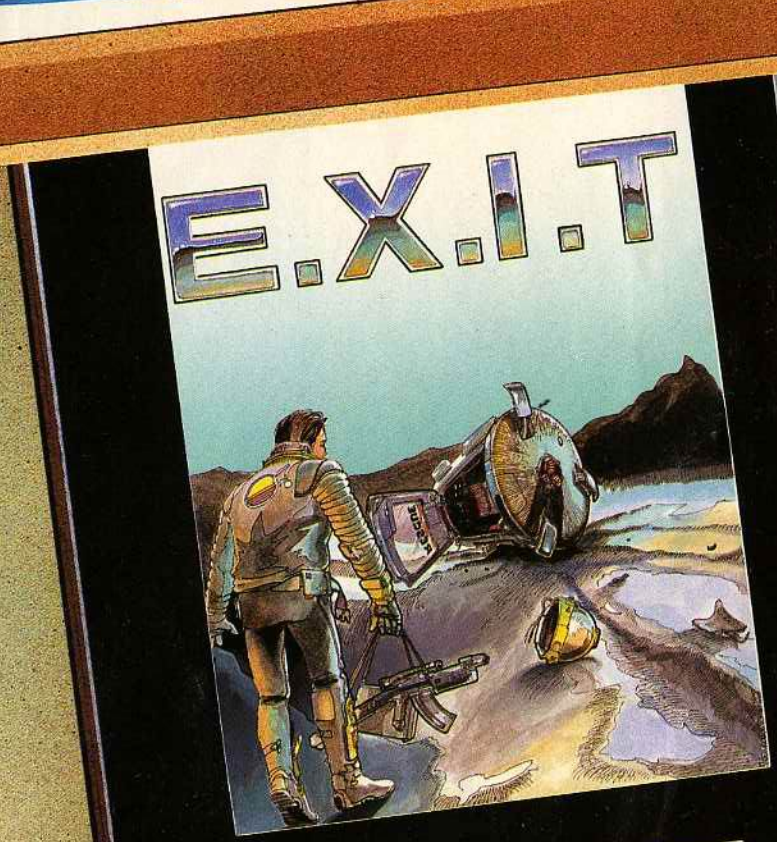
V 2

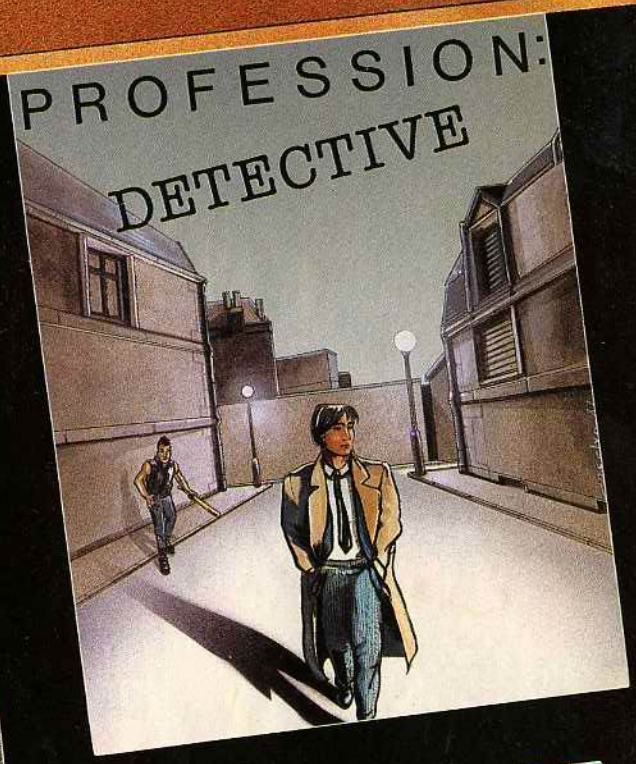
fnac

DISPONIBLES DANS MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

E.X.I.T.
Quelque part
au delà du vécu...

~~Amstrad cassette 150 F~~
Amstrad disc . . . . 195 F













Profession Détective

La dernière chance
d'un privé !..

~~Amstrad disc . . . . 249 F~~
- 2 disquettes -

UBI Soft

DIFFUSION

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

E.X.I.T.

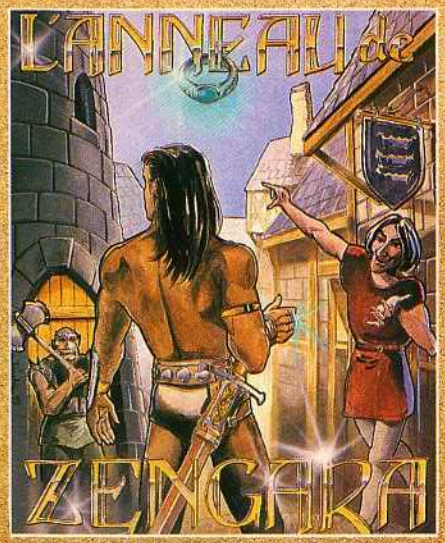
Profession Détective























UBI Soft NEWS

■ NEW... NEW...

UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros" : le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...

■ A NE PAS MANQUER !

L'album UBI... Une supercompilation avec cinq superproductions UBI-SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailloux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.

■ Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION

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

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

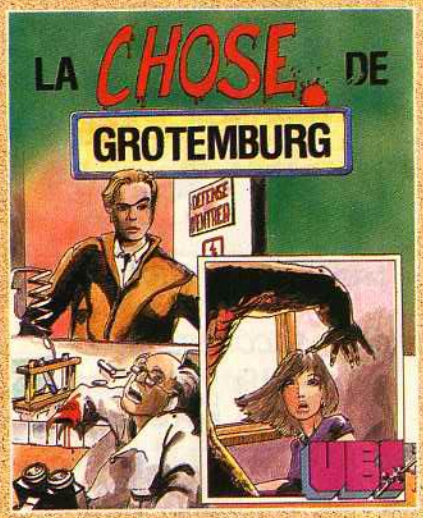
■ UBI SOFT et toute son Equipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous une **BONNE et HEUREUSE ANNEE !**

fnac

Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie des produits.





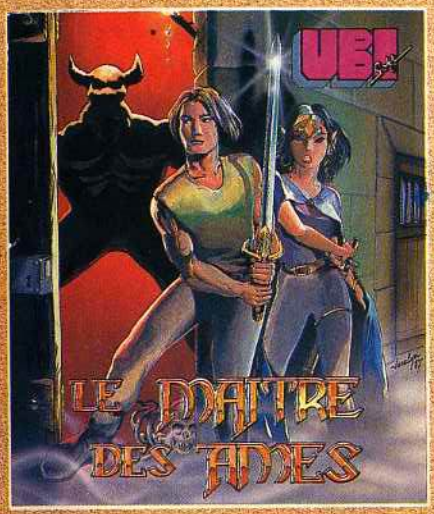


UBI soft

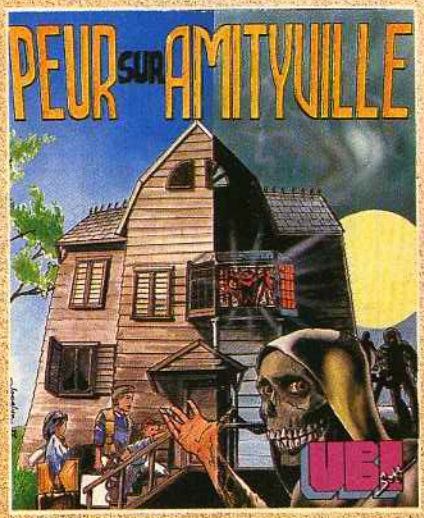
DIFFUSION

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













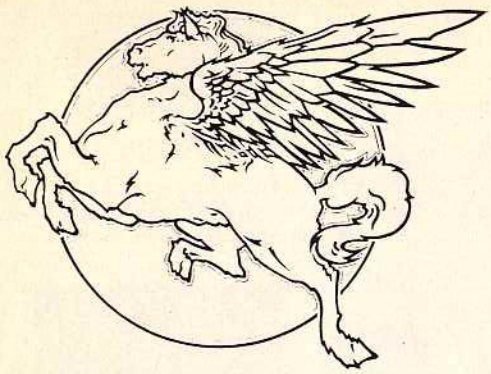


TITRE / VERSIONS	Amstrad Cassette	Amstrad Disque	ST	PC et Compatib.	CBM Cassette	CBM Disc	Thomson Cassette	Thomson Disc
LE MAITRE DES AMES		195 F	259 F	259 F				
L'ANNEAU DE ZENGARA	150 F	195 F	259 F	259 F				
PEUR SUR AMITYVILLE	140 F	180 F	259 F	259 F				
LA CHOSE DE GROTEMBOURG	140 F	180 F	259 F	259 F				
GABRIELLE	140 F	180 F						
HURLEMENT		180 F						
L'ŒIL DE SET	150 F	195 F						
MASQUE +		195 F	259 F	259 F				
ZOMBI	140 F	180 F	259 F	259 F	140 F	180 F	149 F	199 F
DESIGN SYSTEM	150 F	195 F						
VOYAGER						160 F		
FER ET FLAMME		295 F	349 F					

Port gratuit - Règlement CCP ou Chèque Bancaire a retourner à : **UBI SOFT.**

UBI soft

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL



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 Ø **45.01.67.28**
Métro Argentine

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

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

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :
COMPUTER HITS 6 VOL.4 ....140/180
FIVE STAR VOL. 3 .....110/169
4 ACES 139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES 139/179
GAME,SET & MATCH 129/169
IMAGINE ARCADE HITS 110/159
ALL STAR HITS N.2 .....110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD ..110/169
ALBUM EPYX 110/180
LIVE AMMO 110/169
BIG 4 VOL. 2 .....95/145
STAR GAMES 2 .....95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2 .....95/145
OCEAN ALL STAR HITS 95/145
HIT PACK 95/145
HIT PACK 2 .....95/145
HIT PACK 3 .....95/145
6 PACK VOL.2 .....95/145

BOB MORANE (LA JUNGLE) ...235/235
BOB MORANE (LA CHEVALERIE) ...235/235
BOB MORANE (S.F.) 235/235
BUGGY BOY 95/145
BIVOUAC 125/169
BARBARIANS 95/135
CAPTAIN AMERICA 95/145
CRAZY CARS 149/169
COMBAT SCHOOL 95/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DEATH WISH 3 .....89/139
ENDURO RACER 89/139
FORTUNES DU FOOTBALL 190/210
FORTERESSE 145/190
GUILD OF THIEVES 195
GALACTIC GAME 95/145
GUADALCANAL 95/145
GRYZOR 89/139
GAME OVER 85/135
GAUNTLET 2 .....95/145
H.M.S. COBRA 230/350
IZNOGOOD 195/245
IRON HORSE 95/145
INDIANA JONES 95/145
JACKAL 95/145
JACK THE NIPPER 2 .....89/139
LES RIPOUX 190/210
L'OEIL DE SETE 145/185
LE MAITRE DES AMES 185
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/185
LE TALISMAN D'OSIRIS 145/190
MATCH DAY 2 .....89/149
MASK 95/145
MASK TWO 95/145
MARCHE A L'OMBRE 140/145
MARIO BROS 89/139
OUT RUN 89/145
PSYCHO SOLDIER 89/145
PIRATES 175/195
PROHIBITION 145/190
QUAD 145/190
RASTAN SAGA 89/139
RAMPART 99/169
RYGAR 89/139
RENEGADE 89/139
ROAD RUNNER 89/139
STAR WARS 95/145
SIDE ARMS 89/145
SUPER SPRINT 89/145
SAMURAI TRILOGY 89/145
SILENT SERVICE 90/139
STARGLIDER 145/195
TURLOGH LE RODEUR 235/235
THUNDERCATS 89/139
TOUR DE FORCE 95/145
THROME OF FIRE 89/145
TRANTOR 89/139
TUER N'EST PAS JOUER 95/145
TRAILBLAZER 89/139
VICTORY ROAD 89/139
WIZARD WARZ 89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD..89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :
GAME, SET & MATCH 129/169
BIG 4 VOL. 2 .....110/169
LIVE AMMO 110/169
COMPUTER HITS 10 VOL. 4 ...110/169
EPICS EPYX 95/145
STAR GAMES 2 .....89/145
HIT PACK 89/139
HIT PACK 2 .....89/139
HIT PACK TRIO 89/139
6 PACK VOL. 2 .....89/139
POWER CARTRIDGE .....470 K
AIRBONE RANGER 169/199
ALTERNATIVE WORLD GAMES ..95/145
ACE 2 .....95/149
ARKANOID 85/139
B 24 .....169/219
BASIL DETECTIVE 95/145
BUGGY BOY 95/145
BUBBLE BOBBLE 95/145
BISMARCK 110/169
BATTLE CRUISER ...../430
BARBARIANS 89/139
CHUCK YEAKER FLGHT ADVANCED /240
CAPTAIN AMERICA 95/145
COMBAT SHOOL 89/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DISCOVERY 95/145
DRUID 2 .....95/145
DEATHWISH 3 .....95/149
DEFENDER OF THE CROWN 169
DESTROYER 145
ECHELON 450
ENDURO RACER 89/139
FREDDY HARDEST 95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 590
GUADALCANAL 95/145
GALACTIC GAME 89/145
GUILD OF THIEVES 195
GREAT ESPACE 85/135
GRAND PRIX 500CC 139/189
GUNSHIP 139/189
GAUNTLET 89/139
HEAD OVER HEELS 85/139
ICE HOCKEY 110/169
INTERNATIONAL KARATE + ...95/145
INDIANA JONES 89/139
JACK THE NIPPER 2 .....89/139
LAST NINJA 99/145
MATCH DAY 2 .....95/145
MEAN STREAK 95/145
MASK 2 .....95/145
OUT RUN 95/145
P.H.M. PEGASUS 195
PIRATES 145/185
RASTAN SAGA 95/145
RAMPART 95/145
RENEGADE 95/145
RYGAR 95/145
ROAD RUNNER 95/145
REVS + ...120/169
SUPER STAR SOCCER 95/180
STREET SPORT BASEBALL 95/145
STAR WARS 95/145
SIDE ARMS 89/145
SCARY MONSTERS 95/145

SUPER SPRINT 85/135
SLAP FIGHT 89/139
STARGLIDER 160/190
SILENT SERVICE 89/139
TRAILBLAZER 2 .....95/145
THUNDERCATS 95/145
TRANTOR 89/139
TUER N'EST PAS JOUER 95/145
THE PAWN 199
ULTIMA 4 260
VICTORY ROAD 89/139
WIZARD WARZ 89/145
WATER POLO 95/149
WARGAME CONSTRUCTION SET ..240
WORLD CLASS LEARDERBOARD 95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :
LES TRESORS DE U.S. GOLD 110
GAME, SET & MATCH 129
HIT PACK 95
HIT PACK 2 95
HIT PACK TRIO 95
6 PACK VOL.2 95

ACE 2 95
ARKANOID 89
AVENGER 89
CALIFORNIA GAMES 89
CAPTAIN AMERICA 89
COMBAT SHOOL 95
DEATH WISH 3 89
ENDURO RACER 99
FIRE TRAP 95
F 15 STRIKE EAGLE 120
GALACTIC GAMES 95
GUNSHIP 140
GUADALCANAL 95
GAME OVER 95
INDIANA JONES 95
JACKAL 95
JACK THE NIPPER 2 95
MATCH DAY 2 95
MASK 2 95
OUT RUN 95
QUARTET 95
RASTAN SAGA 95
RYGAR 89
RENEGADE 95
ROAD RUNNER 95
SALAMANDER 95
SIDE ARMS 95
SAMURAI TRILOGY 95
SUPER SPRINT 95
STARGLIDER 170
SILENT SERVICE 95
THUNDERCATS 89
TRANTOR 95
THE PAWN (128K) 149
WIZARD WARZ 95
WORLD CLASS LEADERBOARD 95
WONDERBOY 95
WORLD GAMES 89

ATARI XL/XE

COMPILATIONS :
ATARI ACES .....95/...
ARCADE CLASSICS .....95/...
PLATFORM PERFECTION .....95/...
SHOOT EM UP .....95/...
ARKANOID 95/145
AIRWOLF .....95/...
BOULDERDASH 2 .....95/145
CONFLICT IN VIETNAM 150/190
COLOSSUS CHESS 4.0 .....120/169
DRUID 120/169
GAUNTLET 95/145
F 15 STRIKE EAGLE 120/169
GREEN BERET .....95/...
HEAD OVER HEELS 89/145
HARDBALL 95/145
INTERNATIONAL KARATE 95/149
KNIGHT ORC 189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE 190
LEADER BOARD 95/145
MIRAX FORCE 110/169
NINJA .....69/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST /149
RAID OVER MOSCOU 95/145
SPINDIZZY 95/145
SOLO FLIGHT 2 .....95/145
SILENT SERVICE 95/145
TUER N'EST PAS JOUER 110/169
THE PAWN 199
TOMAHAWK 110/169
TRAILBLAZER 95/145

APPLE

COMPILATIONS :
AUTODUEL 390
ALTERNATE REALITY 290
A.R. THE DUNGEON 290
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250
BATTLE IN NORMANDY 390
BARD'S TALE 390
BARD'S TALE 2 490
BLACK CAULDRON 350
BATTLE CRUISER 590
BLUE POWDER, GREY SMOKE 490
CALIFORNIA GAMES 390
COMMANDO 320
CHESSMASTER 2000 390
DAMBUSTER 250
DECISION IN THE DESERT 290
DESTROYER 360
ETERNAL DAGGER 350
EXCALIBUR QUEST 210
EARTH ORBIT STATION 350
GLOBE TRTTER 210
GUILD OF THIEVES 250
FLIGHT SIMULATOR 2 490
F15 STRIKE EAGLE 230
INFILTRATOR 2 390
JET 490
SCENERY DISK N.1 230
SCENERY DISK N.2 230
SCENERY DISK N.3 230
SCENERY DISC N.4 230
SCENERY DISC N.5 230
SCENERY DISC N.6 230
SCENERY DISC N.7 260
KILLED UNTIL DEAD 350
KARATEKE 320
KING QUEST 1 390
KING QUEST 2 390
KING QUEST 3 390
KUNG FU MASTER 190
LEGACY OF THE ANCIENT 350
LODE RUNNER 350
LUNAR ESPLORER 290
LA CITE PERDUE 210
LITTLE COMPUTER PEOPLE 390
LA GESTE D'ARTILLAC 290
MOVIE MAKER 240
MRS PACMAN 190
MURDER ON MISSISSIPI 290
MARBLE MADNESS 350
MOEBIUS 520
NEWSROOM 290
NATO COMMANDER 290
OGRE 290
P.H.M. PEGASUS 390
PACMAN 190
PHANTASIE 1 390
PHANTASIE 2 390
PHANTASIE 3 390
PORTAL 390

ROADWAR 2000 290
ROAD WARRIOR 210
ROADWAR EUROPE 450
SKY CRAZED 250
SPINDIZZY 190
SUBBATTLE SIM 290
SKYFOX 240
SPY VS SPY 190
SOLO FLIGHT 240
STARGLIDER 290
SILENT SERVICE 290
SUMMER GAMES 290
SUMMER GAMES 2 260
THUNDERCHOPPER 260
TRIPLE PACK 190
TRILOGY OF APSHAI 190
THE PAWN 260
UNDER FIRE 540
ULTIMA 1 290
ULTIMA 3 490
ULTIMA 4 740
WORLD CLASS LEADERBOARD 350
WINTER GAMES 260
WIZARD CROWN 350

ATARI 520/1040 STF

IRONLORD .....N.C
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 245
ANNAL OF ROME 195
ARKANOID 120
ALTERNATE REALITY 235
BOB MORANE (LA JUNGLE) 245
BOB MORANE (LA CHEVALERIE) ...245
BOB MORANE (S.F.) 245
BIVOUAC 185
BACKLASH 245
BLUE WAR 3 235
BLUEBERRY ET LE SPECTRE 245
BUBBLE GHOST 185
BARD'S TALES 290
BARBARIAN (PSYNOSIS) 199
BARBARIAN (PALACE SOFT) 140
BOULDERDASH CONST. SET 190
BALANCE OF POWER 295
CRAZY CARS 290
COLONIAL CONQUEST 390
DEJA VU 285
DEFENDER OF THE CROWN 285
F15 STRIKE EAGLE 195
FLIGHT SIMULATOR II..C/MONOCHROME395
GAUNTLET 195
GOLDRUNNER 225
GOLDEN PATH 190
GUILD OF THIEVES 235
H.M.S. COBRA 235
IZNOGOOD 245
IMPACT 149
INDIANA JONES 175
L'AFFAIERE 235
LES RIPOUX 189
LIVINGSTONE 195
LEADER BOARD 215
MOEBIUS 290
MICROLEAGUE WRESLING 195
MANHATTAN DEALER 245
MISSION EN RAFALES 239
MACH 3 195
MEURTRES EN SERIE 235
MARBLE MADNESS 240
MISSION 195
MARCHE A L'OMBRE 179
MISSION ELEVATOR 195
MANOIR DE MORTVILLE 185
METRO CROSS 220
PHOENIX 235
PIRATES OF THE BARBARY COAST .149
PROHIBITION 179
PHANTASIE 235
PHANTASIE 2 235
PHANTASIE 3 295
PAWN 220
OUT RUN 225
RANA RAMA 195
ROAD RUNNER 195

ROADWAR EUROPA 249
SUPER SPRINT 245
STAR WARS 240
STAR TREK 195
SOLOMON'S KEY 245
SENTINEL 195
SAPIENS 195
S.D.I. 285
STAR GLIDER 235
SILENT SERVICE 215
TRIVIAL PURSUIT 290
THE HUNT FOR RED OCTOBER 290
TANGLEWOOD 240
TRAUMA 245
TERRORPODS 225
THE LAND OF LOUNGE LIZARD 445
TRACKER 195
T.N.T. 179
TONIC TILE 195
TRAILBLAZER 235
ULTIMA 3 235
WINTER OLYMPIADE 88 195
WIZARD CROWN 235
WINTER GAMES 205
WORLD GAMES 205

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

NOUVEAU
BIENTOT COCONUT MONTPELLIER
PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE.
VOUS HABITEZ DANS LE 34
ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

OFFRE SPECIALE N. 1:
CONSOLE SEGA
+ OUT RUN
+ SPACE HARRIER
+ ROCKY
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 699

OFFRE SPECIALE N. 2:
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 399

OFFRE SPECIALE N. 3:
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1 399

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :
ALEX KIDD 209
ACTION FIGHTER 209
ASTRO WARRIOR / PIT POT 209
BLACK BELT 209
CHOPLIFTER 209
ENDURO RACER 209
F16 FIGHTER 159
GANGSTER TOWN 209
GHOST HOUSE 159
MY HERO 159
OUT RUN 259
FANTASIE ZONE 209
PRO WRESLING 209
QUARTER 209
ROCKY 259
SECRET COMMAND 209
SUPER TENNIS 159
SPACE HARRIER 259
SHOOTING GALLERY 209
TEDDY BOY 159
TRANSBOT 159
THE NINJA 209
WORLD SOCCER 209
WORLD GRAND PRIX 209
WONDERBOY 209

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1 190

CONSOLE NINTENDO DE LUXE :
+ ROBOT R.O.B.
+ PISTOLET A RAYONS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT 1 990

OFFRE SPECIALE N. 1:
CONSOLE NINTENDO
+ BALLOON FIGHT
+ CLU CLU LAND
+ ICE CLIMBER
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL 1 899

OFFRE SPECIALE N. 2 :
CONSOLE NINTENDO
+ SOCCER
+ TENNIS
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL 1 650

JEUX :
BALLOON FIGHT 239
CLU CLU LAND 239
DONKEY KONG 239
DONKEY KONG JR 239
DONKEY KONG 3 239
EXITEBIKE 239
GOLF 239
ICE CLIMBER 239
KUNG-FU 239
MARIO BROS 239
MACH RIDER 239
PRO WRESLING 239
POPEYE 239
PINBALL 239
SLALOM 239
SUPER MARIO BROS 239
SOCCER 239
TENNIS 239
URBAN CHAMPION 239
VOLLEY BALL 239
WRECKING CREW 239

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :
HOGAN'S HALLEY 239
WILD GUN MAN 239

AMIGA

ARTICFOX 250
ALTERNATE REALITY 290
AUTODUEL 390
AEGIS ANIMATOR 990
AEGIS DRAW 890
BALANCE OF POWER 460
BARBARIANS 249
BARD'S TALES 290
CRAZY CARS 290
CHESSMASTER 2000 290
DARK CASTLE 290
DEJA VU 430
DEFENDER OF THE CROWN 390
DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0 790
DELUXE PAINT 2 850
DELUXE VIDEO 1. 2 850
FAERY TALES ADVENTURE 430
FIRE POWER 290
FLIGHT SIMULATOR 2 430
SCENERY DISK N° 7 230
SCENERY DISK N° 11 230
G.B. AIR RALLY 350
GRID START 145
GRAND SLAM TENNIS 430
GOLDRUNNER 280
GUILD OF THIEVES 245
HALLEY PROJECT 430
HOLLIWOOD HIJINK 360
IMPACT 169
IMAGES 890
KARATE KID 2 249
KING QUEST TRIPLE PACK 290
KNIGHT ORC 190
LEADER BOARD 245
LEISURE SUIT LARRY 390
LITTLE COMPUTER PEOPLE 350
LATTICE C 1400
MOEBIUS 290
MARBLE MADNESS 195
OGRE 245
PHANTASIE 290
PHANTASIE 3 345
PLUTOS 169
ROADWAR EUROPA 290
ROADWAR 2000 345
S.D.I. 390
SARGON 3 390
SHANGAI 245
SILENT SERVICE 245
SINBAD 390
SKYFOX 290
SPACE QUEST 345
STARGLIDER 245
THE HUNT FOR RED OCTOBER 245
THAI BOXING 145
TERROR PODS 245
TEST DRIVE 390
THE PAWN 245
ULTIMA 3 260
UNINVITED 390
VIDEO VEGAS 290
VIDEOSCAPE 3D 1790
WINTER GAMES 245
WORLD GAMES 245

IBM / COMPATIBLE

ARKANOID 190
ANNALS OF ROME 290
ANCIENT ART OF WAR 490
ANCIENT ART OF WAR AT SEA 490
BALANCE OF POWER 350
BOB WINNER 260
CRASH GARRET 290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 390
COMMANDO 390
CHESSMASTER 2000 350
CHAMPIONSHIP GOLF 290
DEFENDER OF THE CROWN 290
DESTROYER 290
FOOTBALL MANAGER 320
FLIGHT SIMULATOR 490
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250
I'UNITE 250
GUNSHIP 490
GULFSTRIKE 290
INFILTRATOR 2 390
JET 590
KING QUEST III 490
LUNAR EXPLORER 350
MISSION 250
MEURTRES EN SERIE 380
MARBLE MADNESS 490
POLICE QUEST 290
PROHIBITION 290
PHANTASIE 390
SAPIENS 290
STARGLIDER 250
SILENT SERVICE 299
TEST DRIVE 350
THE PAWN 290
ULTIMA 1 340
ULTIMA 3 290
ULTIMA 4 590
WORLD CLASS LEADERBOARD 450
WILDERNESS 590
WORLD GAMES 380

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT 59
SLICK STICK 110
SPEEDKING KONIX 119
SWITCH JOY 99
PROFESSIONAL 139
PRO 5000 159
TERMINATOR 159

DISQUETTES VIERGES

ATARI ST / AMIGA /... .
10 DISQ. 3,5'' SF/DD 99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD 120

AMSTRAD CPC :
10 DISQ. 3''1/4 DF/DD 190

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES 39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD 69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD 99

MATERIEL

ATARI ST

U.C. :
520 STF 2990
520 STF + MONITEUR MONO 4480
520 STF + COULEUR SC1425 5490
520 STF + COULEUR 8801 4990
1040 STF 4990
1040 STF + MONITEUR MONO 5990
1040 STF + COULEUR 8801 6990
1040 STF + COULEUR SC1425 7490
MEGA ST2 MONOCHROME ..... 9450 HT
+ IMPIMANTE LASER SLM 804 ..... 19950HT
MEGA ST4 MONOCHROME ..... 12450 HT
+ IMPRIMANTE LASER SLM 804 22950
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR.SM124 1590
COULEUR SC1425 2590
COULEUR SC1224 2990

AMIGA :
AMIGA 500 4690
AMIGA 500 COULEUR 6690

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
-8801 2490
-8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490

IMPRIMANTES :
ATARI SMM804 1990
LASER SLM804 ..... 11450 HT
STAR NL10 + INTERFACE ST 2690
STAR NL10 + INTERFACE C64 2690
STAR NL10 + INTERFACE IBM 2690
STAR NB 24/10 5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR SMM804 79
RUBAN ENCREUR NL10 79

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



TI 50

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

Éclatez-vous





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

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel. fnac

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

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

au fil des jeux !





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

Mallette jeu Amstrad N° 2 :
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan, Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

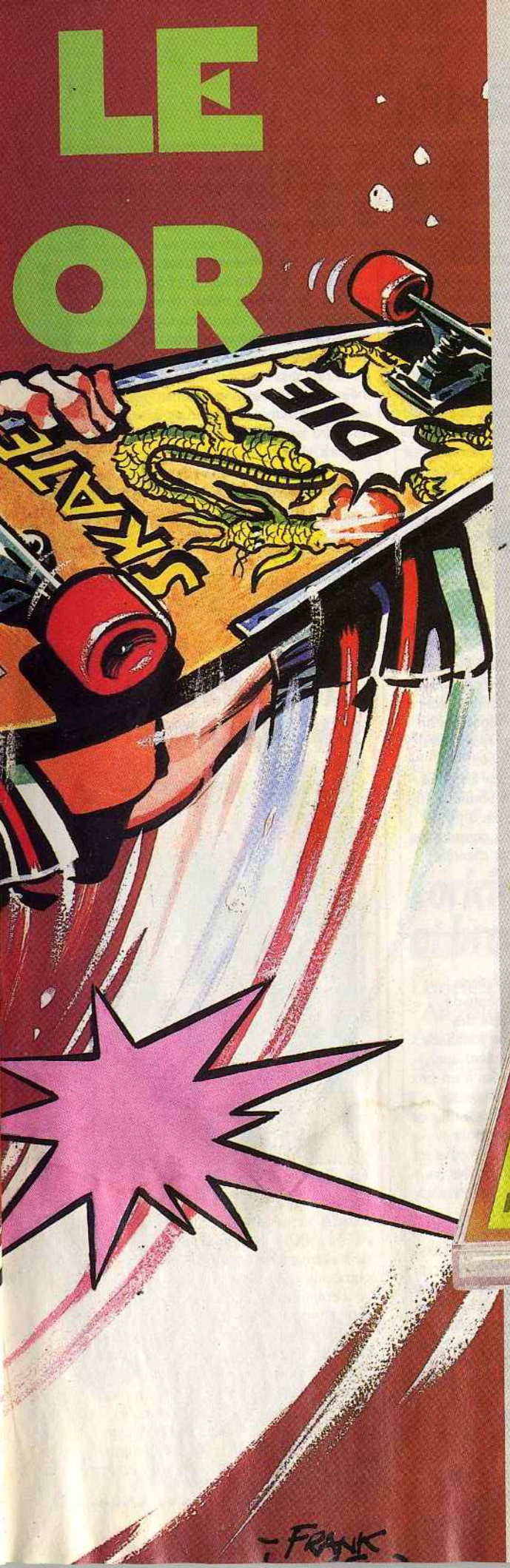
Les prix FIL sont imbattables.

LBA

ARRETEZ JEU.SKATE DIE!



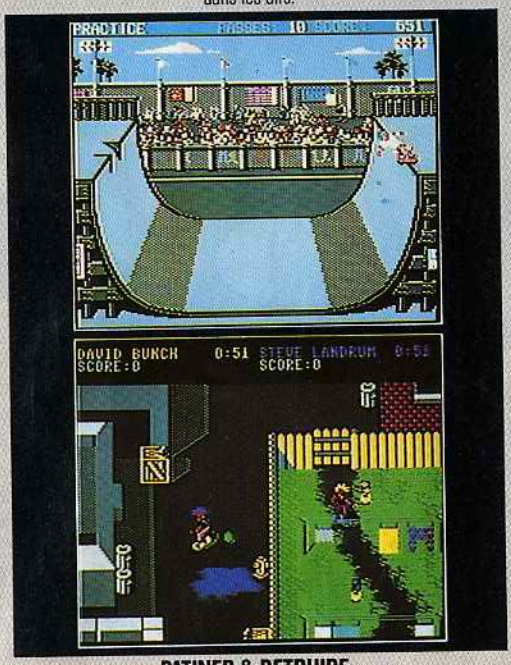
LE OR



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

A FOND DANS LE COULOIR

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



PATINER & DETRUIRE

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



DONNEZ LIBRE COURS A VOTRE IMAGINATION

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

ELECTRONIC ARTS
AUTHORISED DEALER

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

ELECTRONIC ARTS™



Les profs se rebiffent

Après l'inculpation d'un des leurs, pour copie illicite de logiciel, les enseignants en informatique s'organisent pour légaliser les copies.

Comment concilier les intérêts des auteurs et éditeurs de logiciels, menacés par le piratage, et ceux des professeurs et étudiants en informatique, fréquemment amenés, faute de moyens budgétaires suffisants, à effectuer des copies de logiciels du commerce à des fins pédagogiques ? C'est la délicate question posée par l'application de la loi du 3 juillet 1985, qui stipule que *« toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur (...) est passible de sanctions »*, depuis l'inculpation en août dernier de Claude Chrisment, professeur d'informatique à l'I.U.T. de Toulouse, sur plainte de l'Agence pour la protection des programmes et des logiciels (APPL).

La pétition

Cette décision a provoqué un tollé chez les professeurs d'informatique. Une pétition diffusée par le comité de soutien à l'universitaire inculpé a déjà recueilli plus de six cents signatures de professeurs d'informatique s'accusant de piratage et demandant à être inculpés à leur tour. A Toulouse, un mouvement de grève touche les départements d'informatique de l'université. Ce mouvement de protestation devait culminer le 10 décembre avec la tenue à Paris d'assises nationales, organisées par le comité de soutien et par la Société des personnels enseignants et chercheurs en informatique de France (SPECIF) afin de préciser les revendications des enseignants et d'étudier la suite à donner à leurs actions. Du côté des éditeurs de logiciels et de l'APPL, où l'ampleur du mouvement inquiète, on se refuse à envisager la légalisation des copies pédagogiques. *« Nous défendons des auteurs qui créent des produits et qui souhaitent en obtenir une rémunération, en fonction de l'utilisation qui en est faite. Si les auteurs sont contraints de distribuer gratuitement leurs produits, on tue la création ! Nous sommes en contact avec des organisations représentatives, des établissements, avec lesquels nous recherchons des solutions viables sur les plans économique et juridique. Nous ne pouvons être d'accord avec la pratique de la copie à fin éducative tant qu'il n'y aura pas de garantie de non divulgation des logiciels vers la clientèle solvable »*, affirme Daniel Duthil, responsable de l'APPL.

Des propositions de solution

Les éditeurs proposent plusieurs solutions alternatives. Déjà pratiqués, les contrats de licence mixte par lesquels le Ministère des universités achète, pour une somme forfaitaire, le droit d'usage des logiciels, permettent aux universités d'acquérir des programmes à un prix compatible avec leurs moyens budgétaires. *Turbo Pascal* et *Turbo Graphix* de Borland sont ainsi mis à la disposition des facultés pour 130 F. L'inconvénient majeur de ce système est d'aboutir à une centralisation du choix des logiciels au niveau du Ministère, au mépris des besoins spécifiques de chaque unité d'enseignement, sans pour autant résoudre le problème du piratage. *« Les contrats de licence mixte, principalement pratiqués dans le secondaire, impliquent de longues négociations et sont très coûteux pour le Ministère. Les gens du Ministère eux-mêmes reconnaissent que cette solution n'est pas très adaptée à l'enseignement supérieur »*, souligne M. Basille, responsable du département informatique de l'I.U.T. de Toulouse et du comité de soutien au professeur inculpé.
Autre possibilité envisagée par les éditeurs, la fourniture à prix réduit de logiciels « bridés », rendus impropres à une utilisation professionnelle par l'amputation d'une partie de leurs possibilités (réduction du nombre maximum d'enregistrements d'un fichier, par exemple), ne déchaîne pas l'enthousiasme des enseignants qui craignent d'être contraints à dispenser un enseignement au rabais. M. Basile fait part de ses réserves quant à l'intérêt de cette solution : *« Il faudra voir quel type de bridage on nous propose et les délais d'obtention de ces versions spéciales. Si on nous propose des versions bridées de logiciels ayant deux ou trois ans d'âge, ce sera peut-être trop tard ! En ce qui concerne la protection, il faut bien voir que de même que certains peuvent « déplomber » des logiciels, d'autres pourront les débrider. Cela ne résoudra pas les problèmes de protection des logiciels. »*

Quelle conciliation ?

Sans fermer la porte à des solutions de compromis, il insiste sur la difficulté de mise en place d'une solution générale : *« Les problèmes se posent différemment dans le secondaire et dans l'enseignement supérieur, et au sein même de l'université, il y aurait peut-*

Pleins feux sur Amstrad



Faut-il encore acheter un *CPC ?* Que vaut le *PC* d'Amstrad face aux autres compatibles *PC ?* Le *PCW* est-il toujours un bon choix de traitement de texte ? Les réponses à ces questions — et à bien d'autres — concernant toute la gamme des micros d'Amstrad se trouvent dans le hors série de *Tilt* intitulé « Pleins feux sur Amstrad ». Nous y avons aussi réuni plus de six cents softs (action, simulation, réflexion, sport, aventure, création graphique ou musicale). Nous les avons testés, critiqués, notés. Des photos d'écran sont là pour mieux juger. Une somme d'informations indispensables sur l'univers Amstrad. En vente chez votre marchand de journaux, 35 F.

être à distinguer l'enseignement de l'informatique, très spécifique, des enseignements qui ne font qu'utiliser l'informatique. Il faudra bien examiner tous les cas de figure. Les logiciels éducatifs, par exemple, concernent en général le secondaire et ont pour seul marché l'Education nationale. On ne peut demander la même chose que pour des logiciels à l'utilisation desquels nous formons les étudiants, et dont nous faisons en somme une publicité gratuite. Manifestement les éditeurs, devant le problème, ont changé d'attitude. Il est évident qu'ils ne veulent pas nous laisser une entière liberté, qu'on ne demande d'ailleurs pas. Nous ne voulons pas la suppression de l'article 47 (de la loi du 3 juillet 1985, NDLR) *mais un amendement qui nous permette d'enseigner efficacement.* » Dans ce débat très polémique, les Ministères de l'enseignement supérieur et de la recherche, de la culture et de la communication, pourtant concernés, se font étonnamment discrets.
Le ministre Jacques Valade, en visite à Toulouse, a seulement assuré les enseignants « *de sa compréhension et de toute sa résolution pour trouver une solution à tous les problèmes* » (Libération du 3 et 4 octobre 1987), sans annoncer de décisions. Pourtant, il faudra bien procéder à des arbitrages, les enseignants ne pouvant continuer à assurer leurs cours en se mettant hors la loi, faute de moyens suffisants.
Le développement de l'informatique en France suppose à la fois la protection des intérêts des auteurs et éditeurs de logiciels et la formation des étudiants sur des outils performants et récents, deux objectifs concordants qu'il faut parvenir à concilier. Si vous souhaitez donner votre avis sur le piratage des logiciels, rejoignez le débat qui a lieu sur le serveur *Tilt* !

Jean-Philippe Delalandre

Réveil de l'édition

Deux sociétés d'édition, Satori et Silmarils, font leurs premiers pas sur le terrain mouvant des jeux informatiques.
Satori se consacre au haut de gamme avec des jeux soignés, sur *Atari ST* et *Amiga* exclusivement, à l'image de *Hotball*, leur premier produit. Ce football simplifié pour ne garder que le plaisir du jeu, met en scène deux joueurs par équipe qui s'affrontent dans une partie peu orthodoxe. Les fondateurs de Satory ont commencé par adapter des jeux d'arcade sur *Atari* et *Amiga* : ils recevaient la carte des bornes d'arcade, voire de simples bandes vidéo et devaient se débrouiller ! Parmi les créateurs de ce nouveau label citons, Michaël Sportouch, qui a participé au superbe casse-briques *Tonic Tile*, ou encore Xavier Cador, programmeur sur *Thomson* sous la bannière Cédic Nathan. Intéressé avant tout par les jeux d'action, ils comptent néanmoins développer des utilitaires télématiques ou de Genlock.
Et comme il faut bien vivre, l'équipe sous-traite sous la marque Prestasoft ses conversions de jeux sur 16/32 bits pour de grandes marques anglaises telles que Ocean ou Elite qui se concentrent sur les huit bits.
Silmarils, ou mieux les Silmarils sont trois joyaux créés par le prince des Elfes dans l'œuvre de Tolkien. Ils sont trois, âgés de vingt-trois ou vingt-quatre ans, mais déjà riches d'expérience après avoir fondé la société du même nom. Louis-Marie Rocques est auteur de *L'aigle d'or* et du *Temple de Quauthli*.
On doit à André Rocques *Le général* et *Le trésor des Baskerville*.
Philippe Plas complète l'équipe basée à Champs-sur-Marne.
Ils ne daignent s'intéresser qu'aux *Atari ST*, *Amiga* et *IBM PC* et compatibles.
Leur premier bijou : *Manhattan Dealers*, un jeu d'action sur *ST*, aux graphisme, bruitage et animation soignés, sur 700 Ko. *Manhattan Dealers* est distribué par Loriciels. D.S./N.M.



Manhattan Dealers *de Silmarils et* **Hotball** *de Satori*

Loriciel et brouillards

Loriciels attaque en force l'Angleterre et s'implante à Annecy. Un crédo : décentralisation et diversification

En micro-informatique plus qu'ailleurs il faut savoir être présent sur le terrain et donc en province mais aussi sur la scène internationale. Loriciels l'a compris et a ouvert récemment une antenne aux pays des Grands Bretons et un studio de création à Annecy.
Loriciels UK prend son envol sous l'aile d'Elite, un des quatre plus grands éditeurs anglais, qui sera son partenaire dans les domaines du marketing et de la distribution. La société entend ainsi frapper fort - puisque d'après Laurent Weill, en Grande-Bretagne il n'y a pas de milieu entre les hits et les échecs - et devenir une société anglaise à part entière et faisant notamment appel aux programmeurs du pays.
Les éditeurs français ont rarement perçé sous leur marque en Angleterre, seul Infogrames a tenté, il y a plus d'un an, de s'implanter directement en Grande-Bretagne avec un succès mitigé face aux géants nationaux tels Ocean, US Gold ou Firebird.
Loriciels part également à l'assaut de nos provinces en créant un bureau de coordination à Annecy pour faire la liaison entre les auteurs indépendants et partager les outils du développement. Citons parmi les nouveautés, *Han d'Islande*, une aventure adaptée d'un roman de jeunesse de Victor Hugo, *Billy la banlieue 2* et *Pharaon*, une autre aventure agrémentée de superbes graphismes digitalisés.
Cette activité reflète la croissance régulière d'une société qui, depuis sa création en septembre 1983, n'a cessé de se diversifier. Tout d'abord dans le domaine professionnel sous la marque Priam, puis dans la distribution de logiciels au travers de Loridif et, enfin, dans les jeux de simulation avec la création, en marge de la société, de Microïds.
Microïds a su se parachuter en tête du hit parade dès son premier produit, *Grand Prix 500 cc*, suivi de *Super ski* testé dans ce numéro. La course de motos endiablées et le skieur fou sauront-ils percer le brouillard londonien ? N.M.



Han d'Islande, l'aventure adaptée de Victor Hugo.



Pharaon ***l'aventure au pied des pyramides.***

Bingo

Infogrames Télématique ouvre un serveur consacré aux jeux en tous genres : 421, belote, jeux d'arcade, mais aussi de terribles enquêtes policières, et le « Dollarium », un étonnant voyage à travers les capitales du jeux. De Monte-Carlo à Las Vegas, tapez 36.15 BILBO.
Infogrames propose aussi un diabolique jeu de réseau sur le serveur Circus dédié à la B.D. Ce jeu permet alliance et combat entre les joueurs. Transformé en Zombi, vous devez détruire les monstres comestibles. Une messagerie intégrée vous autorise à contacter les autres concurrents afin de mettre au point vos tactiques de jeu. Pour rejoindre les Zombis, 36.15 code CIRCUS puis Zombi. F. S.



D.R.

Les puces portent le képi

Visite sous haute surveillance d'un hangar très spécial. A l'intérieur des supports magnétiques protégés par des murs d'un mètre et demi d'épaisseur. Secrets d'état ou brevets industriels ? Mystère...

Vous connaissez peut-être la société G7 pour ses activités de taxis : avec 750 véhicules, ils représentent une flotte plus importante que celle des taxis jaunes new-yorkais.
G7 logistique, une filiale, offre des services de transport fret, logistique d'entreprise — évidemment — et, ce qui nous intéresse : « Mémogarde ».
Qu'est-ce que c'est ?
Selon diverses images, un bunker, un château-fort, mais finalement c'est un hangar de 1 200 mètres carrés en Seine-Saint-Denis. Seulement, on y entrepose des supports magnétiques précieux. Alors on comprend que ce hangar soit équipé des systèmes de sécurité les plus modernes et les plus efficaces.
Et l'on n'est pas surpris du fait que Mémogarde soit mieux surveillé que la meilleure banque de France. M. Charbonneau, directeur de G7, me l'a fait visiter.

Visite contrôlée

A l'arrivée de notre voiture, immédiatement, la grille s'ouvre... Une caméra invisible nous a pris en charge. Seule pour nous prouver que nous ne nous sommes pas trompés d'adresse, une plaque d'immatriculation marquée « Mémogarde » est présente. Nous entrons dans le bâtiment. Un premier sas de portes vitrées, une hôtesse vérifie que nous ne sommes pas des malfrats, puis dévérouille l'entrée. L'attachée de presse, Marie-France Lafarge, qui semble connaître tous les employés doit, comme moi, remplir un formulaire qui comporte sa fonction, son nom, ses heures de présence dans le bâtiment, diverses signatures. On dépose également nos sacs et nos cartes d'identité — pendant la visite le numéro de CI et l'adresse sont relevés. Dans la salle suivante, deux murs sont d'immenses portes coulissantes qui laissent passer les camions pour leurs livraisons. Une seule porte peut-être ouverte à la fois, le camion dépose donc les conteneurs pendant que toutes les autres pièces sont inaccessibles. C'est seulement après le départ du véhicule et la fermeture de la porte que l'on peut, après passage d'une carte magnétique, pénétrer dans la salle de monte-charge. Le directeur ne prend plus la peine de préciser que nous sommes surveillés depuis notre arrivée par différents radars et caméras. Nouveau contrôle magnétique, et nous arrivons dans la salle principale où sont entreposés les conteneurs. Ici, la sécurité est à son summun : les murs mélangés d'acier et de béton mesurent un mètre et demi d'épaisseur, plusieurs détecteurs contrôlent l'activité sismique — si jamais on essayait de percer dans le sol —, enfin une énorme bouteille de gaz halon peut se vider en trois secondes pour étouffer tout début d'incendie. Pour la sécurité des supports, la température et l'hygrométrie sont contrôlés en permanence, il y a près de 20 000 supports. Une salle du même type se trouve à l'étage. La visite est terminée.

Top secret

Le personnel de Mémogarde est composé de quatre personnes, nous avons visité cinq pièces, nos passes ont été vérifiés deux fois, la carte magnétique a été nécessaire quatre fois.
Pour Richard Charbonneau, la concurrence n'est pas à craindre ; non seulement son hangar peut accueillir encore 60 000 supports, mais il est sûr d'offrir le meilleur rapport qualité/prix réaliste. *« Bien sûr nous aurions pu rendre le bunker à l'abri des risques atomiques et d'autres choses encore, mais de vouloir répondre à des éventualités de moins en moins probables, on amenait les tarifs à des sommes auxquelles aucune société n'aurait pu devenir cliente. »*
Mais Mémogarde ne fait pas concurrence aux banques, si on y archive déjà du papier, si toute proposition est étudiée, le dépôt de valeurs est proscrit *« il ne faut pas attirer de convoitises »*.
Et pas question de charger en douce son conteneur ; la matière de son contenu en est vérifiée.
En effet, ici le maître mot est secret. Richard Charbonneau s'est vanté plusieurs fois devant le conteneur 913c de ne pas en connaître la charge ni le possesseur. Tout ici est géré par codes, eux-mêmes, bien sûr, gérés par un ordinateur. En le voyant branché à un modem, j'ai cru déceler là la faille du système. Non, *« les lignes sont protégées ; un autre plus gros ordinateur à l'extérieur traite les procurations, il utilise un langage de la quatrième génération »*.
Un seul nom de futur client probable a percé dans cet entretien ; c'est l'armée *« il est évident que Mémogarde les intéresse, nous avons eu des contacts »*...
Voilà, pour 90 francs de location par mois et 200 francs de transport — dans un camion banalisé suivi par radio —, vous pourrez enfin montrer à l'amour de votre vie combien vous tenez à ses lettres...

Guillaume Murat.



Presse magnétique

On n'arrête plus Infomédia. Ce Hersant de la presse sur disquettes sort les numéros deux des versions *Atari ST* et *Amiga* de son journal « Floppy ». Comme à l'habitude vous trouverez au fil des pages, ou plutôt des pistes de la disquette, l'actualité micro, des trucs et astuces, des tests de logiciels, des petites annonces, des aides pour progresser dans les jeux d'aventures, le tout agrémenté de mini- programmes.
Dans la même veine, *ST Show* et *Amiga Show* proposent tous les cinq ou six semaines une sélection des meilleurs produits du domaine public.
Infomédia a débuté son groupe de presse avec *Floppy Commodore 64* (1 400 abonnés) et *Floppy Amstrad* (700 abonnés) et s'attaque maintenant à l'édition de jeux et à l'importation

de programmes sur *Atari ST* et *Amiga*. Citons notamment les produits suisses de *Swiss Computer Art* sur *Amiga*. *Turbo Drummer* est une boîte à rythmes accompagnée d'un séquenceur quatre canaux pour 690 francs et *Creator* un programme de création d'effets sonores livré avec éditeur de sons et code-source pour 490 francs. (Abonnements à *ST Show Amiga Show*, et *Floppy ST* et *Floppy Amiga* : 99 francs pour neuf numéros. Infomédia, B.P. 12 66270 Le Soler. Tél. : 68.34.23.03.) N. M.

Out-run sous la pluie

Sur le stand US-Gold lors d'Amstrad Expo, 1 200 micromaniaques ont participé au concours US-Gold sur la superbe machine d'arcade « out Run ». Le gros lot : un Kart de compétition 100 cc d'une valeur de 12 000 F, offert par US-Gold et le RKB Racing Kart Buffo. Treize des « Best out-runners » sélectionnés sur le stand se sont



Florence Serpette

Le gagnant du concours US-Gold en plein effort.

retrouvés au volant d'un Kart 100 cc sur le circuit des Etards, en région parisienne, pour disputer la finale présidée par David Hall, pilote professionnel de Formule Ford. La finale se déroulait sous la pluie sur une épreuve chronométrée en trois tours. Malgré les conditions difficiles, les jeunes pilotes se sont battus, soignant les trajectoires, et limitant les tête-à-queue. Plus question de se permettre une sortie de route ! Le talent de Christophe Roquet lui permit de se détacher largement des autres pilotes, en signant le meilleur chrono avec cinq secondes d'avance. Christophe, seize ans, pâtissier, remporte donc le Kart Yamaha-RKB 100 cc et peut participer au Trophée Yamaha-RKB organisé par le Racing Kart Buffo. Nous lui souhaitons un parcours aussi glorieux que celui d'Alain Prost, qui comme beaucoup de pilotes, fit ses premiers pas sur un karting. Tous les autres concurrents ont reçu le logiciel *Out-Run* et de nombreux autres cadeaux. F. S.

Droit et informatique

« Les cahiers du barreau de Paris » consacrent leur deuxième numéro au droit de l'informatique. Le dossier balaie les problèmes posés par l'informatisation de notre société et fait alterner réflexion de fond sur les dangers juridiques de l'informatique ou l'informatique dans l'administration et analyses pointues sur le concept d'originalité dans la protection des logiciels ou les clauses de séquestre des logiciels. Les articles s'appuient sur la jurisprudence récente et les principaux textes de lois telles la loi informatique et liberté du 6 janvier 1968 et la protection des auteurs informatiques du 3 juillet 1985. A noter également une approche du droit international, notamment le transfert de logiciels entre la France et un cosignataire d'une convention fiscale internationale et la protection du logiciel par le droit d'auteur aux États-Unis et au Japon. Signalons également la « bible » du droit de l'informatique chez Lamy : Lamy droit de l'informatique, informatique, télématique, nouveaux univers, nouveaux pièges.
(Les cahiers du barreau de Paris, IFC, 12, place Dauphine, 75001 Paris. Lamy, 155, rue Legendre, 75017 Paris, Cedex 17.) N. M.

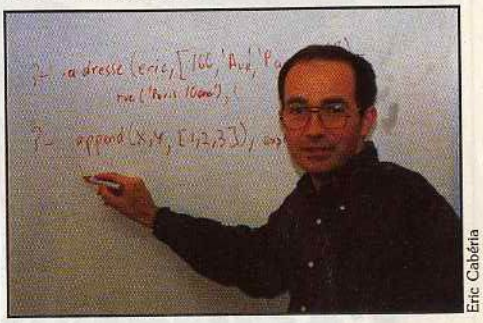
Prologue au Prolog

Arrivée du langage de l'intelligence artificielle sur *Atari ST*. Un outil souple et riche pour la programmation de jeux

Parmi les langages appelés à un rôle majeur dans la prochaine décennie, on peut citer *Prolog*. Sachez, pour la petite histoire, que ce langage est né des cogitations de Alain Colmerauer, un scientifique de la Faculté des sciences de Luminy, à Marseille. Avec *FProlog* sur *ST*, c'est carrément un pas dans le futur proche qui est fait. En effet, ce langage a été choisi en 1981 par le MITI (ministère japonais du commerce international et de l'industrie) pour un ambitieux plan de développement de systèmes de « cinquième génération », impliquant une refonte des notions actuelles sur le plan du matériel et surtout du logiciel.
Langage idéal pour les applications d'intelligences artificielles *FProlog* s'inspire plus particulièrement de la version Edimbourg (Ecosse). Il faut savoir que *FProlog* se prête davantage à la manipulation des connaissances que des nombres. *FProlog* n'opère, en effet, pas comme les langages classiques, dits procéduraux (Basic, Pascal, C), qui nécessitent une longue suite d'instructions interdépendantes (elles ne peuvent être extraites de leur contexte).

Un langage déclaratif

Dans le cas de *FProlog*, qui est un langage déclaratif, un programme consiste en une longue suite d'assertions (choses vraies) et de règles d'interactions entre les objets, par exemple : « aime (Guy, poisson) » signifie que Guy aime le poisson.
La disquette *FProlog* contient un éditeur pour écrire vos programmes, un interpréteur, une longue suite de prédicats prédéfinis par l'auteur, Henri de Feraudy, qui permettront, par exemple, d'utiliser des fonctions mathématiques (Sinus, Cosinus). En ce qui concerne l'éditeur de texte (Micro-Emacs), un fichier guide est fourni sur la disquette. *FProlog* dispose de fonctions classiques telle que l'option « trace » qui permet de suivre tout le cheminement suivi par le langage pour la satisfaction d'une requête. D'autres prédicats plus originaux, tel que « Why », permettent d'explorer l'arbre de preuve. C'est un arbre de règles dont la racine représente la requête.
Afin d'éviter tout verbiage technique, il convient de dire que ce langage nécessite de la part des programmeurs amateurs, une nouvelle



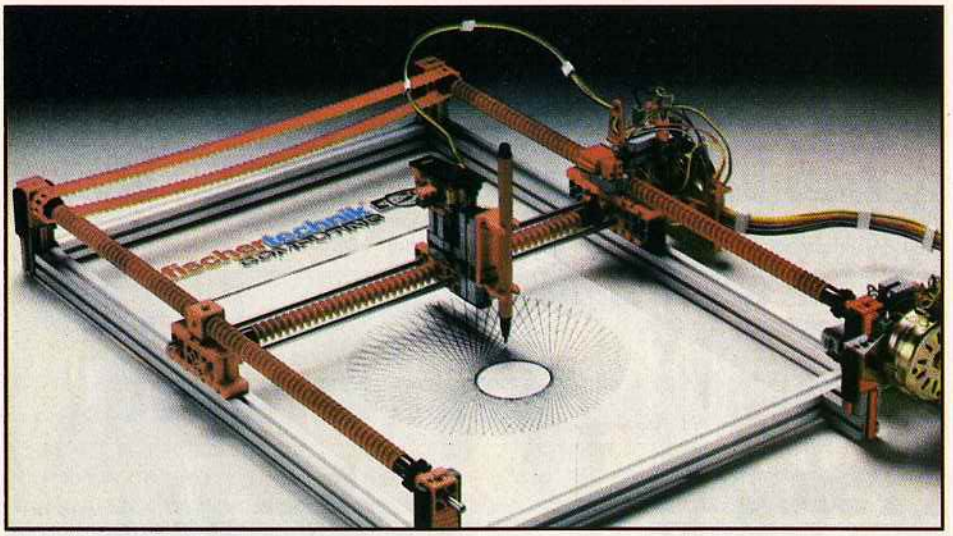
Eric Cabéria

***Henri de Feraudy, auteur de* FProlog.**

approche de la programmation, d'ailleurs beaucoup plus proche du fonctionnement normal de notre psychisme (logique formelle).

Un produit évolutif

L'auteur de *FProlog* a voulu faire de son programme un produit dynamique et évolutif, aussi est-il prévu dans les versions à venir d'intégrer un éditeur sous Gem dans l'interpréteur, ce qui permettra un confort accru.
Les amateurs de jeu penseront sans doute que ce langage est sans lien avec l'univers ludique. Ce serait une grossière erreur, car les applications possibles de *FProlog* dans le cas des jeux d'aventure peuvent être riches de potentialités. En effet, le programmeur n'aurait plus nécessairement besoin de prévoir tous les cas de figures, car grâce à la banque de connaissances qui serait à sa disposition et les interrelations entre les différents objets du jeu, le moteur d'inférences (noyau logiciel s'occupant de la gestion des banques de données) pourrait donner des réponses cohérentes quelle que soit la situation : *FProlog* est d'ailleurs fourni avec une petite banque de données concernant le drame d'Œdipe, aussi s'il vous prend l'envie de demander à l'interpréteur, pourquoi Œdipe a tué son père, il vous sera répondu que Laios et Œdipe étaient des hommes et des rivaux, que Jocaste était une femme qu'Œdipe était seul et qu'il ignorait que Jocaste était sa mère. Ces réponses établissent des liens de causalités entre de simples faits sans que le programmeur ait à en prévoir toutes les éventualités.
Indiscutablement *FProlog* constitue une intéressante initiative dans le dynamique univers du *ST* : bidouilleurs, programmeurs, étudiants, chercheurs et même les apprentis programmeurs ne pourront s'en plaindre. On souhaiterait seulement un manuel plus fourni, mais l'abondante bibliographie sur le sujet et la présence d'un fichier « Lisez-moi » sur la disquette compenseront ce manque.
Son prix : 890 F.
(Disquette Inférences pour *Atari/ ST/MEGA ST*). E.C.



L'éducation en marche

Tilt a visité pour vous le Carrefour Média Jeunesse de Niort. L'exposition offrait peu de nouveautés mais présentait les expériences originales de clubs ou d'écoles. Poèmes sur minitel, journaux d'écoles sur ordinateur et mini-entreprises à l'affiche.

La jeunesse et les médias se sont-ils rencontrés au carrefour de Niort ? Difficile à dire pour une exposition qui se voulait avant tout vitrine d'une région et témoin du dynamisme de la ville. Plus que les médias ou la jeunesse, c'est le monde de l'éducation qui était représenté en force au travers des stands de la Camif, la coopérative des enseignants, de la Maif, mutuelle des enseignants ou de la Fen, le syndicat des enseignants. A la différence des méga-expositions parisiennes, le carrefour était l'occasion de découvrir les expériences de petits clubs, surtout dans la Rue de la Télématique organisée par Intercom, l'association nationale des étudiants en information et communication.

La télématique, ça bouge dans les écoles. Plus de deux cent-cinquante serveurs font courir tous les jours l'information entre les élèves ou les établissements. Avec parfois des initiatives originales tel le serveur de la ville de Chatellerault, Acti sur le 36/14 qui accueille poèmes et contes dans son chapitre « Créactif » ou encore le micro-serveur Zarbi ébauché sur un *MO5* pour être finalisé sur *Atari ST* par des élèves d'un lycée de Saint-Denis.

Non loin de là d'autres élèves rédigent le journal minitel de l'exposition ou animent un atelier de composition vidéotex.

Plus commercial, Ecolycom fait la réclame de ses bornes rouges offertes gratuitement aux écoles. A l'intérieur, un minitel et un micro serveur consultables sur place ou de l'extérieur informent précisément sur le menu de la semaine, l'emploi du temps de la classe de sixième ou encore les prochaines vacances scolaires. Pour rentabiliser le tout, un écran, deux fois plus gros que l'écran du minitel déverse en continu publicités, concours ou informations générales. Côté informatique les nouveautés ne sont pas légion. Citons néanmoins les boîtes de construction de modules pilotables par ordinateurs, robots, tables traçantes ou scanner, proposés par Fishertechnic pour environ 1 500 F.

(Distribué par Spi Kager. Tél. : 88.94.94.17.).

Aux détours de l'exposition nous avons remarqué l'Amia (9, rue Paul-Gellé, 79200 Chatillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.07.43.), une fédération de clubs informatiques qui publie chaque mois « Le Pianoteur », une revue par et pour les amateurs et édite des logiciels sur *Thomson* et compatibles *PC* abordant l'astronomie, la généalogie ou encore le tirage du loto.

Cadet entreprise qui tente de rapprocher les lycéens du monde de l'entreprise par des stages ou la création de mini entreprises. (Cadet Entreprise, 35, av. Mac Mahon, 75017 Paris.)

Et la CDIL qui coordonne les fanzines lycéens. Le responsable pianotait péniblement sur le clavier d'un *MO5* pour sortir, en pleine panique, un journal sur l'exposition avec le matériel fourni par l'Education nationale. (CDIL, 38, rue de Bellefond, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.26.29.32.)

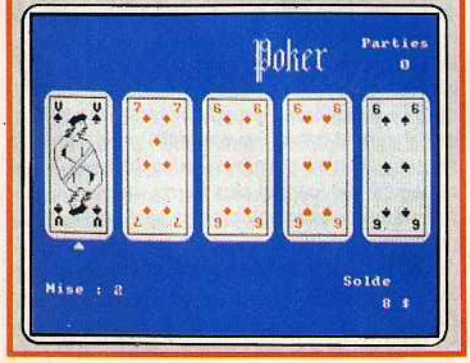
Enfin, le Carrefour Média Jeunesse a vu la remise du prix « création d'entreprise informatique intermédia ». Jean-Pierre Courjaud a remporté les 250 000 francs grâce à *Clip Vao*, un système de logiciel d'aide au pilotage de matériaux vidéo pour faciliter la préparation d'exercice ou de cours sur support vidéo.

Le projet artistique présenté par Georges Vérin, le metteur en scène d'*Oxphar* (*Tilt* n° 46) et Emmanuel Viau d'Ere Informatique, n'a pas eu les faveurs du jury. On n'échappe pas au monde de l'éducation à Niort, ni à son jargon comme en témoigne les thèmes développés lors du colloque ou encore ce panneau de présentation vu sur le stand de l'éducation nationale : « *Les apprenticiels permettent à l'apprenant, en cheminant à son initiative et par ses propres voies, à travers des activités de types langagières multidisciplinaires et diversifiées d'accès et de niveau, de développer ses potentialités intellectuelles.* » Elémentaire, non ?

Nathalie Meistermann

Sésame

Si vous avez un *Amstrad CPC* sous la main mais pas de partenaires pour une partie de poker, courez à la rubrique « Sésame » où vous attend un listing concocté par Joachim Chalane. Tous les groupements sont possibles, de la simple paire à la suite couleur à l'as et vous pouvez changer trois cartes à chaque tour. Soyez prudent car vous n'avez que dix dollars au début. Si vous êtes fauché, *Poker* vous consentira une avance pour vous refaire.



Synchronisation vidéo

ST Vidéo ouvre le monde de la création vidéo à l'*Atari ST*. L'intérêt ? Manipuler les images de votre téléviseur, magnétoscope ou caméra vidéo à l'aide des outils graphiques de votre *Atari*. Incruster logo ou textes aux images de votre source vidéo, réaliser génériques, sous-titrages ou vos propres films pédagogiques. *ST Vidéo* permet même de mixer ensemble les différentes images vidéo ou de combiner vos créations graphiques à celles d'un autre ordinateur.

En deux mots, *ST Vidéo* est un Genlock, un dispositif électronique qui synchronise des fréquences différentes et dans le domaine graphique des images provenant de sources variées. Le dispositif prend la forme d'une interface, d'un boîtier et d'une carte à installer dans l'*Atari ST*, accompagnés d'une disquette.



Pour mixer images vidéo et écrans de votre micro.

Ce programme renferme le logiciel d'exploitation Genlock et un générateur de mires vidéo. *ST Vidéo* ne devrait pas coûter plus de 3 000 francs et donc beaucoup moins cher que la plupart des systèmes existants. (Octet d'Azur, 81, avenue Philippe-Auguste, 75011. Tél. : (1) 43.71.09.51.) N.M.

Le PC dort dans la disquette

Le vieil adage « qui peut le plus peut le moins » semble une fois de plus se vérifier avec l'arrivée récente d'un émulateur PC pour *Atari ST*. Sans l'adjonction de cartes ni de quelque autre composant électronique, il devient possible d'utiliser des programmes et applications destinés à l'origine à un compatible PC.
Le programme marche sur *520 ST* aussi bien que sur *1040 ST*, cependant avec la version 512 Ko certaines applications gourmandes en mémoire se trouveront trop à l'étroit pour fonctionner.
A noter qu'avec 1 Méga de Ram, ce seront plus de 703 Ko qui seront disponibles, une fois l'émulateur installé. Les récentes évolutions des compatibles *PC* vers le marché des ordinateurs portables a permis l'adoption par ce standard du format 3,5 pouces. Ceci a encouragé les plus grands éditeurs à mettre leurs produits au format 3,5 pouces. Vous ne serez donc pas forcé d'acquérir un lecteur de disquettes au format 5,25 pouces (néanmoins la grande majorité des programmes sont à ce format). Si cependant vous disposez d'un lecteur 5,25 pouces, vous l'utiliserez comme unité A, en effet grâce à un petit utilitaire du nom de *PC Menu*, votre *PC-ST* se configure en fonction des périphériques dont vous disposez.
Bien que ce programme n'accepte qu'un moniteur couleur pour fonctionner, vous indiquez à *PC-Ditto* pour quel type de moniteur, le logiciel a été conçu (couleur ou monochrome). En ce qui concerne le mode couleur, il est possible de doser à sa convenance les composants R.V.B., ce qui permet d'obtenir, une fois l'émulateur chargé, la couleur de fond de son choix. *PC-Ditto* permet de lire et d'écrire sur quarante ou quatre-vingts pistes quelque soit le type de disquettes. Néanmoins pour les logiciels au format 3,5 pouces, un lecteur double face est nécessaire car tous les programmes *PC* disponibles sous ce format sont les disquettes de 720 Ko.
Dans le domaine de la compatibilité, il convient d'affirmer que tous les logiciels qu'il nous a été permis de tester n'ont posé aucun problème de fonctionnement, ceci avec un lecteur 3,25 pouces et MS-DOS 3.2, parmi les utilitaires connus, *Wordstar, Lotus 1-2-3, Framework, dBase III, Symphony*. En ce qui concerne les jeux, la fameuse série des Infocoms ne posent pas davantage d'inconvénients. Pour rassurer les sceptiques, l'émulateur est fourni avec une liste (non exhaustive) de logiciels certifiés conformes à son mode de fonctionnement (les grands logiciels-vedettes sont à votre portée). D'autre part votre *PC* émulé ne se trouvera nullement incommodé par le branchement d'un disque dur. En dernier lieu, le logiciel gère aussi bien les ports parallèles (sortie imprimante), que les ports séries.
Cependant toute médaille a son revers, car *PC-Ditto* souffre d'une insoutenable lenteur, en effet le plus misérable directory (inventaire des programmes sur votre disquette) vous laissera le temps de vous faire un café ou une sieste. Trêve de plaisanterie, le train de sénateur du logiciel empêche son utilisation professionnelle, il paraît en effet illusoire d'utiliser *Wordstar* pour taper un mémoire, car le logiciel s'avèrera incapable de suivre une vitesse de frappe moyenne (le buffer du clavier étant complétement dépassé dans ses capacités de stockage). En définitive *PC-Ditto* est une belle curiosité technique, qui peut éventuellement permettre d'épater ses amis ou d'échanger des données entre utilisateurs ayant des machines différentes, cependant sa lenteur lui interdit toutes applications sérieuses. Son prix : aux environs de 900 F. (Disquette Avant-garde Systems pour *Atari ST*). E.C.

Sinclair SPECTRUM

LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 ! L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

LE DISCIPLE

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm



Interface disquette :
Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES
L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes
TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

Interface imprimante
Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

Interface Réseau
Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux
Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

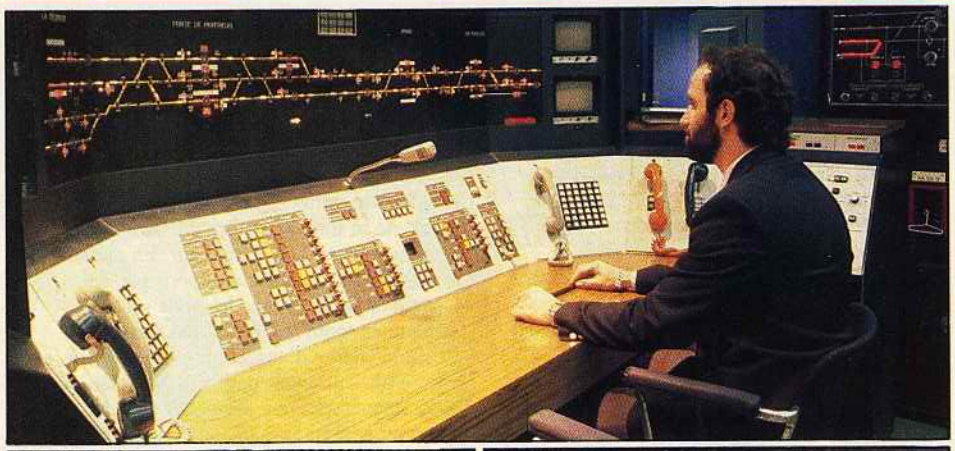
PORT D'EXTENSION 56 BROCHES
Pour connecter ZX1, etc...

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS ..... 950.00 FF
TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER
LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

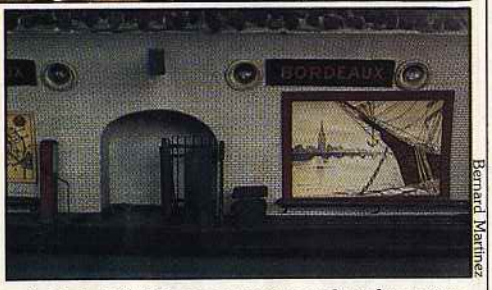
REGLEMENT par :
MANDAT INTERNATIONAL (en Francs) ou EUROCHEQUE (en livres sterling) ou PAR CHEQUE BANCAIRE EN STERLING COMPENSABLE EN ANGLETERRE
carte de crédit int. VISA. EUROCARD. MASTERCARD. ACCESS

Vous pouvez réserver vos commandes en téléphonant EN FRANCAIS à Didier, Jean-Pierre et Caroline.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80







Bernard Martinez

En haut, l'équipement ultra performant dont les agents de la R.A.T.P. se servent pour leur formation. En bas, les wagons empilés et une des stations du métro miniature.

R.A.T.P, le choc du futur

Créé dans les années 80, le simulateur de ligne de métro « Sosie » a détrôné de son rôle de formateur des agents de la R.A.T.P. la maquette utilisée depuis 1953. Autres temps, autres mœurs...

Six heures du soir, les fourmis travailleuses rentrent chez elles après une dure journée de labeur, s'engouffrent dans le métro, absorbées dans des pensées pas gaies, leur petit ticket orange à la main tout prêt à être happé par les robots avides. Le premier de la longue file arrive devant la machine, passe le portillon et c'est alors que les portes, prises de folie, se mettent à battre frénétiquement et sans arrêt. Ouvert, fermé, ouvert, fermé... Le voyageur, coincé entre le portillon et les mâchoires agressives des battants, calcule, prend son élan et se retrouve sain et sauf de l'autre côté. Ouf! Les autres attendent, ébahis, pas très courageux mais pressés et, tout d'un coup, passent à l'attaque. Mission réussie! Un peu essoufflés, ils arrivent sur le quai où, merveille, un métro les attend toutes portes béantes, prêt à les emporter. Tout le monde s'y engouffre, soulagé mais pas pour longtemps... A peine les portes refermées, les wagons se mettent à filer à un train d'enfer, dépassant allégrement les stations sans faire mine de s'y arrêter. Les passagers se tiennent nerveusement aux barres centrales ballotés dans tous les sens et, tout d'un coup, c'est l'arrêt brutal, coupure de courant, le monde s'arrête, les voyageurs retiennent leur souffle dans un noir total. Il fait très chaud, l'air commence à manquer quand un sifflement strident retentit, s'amplifiant jusqu'à la limite du supportable et c'est le choc

M. Guesdon, cadre du centre de formation et de réglementation du réseau ferré, se retrouve par terre, jeté de son lit par la sonnerie de son réveil. Voilà bien longtemps qu'il travaille à la formation des agents de la R.A.T.P. et jamais il n'avait fait un cauchemar pareil! C'est vrai qu'il a été un peu bousculé par la rapidité de l'évolution — le poinçonneur des Lilas ne fait plus de petits trous et la maquette d'instruction représentant un métro miniature a été détrônée de son rôle d'unique formateur du service d'exploitation du réseau ferré par « Sosie », le simulateur de ligne de métro — mais de là à mettre en doute la sécurité et l'efficacité du système il y a un grand pas, franchi seulement dans les cauchemars.

Une maquette de rêve!

Il se souvient encore de son émerveillement quand il a vu, pour la première fois, la maquette d'instruction. Construite en 1935, pour être présentée à Bruxelles, elle éblouit, dès 1937, les visiteurs de l'Exposition internationale de Paris. Et, c'est en 1953, après quelques années d'oubli dans un entrepôt où elle est exposée aux chocs, à la poussière et aux intempéries, qu'elle est remise en état et agrandie pour arriver rue de Lagny.
Dès le début, le problème de la formation des agents d'exploitation se pose. Il faut que le personnel puisse réagir vite et à bon escient devant toutes sortes d'incidents, mais sans pour autant interrompre ou perturber le trafic.
C'est pour cela que la C.M.P. (Compagnie du métropolitain parisien) l'a adaptée à ses besoins.
De nombreux problèmes techniques interviennent puisqu'il faut simuler exactement la vitesse et la régularité de marche des trains. La maquette initiale comprenait deux terminus et trois stations intermédiaires, soit sept minutes de trajet total. Un temps trop faible pour reproduire les conditions d'exploitation normale d'une ligne de métro parisien. Elle est donc agrandie et enrichie pour arriver au nombre de vingt et une stations. Les trains, en heures de pointe, mettent vingt minutes pour aller d'un terminus à l'autre, mus par des moteurs d'essuie-glaces d'autobus de l'époque. Longue de 196 mètres, la maquette est entièrement démontable. Les rails sont posés sur des coffrages magnifiques en bois massif ciré dont les panneaux latéraux s'ouvrent pour donner accès à 700 relais, 13 kilomètres de câbles et 3 500 contacts électriques! Cette merveille du modélisme ferroviaire reproduit au 1/43e les wagons rouges et verts, les stations munies de portillons qui se ferment quand le métro arrive, le viaduc de Passy. Les tunnels sont symbolisés par les bases des murs latéraux découpés volontairement grossièrement pour donner l'aspect d'« écorché ». Le chef d'incident, responsable de la ligne en cas de pépin était, à l'époque, enfermé dans une cabine où il visualisait, à l'aide d'un rétroviseur, le mouvement des trains. Le pupitre de commandes centralisées du réseau permettait au professeur de communiquer avec ses élèves répartis sur le réseau et de créer à volonté les incidents. Imaginez ces dignes messieurs, fonctionnaires de la R.A.T.P., jouant comme des enfants au métro électrique sous le prétexte non fallacieux de s'instruire...

L'âge informatique

C'est merveilleux, mais l'âge de l'informatique arrive et le simulateur, qui pourrait paraître plus abstrait avec ses tableaux de contrôle symbolisant une ligne de métro par des points lumineux, est considéré comme plus réaliste par les formateurs. En effet, les problèmes rencontrés par le personnel d'exploitation du réseau ferré de la R.A.T.P. présentent certaines analogies avec ceux posés aux contrôleurs aériens. Le P.C.C., poste de contrôle et de commandes centralisées, situé boulevard Bourdon, regroupe les tableaux de contrôle optique permettant de visualiser à tout moment l'état de chaque ligne de métro.
Le simulateur de la rue de Lagny reproduit fidèlement le P.C.C. sur une ligne fictive qui traverse Paris d'Ouest en Est, de la porte de Passy à Montreuil. Créé dans les années 1980, il a détrôné, de son rôle de formateur du personnel d'exploitation, la maquette ferroviaire qui servait à l'instruction depuis 1953. Le cœur du simulateur est constitué d'un calculateur qui détermine à chaque instant la position des trains. Il reçoit les commandes du P.C.C. et des P.M.L. (postes de manœuvres locaux) et retranscrit sur les T.C.O. (tableaux de contrôle optique) et sur les pupitres, les informations de

position des trains, l'état de la signalisation, l'état de l'alimentation traction, etc. Ce calculateur comprend une unité centrale munie d'une mémoire de 224 Kmots de 16 bits, deux unités de disques d'une capacité de 10 méga-octets chacune, un dérouleur de bande, une imprimante rapide, un traceur de courbes trois couleurs et un multiplexeur. Lorsque l'instructeur lance la simulation, les trains commencent à circuler conformément à la signalisation, à la position des appareils de voie et à l'état de l'alimentation de traction. Les clefs et boutons des P.M.L. et du P.C.C. sont actifs et les élèves peuvent faire les manœuvres voulues. Les instructeurs ont la possibilité d'intervenir à tout moment pour créer des avaries ou inventer des incidents afin de noter comment les élèves réagissent. Les conditions qu'ils retrouveront plus tard, quand ils seront lâchés dans le monde du travail, sont exactement recréées ici. A l'aide de quatre-vingts scénarios, ils peuvent prendre, comme dans la réalité, toutes les décisions concernant l'acheminement des trains ou la résolution des incidents. Tout le monde est très fier, rue de Lagny, du simulateur et l'on notera que, grâce à la bonne formation des agents de service de la R.A.T.P., le métropolitain parisien reste la plus sûre des « deuxièmes voitures ». Pas de scénario catastrophe en prévision, mais une question : que va devenir la superbe maquette ?

Alexandra de Panafieu.

Radio micro

Radio Metz sur 92 FM consacre tous les mercredis soir de 19 à 20 heures une émission à l'actualité de la micro-informatique ludique. A la carte : le logiciel coup de cœur, le hit-parade des ventes, l'invité surprise et les nouveautés du logiciel professionnel. N. M.

Amstrad for ever

L'APC poursuit son activité d'information sur le monde Amstrad au travers de ses revues et de ses guides. Deux fois par mois, la lettre de l'APC passe en revue les nouveautés du marché et le nouveau guide de l'utilisateur des *Amstrad* devrait sortir d'ici peu.
Cette année la bible, qui répertorie tous les logiciels et périphériques du marché, sera gratuite et entièrement financée par la publicité. Pour ce faire, l'APC réunit les souscriptions qui lui permettront d'assurer un certain tirage aux annonceurs. L'association lance également un programme pour créer son micro-serveur. *Apiserv* est une extension Basic qui utilise le modem existant au cœur du minitel et gère l'affichage en Basic. (*Apiserv*, 300 francs environ. « La lettre de l'APC », 180 francs pour 22 numéros par an et l'adhésion à l'association. APC, 1, rue du Capitaine-Serber, 75020 Paris. Tél. : 48.97.84.84.) N. M.

MS Crypt pour les maniaques du secret

Avez-vous peur qu'on vienne déchiffrer vos fichiers en douce ?
Qu'un Boris Popov, agent du KGB, s'approprie des secrets d'état en violant votre correspondance personnelle, la nuit, sur votre *PC* préféré ? Alors *MS Crypt* vous permettra de dormir tranquille.
Le principe : *MS Crypt*, écrit en langage C et en Assembleur code tout ce qui est inscrit sur disque et disquette. Il ne ralentit pas sensiblement le travail et il est résident sur le disque dur (14 Ko).
Les fichiers sont compactés, permettant un gain de place de 60 %.
Le résultat : un petit malin qui lirait vos disquettes ou votre disque secteur par secteur à l'aide d'un logiciel comme *Norton Utilities* verrait à la place de votre précieuse prose et de vos irremplaçables fichiers d'adresses une bouillie de caractères graphiques inutilisables. Le logiciel utilise, au choix, deux algorithmes de codage, l'un propre à *MS Crypt*, l'autre, plus lent, respecte le standard DES (Data Encryptment Standard). La clé de codage peut contenir de un à soixante-quatre caractères.
Le prix du secret : 2 360 francs TTC.
Mustang Technologies, 144, rue du Théâtre, 75015 Paris. D.S.



Agenda

Jusqu'au 18 janvier le Centre Georges-Pompidou à Paris présente l'exposition « Mémoires du futur » retraçant l'évolution des techniques qui « restituent le savoir et le vécu de l'humanité ». BASF parraine l'exposition qui accueille des ateliers d'animation pour s'initier aux reportages vidéo, à la rédaction de pages d'informations nourries de l'actualité ou des banques de données son et images.

Le Salon international du Jouet ouvre ses portes du 28 janvier au 3 février 1988 à Paris-Nord Villepinte.

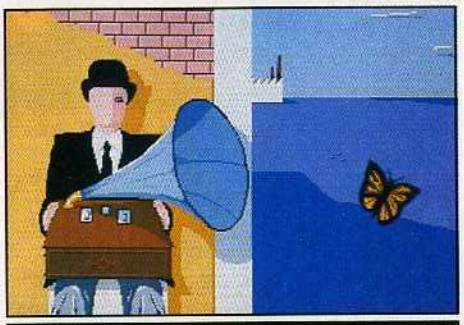
Plus de 700 exposants sur 70 000 mètres carrés célèbreront le jeu sous toutes ses formes.

Du 26 au 29 janvier trois salons gravitant autour de l'informatique se déroulent à la Porte de Versailles à Paris.

Infopro, le Salon des solutions informatiques et *Informatiques et Ressources Humaines* s'adressent surtout aux entreprises.

Plus proche de notre univers le *Salon de l'Edition et de la Composition électroniques* s'adresse aux utilisateurs qui, sans être des professionnels de l'édition, utilisent la publication assistée par ordinateur. Il faut savoir que, d'après CAP International, le marché mondial de la PAO qui représentait 900 millions de dollars en 1985, s'élèvera à 5,59 milliards de dollars en 1991. N. M.

Les graphistes du mois





Le premier dessin a été réalisé sur un *Atari 1040 ST* par Florent Coste, dix-neuf ans, avec *Degas Elite*. « Vautour » a été dessiné par Bruno Polleri, dix-neuf ans, sur un *Amiga 1000* à l'aide de *Deluxe Paint II*.

Khan, le héros de Computer-Western



Philippe Kahn, le fondateur français de Borland International, a remplacé Steves Jobs (un des premiers d'Apple) dans les rêves informatisés des petites puces en transe et des puceaux adolescents. Le monde entier s'extasie sur sa « success story », depuis qu'en 1982, tout frais arrivé au fond de la Silicon Valley, il a inventé le logiciel *Turbo Pascal* et a eu la géniale idée de le vendre à un prix plus qu'abordable : succès immédiat. 600 000 exemplaires. Suit un autre logiciel, *SideKick*, le gestionnaire de bureau, plus de deux millions vendus !

A trente-cinq ans, ce héros de « Computer-Western » dirige aujourd'hui deux cent cinquante personnes et sa société marche du tonnerre. Succès aussi en France.

Le contrat qu'il vient de signer avec le ministère de l'Education nationale permettra aux collèges et lycées de s'approvisionner en *Turbo Pascal*, *Turbo Graphix* et *Reflex*. En attendant, avec la sortie du *tableur Quattro*, il lance un défi aux géants MicroSoft, Lotus et Ashton-Tate.

Quand j'ai appris que Philippe Kahn rêvait de se faire interviewer par télématique, j'ai bondi sur l'occasion, sur le clavier et sur le modem.

Dès le lendemain, j'avais les réponses à mes questions. Réponses sympathiques, courtes et précises que je vous livre telles quelles.

Ça commence tout à fait dans le nouveau ton des connexions de courrier électronique, par un « Bon, je fais ça en direct... »

– Votre première rencontre avec votre premier ordinateur : quel âge pour vous, quelle marque pour lui, et comment se sont passés les débuts de la passion ?

— Le premier ordinateur était le gros *CDC* à l'ETH de Zurich. En fait, c'était une machine trop impersonnelle pour moi. La vrai rencontre c'était l'*Apple II* que j'ai acheté à Nice quand j'étais prof. Ça a été le coup de foudre. Toute cette puissance de calcul pour moi tout seul. Rien à partager : le rêve égoïste du fou de la micro. Plus tard le rêve devient l'idée de se connecter à d'autres machines et de parler aux gens à l'autre bout du monde.

– Vous amusez-vous toujours autant dans votre travail ?

— Oui, je m'amuse bien. Comme pour tout, il y a toujours des côtés négatifs, mais les côtés positifs sont omniprésents.

– Le fait de jouer de la musique vous a-t-il aidé pour programmer ?

— Il y a un rapport certain, difficile à décrire, entre la musique et la programmation. Je ne sais pas ce qui aide ni à quoi, mais il y a sûrement une osmose.

– Quel est le logiciel que vous aimeriez inventer ?

— Ceux sur lesquels nous sommes en train de travailler, et qui sortiront dans quelques années.

– Vous avez inventé des logiciels de jeux ?

— J'ai écrit des jeux, comme tout le monde, pour m'amuser. Mais ça n'est pas réellement ma passion. J'ai toujours aimé l'idée de créer ou d'éditer des outils performants. En fait, mes jeux sont nos compilateurs, bases de données et logiciels de bureautique. Le grand jeu c'est de trouver les bugs pendant les périodes de test...

– Perd-on son temps, ou apprend-on quelque chose, en passant des heures à jouer avec des petits jeux sur ordinateur ?

— Je crois que les deux réponses peuvent être vraies. On peut perdre des heures à jouer, ou on peut apprendre des tas de choses. Par exemple, on peut devenir un très bon joueur d'échecs avec un ordinateur. On peut développer son esprit d'analyse en jouant à *Zork* ou ses réflexes en jouant à *Frogger*. Néanmoins, je ne suis pas un inconditionnel des jeux.

– La Silicon Valley fait rêver beaucoup de monde... quel est le mot de passe que vous donneriez aux lecteurs de *Tilt* pour accéder à ce pays mythique ?

— Etre prêt à faire n'importe quoi pour démarrer, être prêt à travailler dix-huit heures par jour, six jours par semaine.

Partir avec une bonne culture de la micro.

Se mettre à l'anglais à fond.

– Combien de temps avez-vous mis pour répondre à ces questions ?

— Dix minutes, je suis chez moi à Scotts Valley, il est six heures de l'après-midi, il fait un temps magnifique. Je l'ai fait en direct, en copiant les questions dans l'éditeur de *SideKick*, et ensuite en envoyant le fichier résultant dans mon message... Simple !

Ça s'est terminé par :

« Voilà, j'espère que les réponses sont OK...

Il faut venir faire un tour ici...

Avis à tous !

Propos recueillis par Chine Lanzemann

Le retour de Pac Man

Mindscape sous la marque Thunder Mountain relance le vénérable *Pac Man* sur *Commodore 64*, *IBM PC* et *Apple II*. Non ce n'est pas un gag mais une décision mûrement réfléchie. Roger Buoy président de Mindscape veut ainsi faire découvrir à une nouvelle génération de joueurs les jeux de la première vague qu'ils n'ont pas pu connaître et ouvrir ainsi un nouveau (sic !) marché.

Cinq titres Atari/Namco profitent de la relance : *Pac Man*, *Mrs Pac Man*, *Dig Dug*, *Pole Position* et *Galaxian*. Il est vrai que ces titres n'ont pas cessé d'être copiés et recopiés, notamment dans le domaine public et à dix dollars, cinquante francs, il n'y a pas de quoi bouder son plaisir. N.M.

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMO ETRENNES

100 CONSOLE DE JEU 850 F
avec 10 jeux

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT.)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
111	SKIING	199 F
121	ECHEC	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F
132	MAITRE DE L'UNIVERS	149 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PACMAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
167	BUMP'N JUMP	149 F
168	TIREUR D'ELITE	149 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F
180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

C	ROLLER CONTROLLER	250 F
B	MODULE TURBO	690 F
200	SCHTROUMPFS	149 F
202	CARNIVAL	149 F
206	POKER	149 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
213	Q*BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
218	TRESHOLD	149 F
220	DONKEY KONG JR.	199 F
226	OILL'SWELL	149 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	199 F
232	FRONT LINE (s.c.)	199 F
234	MOUNTAIN KING	199 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	199 F
239	DUKE OF HAZARD	249 F
241	2010	199 F
242	TARZAN	249 F
243	HERO	249 F
244	PITFALL II	249 F
245	JAMES BOND	249 F
250	SPY HUNTER	249 F
251	TAPPER	249 F
253	GROG'S REVENGE	249 F
255	ILLUSION	249 F
256	NOVA BLAST	249 F
257	SQUISH'EM	249 F
260	ROCK N'ROPE	249 F
264	SUBROC	199 F
265	SPECTRON	199 F
266	FRANTIC FREDDY	199 F
267	CROSS FORCE	199 F
268	DECATHLON	249 F
269	ZAXXON	249 F
271	RIVER RAID	249 F
272	PITFALL	249 F
273	CHOPLIFTER	249 F
274	MR. DO CASTLE	249 F
276	TENNIS	269 F
277	BULDER DASH	269 F
278	ROCK'N BOLT	269 F
279	ALCAZAR	269 F

ATARI 2600 VCS

300	CONSOLE 2600 VCS (avec 3 jeux)	690 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
307	CARNIVAL	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q*BERT	149 F
311	TENNIS	149 F
312	SKI	149 F
313	ENDURO (grand prix)	149 F
314	BOXE	149 F
315	RIVER RAID	149 F
316	KEYSTONE KAPERS	149 F
321	WARLORDS (paddles)	149 F
322	JOUST	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YAR'S REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOEING	149 F
336	HUMAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
351	DEFENDER	149 F
354	H.E.R.O.	149 F
355	PITFALL II	149 F
360	SNOOPY	149 F
361	STARGATE	149 F
362	GALAXIAN	149 F
363	GHOST MANOR + SPIKE	149 F
365	DODGE EM	149 F
366	ROBIN DES BOIS	149 F
367	SKEET SHOT (ball trap)	149 F
368	RACQUET BALL (squash)	149 F
370	SPACE CAVERN	149 F
371	POOYAN	149 F
372	FOOTBALL	169 F
373	CRISTAL CASTLE	169 F
374	MILLIPEDE	169 F
375	BASKET	169 F

SEGA

400	CONSOLE SEGA MASTER avec HANG ONE	990 F
401	PISTOLET PHASER avec cartouche 3 jeux	450 F
402	CHOPLIFTER	219 F
403	BLACK BELT	219 F
404	THE NINJA	219 F
405	WORLD GRAND PRIX	219 F
406	MY HERO	169 F
407	GHOST HOUSE	169 F
408	TRANSBOT	169 F
409	F 16 FIGHTER	169 F
410	ALEX KIDD	219 F
411	ACTION FIGHTER	219 F
412	PRO WRESTLING	219 F
413	QUARTET	219 F
414	ASTRO WARRIOR	219 F
415	WONDER BOY	219 F
416	SPACE HARRIER	269 F
417	SHOOTING GALLERY (Phaser)	219 F
418	TEDDY BOY	169 F
419	SUPER TENNIS	169 F
420	WORLD SOCCER	219 F
421	ZILLION	219 F
422	ENDURO RACER	219 F
423	OUT RUN	269 F
425	ROCKY	269 F
426	FANTASY ZONE	219 F
427	SECRET COMMAND	219 F
428	GANGSTER TOWN (phaser)	219 F
429	MISSILE 3D	219 F
430	LUNETTE 3D	530 F

NINTENDO

500	CONSOLE+2 JOYSTICKS (avec super MARIO BROSS)	1190 F
501	ROBOT	390 F
502	ZAPPER (pistolet)	249 F

CARTOUCHES DE JEUX

503	STACK UP (robot)	249 F
504	HOGAN'S HALLEY (zapper)	249 F
505	WILD GUN MAN (zapper)	249 F
506	EXITE BIKE	249 F
507	MATCH RIDER	249 F
508	WRECKING CREW	249 F
509	GOLF	249 F
510	FOOTBALL	249 F
511	SLALOM	249 F
512	TENNIS	249 F
513	VOLLEY BALL	249 F
514	BALLON FIGHT	249 F
515	CLU CLU LAND	249 F
516	ICE CLIMBER	249 F
517	PINBALL	249 F
518	KUNG FU	249 F
519	URBAN CHAMPION	249 F
520	DONKEY KONG	249 F
521	DONKEY KONG 3	249 F
522	POPEYE	249 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

LE **SPÉCIALISTE** DE LA **CONSOLE** DE JEUX

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

TI 50



Tilt d'or/Canal+ 87



Ils étaient venus, ils étaient tous là le 12 novembre lors de la remise des Tilt d'or/Canal + 1987 animés par P. Dana (en bas à gauche). Le lendemain, sur Canal +, l'émission « Direct », présentée par P. Risoli, offrait une rétrospective filmée de la soirée. De g. à d. :T. Braille pour *Trail Blazer* (Gremlin's Graphics), B. Langlois et M. D. Sanchez pour *Morteville Manoir* (BJL Langlois et Kyilkhor création), S. Robert pour *Les passagers du vent* (Infogrames), B. Brocard, prix spécial du jury (Cobra soft), B. Bonel (Infogrames), D. Azoulay pour *OCP Art studio* (Rainbird distribué par FIL), L. Weil pour *Sapiens* (Loriciels), F. Robineau pour *Sentinel* (Firebird distribué par FIL), L. Mansford pour *Marble Madness* et *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* (Electronic Arts).

Bernard Martinez

Le créateur du mois : Jean Chagny



– Jean Chagny, vous avez écrit de nombreux listings de qualité (jeux, utilitaires, générateurs de programmes...) pour *Tilt*, pourquoi avoir abandonné la voie de l'édition ?

— Les logiciels édités par Minipuce étaient avant tout des éducatifs destinés au micro-ordinateur familial *EXL 100*. En ce qui concerne les jeux, je préfère qu'ils soient développés sous forme de listings dans « Sésame ». Par exemple « Frikkimo », « Corbeau et Renard », « Loto sportif »... Je ne crains pas le piratage puisqu'une fois publiés, les jeux tombent pratiquement dans le domaine public.
Je trouve cela très bien et je suis ravi d'en faire profiter le plus grand nombre.

– Vous avez très vite abandonné l'*EXL 100* pour le *PC*. Est-ce par opportunisme ?

— J'ai toujours pratiqué l'*IBM PC*, mais de manière professionnelle dans la fonction publique où je travaille. Je n'en ai pas pour autant abandonné l'*EXL 100* qui, par sa configuration sonore et vocale, m'a beaucoup amusé. Il se trouve que les faibles moyens qui m'ont été donnés pour développer sur cette machine et que sa vocation future qui la destine aux télécommunications ne sont plus de mon ressort.

– Parlons du *PC*. Dans nos numéros spéciaux, vous signez « Jean N'Chyga » et vous n'utilisez que rarement la moyenne et haute résolution. Pourquoi ?

— J'utilise un pseudonyme afin d'éviter les rapprochements. Mes collègues de la fonction publique ne comprennent pas toujours que la micro-informatique peut être ludique.
Il est toutefois aussi difficile de programmer un jeu qu'un programme professionnel !
En ce qui concerne l'utilisation limitée de la résolution graphique sur *IBM PC*, au travers des listings parus dans *Tilt* et ses numéros spéciaux, c'est pour permettre une adaptation plus simple sur tous les compatibles et aussi sur d'autres machines.

– Vous ne faites pas éditer non plus vos programmes sur *PC* ?

— Seulement les logiciels professionnels destinés aux PME. Ils sont publiés par la Compagnie d'édition de logiciels CIEL et sont vendus à raison de trois à quatre cents par mois en Europe et Afrique francophone. J'envisage l'édition d'un logiciel gérant les rencontres du championnat de France de football pour les amateurs du fameux Loto Sportif, c'est d'ailleurs le nom du logiciel.

– Est-il trop indiscret de vous demander votre âge ?

— J'ai trente-cinq ans d'âge absolu mais je n'ai que dix ans d'âge informatique. Au début, je programmais sur des *TRS 80* (4 Ko) et animait des stages pour l'Education nationale sur les premiers *ZX 80*. Quelle révolution dans les prix, capacités et qualités des matériels en dix ans !

– Pensez-vous qu'il soit difficile pour un joueur de passer de l'autre côté de l'écran et de se mettre à programmer ?

— La formation des jeunes et des moins jeunes me passionne autant à l'extérieur qu'au sein de l'entreprise. Je suis convaincu que l'informatique est accessible à tous lorsqu'elle est accompagnée d'une formation efficace et conviviale. J'ai vu des « informaticophobes » devenir des « top niveau » à la suite d'un stage. Les langages, eux aussi, sont accessibles et compréhensibles par tous. Il n'est pas nécessaire de posséder des diplômes pour programmer.
La preuve, je n'en ai aucun !

– Merci, et à bientôt dans « Sésame » ?

— J'y compte bien et, dorénavant, en moyenne résolution graphique. Bonne année à tous les lecteurs ainsi qu'à la rédaction de *Tilt*.

Jeux vidéo

Les premiers jeux vidéos apparus il y a deux ans sur le marché américain débutent leur carrière européenne en Grande-Bretagne sous la

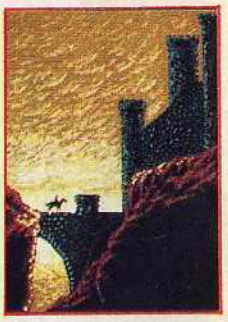


bannière Ocean. Non, je ne délire pas il s'agit bien de jeux vidéo, autrement dit les jeux qui ont pour support les cassettes des magnétoscopes. Nous avions remarqué le premier du genre au CES de Chicago en 1986, le *VCR Quaterback*. Cette simulation de match de football américain couplait un jeu de société classique à des séquences « live ». Des versions hockey et basket-ball sont depuis sorties des ateliers de VCR Enterprises INC. Ocean débute la commercialisation par *Winter Olympic Games*, les jeux olympiques divers.
A quand la France ? N. M.

Iron Lord











IRON LORD

Atari ST : 299 F ☐ Amiga * : 299 F ☐

Port gratuit *Règlement C.C.P. ou Chèque bancaire*

à retourner à : **UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex

* *Bientôt disponible.*

UBI Soft

Tél. 43 39 23 21



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS

IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

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

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

BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

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

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

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

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

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

HIT PACK
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF **69/119F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

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

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

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNATI WORLD GAMES	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
FLASHPOINT	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

LAZER TAG	95/145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
NEBULUS	95/145F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SHACKLED	95/145F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADE TOURNAME	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
MASK 1 NF	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SCRABBLE NF	185F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

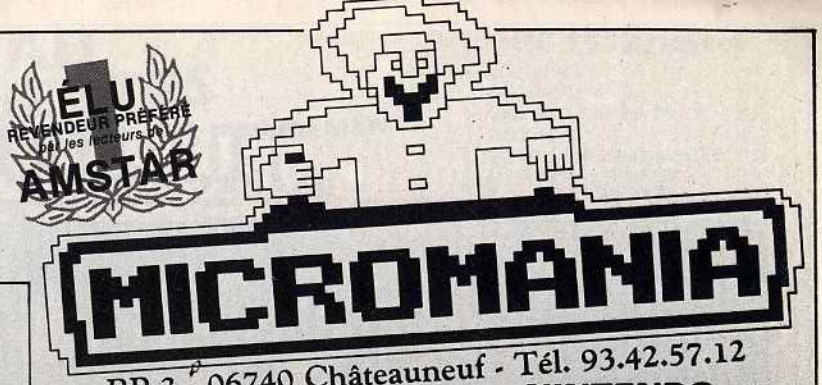
SPECIAL ATARI ST DES PRIX DEMENTS

ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING

MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS+ SPACE SHUTTLE2
+ MAJOR MOTION **275F**

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **250F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ALTAIR NF	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	165F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	215F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	225F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	225F
BOB MORANE:LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	215F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
KARATE KID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	185F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE NF	165F
MACACAM BUMPER NF	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES NF	225F
MEAN STREAK	225F
MEWILO	225F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PROHIBITION NF	225F
RANARAMA	175F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	245F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	175F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX NF	195F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HUEY NF	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
ZOMBI	195F



1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM

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

ALBUM HEWSON **95F**
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS

BEST OF ELITE 2 **95F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK2

HIT PACK 1 **75F**
+COMMANDO+AIRWOLF
+BOMBJACK+FRANCK BOXING

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

GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86 **98F**
+ JET SET + FIGHT WARRIOR

ELITE TRIPLE PACK **99F**
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 + 3DC

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

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

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

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95F
A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BLOOD VALLEY	89F
BRAVESTAR	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MAD BALLS	89F
MATCH DAY 2	89F
PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	89F
SHACKLED	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
TOUR DE FORCE	89F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEADERB TOURNA	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BASIL LE DETECTIVE	89F
BOBSLEIGH	95F
BUGGY BOY	95F
COMBAT SCHOOL	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GAME OVER NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
MASK 1	89F
MASK 2	89F
MUTANTS NF	89F
OUT RUN	95F
RENEGADE NF	95F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
TANK NF	95F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WINTER GAMES NF	89F
WORLD GAMES NF	85F

THOMSON

	C/D
ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5°AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
LES EXCLUSIFS N°1	**145/195F**
+ ARKANOIDS + MISSION RAFALE	
+ NUMERO 10	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT I	**155/185F**
+ PULSAR 2 + YETI	
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

	C/D
AFFAIRE SYDNEY	165F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGERS VENT 1	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF
+ ELECTRAGLIDE + CHESS 3D
+ ALLEYKAT + BLUE MAX **95/145F**

SMASH HIT VOL 6 NF
+ ELECTRAGLIDE + TIME FLIP
+ FORT APOCA. + DRELBS **95F**

SMASH HIT VOLUME 5 NF
+ ELECTRAGLIDE + QUASIMODO
+ MEDIATOR + CHOP SUEY **95/145F**

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

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

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY approach NF	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TONIC TILES	ND/195F

MSX

ACE OF ACES	99F
ARMY MOVES	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
DEATH WISH 3	95F
GAME OVER	99F
GAUNTLET	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MASK 1	95F
MASK 2	95F
SPY VS SPY 2	95F
SUPER CYCLE	95F
TAI PAN	99F
TOUR DE FORCE	95F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
WINTER GAMES	95F

NINTENDO

BALLOON FIGHT	215F
CLU CLU LAND	215F
DONKEY KONG	215F
DONKEY KONG 3	215F
DUCK HUNT	215F
EXITE BIKE	215F
FOOTBALL	215F
GOLF	215F
HOGAN'S ALLEY	215F
KUNK FU	215F
ICE CLIMBER	215F
MATCH RIDER	215F
PINBALL	215F
POPEYE	215F
PRO WRESTLING	215F
SLALOM	215F
STACK UP	215F
SUPER MARIO BROTHER	215F
TENNIS	215F
URBAN CHAMPION	215F
VOLLEY BALL	215F
WILD GUN MAN	215F
WRECKING CREW	215F

SEGA

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

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

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin





Pirates en Mer de Chine

Hong-Kong ou l'autre visage de la micro-informatique. Là-bas les ordinateurs sont copiés en série, les logiciels ne sont pas protégés, le piratage n'existe pas. Dépaysement garanti.

Comme tous les après-midi, en cette période de mousson, la pluie se déverse violemment sur Hong-Kong surchauffée. L'atmosphère étouffante n'en fraîchit pas pour autant.
La saison rend tout moite, poisseux.
L'air est lourd.
Mais cela ne semble gêner en rien les millions de Chinois qui s'activent en tous sens.
Businessmen en complet-cravate, coolies portefaix sur leurs vélos surchargés, vendeurs de dim-sum et de poisson frit ambulants, étudiants en chemisette, les rues grouillent de monde, sans parler de la circulation ininterrompue où dominent les taxis, les camions à plates-formes de bois chargés d'épices et de sacs de riz, et les double-deck buses.
Hong-Kong, aux yeux occidentaux non avertis, apparaît comme le paradis des gadgets. Le label « made in Hong Kong » symbolise le règne de la matière plastique, de l'électronique, et de la micro-informatique à bas prix.
Tout cela existe certes, les téléphones en forme de Mickey, les calculatrices transparentes et les faux *Apple*,
mais il ne faut pas oublier que Hong-Kong est surtout la troisième place financière mondiale après Londres et New York. Cette ville, plaque tournante du trafic commercial pour les pays n'ayant pas reconnu la Chine communiste, est un mélange étonnant de pauvreté et de richesse (c'est ici que l'on compte le plus grand nombre de Rolls au mètre carré), de modernisme, à la pointe de la technologie, et d'une culture ancestrale où le travail acharné est une des valeurs les plus importantes.
Le marché de la micro-informatique est au carrefour de ces mentalités.

Une visite à Golden Center

Dans cette ville-fourmilière, la grosse informatique, les ordinateurs géants, clignotent vingt-quatre heures sur vingt-quatre, dans les luxueux buildings climatisés des sièges de banques, des compagnies d'assurances et contrôlent le chargement des milliers de porte-containers du port.
Le temple de la micro se situe plus modestement dans un immeuble d'un quartier populaire. « Golden Computer Arcade », plus connu sous l'appellation de « Golden Center » est ouvert tous les jours jusqu'à 22 heures, les étages sont divisés en une multitude de petits stands encombrés et envahis en permanence par les jeunes Chinois.
Ce qui étonne le visiteur qui pénètre pour la première fois à Golden Center, c'est le nombre d'*Apple II* qui trônent dans presque toutes les boutiques du centre. Or, surprise pour l'Occidental qui s'approche, il n'y a pas de marque sur les machines et le prix de l'unité centrale ne dépasse pas les H.K. $ 1100 (environ 800 F).
Pourtant c'est bien un *Apple II C*, même couleur, même encombrement, le modèle est en tout point pareil à l'original. Ces copies impunies sont un pied de nez à Apple qui s'est toujours battu contre l'apparition de clones tout en fermant les yeux sur le piratage des logiciels.
Le second standard a visiblement renoncé à se battre contre une pratique tellement ancrée dans la mentalité locale.
Mais ces faux *Apple* se vendent mal depuis un certain temps et malgré baisses de prix et promotions répétées, plus personne n'en veut. Pourquoi ? Parce que l'acheteur potentiel préfère maintenant consommer du compatible *PC* haut de gamme. Pour un prix très compétitif (la configuration complète d'un *PC AT* revient à 7 000 F), les *PC* présentent l'avantage d'être légaux, donc utilisables professionnellement et bénéficient d'un service après-vente efficace, et d'une logithèque exceptionnellement riche et peu onéreuse.
Il semblerait même que le *PC AT* pourrait tenir tête à son principal concurrent, le *PS*, qui devrait arriver à Hong-Kong sous peu. Toutes les autres marques qui ponctuent l'univers familier de la micro occidentale paraissent singulièrement absentes des principaux stands. Aucun *Amstrad*, *Commodore* ou *Atari* à l'horizon. Atari a pourtant eu son heure de gloire à Hong-Kong. Pour la première fois un constructeur ouvrait des show-room (salle de démonstration) pour présenter ses machines et permettre à l'acheteur de les tester. Mais l'intérêt du public est vite retombé. Les *Atari* sont trop fermés et empêchent tout bidouillage ou extension, le nerf de la guerre à Hong-Kong, où les cartes et périphériques de tout poil font fortune. C'est le règne du kit et donc des compatibles *PC*. Le visiteur se rend au Golden Center pour acheter des cartes additionnelles, des lecteurs de disques durs, des alimentations électriques qui viendront gonfler la machine. Naturellement les Japonais tels MSX, Sega et Nintendo occupent une part non négligeable du marché sous leur propre marque. Ces derniers sont vendus à un tel prix qu'ils ne justifient pas la fabrication de clones.
Du côté des logiciels le système mis en place est encore plus révolutionnaire. Un éditeur français n'y retrouverait pas ses moutons et surtout pas son argent.
Les centaines de jeux bradés chaque jour au Golden Center coûtent de trois francs cinquante à dix francs. La scène qui suit ne pourrait s'imaginer nulle part ailleurs. Le joueur entre et fait son choix. Le vendeur sort alors l'original du ▸



Les cartes de circuits imprimés se vendent comme des savonnettes, sur un trottoir.

Fiche d'identité

Hong-Kong : île de la baie de Canton, en mer de Chine.
Six millions d'habitants (98 % de Chinois) sur 1 000 km², la plus forte densité du globe.
Colonie britannique depuis 1842, doit être rendue à la Chine Populaire en 1997.
On y parle l'anglais et le chinois.



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **195F**
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS **145F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL
+5° AXE+SAPIENS **145F**
+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **215F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3 **195F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **145 F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
OCEAN STAR HITS **145 F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 **145F**
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 NF
+ COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
KONAMIS GREATEST HITS
+GREENBERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE ARKUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ACE 2	145F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
CATCH 23	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
DEATH OR GLORY	145F
ENTREPRISE	145F
X1	195F
FIRE TRAP	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
LA MASCOTTE	195F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
OXPHAR	205F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHARAON	179F
PLATOON	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUIN	245F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
RX 220	179F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS	145F
SKAAL	195F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
QUAD	179F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SILENT SERVICE NF	139F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLA LEADERBOAR	145F
ACROJET NF	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
GUADALCANAL	145F
INVITATION NF	195F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
MONOPOLY NF	245F
NECROMANCIEN	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SCOTT WINDER NF	225F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

ALBUM EPYX **225F**
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS **275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL **275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS **225F**
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
BRUCE LEE NF	175F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ECHECS 3D NF	175F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	275F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MARCHE A L'OMBRE	225F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
SHARD OF SPRING	245F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT NF	195F
STARFLIGHT	225F
SUBBATTLE SImulator	225F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TAI PAN NF	145F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

tiroir, le place dans la machine en compagnie d'une disquette vierge et demande deux minutes d'attente.
Une fois l'opération faite il ne reste plus qu'à recopier le nom du logiciel sur la disquette.
Le même principe s'applique aux cartouches.
L'opération se déroule au grand jour, en toute légalité. Pour le prix d'un ticket de métro parisien l'acheteur repart avec son jeu en poche.
Étonnant non ? Évidemment il manque la belle jaquette couleur ou la description détaillée du programme mais là où l'arcade est reine, point n'est besoin de dix pages d'explication.
Tout ceci n'est possible que parce qu'à Hong-Kong les créateurs de logiciels ne sont pas intéressés aux ventes mais rémunérés au forfait une fois pour toute.
Ils cèdent tous leurs droits en vendant leur idée.
La notion de piratage n'existe même pas et les machines de copies tournent à plein rendement.
Tout cela serait parfait dans le meilleur des mondes si le revendeur n'avait étendu la pratique aux logiciels occidentaux.
En quelques semaines le dernier hit anglais est disponible au Golden Center.
Les créateurs n'ont alors aucun recours sur les ventes de leur travail dans cette partie du monde.
Autant dire que nous étions tout à fait mal vus là-bas et que nos appareils photos n'ont pas provoqué l'enthousiasme général. Espions venus de l'Ouest nous avons été refoulés à plusieurs reprises.
Les jeux jouissent d'un autre moyen de diffusion hors des circuits classiques et des magasins.
Dans un pays où le téléphone est gratuit, les échanges par modem vont bon train et l'on imagine sans mal les réseaux de joueurs qui se sont tissés à travers la ville.

Des micros à la carte

Si Hong-Kong a pu s'implanter fortement sur le marché de la micro c'est grâce à sa main-d'œuvre qualifiée et peu chère, prête à se recycler aussi souvent que ses industries. Les composants électroniques sont fabriqués à Hong Kong même, ou importés de Taïwan ou du Japon pour être assemblés sur place. Bien souvent c'est l'utilisateur lui-même qui compose son micro à l'aide des cartes achetées dans le commerce. Suivant ses priorités, il réalise ainsi un micro personnalisé à des prix imbattables.
Certain constructeurs n'hésitent pas, pour le prix du disque dur et de l'alimentation électrique, à fournir tout le reste en prime, jusqu'au clavier et à l'écran couleur. En effet, le problème principal de Hong-Kong est le manque de place, les stocks coûtent très cher, il faut donc savoir vendre très vite au rythme de la production.
La surenchère se développe très rapidement et, commerce oblige, tout le monde doit s'aligner sur cette politique. Il en est de même pour la maintenance. Le plus souvent, les revendeurs échangent les machines défectueuses contre du neuf. Le rebut est alors désossé et remis dans le circuit commercial sous forme de pièces détachées.
On a vu des petites entreprises chinoises racheter des stocks d'ordinateurs uniquement pour les pièces. Cet exemple illustre bien la mentalité chinoise qui sait parfaitement déceler les nouveaux marchés et tirer partie des situations pour faire du commerce. Dans ce brassage accéléré des machine et de logiciels un seul problème subsiste : la langue. Dans une ville essentiellement chinoise seul l'anglais est de mise en micro-informatique pour des commodités d'utilisation et surtout la compatibilité avec le matériel. Il n'existe que très peu de systèmes en langue chinoise et la plupart restent très laborieux. Le chinois traditionnel, le mandarin, s'écrit à l'aide de signes qui expriment l'idée et non le son. Les dictionnaires renferment quelques trente-cinq mille mots.
Il faudrait donc un clavier de plusieurs milliers de touches pour taper un texte en chinois traditionnel. Dans les années soixante une écriture du chinois en caractère romains a été mise au point, le Pinyin.
International Geosystem a sorti récemment le logiciel *Tian-Ma* (le cheval du jour) pour *IBM PC* ou compatibles. *Tian-Ma* permet d'obtenir à l'écran ou sur imprimante la transcription en idéogrammes du chinois Pinyin tapé sur un clavier romain. Mais ce logiciel extrêmement coûteux est surtout utilisé par les organismes officiels. L'anglais reste la seule langue de l'informatique à Hong Kong. On retrouve cette suprématie dans la presse.
La plupart des magazines de micro-informatique disponibles en kiosque sont importés d'Angleterre ou des États-Unis.
Il existe cependant quelques éditions locales de journaux professionnels comme « Computerworld », la seule parution hebdomadaire en Asie ou bien « Asian Computer », un mensuel fondé en 1977 qui est le plus vendu dans cette région du monde.
Parmi les quelques mensuels de micro-informatique rédigés en chinois citons « Personal Computer » ou « Modern Electronic » dédiés au hardware et envahis de publicité pour des pièces détachées. Il n'y a pas de place à Hong-Kong pour un journal de jeux comme *Tilt*. En effet, pourquoi acheter une revue à vingt francs quand, pour le même prix, le joueur repart avec quatre jeux en poche ? En revanche il se vend partout de très nombreux livres de programmes de jeux, classés par genres.

A la sortie d'un métro ultra moderne, le visiteur plonge dans la fourmilière des marchands ambulants. Dans ce quartier populaire, les petits vendeurs dorment dans des cartons à même le sol. Golden center, ouvert tous les jours jusqu'à 22 heures, aligne des cages de verre plus proches de nos garages que des luxueuses boutiques de micro occidentales. Le temple des ancêtres trône parfois au milieu des fer à souder, des cartes ou des fausses coques d'Apple...











La force d'adaptation

De toutes les transformations pouvant affecter le marché de la micro-informatique dans le monde occidental, apparition d'une nouvelle machine, prédominance d'un format de disquette, hégémonie d'une marque, aucune ne devrait influer sérieusement sur cette industrie à Hong-Kong.
En effet, l'adaptation ultra-rapide étant la qualité principale des petites entreprises chinoises, elles trouveront toujours un débouché à leur savoir-faire et recycleront leur main-d'œuvre pour produire les machines en vogue sur le marché. Leur force n'étant pas basée sur la recherche, ni sur les idées nouvelles, mais sur la rapidité et le moindre coût de production, donc de vente, l'avenir de la micro-informatique à Hong-Kong paraît avoir encore de belles années devant lui.

De nos envoyés spéciaux
Catherine Van Cauwenberghe
et Jean-Michel Rossi

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES ALBUMS!

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES **119 F**

BEST OF ELITE 2 **95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION

OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK

IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**

MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**

LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**

ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **95 F**

ERE HITS N°2 **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT

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

ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONOMI'S GOLF

PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **99F**

LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**

HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**

HIT PACK 1
+BOMBJACK **85F**
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

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

LES ALBUMS (suite)

ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS **95F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS

ALBUM UBISOFT
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **175F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

ALBUM LORICIEL
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR **95 F**

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

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BASKET MASTER	89F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB M LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
CATCH 23	89F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRASH GARET	195F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
ENTREPRISE	89F
FIRE TRAP	95F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKETBAL	95F
STRYFE 2	135F
THE LAST NINJA NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MASK 1	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SILENT SERVICE	85F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GUADALCANAL	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MONOPOLY NF	175F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

Promotions sur manettes

Manette Speed King	**145 F**
Terminator (grenade)	**145 F**
Manette Pro 5000	**145 F**
Elite autofire	**145 F**
Cheetah 125 +	**90 F**
Cheetah mach 1 +	**135 F**
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	**75 F**

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 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 _____

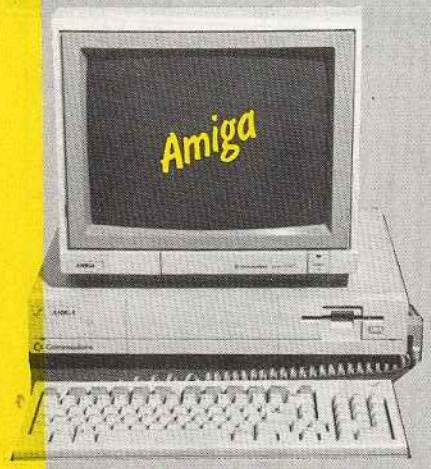
Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

CRÉDIT GRATUIT
4 mois sur TOUT LE MAGASIN
à partir de 3000 F d'achat.



AMIGA 2000 et COMMODORE PC
Nous consulter
AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette de jeu + 10 disquettes



Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Gem Lock	4 590 F
Lecteur disk 3.1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur Okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utiliaires

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

JEUX

Alien strike	175 F
Artic Fox	290 F
Balance of Power	390 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	350 F
Cruncher Factory	N.C.
Dark castle	250 F
Defender of the crown	350 F
Faery Tale Adventure	350 F
Goldrunner	235 F
Kampsgruppe	N.C.
Karaté King	N.C.
Knight Ork	N.C.
Leviathan	N.C.
Marble Madness	290 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	380 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
The Pawn	275 F
Phantasy III	310 F
Portal	350 F
Pace Quest	350 F
Starglider	239 F
Tass Time	250 F
Terror Pods	239 F
World Games	270 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
3 450 F
Crédit : comptant 350 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle
+ lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux
1 690 F
Crédit : comptant 190 F
+ 12 mensualités 150 F

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect. disk 1541
+ 1 cadeau
2 990 F
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 226,80 F

NOUVEAU :
Lecteur disk compatible 1541
1 490 F
(30 % plus rapide)

C 64 + GEOS	1 450 F
C 128 + JANE	2 190 F
Lecteur disk 1571	2 550 F
Star NL 10C	2 790 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur 40/80 colonnes	2 890 F
Voice Master	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5 1/4p les 10	45 F

LES HITS COMMODORE

1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Arkanoïd - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F
Art studio - C/D	155/185 F

NOUVEL ESPACE DE VENTE
172, rue Jeanne d'Arc – Paris 13e
Tél. 43.36.40.18 – 45.35.13.25
Métro Saint Marcel

Amstrad 6128
Monochrome
+ 1 manette de jeu
2 390 F

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

Périphériques

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

Les Hits Amstrad

Album digital - C/D	N.C.	Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Arkanoïd - C/D	89/130 F	Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Astérix C/o Rahazades - D	N.C.	Métro cross - C/D	99/140 F
Barbarian - C/D	89/125 F	6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Bluberry - D	N.C.	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Crasy cars - C/D	N.C.	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Roadrunner - C/D	105/150 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F	Superhits 2 - C/D	N.C.
Hit PackIII - C/D	105/145 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
		World class leaderboard - C/D	99/140 F

MICROSTORY VOUS OFFRE
UNE MANETTE DE JEU GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Nouvelle console SEGA
avec Hang One
Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

Tuner Télévision Pal/Secam, prise canal Plus (TVA 33,33 %) 1 350 F avec télécommande 1650 F

Astérix - C/D	99/150 F
Ace N° 2 - C/D	105/145 F
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
California games - C/D	95/145 F
Cauldron II - C	105/160 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 F
Defender of the crowns - D	135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Earth orbit station - D	199 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freddy Hard.dest. - C/D	89/125 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	95/130 F
Game set x Match - C/D	105/155 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	95/170 F
International Karaté + - C/D	95/145 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F

Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Light force - C/D	95/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
6 Pack. vol. II - C/D	89/135 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pegasus - D	229 F
Pirate - C/D	165/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	140/175 F
Road runner - C/D	99/145 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Test drive - D	225 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
Thai-Pan - C/D	105/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Track and Field - C/D	105/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trantor - C/D	99/145 F
Tresor - C/D	105/155 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Utlima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
World Class leaderboard - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F

14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — 172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS
MÉTRO : MAUBERT MUTUALITE

MICROSTORY

TÉL. : 43.25.51.52 – 43.26.07.98 — TÉL. : 43.36.40.18 – 45.35.13.25

SUPER PROMO
EPSON LX 800
160 cps friction/traction
Compatible ATARI/IBM
2 690 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur sur pied
+ 1 manette
+ 12 logiciels
4 790 F

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 124
+ imprimante citizen 120 D
+ traitement de texte
7 290 F

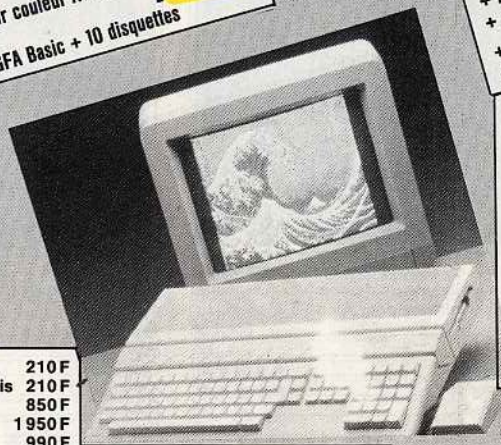
ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 124
+ disk dur SH 205
+ imprimante citizen 120 D
+ GFA BASIC
11 490 F

ATARI®

ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF 5 490 F
+ moniteur couleur 1 425
+ cadeau

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 124 **5 990 F**
avec moniteur couleur ATARI SC 1425 **7 490 F**
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

MEGA ST 2 M **9.950 F HT**
MEGA ST 4 M **12 950 F HT**
Imprimante Laser **11 950 F HT**



PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Cumana 5 1/4p	2 190 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 205	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realtizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
PC Dito (émulateur PC)	850 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

UTILITAIRES

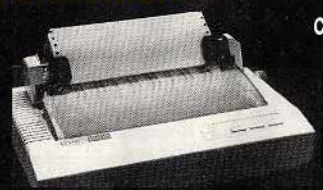
Aegis animator	570 F	Education primaire maths	210 F	Pack 520 ST	490 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F	Education primaire français	210 F	Pack 1040 ST	1 550 F
Architect Design	290 F	Emulcom	850 F	PC Dito	850 F
Art director	490 F	Evolution (trait. texte)	1 950 F	Platine ST	1 750 F
Bac seconde	230 F	Evolution (sunset)	990 F	Profimat ST	495 F
Becker texte	750 F	First Word + français	950 F	La Solution	2 370 F
CAD 3D version 2.0	890 F	Futur Design	290 F	Stéréo Tek glasses	1 790 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	GFA Artist	420 F	Super base	990 F
Calcomat tableur	450 F	GFA Basic	490 F	Textomat	450 F
Calcomat 2	750 F	GFA Compilateur	450 F	V.I.P. (sous gem)	1 890 F
Compta Memsoft	1 650 F	GFA Jumbo Pack	550 F	GFA Draft	850 F
Datamat fichier	450 F	Habawriter II	750 F	GFA Vector	450 F
DB Man (Dbase III)	1 190 F	Human Design	290 F	Publishing Partner	1 650 F
Degas Elite	690 F	Lattice - C	990 F	Pro 24 Stenberg	2 450 F
Devpack	490 F	MCC Pascal	790 F		
Digitaliseur de son	1 550 F	Megamax C	1 690 F		
Easy Draw	850 F	OSS Pascal	710 F		
Easy Draw 2	800 F	Macro assembleur	490 F		
		MC Base Memsoft	1 650 F		

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/01/87 : 18,24 %

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



STAR NL 10 - Version parallèle **2.450 F**
Version Commodore **2.550 F**



Citizen 120 D
1 990 F



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

JEUX

Album Epyx	N.C.	Meurtre en série	250 F
Altair	280 F	Microleague	210 F
Alternate reality	310 F	Mission Elevator	N.C.
Arkanoïd	145 F	Moebius	260 F
Artic Fox	310 F	Ninja (Karaté)	145 F
Asterix rahazades	250 F	Ogre	350 F
Balance of Power	275 F	Passagers du vent (2)	289 F
Barabarian	220 F	Road Runner	225 F
Blueberry	250 F	Scenary 7F.S II	210 F
Chess (Psion)	225 F	Scenary 11 F.S II	210 F
Crafton et Xunk	280 F	SDI	320 F
Defender of the crown	350 F	Sentinel	199 F
Déjà vu	300 F	Silent service	239 F
F 15 Strike Eagle	270 F	Skyfox	330 F
Fantasy II	310 F	Solomons key	210 F
Fantasy III	310 F	Space quest	370 F
Flight simulator II	390 F	Starfleet	410 F
Goldrunner	225 F	Starglider	210 F
Guerre des étoiles	199 F	Startrek	250 F
Guild of Thieves	239 F	Super Cycle	290 F
Harrier strike mission	370 F	Tai-Pan	195 F
Indiana Jones	195 F	Terror Pods	239 F
International karate	199 F	Test Drive	320 F
Iznogoud	250 F	The Hunt for red october	250 F
Karaté Kid II	205 F	Tonic Tile	195 F
Leisure suit Larry	210 F	Tracker	210 F
Le Nécromancien	150 F	Trivial poursuit	290 F
Liberator	165 F	Turbo GT	190 F
Livingstone	150 F	Ultima III	450 F
Macadam Bumper	270 F	Winter Games	290 F
Manoir de Morteville	195 F	World Games	250 F
Marble Madness	229 F	Xévious	225 F

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

HORAIRES : LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 13 H
ET DE 14 H A 19 H

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.

TILT1/88

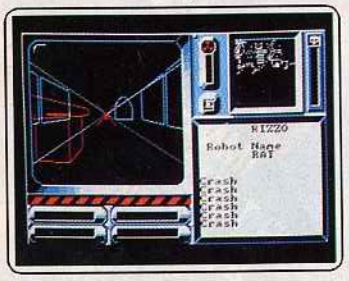
COUP D'ŒIL



The Guild of Thieves

Après *The Pawn*, voici le nouveau jeu d'aventure de la même équipe. Vous devez parvenir à être l'un des membres de la très fermée guilde des voleurs. La version *C 64* dispose de très beaux graphismes (néanmoins en dessous de la version *ST*) et d'un excellent analyseur de syntaxe. Un jeu complexe dont il sera difficile de venir à bout. (Disquette Rainbird pour *C 64/128.*)E.C.

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



Cholo

Des robots fous se meuvent sans directives à la surface de Cholo, anéantie par un holocauste nucléaire. L'humanité vit sous terre dans le confort artificiel créé par un ordinateur agonisant. Parviendrez-vous à récupérer le contrôle des robots de la surface et à leur faire ouvrir les portes de votre prison dorée. Un jeu de qualité au graphisme 3D animé. (Disquette Firebird pour *CPC.*)E.C.

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



Trivial Pursuit

Cette adaptation sur *Atari* de ce grand jeu de société est très bien faite. Les règles sont intégralement respectées. Les graphismes qui agrémentent le jeu sont superbes et hauts en couleur. Les trois mille questions qui sont proposées autorisent un jeu varié. Seul défaut, il faut connaître la langue de Shakespeare pour jouer. (Disquette Domark pour *Atari ST.*) J.H.

Type _____ *questions-réponses*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*

Barbarian

Le barbare repart au combat, sur le *ST* cette fois. Les duels à l'épée sont rapides et violents, les graphismes agréables et colorés. Le point fort de ce programme – hormis les gags saignants qu'il met en scène – reste la décapitation de votre adversaire (avec giclée de



sang)... ou la vôtre. Un jeu saignant donc, pour les amateurs de combat. (Disquette Palace Software pour *Atari ST.*) A.H.-L.

Type _____ *combat*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Knight Orc

Incarnant un orc dans un monde hostile, vous devez récupérer des cordes, apprendre la magie et accumuler des richesses pour engager des mercenaires et parvenir au but de votre mission : retourner à votre tanière. Cet excellent jeu d'aventure jouit



d'un analyseur syntaxique surpuissant et de graphismes digitalisés superbes. (Disquette Rainbird pour *Atari ST.*) J.H.

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

The Armagedon Man

Réparti en quatre phases de jeu successives, ce wargame vous invite à contrôler l'équilibre financier, politique et militaire du globe. Vaste programme donc, austère au premier abord, ce logiciel affiche bien vite une stratégie convaincante. Signalons enfin



que le « package » comprend une planisphère superbe ! (K7 Martech pour *Amstrad CPC.*) O.H.

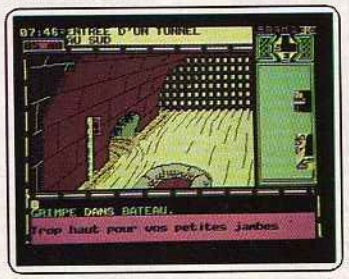
Type _____ *wargame contemporain*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *n.c.*



Phantasie III

Nikademus vous défie à nouveau. Différentes améliorations ont été apportées : un critère social qui influence vos moyens financiers et des combats plus riches : quatorze actions et localisations des coups sur le corps. La version *ST* est bien meilleure que celle de l'*Apple II* (*Tilt* 44), tant au niveau graphique que sonore. (Disquette S.S.I. pour *Atari ST.*) J.H.

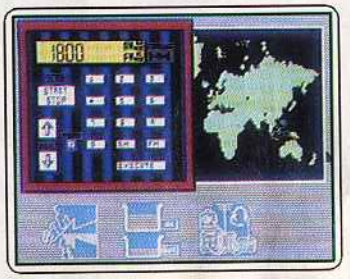
Type _____ *jeu de rôle*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*



Sram 2

Sram 2 est une aventure graphique classique et assez facile à vaincre. Si ses détracteurs désapprouvent la simplicité de son scénario, les aventuriers novices y trouveront à mon avis une quête très maniable, servie pas un graphisme fouillé et joli. Le dialogue avec l'ordinateur est, de plus, simple et... en français ! (Disquette Ere Informatique pour *PC.*) O.H.

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



The Armagedon Man

Votre tâche consiste à entretenir le fragile équilibre géopolitique de la fédération (UNN). Vous devez gérer un nombre considérable de variables (turbulences internes à la fédération), déplacement de troupes, données issues de satellites géostationnaires. Un jeu aux graphismes simples et efficaces, avec en prime une superbe musique. (K7 Martech pour *C 64.*) E.C.

Type _____ *stratégie*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

The Bard's Tale

Un grand classique du jeu de rôle adapté au *ST* . Grosso modo, il s'agit, à la tête d'une équipe d'aventuriers, de libérer votre contrée de la malédiction que lui a lancée le terrible sorcier Mangar. Les graphismes sont somptueux et adaptés à chacune des loca-



lisations. Des petites animations viennent enrichir l'atmosphère. Un hit. (Disquette Electronic Arts pour *Atari ST.*) E.C.

Type _____ *jeu de rôle*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Mission

Parviendrez-vous à récupérer la formule de la bombe « Mégatron », que Malox a dérobée. Vous explorez un grand nombre de salles et détruisez toutes les créatures qui vous ralentissent. Le graphisme est fin (moyenne résolution), malheureusement les person-



nages sont trop petits. Un programme qui ne provoque pas d'élan passionné. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC.*) E.C.

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

Battleships

Version *Amstrad CPC* de la classique bataille navale. Placez vos navires sur la grille, votre adversaire (humain ou machine) en fait autant. Feu ! Par salves de vingt-quatre coups. Un peu de chance et du « nez » : une animation montre l'envol



majestueux de la salve, les navires qui explosent et coulent. Peu imaginatif. (Disquette Elite pour *CPC.*) D.S.

Type _____ *réflexion*
Intérêt _____ *7*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*



Marble Madness

Un jeu qui marie simplicité et qualité : une petite boule à diriger à travers un dédale de montagnes russes bordées de précipices. Le graphisme n'a pas la même perfection que sur *Amiga*, mais le suspense, les difficultés croissantes des tableaux et le désir de se surpasser en font un super-logiciel. (Deux disquettes Electronic Arts pour *compatibles PC*. Carte CGA obligatoire) J.-L.R.

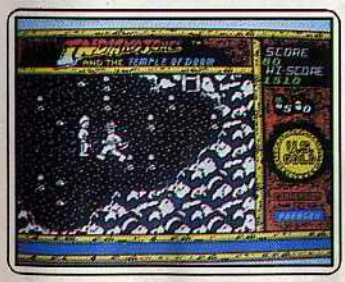
Type — *arcade*
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — C



Mach 3

Ce programme prouve l'amélioration de la qualité des jeux sur *PC* : un beau graphisme, une animation irréprochable (scrollings rapides et lisses), un environnement sonore de qualité (superbes digitalisations). Il vous faut détruire Sfax, le sorcier et tous ses sbires : c'est le seul moyen de sauver votre compagne d'un terrible sortilège. (Disquette Loriciels pour *PC*.) E.C.

Type — *action spatiale*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — C



Indiana Jones

Par rapport à la version *ST* testée dans le *Tilt* n° 49, cette adaptation sur *Spectrum* perd une partie des qualités graphiques (dessins en monochrome et moins bien finis), d'animation (plus hachée) et surtout sonores (pas de musique et bruitages réduits). Elle n'en demeure pas moins correcte vues les capacités réduites de la machine. (K7 Atari pour *Spectrum*.) J.H.

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

Missions en rafale

A défaut de posséder réellement le dernier rejeton de l'aéronautique moderne, vous pourrez vous entraîner sur ce simulateur de combat. Différents types de missions vous sont proposés. Malheureusement le réalisme du programme souffre de la pauvreté



sonore : les réacteurs sont muets. Un jeu somme toute classique (énième simulateur de vol). (Disquette Fil pour *Atari ST*.)E.C.

Type — *simulation*
Intérêt — 10
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — B

Charly Diams

Votre quête de diamants bleus vous pousse à prendre des risques insensés. Il faut découvrir et cueillir sept fleurs miracles disséminées à travers le monde. Le graphisme est varié, coloré mais simpliste. Néanmoins il se dégage de l'ensemble une atmosphère

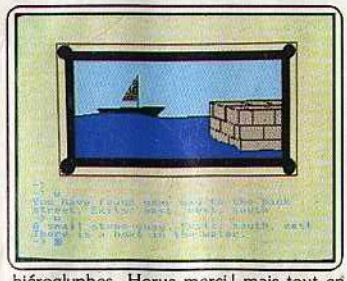


estivale et sympathique (paysages variés, plages, coraux). (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) E.C.

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

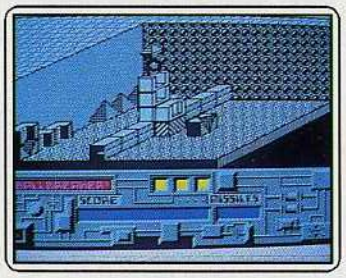
Book of the dead

Sorti de la présentation, le souffle maléfique de la momie à bien du mal à se faire sentir à travers ce logiciel mal ficelé pour égyptologues. Le graphisme est d'une platitude désespérante et le manque de sonorisation est sépulchral. Le texte n'est pas en



hiéroglyphes, Horus merci ! mais tout en anglais, ce qui n'arrange rien par Osiris ! (Cassette CRL pour *Amstrad CPC*.)J.-L.R.

Type — *aventure*
Intérêt — 8
Graphisme — —
Animation — ★★
Bruitage — —
Prix — n.c.



Ball Breaker

Ce superbe casse-briques en relief est disponible sur *Spectrum*. Les décors 3D sont splendides (mais en monochrome). L'animation est bonne mais se ralentit beaucoup lorsque les éléments en mouvements se multiplient. Les bruitages sont bien rendus et peuvent être remplacés par une bonne musique d'accompagnement. (K7 CRL pour *Spectrum*.) J.H.

Type — *casse-briques*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — B



Ere Hits Vol. 2

Le titre porteur de cette compilation est assurément *Crafton et Xunk*, un jeu d'action/stratégie original et graphiquement très convaincant. Viennent ensuite *Eden Blues*, une aventure sans grande envergure, *Sai Combat*, un logiciel d'arts martiaux très bien animé et *Robbot* pour action/échelle... Un bon achat ! (Disq. Ere pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type — *compilation*
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — B



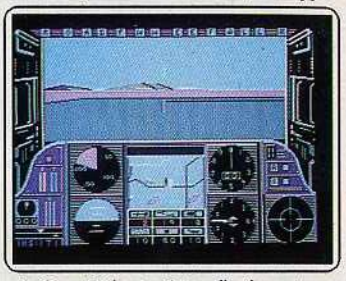
Tracker

Vous affrontez l'ordinateur dans un duel sans merci pour la conquête des réseaux de communication d'une planète. Combinant avec bonheur action et stratégie, ce jeu risque de vous captiver un bon moment. La version *ST* est très bien réalisée avec un bon rendu du relief, mais les graphismes auraient pu être améliorés. (Disquette Rainbird pour *Atari ST*.) J.H.

Type — *combat 3D*
Intérêt — 17
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — C

Gunship

Gunship reste à l'heure actuelle « le » simulateur de vol en hélicoptère ! La version *PC* de ce très bon programme profite d'un graphisme précis et d'une animation réaliste, notamment en ce qui concerne les mouvements 3D (latéraux et verticaux) de l'appa-



reil. Quant à la stratégie, elle s'appuie sur de nombreuses missions de combat... (Disquette Microprose pour *PC*.) O.H.

Type — *simulateur de vol/hélicoptère*
Intérêt — 17
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Bivouac

Bivouac est un excellent logiciel de simulation d'alpinisme. Mais malheureusement la version *Amstrad* perd une partie du charme qui rend la version *Thomson* si attachante : les graphismes du *CPC* rendent mal la beauté du lever du soleil en altitude. Pro-



gramme difficile : il faut s'accrocher, dans tous les sens du terme ! (Disquette Infogrames pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type — *sport (escalade)*
Intérêt — 16
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — —
Prix — B

Jack the Nipper II

De nouvelles aventures de Jack le Mioche, qui commet bêtise sur sottise dans la forêt tropicale. Il saute, tel un tarzan junior, à l'aide de lianes, pour éviter les bêtes féroces ainsi que son propre père... Aventure au rythme fort agréable, honorable version



sur *Commodore*. Le jeu est difficile notamment pour apprendre à manipuler les lianes. (Cassette Gremlin pour *C 64*.) D.S.

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

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



CRAZY CARS

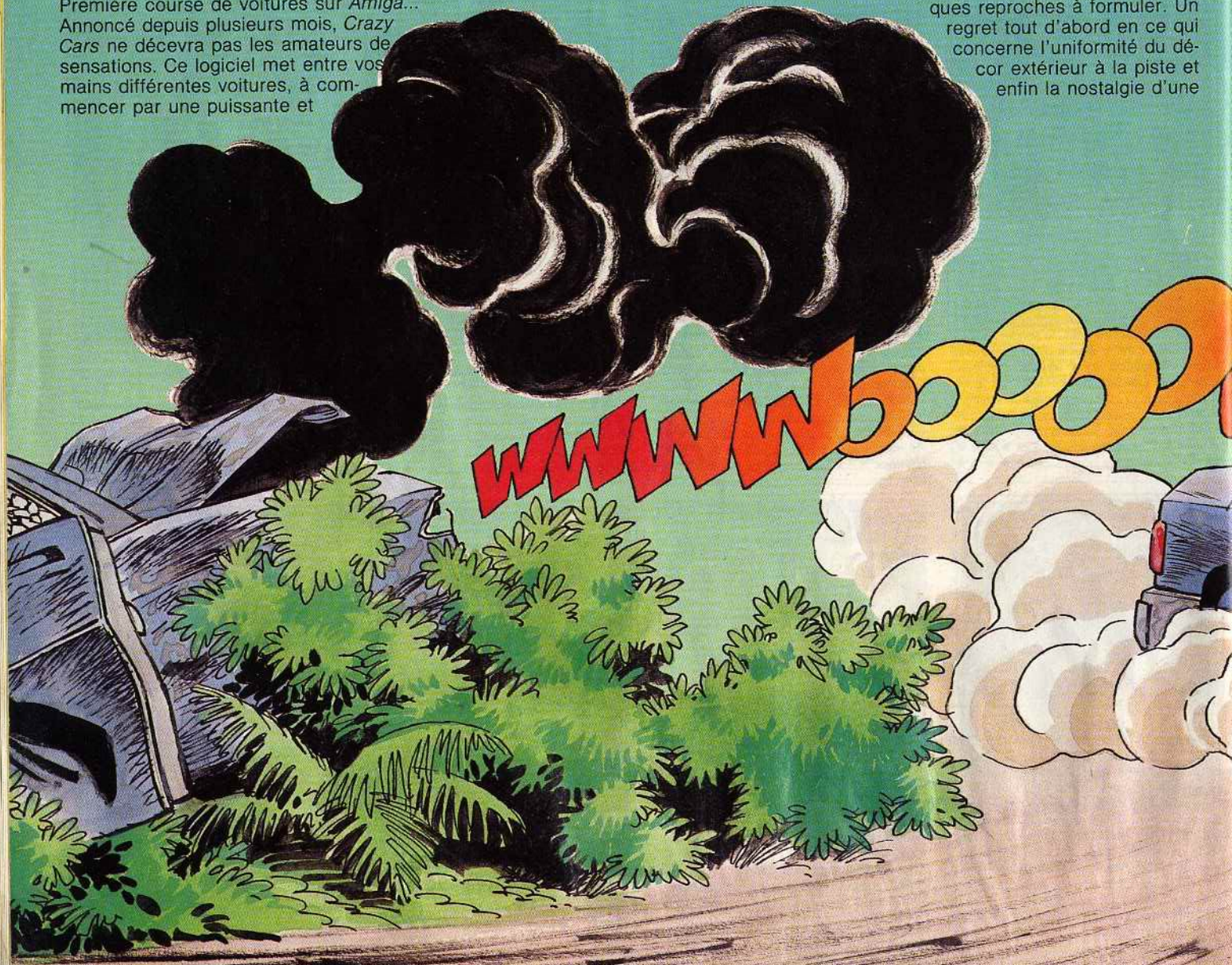
Voitures en folie

Première course de voitures sur *Amiga*... Annoncé depuis plusieurs mois, *Crazy Cars* ne décevra pas les amateurs de sensations. Ce logiciel met entre vos mains différentes voitures, à commencer par une puissante et très jolie Mercédès... Côté réalisme, les concepteurs du soft ont misé ici sur la simplicité du pilotage. Il suffit en effet de pousser le joystick pour démarrer dans un superbe crissement de pneus, puis de freiner à l'approche du premier virage... Viennent ensuite les dos d'âne qui soulèvent votre engin de plusieurs mètres, les concurrents qui vous barrent la route et des circuits de plus en plus tortueux. Le temps limité accordé pour chaque épreuve va, bien entendu, décroître au fur et à mesure qu'augmente votre bonus, jusqu'à ne plus permettre aucune erreur de conduite !

Crazy Cars profite d'un très bon contexte sonore. Les crissements de pneus et dérapages sont en parfaite harmonie avec les mouvements du bolide. L'animation et le



graphisme de la voiture sont de même excellents (proches de la qualité arcade !) et justifient à eux seuls de très longues heures d'angoisse... Il reste cependant quelques reproches à formuler. Un regret tout d'abord en ce qui concerne l'uniformité du décor extérieur à la piste et enfin la nostalgie d'une



quelconque stratégie, crevaison, panne d'essence, crash, etc. ! (Disquette Titus pour *Amiga*.) O. H.

Type ___ ***course de voitures***
Intérêt ___ ***15***
Graphisme ___ ★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★★
Prix ___ ***B***

Version Amstrad CPC

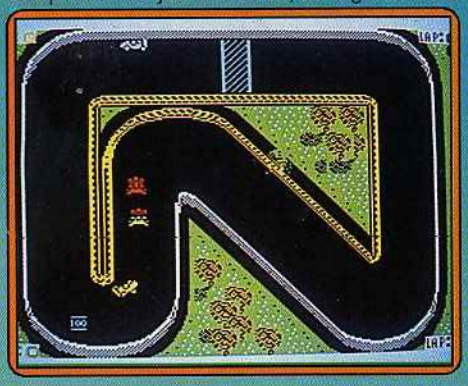
La version *CPC* de *Crazy Cars* est sans doute plus exceptionnelle que son homologue *Amiga*. L'*Amstrad* utilise en effet au maximum ses capacités graphiques : animation rapide et précise, scrolling impeccable, *Crazy Cars* s'incrit en tête de liste des courses auto sur *CPC*. Signalons enfin que la course est ici ininterrompue (et donc encore plus épuisante) et que le relief de la route est presque plus réaliste que sur la version *Amiga*... (Disquette Titus pour *Amstrad CPC*.) O. H.

Type ___ ***course de voitures***
Intérêt ___ ***15***
Graphisme ___ ★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitage ___ ★★★
Prix ___ ***B***

SUPER SPRINT

Les bolides

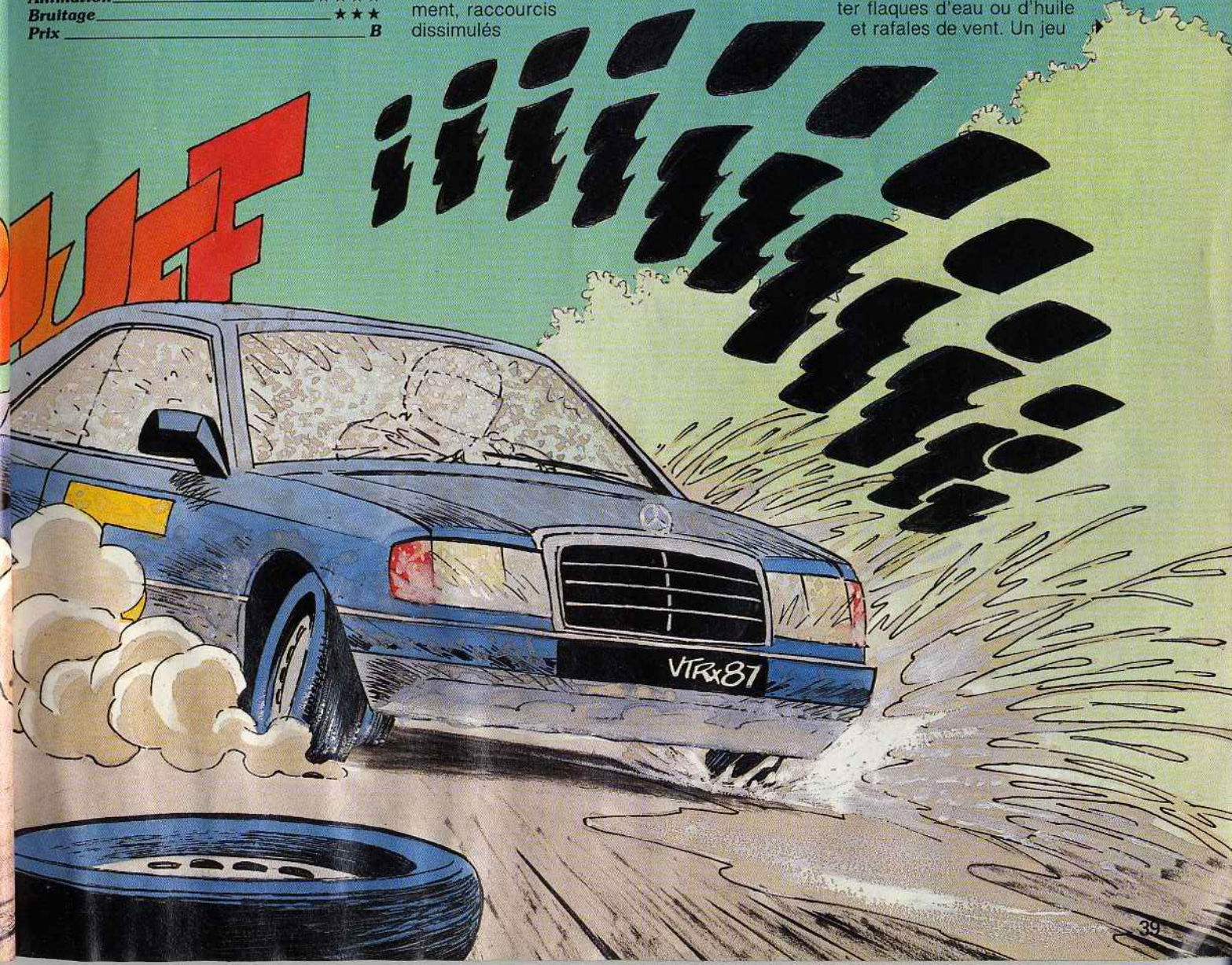
Adaptation du jeu d'arcade, ce logiciel vous



propose de participer à une folle course de voitures. Vous pourrez y jouer seul ou à deux. Huit circuits sont à votre disposition. Le plus simple est déjà assez complexe et les plus compliqués regorgent de difficultés en tout genre : rampes à sauter, barrières qui s'ouvrent et se ferment, raccourcis dissimulés qui peuvent vous faire gagner un temps précieux, enjambements, passages souterrains où vous devez guider votre voiture à l'aveuglette et virages relevés.

La course est représentée du dessus sans effet de perspective. Le graphisme de l'ensemble est simple mais très clair. Les commandes de la voitures sont réduites au minimum : direction et accélérateur. Signalons à ce propos que vous devez maintenir la touche accélérateur pour avancer. Cette simplicité des commandes vous permet de vous concentrer sur la conduite elle-même, qui est loin d'être facile.

Votre voiture vire très sec et vous devez donc procéder par petites touches pour ne pas vous heurter aux barrières. A faible vitesse, celà ne se traduirait que par une perte de temps tandis qu'à grande vitesse, vous risquez d'y perdre une voiture. Sur la piste apparaissent au hasard différents objets. Ramasser trois clés vous permet de choisir un accessoire hors-série pour améliorer les performances de votre voiture. Les zones de points augmentent votre score. En revanche il vous faut éviter flaques d'eau ou d'huile et rafales de vent. Un jeu



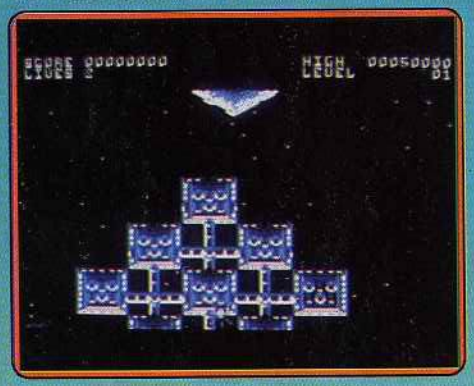
à la réalisation moyenne, mais qui requiert une grande habileté de pilotage. (K7 Electric Dreams pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***course de voitures***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

BLAZER

Puissance laser

Blazer est en quelque sorte le *Gold Runner* du *C 64*... Vous prenez possession d'un vaisseau superbe, armé comme il se doit d'un laser puissant. Ensuite, c'est la panique ! Alors qu'un scrolling vertical vous mène doucement vers le haut, une kyrielle d'ennemis attaquent par vagues successives. Les premiers tournoient devant vous et lâchent quelques bombes. Les autres progressent de gauche à droite en rangs serrés. Classique ? Oui ! Mais quel délice de vivacité... Le *C 64* met en place une animation de toute première qualité. Même chose au niveau des bruitages, les explosions s'ajoutent à la superbe musique d'accompagnement pour plonger le joueur dans l'angoisse et... le mal de tête. Car, il faut bien le reconnaître, tout va ici très vite, trop vite peut-être, et seuls les experts du joystick résisteront au premier tableau de jeu ! Voici donc de quoi satisfaire les amateurs d'action pure et décevoir les dévoreurs d'originalité... *Blazer* est un logiciel « arcade », une épreuve qui a quand même le mérite de mettre au grand jour les possibilités graphiques et sonores du *Commodore 64* ! (Cassette ECA pour *C 64*.) O.H.

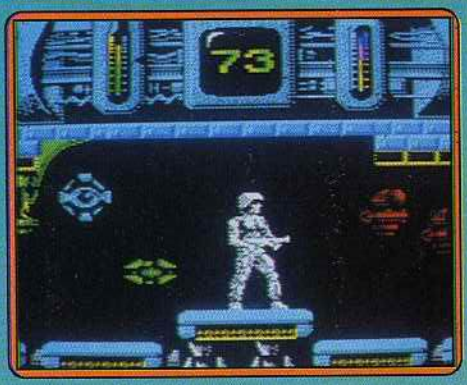


Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

TRANTOR

Planète hostile

Dès le chargement du jeu, ce logiciel révèle sa qualité. La présentation s'ouvre sur une soucoupe superbement dessinée qui atterrit lentement sur le sol d'une planète hostile. Le tout est accompagné par une musique fort agréable. Après avoir choisi vos options de jeu (clavier, manette de jeu ou redéfinition de touches), l'action commence. Vous guidez votre personnage, très bien dessiné et de grande taille, sur un parcours semé d'embûches. Vous ne disposez que d'un temps assez court pour mener à bien chaque étape. Outre les obstacles (marches, pistons ascendant ou descendant), vous devez éviter ou détruire les nombreuses créatures qui cherchent à vous attaquer.



Pour cela, vous avez à votre disposition le désormais classique fusil-laser ainsi que vos capacités de déplacement (course avant ou arrière, saut et accroupissement). Il faut faire bon usage de l'un et de l'autre car vos tirs ne détruisent que les ennemis situés au niveau de votre arme, vous obligeant ainsi à sauter ou vous accroupir pour toucher les autres.

L'animation de votre sujet est extrêmement





réussie, avec des mouvements fluides et très naturels. Sur votre trajet, vous trouvez différentes boîtes qu'il faut - cela n'est pas fait pour vous surprendre - fouiller méthodiquement. Certaines remontent votre énergie ou celle de votre fusil, d'autres remettent l'horloge à zéro ou vous fournissent une des lettres du code de contrôle si capital pour la réussite de votre entreprise.
Si le thème de ce jeu n'a rien d'exceptionnel, sa réalisation est, en revanche, sans reproche.
Le graphisme des décors et des créatures est très joli et la mise en couleur très attrayante. L'animation du personnage est un modèle du genre.
Quant au fond sonore, il se compose d'une musique agréable sur plusieurs voix. Un très bon logiciel d'action. (K7 Probe pour *Spectrum*.) J.H.

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

Version Amstrad CPC

Abandonné par son peuple sur une planète hostile, Trantor tente de survivre.
Ce jeu dispose d'une superbe finition graphique (la présentation est impressionnante avec l'arrivée du vaisseau de Trantor). La taille des graphismes et l'habile utilisation des couleurs contribuent fortement à la qualité du jeu. L'animation est tout aussi excellente (démarche coulée du héros), les jets de napalm du lance-flamme finiront de convaincre les sceptiques. Les bruitages peuvent cependant lasser par leur répétitivité. L'autre face de la cassette contient une séquence rock endiablée bien dans le ton du programme. Un bon jeu. (K7 Go pour *Amstrad CPC*.) E. C.

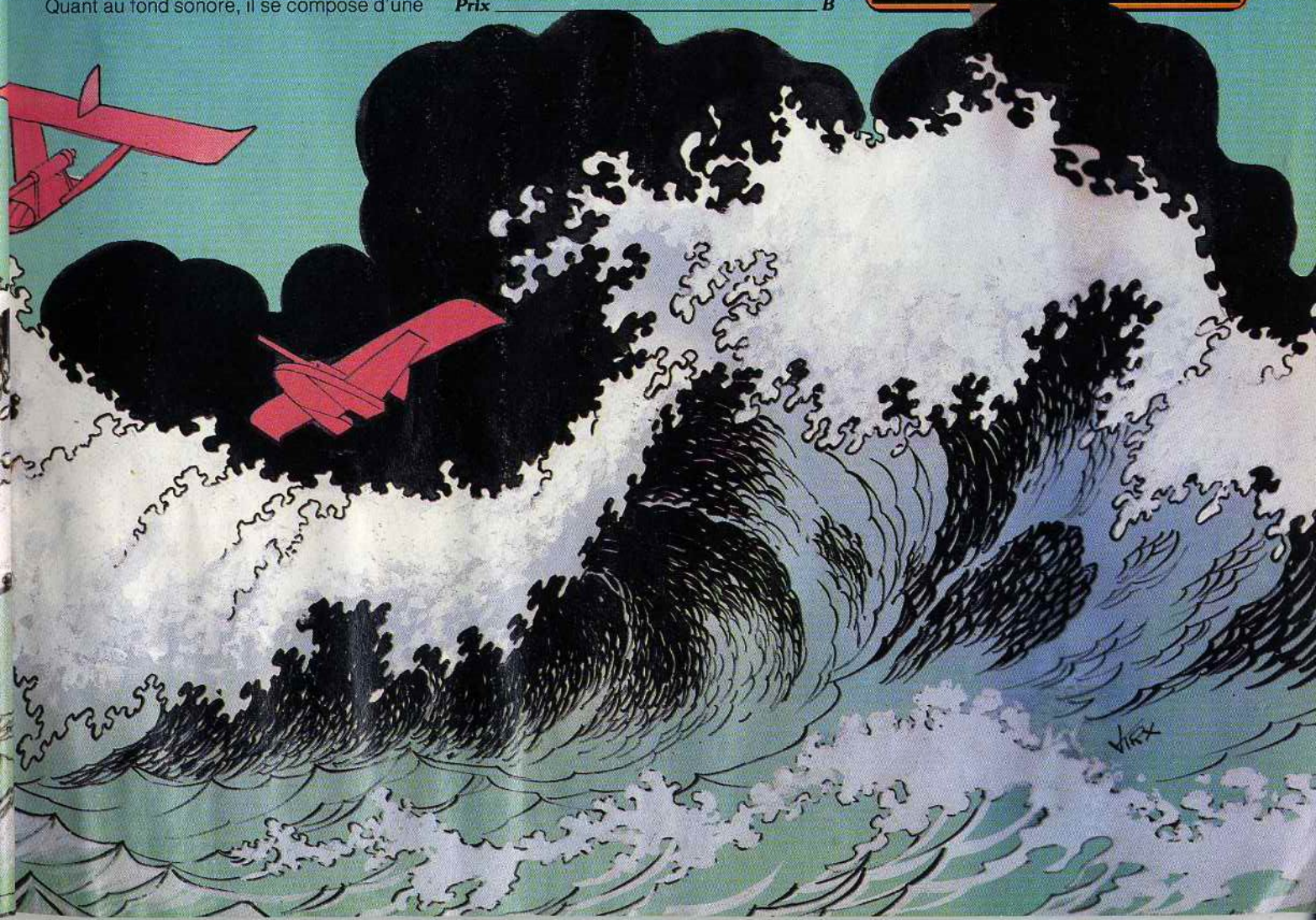
Type	***action***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

SKYRUNNER

Desperados du futur

Bien qu'ayant exploré la galaxie et colonisé de nombreuses planètes, l'humanité du XXIVe siècle souffre toujours des mêmes maux : égoïsme, cynisme, cruauté, pauvreté. Pour juguler la contestation sociale les gouvernants, de certains mondes périphériques, n'ont rien trouvé de mieux que d'utiliser des camisoles chimiques. Il s'agit en l'occurrence de drogues diluées dans l'eau de consommation, sur les feuilles des végétaux et même sur le papier journal. Cette opération d'intoxication n'a pour but que de contrôler le mécontentement des laissés pour compte de l'expansion inter- ▸





planétaire. Le cynisme et l'appât du gain sont si grands que de gigantesques plantations d'une plante destinée à fabriquer une drogue nommée Sky sont implantées sur la planète Naibmoloc. Des patrouilleurs (Skyrunners) à motos sont chargés d'assurer la sécurité des exploitations, grâce à des tours d'observation et de défense. Votre tâche consiste donc aux commandes d'un Skimmer (sorte de vaisseau spatial) de détruire toutes les tourelles, en évitant les projectiles lancés dans votre direction, puis à lâcher et prendre le contrôle d'un Skybiker (sorte de motojet) afin de détruire les trafiquants motards : comme on peut le constater, le scénario de ce jeu n'est pas banal. D'un point de vue technique le programme souffre des limitations graphiques du *PC* (couleurs fades et peu variées). L'animation cependant est un modèle du genre (rapide et fluide) donnant un effet saisissant de 3D lors de votre progression. Les bruitages tempèrent notre enthousiasme par leur pauvreté : les tirs ne sont ponctués que par de misérables bips. Un jeu moyen. (Disquette Cascade Games pour *PC*.) E. C.



Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***C***

DRUID II

Sortilèges

Dans ce nouvel épisode le Druide Hasrinaxx est de retour pour libérer le pays de Belorn du joug du prince des ténèbres. Mission difficile qui le mène à travers neuf régions pour enfin pénétrer dans la tour de cinq étages où se terre son adversaire. Tout au long de son périple le Druide doit affronter de sinistres créatures : des araignées géantes, des squelettes, des morts-vivants surgissant de la Terre et bien d'autres monstres. Rude tâche pour notre Druide qui heureusement a fait d'importants progrès en magie. Il peut, en effet, utiliser au moins vingt-cinq sortilèges différents qu'il ramasse au cours de l'aventure. L'efficacité de ces sorts est fonction du type d'ennemi rencontré. Pressez la touche « run/stop » et vous matérialisez un golem qui vous secondera dans votre quête. Celui-ci peut être contrôlé par un second joueur ou être programmé pour vous assister de différentes façons. Mais attention, il est souvent maladroit dans ses déplacements et peut vous gêner. Dans le bas de l'écran, vous disposez d'un grand nombre d'informations : votre niveau d'énergie, celui du golem, le sort utilisé, les clefs transportées ainsi que des messages qui vous seront très utiles.

Druid II est un jeu difficile. Les premières parties sont très courtes car on est vite submergé par de nombreux adversaires. Le graphisme est honnête, l'animation rapide et le scrolling multidirectionnel fluide. Le tout est rehaussé par une musique et des effets sonores de qualité. Il est dommage que la difficulté ne soit pas plus progressive mais cela est compensé par la possibilité de jouer à deux. Un bon programme. (Disquette Firebird, pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad CPC* et *Spectrum*). A.H.L.

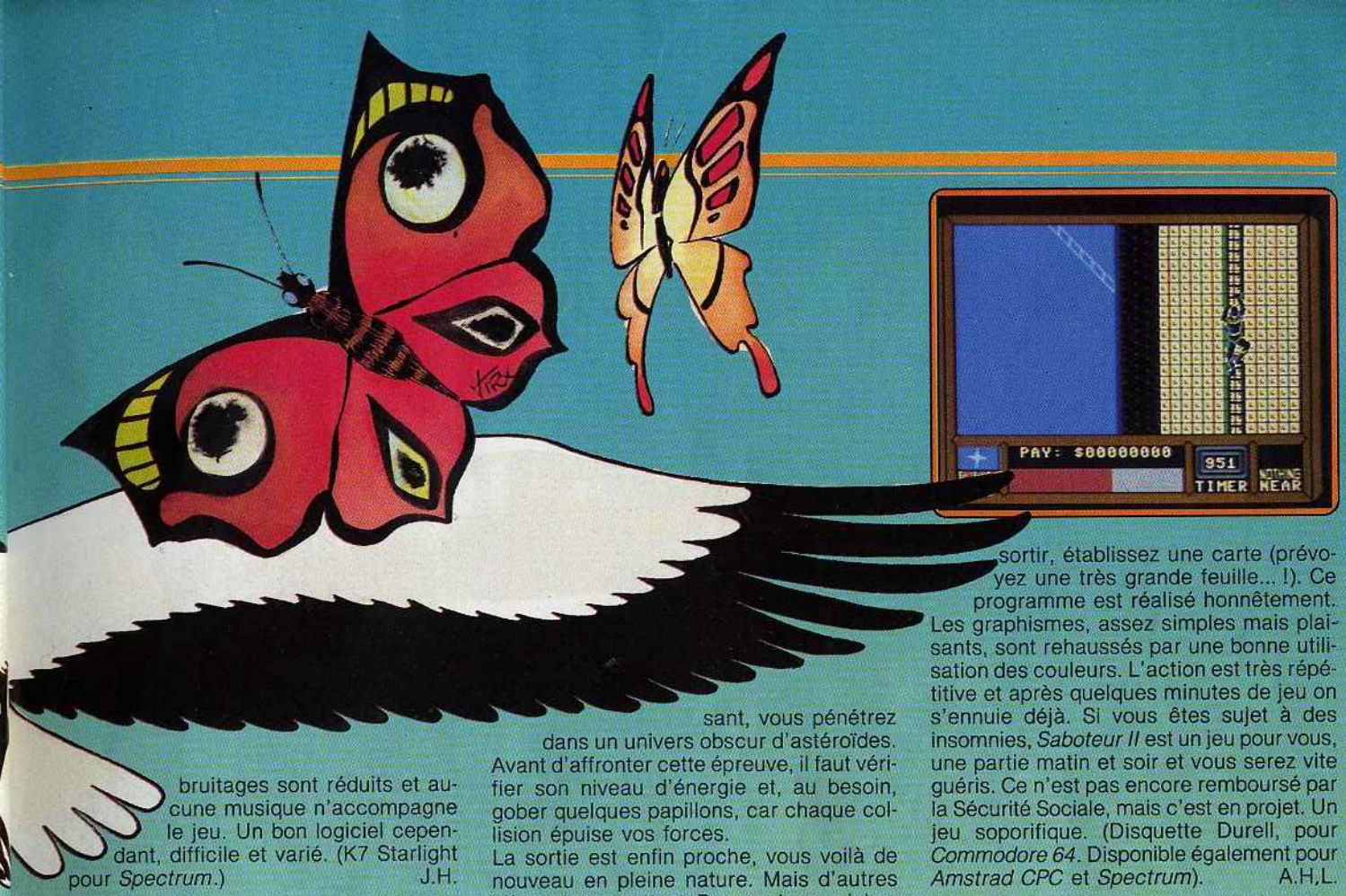
Type _____ ***arcade-aventure***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ ***B***

RED L.E.D.

Stratégie

Dernier né des jeux avec effet d'inertie sur *Spectrum*, ce logiciel possède bien des atouts. Vous guidez au choix l'un des trois droïdes et tentez de conquérir, les uns après les autres, les points stratégiques pour former un passage continu. A chaque point vous vous retrouvez dans un monde au relief accidenté et fort bien rendu (type *Marble Madness*). Mais ici, votre but n'est pas seulement de vous déplacer sans tomber dans l'un des nombreux précipices. Vous devez en effet collecter les différentes charges d'énergie disséminées de ci, de là pour accéder à la sortie. Et comme si ce n'était pas suffisant, chaque monde est infesté d'ennemis qui se précipitent sur vous de toutes parts. Pour vous défendre, vous disposez d'un fusil à énergie et pouvez trouver de nombreux objets utiles sur votre route : « ice-switches » qui permettent la traversée des lacs acides, zone de téléportation, capsules de distorsion temporelle pouvant vous faire gagner ou perdre du temps, générateurs de droïdes qu'il faut détruire pour empêcher l'apparition de nouveaux ennemis, bombes qui tueront d'un seul coup tous les adversaires et générateurs qui vous entourent et enfin bloqueurs qui immobilisent vos poursuivants un moment. Les mouvements de votre droïde sont très bien rendus, avec un effet de pesanteur et une inertie bien calculés. En revanche, il est regrettable que le sprite qui le représente ne fasse que glisser à la surface du sol, sans aucune autre animation. Les





bruitages sont réduits et aucune musique n'accompagne le jeu. Un bon logiciel cependant, difficile et varié. (K7 Starlight pour *Spectrum*.) J.H.

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

BIRDIE

Rêve d'Icare

Si vous avez rêvé, une fois, d'être un oiseau et de planer dans les airs, vous serez certainement séduit par ce jeu d'arcade dont les qualités essentielles sont le charme et la naïveté du scénario. Birdie, grand oiseau blanc, s'élance toutes ailes déployées. Il survole les cimes, se nourrit de papillons pour récupérer de l'énergie et doit franchir les portes magiques afin de poursuivre son voyage dans de nouvelles dimensions.

Vous êtes au centre de l'écran, devant vous, s'offre un paysage d'arbres et de verdure parsemée de fleurs. Quelques battements d'ailes plus tard, les portes magiques, en forme de dolmen, apparaissent dans votre champ de vision. En les franchissant, vous pénétrez dans un univers obscur d'astéroïdes. Avant d'affronter cette épreuve, il faut vérifier son niveau d'énergie et, au besoin, gober quelques papillons, car chaque collision épuise vos forces.



La sortie est enfin proche, vous voilà de nouveau en pleine nature. Mais d'autres pièges vous guettent. De grands yeux injectés de sang foncent sur vous... Si vous survivez à ce stade, vous découvrez des univers inquiétants, sombres et froids. Les décors sont soignés. En revanche, l'animation de *Birdie* — en particulier les mouvements de vol — est un peu saccadée et les bruitages sommaires.

Malgré ces petits défauts, le jeu laisse une impression agréable et tient la route... vers les sommets. (K7 Amstrad) I. R.

Type	***arcade***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

SABOTEUR II

Sexe faible ?

Dans le premier épisode de *Saboteur*, le ninja avait détruit le quartier général ennemi. Depuis il ne s'est pas encore remis de ses blessures, aussi c'est sa sœur, une redoutable combattante, qui prend ici la relève. Sa mission : découvrir et reprogrammer des bandes contrôlant le plan de vol de missiles, puis s'enfuir en moto par le seul tunnel de sortie. Ce jeu n'offre que peu de différence avec son prédécesseur : un scénario similaire, même graphisme, les gardes remplacés par des androïdes, les chiens deviennent pumas et des chauves-souris hantent les souterrains. Bref, pas de quoi fouetter un ninja. Une seule différence de taille : justement c'est la grandeur du quartier général ennemi qui s'étend sur plus de sept cents salles. Celles-ci se ressemblent énormément et il vous faut les explorer inlassablement. Si vous voulez vous en sortir, établissez une carte (prévoyez une très grande feuille... !). Ce programme est réalisé honnêtement. Les graphismes, assez simples mais plaisants, sont rehaussés par une bonne utilisation des couleurs. L'action est très répétitive et après quelques minutes de jeu on s'ennuie déjà. Si vous êtes sujet à des insomnies, *Saboteur II* est un jeu pour vous, une partie matin et soir et vous serez vite guéris. Ce n'est pas encore remboursé par la Sécurité Sociale, mais c'est en projet. Un jeu soporifique. (Disquette Durell, pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad CPC* et *Spectrum*). A.H,L.

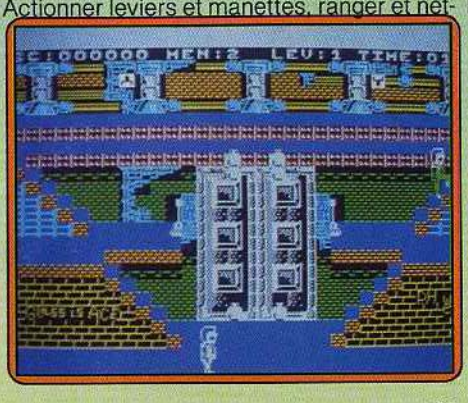
Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

HEADSTART

Le double

Voilà ce que c'est de se montrer trop curieux. Alors que vous effectuez votre travail quotidien de nettoyage dans le laboratoire, vous vous laissez aller à une « petite expérience » aboutissant à la création d'un double qui ne cherche qu'à salir et vous mettre des bâtons dans les roues. Remettez de l'ordre au plus vite et tentez de vous recombiner avec votre double. Ceci n'est possible qu'au terme de la cinquième et dernière étape. Ces étapes sont de difficulté croissante mais déjà la première est loin d'être évidente et il vous faut une certaine habitude pour monter et descendre les escaliers sans tomber.

Actionner leviers et manettes, ranger et net- ▸



LA GUERRE DU 21 ème SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE



DISPONIBLE SUR
C64, IBM, ST, AMSTRAD

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

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FRANCE: 50, Rue La Condamine — 75017 PARIS. Tel 1 45 2257 01.

toyer sont vos tâches primordiales, en sachant que votre double n'a de cesse de défaire ce que vous venez de faire. Aussi comme vous vous déplacez un peu plus vite que lui (et à cloche-pied d'ailleurs), un bon moyen consiste à le suivre et à positionner derrière son passage les interrupteurs dans la position voulue. Le dernier tableau est un véritable casse-tête, vous obligeant à parcourir les étages pour positionner tel ou tel interrupteur. Ce jeu difficile et assez intéressant propose des actions variées, mais la réalisation en est très moyenne. L'accompagnement musical est absent et les bruitages se limitent à quelques « bip ». Les graphismes des décors et des personnages sont quelconques et l'animation de ces derniers un peu hachée. Cependant ce logiciel peut séduire les amateurs de difficulté. (K7 Bug-Byte pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***action-stratégie***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

JACK THE NIPPER II

Expert en sottises

Voici les nouvelles aventures de Jack, cette abominable bébé qui ne cherche qu'à faire des bêtises. Jack se trouve pour cette nouvelle aventure en plein milieu d'une forêt tropicale. Son but est d'accumuler les sottises, tout en trouvant le moyen de se déplacer d'un endroit à l'autre en évitant de se laisser attraper par son père lancé à sa recherche.

Le jeu commence sur une agréable musique qui l'accompagne tout du long. Pour franchir les obstacles qui parsèment sa route, Jack doit sauter de marche en marche, grimper aux poteaux pour accéder à un autre niveau ou franchir les précipices en s'aidant des lianes qui se balancent (il vous faut un certain temps pour apprendre à relâcher la liane au bon moment et ne pas tomber dans le fossé que vous avez l'intention de franchir).







Il lui faut aussi éviter les animaux sauvages et les indigènes maraudeurs, les éliminer en leur jetant des noix de coco sur la tête ou en leur expédiant un dard à l'aide de sa sarbacane.

Tout au long du jeu, il peut récupérer divers objets, certains utiles en tant qu'armes et d'autres objets de « méchanceté », pour améliorer son score de bêtises.

Les décors sont bien dessinés et extrêmement variés, ce qui conduit à une grande variété dans l'action. Le graphisme des créatures est correct et leur animation aussi.

Un jeu bien réalisé, assez difficile, dont le principal intérêt réside dans la variété des décors et des situations et qui offre l'avantage d'être fourni avec une notice en français. (K7 Gremin pour *Spectrum*.) J.H.

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

Les versions *Amstrad* et *Spectrum* de ce logiciel sont très semblables. Le jeu conserve sur *CPC* sa richesse et son dynamisme, ainsi que la grande variété de ses graphismes et situations. Un programme assez classique mais cependant convaincant. (K7 Gremlin Graphiscs, pour *Amstrad CPC*).

Type	***action-stratégie***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

FREDDY HARDEST

Le play-boy de l'espace

Freddy, après une petite soirée trop arrosée, n'a pu s'empêcher d'atterrir en catastrophe sur la lune de la planète Ternat, quartier général d'êtres étranges. Malgré les vapeurs d'alcool qui embrûment encore son esprit, Freddy comprend très vite que pour survivre et trouver un véhicule spatial, il doit livrer des combats sans merci. En effet des créatures aussi diverses que belliqueuses sillonnent la surface de la planète : des robots patrouilleurs, des mammifères empoisonneurs, des serpents mutants, etc. Si Freddy parvient à défaire toutes ces créatures, il aborde la seconde partie du jeu (deuxième face de la cassette) qui prend place dans un complexe technologique occupé par des hommes-serpents et des sentinelles-robots. Là peut-être parviendra-t-il à s'emparer d'un vaisseau spatial pour s'échapper.



Les graphismes de ce programme sont empreints d'humour (on remarque le « menton à la Kirk Douglas » de Freddy), et de variété. En effet, les créatures disposent de morphologies des plus originales (ce qui ajoute au réalisme). Les animations sont ▸



Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

DISPONIBLE SUR
C 64/128, IBM, APPLE II, AMS CPC, ST

Prix Public Generalement Constatés

MICROPROSE FRANCE 50, RUE LA CONDAMINE 75017 PARIS - Tél: (16-1) 45.22.57.01

multiples, ainsi Freddy peut-il tirer, sauter, frapper à grands coups de pied. Les déplacements des créatures sont eux aussi très convaincants. Les bruitages, bien que n'étant pas exceptionnels, tiennent la route. Ce programme satisfera donc les amateurs de jeux rapides, avec en prime d'agréables notes d'humour. (K7 Ocean pour *Amstrad*.) E. C.

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

TRAXXION

Pilote de char

Jeu d'action sur *Commodore 64*, *Traxxion* malgré une petite dose d'originalité et une bonne finition ne convainc pas.



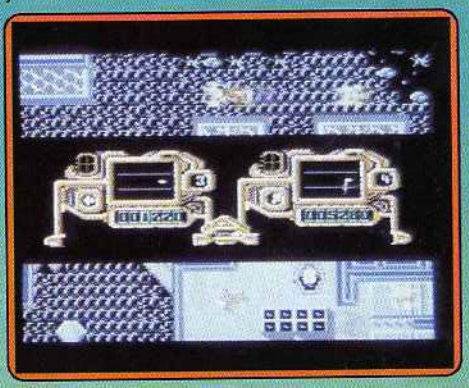
Vous pilotez une petit char, quoique piloter soit un euphémisme puisque votre engin est fixé sur des rails magnétiques et que vous ne maîtrisez pas vos changements de direction. Une touche de fonction inverse le sens de déplacement. Des branchements entre les circuits se créent et disparaissent. A vous d'éviter les collisions, en détruisant les autres véhicules, et les culs de sac, en inversant votre mouvement ou en tirant sur les postes de contrôle des aiguillages.
Les bruitages sont corrects, de la musique initiale à la sonorisation de l'action. Les graphismes volent au-dessus de la qualité moyenne sur la machine, mais ils représentent des paysages artificiels aux formes géométriques de style « pont de pétrolier géant » qui ne risquent pas de dépayser les amateurs de jeux d'action. Les animations, sans défaut, ne brillent pas par leur génie non plus. Enfin le principe des circuits de guidage de véhicules ne transforme pas *Traxxion* en logiciel exceptionnel : le jeu manque de variété. (Cassette CRL, distrib. par Electronic Arts pour *C 64*). D.S.

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

MEAN CITY

Le Mutant

Période post-nucléaire, la planète Terre est détruite ou presque. Vous êtes l'un des survivants, une espèce de mutant à l'allure de crabe et vous errez dans la cité à la recherche de votre père « Hante », capturé par la coalition des tribus de mutants. Celui-ci est prisonnier à l'intérieur de Concurb 2 G-Gow, mégalopole peuplée d'infectes zombies que vous devez détruire. Mais, pour mener à bien votre mission, il est nécessaire de récupérer les quatre morceaux de la clé numérique qui, seule, ouvre la porte de la cellule de votre père.
Le centre de l'écran indique le nombre de vies dont vous disposez et la direction de vos déplacements dans la cité. Chaque déplacement révèle de nouvelles parties de la ville, libre à vous de franchir des passerelles, des ponts, de gravir d'innombrables escaliers. Vous risquez d'être assailli à tout instant par des hordes d'adversaires.
Si l'histoire semble prometteuse, la pratique du jeu l'est beaucoup moins. En effet, il n'est pas du tout évident de reconnaître qui est qui et qui fait quoi ! Pas simple de distinguer un Droïd d'un L.A.M. (membre de la Ligue Anti-Mutant). *Mean City* peut se jouer à deux. Dans ce cas, vous êtes ▸





LE SOFT A SES LEGENDES

MEWILO



Des personnages attachants vous guident au cours d'une enquête surprenante qui prend place dans le décor flamboyant de la Martinique de 1902.
MYSTERE,PASSION et HUMOUR rythment cette énigme endiablée!



AVENTURE



Une mise en scène exceptionnelle soutenue par l'écriture et la musique antillaises.

Avec la participation du CONSEIL GENERAL DE LA MARTINIQUE

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

CARRE D'AS



AMSTRAD 195 F:
-STARTING BLOCK: simulation sportive
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris: aventure et action.
-GORBAF: action aux multiples tableaux.



THOMSON 235 F:
-ROBINSON CRUSOE: aventure.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris : aventure et action.
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-OPERATION NEMO: wargame d'action.



Compatible PC 275 F:
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-STARTING BLOCKS :
simulation sportive.
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN:
éducatif anglais.
-ROBINSON CRUSOE: aventure.



25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85

COKTEL VISION

Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

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

TI 50

----------Prix total +10F de frais de port

Mewilo: 220F disk Thomson 220F Amstrad CPC 250F Atari ST 250F Compatible PC

« Santé » et votre équipier est « Gate », votre cousin. Mais attention ! C'est un ambitieux qui rêve de prendre la tête de la coalition des mutants et veut vous éliminer, vous et votre père. Alors, à vous de choisir le « bon » personnage, mais ce logiciel reste avant tout un jeu d'action. (Cassette Quicksilva pour *Commodore 64*.) I.R.

Type	***action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***n.c.***

ADDICTABALL

Ça casse des briques

Les ingrédients de base de ce jeu sont une balle, une raquette et des briques. Encore



une variante d'*Arkanoïd* me direz-vous. Et bien non, car les concepteurs de ce programme ont réussi à en renouveler le thème grâce à des idées originales. Tout d'abord le but du jeu consiste à faire parvenir votre batte jusqu'à la fin de chaque niveau, les briques descendant régulièrement vers nous.

Vous disposez d'une barrière protectrice, située derrière vous, qui vous empêche de perdre la balle. Mais attention, elle n'est pas indestructible et vous devez la protéger des boules de feu qui tombent et des briques marquées d'une tête de mort.

Vous perdez une vie si la balle tombe par un trou dans votre barrière ou lorsque votre raquette entre en contact avec une brique ou l'une des créatures, qui traversent l'écran.

Lors de votre voyage à travers un secteur, vous découvrez de nombreuses briques offrant différentes propriétés ainsi que des transporteurs de l'hyper-espace qui vous propulsent vers d'autres sections ou d'autres niveaux.

Comme son nom l'indique *Addictaball* est un jeu auquel on revient partie après partie tant est forte l'envie d'aller toujours plus loin. Le passage de chaque niveau est assez long mais ne devient jamais ennuyeux. Une réussite. (Disquette Alligata, pour *Atari ST*. Annoncé également pour *Commodore 64, Amstrad, Spectrum* et *MSX*). A.H.L.

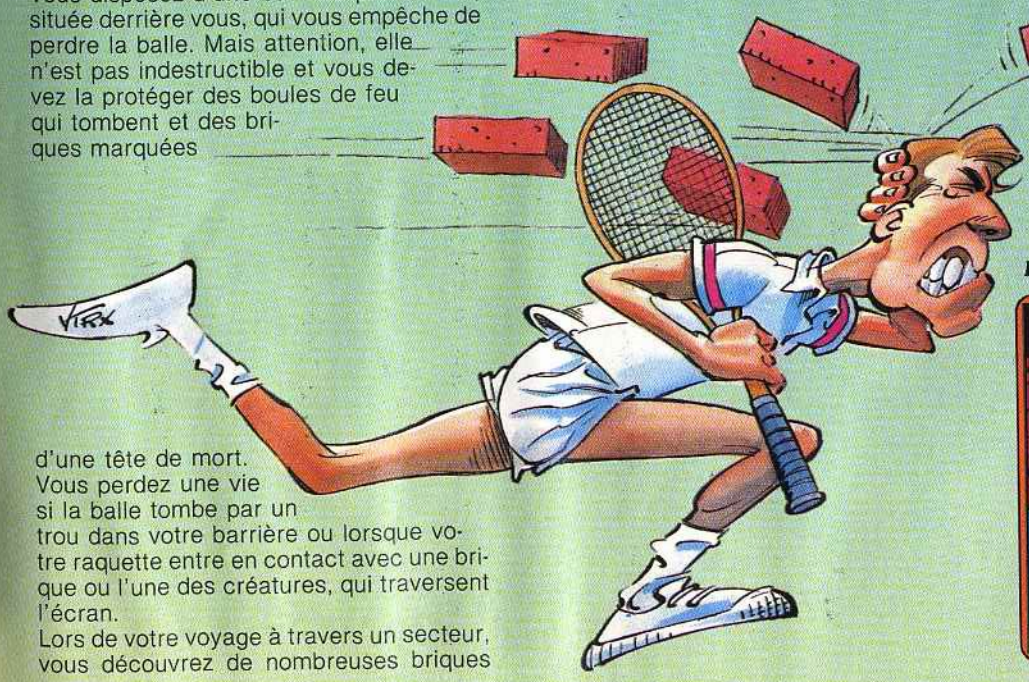
Type	***casse briques***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

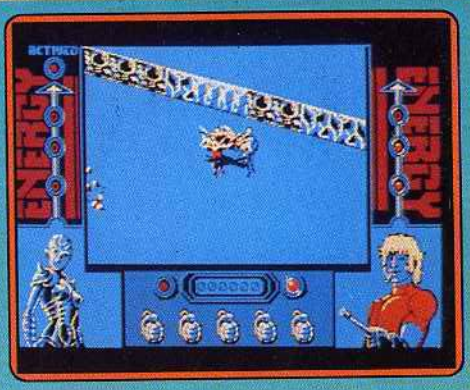
COBRA

Mort à Salamandar

Rares sont ceux qui ignorent l'existence de Cobra, le bourreau des vilains de l'espace et des cœurs. Le célèbre personnage de dessin animé est toujours hanté par le même but : détruire le chef d'une organisation interplanétaire, Salamandar. Ce dernier est sans aucun doute l'un des plus puissants et rusés ennemis de nombreux héros. Cobra dispose, comme à son habitude, d'une arme terrible camouflée dans son avant-bras : le rayon delta. Accompagné de sa fidèle amie et confidente Armanoïde, il doit résister aux hordes de créatures lancées par son ennemi, pour arrêter sa progression.

L'humour, l'érotisme, et la violence sont les composantes essentielles du dessin animé. Malheureusement seule la violence subsiste dans la version micro. C'est dans un décor en perspective relativement dépouillé que vous devez évoluer. Des créatures, aux formes les plus étranges, tentent de vous





agresser. Le graphisme du jeu est d'une grande finesse mais on peut déplorer la pauvreté des couleurs et l'utilisation qui en est faite (Cobra se retrouve avec une peau bleue).

La grande variété des monstres compense efficacement la simplicité des décors. L'animation est rapide mais relativement saccadée. Néanmoins les bruitages ponctuent efficacement les tirs et explosions du jeu. Ce programme, bien que techniquement sophistiqué, ne parvient pas à susciter l'enthousiasme ludique que l'on pourrait en attendre. (Disquette Loriciels pour *MO6, TO8, TO9+*.) E. C.

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

Version Amstrad CPC

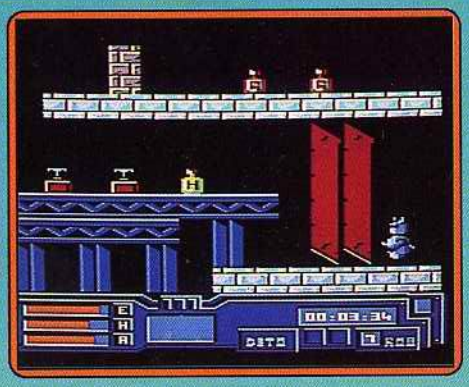
La *version CPC* du programme se différencie très peu de celle des *Thomson*. Le graphisme est identique, reprenant les avantages et défauts de son homologue (perspective, finesse des personnages et pauvreté de couleurs). Bien que cet avis soit très subjectif, il semble que l'animation soit un peu plus lisse. Les bruitages sont du même ordre. En définitive les deux versions sont semblables et aussi peu excitantes. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*.) E. C.

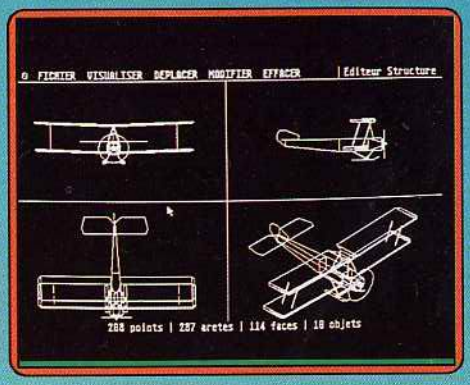
Type	***action***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***




AMIGA
S
Thai Boxing
Commodore AMIGA
ANCO
AMG
PHALLANX
AMG-ST
BATTLE THROUGH TIME
JUMP JET
AMIGA GOLD EDITION
LAS-VEGAS
AMG
DEMOLITION
AMG
CRUNCHER FACTORY
BMX
CHALLENGE
ANCO
MAGIC
Strip Poker
A Sizzling Game of Chance
Artwork
ATARI ST
KARTING
GRAND PRIX
AMG
CHALLENGER
AMG
SPACE BATTLE
SILVER EDITION 105 F
GOLD EDITION 160 F
ACTUAL - 8, RUE DE RICHELIEU, 75001 PARIS. Tél. (1) 40.20.94.25







WORLD TOUR GOLF

Sur le green

Cette simulation de golf ne souffre pas trop des maigres performances graphiques du mode CGA quatre couleurs, très répandu en jeux sur *PC*. Les images manquent certes de finesse et de vie, la végétation paraît un peu triste, mais l'essentiel de ce qui constitue une simulation sportive de qualité est là, et bien là. L'écran se divise en deux parties. A gauche, une vue générale du terrain permet un placement judicieux du curseur de visée, tandis que l'image de droite, en perspective, montre le golfeur en pleine action.

Comme dans *Mean 18*, le joueur bénéficie d'une vision panoramique et peut envoyer la balle dans toute les directions. Le dosage du « swing » (mouvement de balancement du « club ») est facilité par un indicateur circulaire gradué, qui sert aussi à doser l'effet donné à la balle. Le réalisme et la cohérence de l'animation étonnent : l'amplitude du swing du golfeur est proportionnelle à la force de tir déterminée à l'aide de l'indicateur. Très complet, le programme laisse au golfeur le choix des clubs et du parcours (parmi vingt) qu'il peut modifier à loisir grâce à un éditeur intégré. Les options d'entraînement sont nombreuses et les conditions de jeu largement paramétrables. (Disquette Electronic Arts pour *PC*.) J.-P.D.

Type _____ ***golf***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***B***

CYBOR

La collecte du robot

Votre robot part à la découverte d'un classique décor souterrain. Le but de la manœuvre : localiser et détruire une charge thermonucléaire... Ce logiciel d'action/échelle profite d'une simple mais plaisante stratégie. Vous devez par exemple collecter régulièrement les flacons d'huile ou d'anti-rouille qui assurent votre survie, ou encore amorcer des bombes pour détruire vos adversaires. Lorsqu'il évolue sur les diverses plates-formes, Cybor peut également briser des murs à coups de poing... Une particularité mise en valeur par l'animation précise du personnage. Mais l'ensemble de ces qualités souffre d'un handicap majeur : le scrolling qui accompagne votre progression est lent, saccadé, insupportable enfin puisqu'il bloque l'action pendant plusieurs secondes à chaque changement d'écran ! Cela suffit malheureusement à discréditer l'aventure... (Disquette SoftHawk pour *Amstrad CPC*.) O. H.

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

DIMENSION 3

Structures

Ce logiciel de CAO, qui permet de s'initier à peu de frais à la construction d'objets complexes en trois dimensions, est constitué de quatre programmes. Le programme « menu » a pour seule fonction de faciliter le lancement des programmes d'édition d'objets, de structures et de dessins. La première étape de la réalisation d'un dessin consiste en la création d'objets simples.

Le programme d'édition d'objets permet à cet effet la génération de surfaces planes de forme quelconque, (polygones réguliers ou irréguliers), toutefois limitées à vingt côtés. Une fonction de liaison permet ensuite de combiner les surfaces afin de créer des volumes, le logiciel prenant en charge la génération des arêtes manquantes. Ces objets simples et indépendants, qui ne coïncident avec l'intention de l'utilisateur qu'après un temps d'apprentissage assez long, peuvent ensuite être assemblés à l'aide du programme d'édition de structures. Celui-ci dispose, tout comme le programme d'édition d'objets, de fonctions de visualisation des volumes en perspective, de face, de côté ou de dessus, mais il est également possible d'afficher simultanément ces quatre vues différentes. Des fonctions de rotation, de changement d'échelle, de déplacement ou, dans l'éditeur de structure, de génération d'objets symétriques, assouplissent un peu la manipulation du logiciel. Le programme de dessin permet ensuite la visualisation ou l'impression des structures réalisées, depuis n'importe quel point d'observation virtuel et selon différents modes de projection. La représentation reste filaire (seules les arêtes de l'objet sont représentées) et les lignes théoriquement masquées par des faces peuvent être figurées en traits pleins, en pointillés, ou purement et simplement éliminées. Notons enfin que chacun des éditeurs est doté d'une très utile fonction « loupe ».

La maîtrise de ce logiciel moins complet et plus austère que *CAD 3D* qui est pourvu de fonctions d'animation, de coloration et d'ombrage des surfaces et de génération automatique de volumes, demande un temps d'apprentissage assez long. Les versions pour *PC* et *compatibles* et pour *Atari ST* sont pratiquement identiques, mais les résultats les plus satisfaisants sont obtenus ▸

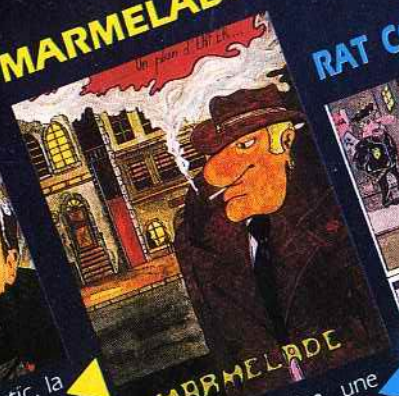


FROZARDA



FROZARDA : Votre belle enlevée. Un vampire sadique. Une belle-mère vraiment Belle-mère. Voilà l'ambiance. Alors prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter le piège éternel. **Le manoir du Comte FROZARDA.**

MARMELADE



MARMELADE : Un détective en imper mastic, la clope au bec, sa femme toujours absente, c'est **S. MARLOW** la terreur des gangs ! L'aiderez-vous dans sa quête de la justice, et de l'ordre ?

RAT CONNECTION



RAT CONNECTION : Détective au doux museau. Un flair de chien, une patience de chat, une vue de rapace, une force de taureau, une mémoire d'éléphant, la ruse du renard : c'est vous ! dans **RAT CONNECTION.** Un RAT de la plus belle espèce.

DES SOFTS D'ENFER !..

gagnez de l'argent en créant un jeu !

Vous avez créé un jeu.
Vous désirez l'éditer sans problème.
Vous voulez gagner de l'argent avec ce programme.

MBC vous offre tout cela !

- Votre jeu est prêt à être édité sans avoir à le retoucher.
- Votre scénario est original, bien construit, bien développé.
- Votre jeu s'adresse aux AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 - ATARI 520 ST, 1040 ST et Compatibles PC.

Alors MBC vous offre 55 % des bénéfices de la vente*

Pour tous renseignements : ☎ 27.68.00.00 - M. FREZARD

* Aux conditions régies par le contrat.

8 PROGRAMMES EN 1

C'est le copieur des copieurs !
Il a tous les atouts :

- 99 % des protections K7 qui passent sur disquettes.
- Permet de visualiser et de modifier les ENTÊTES K7.
- Permet de visualiser les adresses des programmes/disquettes : c'est ENTÊTES DISQUE.
- TRANS DISQUE : qui transfert les fichiers standards de disques à K7.
- TRANS K7 : qui transfert les fichiers standards de K7 à disques.
- CHROMATON DISQUE : qui transfert les fichiers sans entête sur disque.
- CHROMATON K7 : qui transfert les fichiers sans entête sur K7 en format normal.
- DISCUTE : l'utilitaire disquette comprenant un archivage de K7/ disques et un copieur Disquettes.
- TRANSFORM : qui passe les fichiers SPEEDLOCK K7/disques.



TRANSFORMATEUR 3000

	K7	DISK
AMSTRAD FROZARDA	120 F T.T.C. ☐	190 F T.T.C. ☐
AMSTRAD MARMELADE	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
AMSTRAD RAT CONNECTION	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
TRANSFORMATEUR 3000		390 F T.T.C. ☐

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à :

S.A.R.L. MBC
Institut de Développement
Rue de Louvroil
59330 HAUTMONT
S.A.R.L. au capital de 50.000 F - R.C.S. en cours

Règlement :

ces prix s'entendent hors port : 10 F
☐ par chèque à l'ordre de MBC.
☐ à réception + 20 F.

Votre nom : .....
Adresse : ..... Code postal ..... Signature

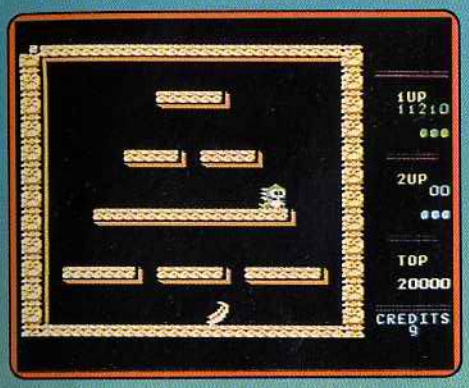
sur le *ST* en mode haute résolution. (Disquette Ere Informatique pour *Atari ST* et *compatibles PC*.) J.-P. D.

Type	**CAO**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Accessibilité	★★★
Potentialités	★★★★
Prix	**D**

BUBBLE BOBBLE

Les aventures du brontosaure

Dans ce jeu vous tenez le rôle de Bub, un jeune brontosaure parti détruire le Baron Von Blubba. Dans chacun des cent tableaux, qui composent ce jeu, vous rencontrez différentes créatures dont le contact est mortel. Votre seule arme : des bulles qui les emprisonnent, vous laissant quelques secondes pour les transformer en savoureuses bananes, faute de quoi ils reviennent à l'attaque. Vous découvrez, au gré de votre progression, des bonus, des passages secrets, des lettres qui vous donnent une vie supplémentaire si vous parvenez à former le mot « extend » et bien d'autres surprises encore. De plus ce programme vous offre la possibilité de jouer à deux simultanément, le second joueur ayant même le choix de commencer avec vous ou de vous rejoindre en cours de partie. L'action est rapide, prenante et la mobilité est la clef du succès. Les graphismes sont assez simples mais agréables, les couleurs très bien utilisées et la musique sympathique. Firebird a parfaitement réussi la conversion pour micro de l'excellent jeu d'arcade de Taito. Un jeu drôle et passionnant. (Disquette Firebird, pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad CPC* et *Spectrum*). A.H.L.



Type	**arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**B**



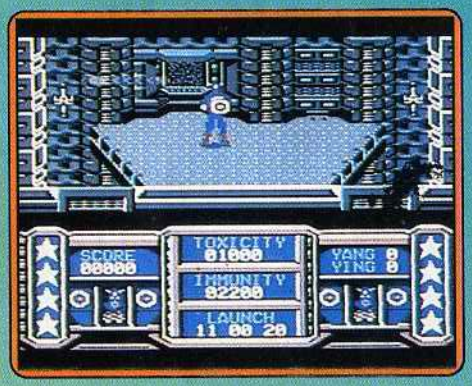
MASK

Les justiciers

La confrérie du Mask, est une organisation composée par des individus déterminés à en finir avec les forces maléfiques de Venoms. Comme vous vous en doutez, vous êtes l'un des membres de cette équipe de justiciers. Malheureusement n'en étant plus à un méfait près, les hordes de Venoms sont parvenues à tromper la vigilance des agents de Mask en leur tendant un traquenard temporel. En effet, l'essentiel des effectifs de votre confrérie a été expédié aux quatre coins du temps et de l'espace (la préhistoire, la base Venoms, le futur, un champ de bataille désertique).

A chacun de ces endroits vous devez procéder au sauvetage de l'agent qui y est prisonnier, vous êtes aidé en cela par la maniabilité et la puissance de feu de votre véhicule (Thunderhawk). Le sauvetage nécessite un certain nombre d'opérations préalables : trouver des clés de sécurité qui permettent d'activer le scanner (seul appareil capable de repérer votre collègue) et tout cela sous les attaques incessantes de l'ennemi. Selon votre localisation spatio-temporelle, les caractéristiques de vos agresseurs différent (ptérodactyle dans la préhistoire ou ovni dans le futur). Le scénario étoffé est minoré par le relatif simplisme du graphisme mais compensé par la richesse des couleurs des décors. L'animation est le point fort du jeu : lisse, rapide, elle rend bien les effets de dérapage de votre véhicule. Les bruitages sont variés et convaincants. Un jeu prenant. (K7 Gremlin pour *C 64*.) E. C.

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



CAPTAIN AMERICA

Dr Magaloman

Une fois de plus le héros favori de l'Amérique paranoïaque se porte au secours des veuves et des orphelins. En l'occurrence les ennuis proviennent d'un gros méchant du nom de Dr Mégaloman qui, pour se faire remarquer, fait irruption dans la Maison-Blanche le jour de la célébration de l'indépendance. Son ultimatum est simple : il exige la démission du président des U.S.A. à son profit, sinon un terrible fléau s'abattra sur le pays, et dans ce cas, la mort fera figure de délivrance. Le justicier étoilé doit, pour sauver ▸



les meilleurs logiciels sont à Conforama





POUR VOTRE
sinclair
XZ SPECTRUM + 2
CE PACK
DE 4 LOGICIELS

Un micro-ordinateur SINCLAIR pour faire quoi ?

Côté sérieux :
"Budget familial"
(la gestion rigoureuse recettes-dépenses d'une famille)

Côté artiste :
"Lorigraph"
(logiciel de création graphique)

Côté éducatif :
"Course aux lettres"
(jeu de reconnaissance et lettre, découverte de l'écriture)

Côté jeu de détente pure
"L'île maudite"
(jeu d'aventure, de découverte, de sagacité entièrement en français)

LE PACK DE 4 LOGICIELS

99

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.

PRIX VALABL
JUSQU'A
15 JANVIER 198

Le pays où la vie est moins chère.

PERRÉ CONTACT 2507

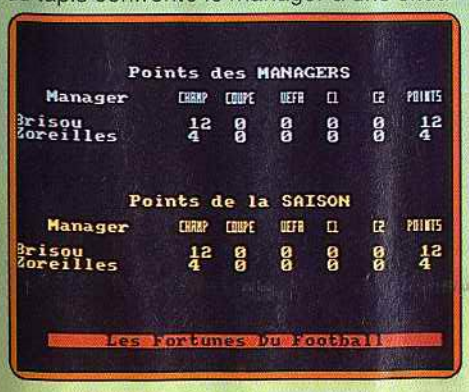
Oncle Sam, désamorcer un missile dissimulé dans un silo sous-terrain au milieu du désert Californien. Mégaloman a cependant pris des précautions afin de protéger son engin destructeur. En effet, le complexe dissimulé dans le désert est truffé de pièges plus meurtriers les uns que les autres.
Le graphisme de ce programme est haut en couleurs et en détails. La tunique bleue, les petites ailes du masque, le bouclier sont représentés avec réalisme. Il en est de même pour les décors et le tableau de bord de votre véhicule. Les animations sont, sans conteste, le point fort de *Captain America*, ainsi les lancers de bouclier, les manipulations des boutons du tableau de bord (le héros étant vu de dos) ne prêtent à aucune critique. Les bruitages sont parfaitement intégrés à l'environnement du jeu. Ce dernier peut cependant souffrir de sa trop grande spécificité culturelle : Captain America est un héros empreint de naïveté qui peut prêter à sourire en France. (Disquette GO ! pour *C 64*.) É. C.

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

LES FORTUNES DU FOOTBALL

Manager

Livré avec un tapis de jeu, des cartes, des billets, des jetons et une disquette, *Fortunes du football* est un jeu de société assisté par ordinateur. Chaque joueur (2 à 5) est le manager d'une équipe et doit la mener avec succès pendant une saison. En début de partie, le programme enregistre les noms des managers et la composition des équipes. A partir du menu général, on consulte les résultats des matches joués, le classement du championnat et les scores des managers.
La simulation tient également compte de l'aspect financier : transactions, achats et ventes de footballeurs, sponsors et négociations avec la banque.
Après la phase de mise en place des équipes, le jeu consiste à déplacer son jeton sur le tapis, comme au Monopoly, le logiciel se chargeant de lancer le dé. Ça évite de le chercher sous la commode ! Chaque case du tapis confronte le manager à une situation particulière. Si vous tombez sur la case « salaires », vous devez payer à la banque les salaires de toute votre équipe. La case « sponsor » vous fait gagner 300 000 F de la banque. Vous pouvez aussi être obligé de céder votre meilleur défenseur. Entre chaque tour de tapis, intervient l'épreuve du matche. L'ordinateur tire au hasard les équipes qui vont s'affronter.
Vous donnez la force de votre équipe (petit calcul savant) et, en fonction de toutes les données, il détermine le résultat des matches. En cas de succès, vous récolterez des gains importants, et l'équipe montera dans le classement. Les règles sont assez élaborées et procureront de belles émotions. Mais l'ordinateur était-il indispensable au jeu ? (K7 ou disquette CDS Software LTD pour *Amstrad*, disq. pour *PC* et compatibles.) I.R.



Type	***simulation***
Intérêt	***16***
Graphisme	***–***
Animation	***–***
Bruitage	★
Prix	***B ou C (PC)***

QUAD

La traversée du désert

Une piste dans le désert où on rencontre des cailloux, des rochers, des cactus, des murs, des trous, des squelettes d'animaux, bref une noria d'objets hétéroclites. Même aux commandes d'un véhicule approprié, une espèce de moto à quatre roues dénommée Quad, le slalom n'est pas évident à réussir. D'autant que le temps presse. Vous êtes un agent secret et les plans que vous transportez doivent impérativement passer la frontière au-delà du désert. Rouler hors piste est une fausse bonne idée car le sable mou vous ralentit tellement que la mission devient impossible. Pour compliquer le parcours, vos ennemis tentent de vous abattre à partir d'un hélicoptère, et vous n'êtes même pas armé... La réalisation de ce scénario alléchant, heureusement sauvée par un scrolling bien maîtrisé, n'est pas aussi bonne que ce qu'on pourrait espérer. Si le graphisme est honnête, le véhicule est difficile à manier. Il faut impérativement posséder un joystick — *Quad* refuse le clavier — et jouer de la manette avec une précision chirurgicale (défaut corrigé dans les versions en vente). Le son, consiste en un bourdonnement monotone qui ne donne aucune impression d'accélération ou de ralentissement. Même pas de « boum ! » lorsqu'on s'écrase contre un rocher ! Le suspense, la tension continue et le désir de vaincre les obstacles font cependant que l'intérêt du jeu résiste à ces défauts. (Disquette Microïds pour *Thomson TO8 - TO9 - TO9 +* , K7 pour *MO6, TO8.*) J.-L.R.

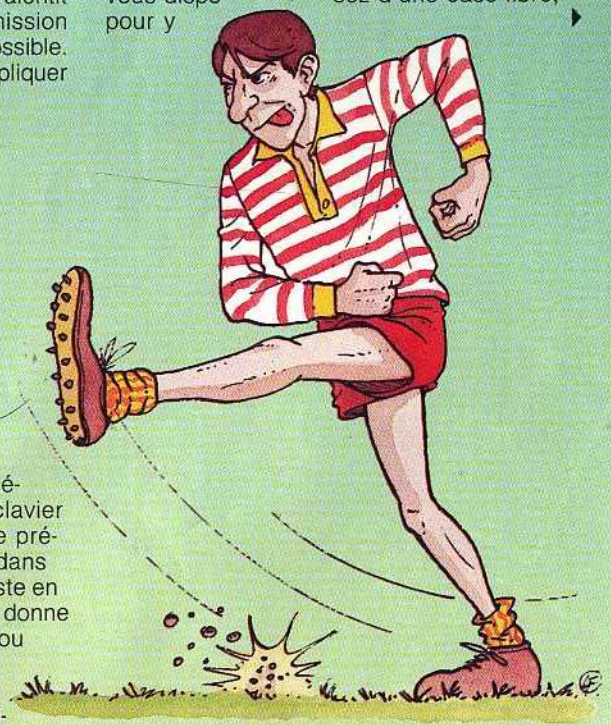


Type	***simulation-action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B et C***

DIABLO

Bonne route

Voici un jeu de stratégie original. Vous jouez sur un plateau de cent dix-neuf cases, chacune d'entre elles contenant deux portions de « route ». Une balle roule sur cette route, très lentement au début, puis un peu plus vite à chaque augmentation de niveau. Dès que la balle traverse la route contenue dans une case, elle disparaît. Votre but est de permettre à la balle de rouler sans interruption jusqu'au bout ce qui a pour conséquence de nettoyer tout le plateau des portions de route. Pour créer votre itinéraire, vous disposez d'une case libre, pour y



INSIDE OUTING





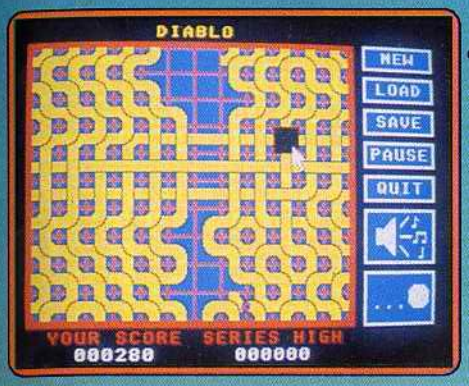
Amstrad Screenshots

THE EDGE

Le jeu en 3D le plus impressionnant que vous ayez jamais vu! Vous jouez le rôle d'un cambrioleur qui rôde dans une maison étonnamment réaliste, et dans laquelle chaque objet est soigneusement défini en 3D —vous pouvez même regarder derrière les tableaux, jouer au billard et ouvrir les portes des placards. Partez à la recherche des bijoux cachés dans la maison, et trouvez-les... sinon vous pourriez ne jamais plus en sortir! Un des rares jeux qui vous poussera à rechercher la solution, même des mois après l'avoir acheté.

AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
SPECTRUM
ATARI ST
AMIGA

THE EDGE, 36/38 Southampton Street, London WC2E 7HE. England. Tel. 19 44 1 831 1801 Fax. 19 44 1 836 1725 Telex. 892379 SOFTEKG



pousser une des cases avoisinantes. Dans un premier temps, tant que vous n'avez pas nettoyé un nombre suffisant de cases, les bords du plateau restent au rouge et sont infranchissables. Par la suite, quand ces bords passent au vert, la balle peut franchir les limites du plateau pour se retrouver de l'autre côté et continuer sa route. Vous devez tenter de planifier le trajet longtemps à l'avance en anticipant la course de la balle. Si vous avez construit une grande portion de route, il est possible d'accélérer la balle. Mais prenez garde que ce temps ne vous manque ensuite. Vous avez aussi intérêt, lorsqu'il ne reste plus beaucoup de pièces sur le plateau, à les grouper. Les tableaux proposés sont nombreux et variés et l'on peut même choisir une disposition aléatoire des pièces.

La présentation, bien que simple, reste très agréable et lisible. Le tout est accompagné d'une bonne petite musique de fond. Un très bon logiciel, original à souhait. (Disquette Robtek, pour *Atari ST.*) J. H.

Type _____ ***stratégie***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

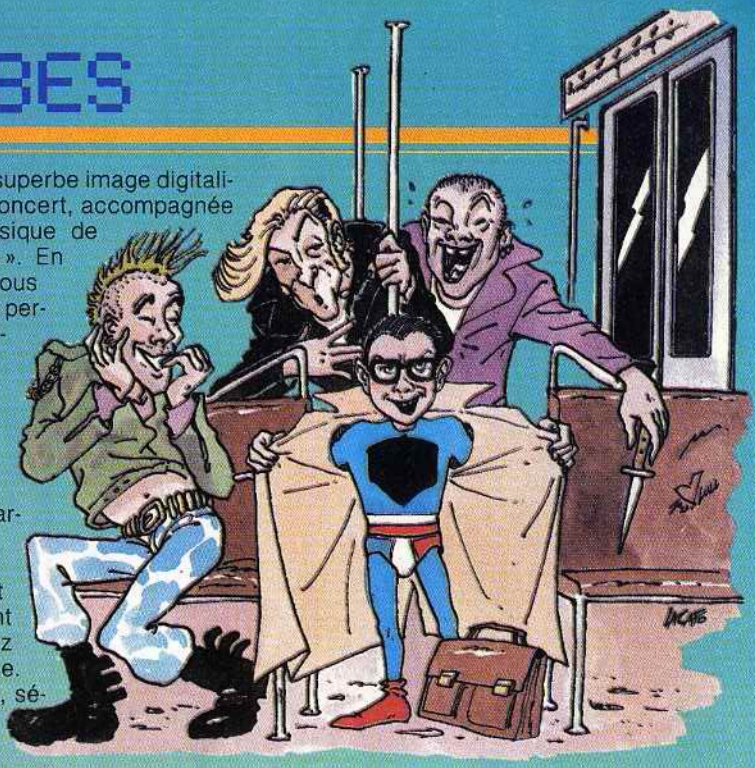
MARCHE A L'OMBRE

Un concert de Renaud !

On vous vole votre mobylette justement le jour où vous avez promis à votre petite amie de l'emmener voir un concert de Renaud. Vous devez en récupérer, au plus vite, tous les éléments, vous procurer les deux billets pour le concert et prévenir votre copine avant 19 h 30. La présentation du jeu est



agréable, avec une superbe image digitalisée de Renaud en concert, accompagnée bien sûr de la musique de « Marche à l'ombre ». En sillonnant les rues, vous croisez de nombreux personnages. Commencez par discuter avec eux en leur posant une des questions proposées. Les réponses sont dans le pur style de Renaud et peuvent parfois vous apprendre des choses intéressantes. Mais souvent c'est en combattant que vous obtiendrez ce qui vous intéresse. Coup de tête, direct, série de petits coups de poing et coups de pied sont au rendez-vous. Votre niveau d'énergie, représenté par un verre de bière, descend chaque fois que vous prenez un coup. Comme le programme vous fournit une évaluation de la puissance de combat de chaque individu rencontré, évitez de vous lancer dans un affrontement perdu d'avance. Vous pouvez refaire le plein d'énergie en buvant un coup dans un bar. Votre argent vous sert à acheter un renseignement, une pièce ou un billet. Le graphisme des décors est bien réalisé et varié avec une bonne impression de profondeur, mais le tout en monochrome malheureusement. La musique d'accompagnement est agréable mais les bruitages limités. Un amusant jeu d'aventure-action. (Disquette Infogrames, pour *Atari ST.*) J. H.



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

SKULL DIGGERY

Croqueur de diamants

Vous incarnez un petit animal souterrain qui voue une passion insassiable pour les diamants. Votre but est donc de creuser inlassablement des galeries pour croquer ces diamants et autres objets précieux, en évitant de toucher l'un des nombreux monstres qui hantent ces cavernes. Ces monstres ne bougent absolument pas d'eux-mêmes et ne tombent que si vous creusez un tunnel sous eux. En fait la difficulté de ce jeu tient aux murs infranchissables qui délimitent des labyrinthes de plus en plus complexes.

Vous agissez en temps limité pour récupérer tous les diamants et gagner la sortie avant que le temps fatidique ne soit écoulé. Si cette mission est facile au premier niveau, elle devient vite redoutable à mesure que les niveaux augmentent. Le



mieux est d'explorer le labyrinthe de manière ordonnée, en récupérant au passage tous les diamants et en notant bien soigneusement l'emplacement de la sortie toujours variable.

Les décors sont sommairement dessinés et la mise en couleur un peu fade. Le scrolling qui permet de dévoiler une nouvelle portion de labyrinthe est un peu haché. Enfin les bruitages sont limités. Malgré tous ces défauts, ce logiciel garde encore quelque intérêt pour les plus jeunes car il requiert à la fois mémoire et sens de l'orientation. (Disquette Nexus, pour *Atari ST.*) J. H.

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

AIRBALL CONSTRUCTION KIT

Aventure sur mesure

En testant le programme *Airball*, je pensais qu'un plan plus élaboré de l'univers de la sautillante bulle mauve pourrait rendre le jeu exceptionnel. L'éditeur s'est empressé de mettre à la disposition de tous et de toutes les moyens de création des univers les plus fous. ▸

SUSPENSE ET AVENTURE



KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST DK - COMMODORE K7 et DK - IBM DK : de 149 F à 199 F TTC* © RAINBIRD

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mytique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors.
A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK : de 199 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

RAINBIRD

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



Le programme permet beaucoup, mais pas tout : vous devez utiliser les briques élémentaires existant déjà dans le jeu : portes, objets, marches d'escalier, etc. Le programme permet de définir les caractéristiques des salles (taille) emplacement des portes, numéro des salles avec lesquelles chaque salle communique. Il faut ensuite compléter avec divers éléments de décors et objets transportables. Dès lors vous pouvez construire des centaines de salles si le cœur vous en dit, puisque chaque salle est un petit fichier de codes et non un écran graphique vorace en pixels. Un regret : vous devez élaborer une maquette sur papier, un plan minutieux, faire les numérotages, décider de l'emplacement des portes. Il n'existe pas de « conception Assistée par Ordinateur » pour les plans d'aventure. Mais ce passage par le papier vous apprendra les contraintes de la cohérence, pour obtenir des parcours sans impossibilités physiques.

Ce programme devait logiquement être livré avec le jeu, sur la même disquette que *Airball*. (Disquette Microdeal, pour *Atari ST*).

D.S.

Type _____ ***conception de jeux***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ***–***
Bruitage _____ ***–***
Prix _____ ***B***

SPHINX

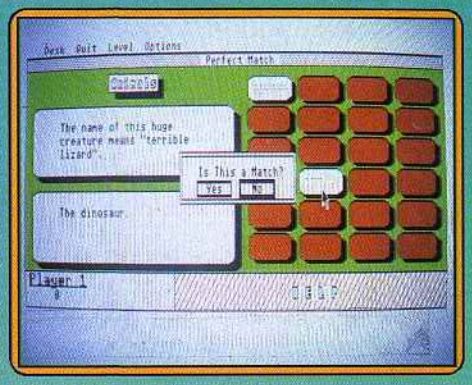
Je ne sais rien mais...

Les jeux d'arcade et autres jeux d'aventure ne sont pas les seuls à prétendre nous divertir, en effet les bons vieux jeux de société se font eux aussi connaître sur micro. C'est le cas de ce programme qui s'inspire du désormais célèbre *Trivial Pursuit*. Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs ; son but consiste à miser un avoir (en l'occurrence des points) sur l'éventuelle justesse des réponses que vous porterez à des questions aussi diverses que la littérature, les inventions, la géographie, les sports, l'histoire, la musique ou le cinéma : l'ordinateur faisant office de dé et de comptable. En fonction de votre forme du moment vous pouvez choisir la durée de l'épreuve (nombre de questions posées) et le nombre de partenaires de jeu (jusqu'à six). La présentation du logiciel s'avère simple et aérée, le lancement du dé est figuré par la rotation d'une aiguille qui au terme de sa course s'arrête sur le thème de la prochaine question. En cas d'erreur, la réponse vous est fournie, et selon votre mise de départ, le solde de vos points en est minoré. Les animations ne sont cependant pas très présentes lors du déroulement du jeu et les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. Cependant ce type de logiciel ne tire pas son attrait de la sophistication de sa réalisation. Voici là un programme qui gomme les conflits de générations puisque, dorénavant, votre mémé pourra vous affronter à un jeu ne nécessitant pas des réflexes aiguisés. (Disquette Logisoft pour *Atari ST*.)

E. C.



Type _____ ***société***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ***–***
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***



PERFECT MATCH

Questions-réponses

Perfect Match est un jeu combinant culture générale et mémoire. Il peut se jouer seul ou à deux. Dix séries de questions sont proposées relatives aux domaines suivants : dix commandements, animaux, Bible, géographie, mesures, monarchie, sciences, show-business, sports et guerre mondiale. Une onzième option permettrait de combiner des questions de domaines différents mais elle ne fonctionnait pas sur l'exemplaire de pré-série dont nous disposions. Le plateau de jeu comprend vingt-quatre cartes disposées face cachée. Chaque carte comporte une question ou une réponse. A chaque tour de jeu, vous retournez deux cartes et devez déterminer si celles-ci s'apparient ou non (exemple : quel est le mammifère le plus rapide : le guépard). Si les cartes s'accordent, elles sont retirées du jeu.

Dans le cas contraire, elles sont de nouveau retournées face cachée. Vous devez donc mémoriser la place des différentes questions ou réponses déjà découvertes pour les utiliser ultérieurement. Il est possible de demander une aide au programme qui vous fournit la question ou la réponse correspondant à une carte donnée. Selon les options, cette aide est gratuite ou payante et limitée en nombre ou non. Un programme complémentaire vous permet de créer votre propre jeu de questions. La présentation est austère et les bruitages très limités.

En revanche, les questions sont intéressantes et ne sont pas limitées à la culture anglaise (bien que les questions étant en anglais, il faille obligatoirement comprendre correctement cette langue).

Un logiciel à la réalisation moyenne mais qui peut séduire certains. (Disquette Microdeal, pour *Atari ST*.)

J. H.

Type _____ ***questions-réponses***
Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ***–***
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***B***

STATRY

HOT BALL





Le foot, c'est dépassé !
Avec Hotball, repoussez les limites du sport le plus joué au monde.
Son graphisme surprenant et sa maniabilité étonnante font de Hotball l'un des jeux les plus extraordinaires du moment.
Dribbles, poussettes, centres, tirs à ras de terre et en hauteur, têtes, tout est possible !
ATARI ST - AMIGA

STATRY

GAMES FOR EVER

Distribution :
16/32 3-5 rue de Solférino, 92100 Boulogne

TUBES



SUPERMAA

Tuteur échiquéen

Nombreux sont les utilisateurs de micro-ordinateurs à disposer d'un jeu d'échecs. Mais sont-ils aussi nombreux ceux qui peuvent se vanter d'avoir vaincu leur adversaire électronique ? A l'évidence, la réponse est non, car il ne suffit pas, pour devenir un joueur respectable, de connaître les règles de déplacement des différentes pièces. Aussi ce programme sera le bienvenu pour résoudre les problèmes stratégiques que rencontrent les amateurs de ce jeu. Autre possibilité intéressante : les joueurs peuvent suivre le déroulement de parties célèbres en comparant leur jeu avec celui qui a été effectivement joué.

Ce didacticiel propose un nombre important d'options parmi lesquelles le calcul ELO (votre valeur chiffrée que vous pourrez toujours comparer à celle des grands maîtres), des astuces lors des ouvertures et fins de parties et un nombre considérable d'exercices divers. D'autre part les néophytes pourront se familiariser avec le vocabulaire échiquéen grâce au petit dictionnaire intégré. L'absence d'environnement graphique est à déplorer, de plus les positions des pièces ne vous sont présentées que sous forme alphanumérique : il faudra donc disposer d'un vrai échiquier pour avoir une vue claire des différentes situations.

Un programme qui n'est donc pas un jeu mais qui constitue un puissant didacticiel. Il mériterait cependant d'avoir des graphismes, ce qui le rendrait moins austère. (Disquette Eutersoft pour *Amstrad CPC*.)E. C.

Type	***didacticiel***
Intérêt	***12***
Graphisme	***–***
Animation	***–***
Bruitage	★★
Prix	***B***

MISSING ONE DROID

Robots en détresse

Avec ce jeu, vous prenez en main la destinée d'un charmant petit robot du nom de Rusty qui, à cause de son incontrôlable curiosité s'est trouvé projeté dans un univers inconnu et belliqueux : ne cherchez pas à savoir comment ça lui est arrivé, il n'en sait rien lui-même. Pour regagner le monde qui est le sien, il n'a pour seule alternative que de détruire toutes les créatures qui se dressent devant lui. Pour ce faire, il dispose d'un rayon photonique qui lui assure une relative protection. Voici là les ingrédients classiques d'un « shoot'em up » qui ne laisse pas un impérissable souvenir. Ce progamme, à ma connaissance le premier jeu pour *Atari ST* proposé par cet éditeur, ne brille que par son conformisme. (Disquette Bug Byte pour *Atari ST*.) E. C.



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

SUPER SKI

Tout schuss

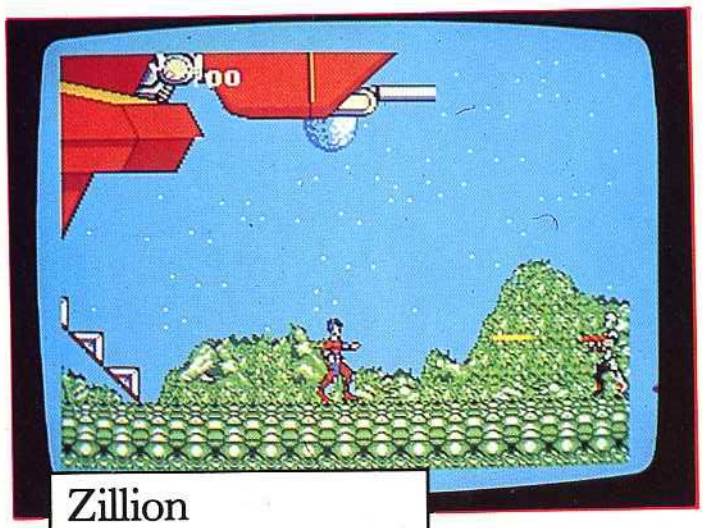
Après *Grand Prix 500 cc*, Microdoids sort une superbe simulation de ski en quatre épreuves : slalom, slalom géant, descente et saut. Si les graphismes et les couleurs restent sommaires, mais néanmoins de bonne facture sur *Amstrad CPC*, l'animation et la vitesse de défilement sont très spectaculaires. La raideur du débutant, qui se débat sur la piste les bras écartés, les jambes en dedans, et les fesses en arrière, lors des tentatives de chasse neige laborieux, est criante de vérité. Même réalisme dans les pointes de vitesse lorsque le skieur se penche dans les virages et frôle les portes. La neige crisse, les portes se plient. C'est du grand art. L'animation rapide permet de passer de la descente sportive à la promenade nonchalante. Une icône indique la meilleure position, tout schuss pour la descente, extension ski relevé dans le saut. Un compteur, en bas de l'écran, mime l'affichage digital et chronomètre vos exploits. Difficile de réaliser un bon temps lorsque les sapins et les spectateurs s'acharnent à vous barrer la route et que les portes ne sont jamais là où vous le voudriez. (Jeu français. Disquette Microdoids pour *Amstrad CPC*.) N. M.



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

Vous cherchez un soft ? ***3615 Tilt.*** *Pour tout logiciel testé, les rédacteurs de* Tilt *vous indiquent ses cotes d'intérêt, de difficulté, de graphisme, etc. et une brève critique.*

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

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



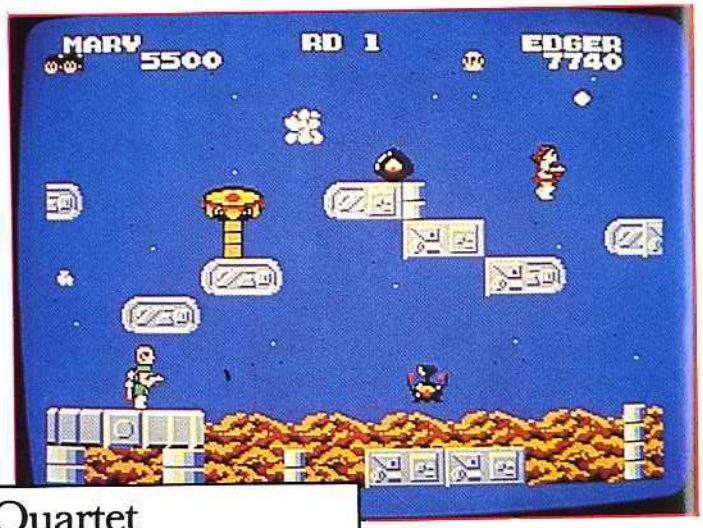
Great Golf

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



Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.



Quartet

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



NOUVEAU

Missile 3 D

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



Lunettes 3 D

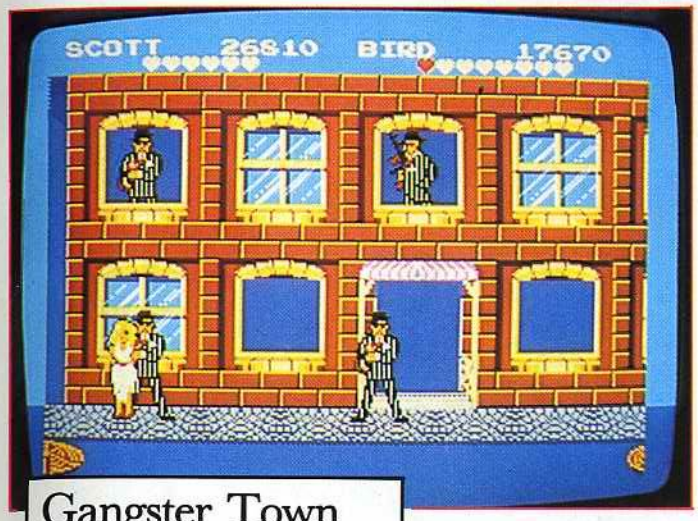
Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

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

BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

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

SDI

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





Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

Out Run

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

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

METROID

Chasseur de l'espace à la solde de la confédération intergalactique, vous devez détruire le cerveau central d'une planète. Producteur de créatures vivantes dangereuses pour la survie de nombreuses planètes, cet encéphale est utilisé comme arme par de sanguinaires pirates intersidéraux. Le scénario n'est pas original et se révèle trop complexe. Le joueur, rapidement terrassé par de trop nombreux assaillants, se désintéresse du personnage qu'il est censé incarner. De même, le manque de variété des décors limite l'attrait de cette cartouche pourtant fort bien réalisée. D'une grande finesse, les graphismes des divers intervenants mettent parfaitement en valeur les qualités graphiques de la console. Le décor est trop répétitif : seule la couleur amène un élément de variation. Animation et bruitage sont de bon niveau et la gestion des commandes est irréprochable.
En conclusion, *Metroid* est un jeu correctement réalisé mais trop difficile ; même pour un joueur expérimenté. (Jeu pour *Nintendo*. Prix : C.)

Type _____ *arcade/action*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★

WORLD SOCCER

Généralement, les simulations de football se ressemblent toutes : on gère une équipe présente sur le terrain avec un joystick et la machine s'occupe du choix du joueur. De cette manière on est déchargé d'une partie du jeu et l'ensemble apparaît plus simple d'accès et plus attractif. Tout cela pour dire que la cartouche *World Soccer* est basée sur ce système mais qu'elle propose aussi une option originale : l'épreuve des pénalties. Cela consiste bien entendu à mettre le ballon dans les cages adverses. Cette partie est d'ailleurs la plus originale mais aussi la plus attractive. Contrairement au jeu standard, elle est d'une durée limitée très accessible. La qualité de cette cartouche est honnête. Un regret cependant pour les graphismes trop simples des matchs proprements dits. Mais on se laisse prendre au jeu dont l'avantage est son évidente simplicité. (Jeu pour *Sega*. Prix : B.)

Type _____ *simulation de football*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★

GHOST HOUSE

Suite à un héritage, Mick se rend dans un château pour prendre possession de pierres précieuses. Mais, cette ancienne demeure est le refuge de vampires sanguinaires que le héros doit affronter afin de récupérer ce qui lui revient de droit.
Première chose à faire : retrouver les cinq cercueils dans lesquels les joyaux sont cachés. Ce n'est évidemment pas une mince affaire dans cet immense château où rôdent de nombreuses créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres. Cette cartouche est assez attrayante quoique fort enfantine. Le graphisme du personnage principal est en effet stylisé à outrance. Toutefois, les décors sont agréables et signalons la parfaite imitation des toiles d'araignées... Animation et bande sonore sont de qualité et le seul réel point faible réside dans les commandes pas toujours évidentes. Cela à cause des manettes, bien entendu. (Jeu pour *Sega*. Prix : B.)

Type _____ *arcade/action*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★

THE LEGEND OF ZELDA

Mi-aventure mi-action, ce jeu marque une intéressante évolution par rapport aux cartouches que l'on connaissait jusqu'ici sur console *Nintendo*. Le joueur a, en effet, la possibilité de sauvegarder les acquis du personnage qu'il incarne afin d'en tirer parti ultérieurement. Points de vie, armes, pouvoirs du personnage sont conservés après extinction de la console. La tâche à remplir est simple : délivrer la princesse Zelda retenue prisonnière. Pour cela, notre héros doit affronter de nombreuses créatures telles que gnomes, ersatz de trolls et d'orques, chauves-souris hargneuses, etc. Bref, toutes les richesses de la mythologie anglo-saxonne sont ici présentes. Acheter des objets, faire du troc avec divers personnages afin d'augmenter sa force se révèle nécessaire. Ce jeu propose une réalisation de qualité. Les graphismes sont de grande qualité. L'animation irréprochable est un modèle de précision. L'illustration sonore reste cependant le côté le plus étonnant de ce jeu. (Jeu pour *Nintendo*. Prix : C.)

Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★

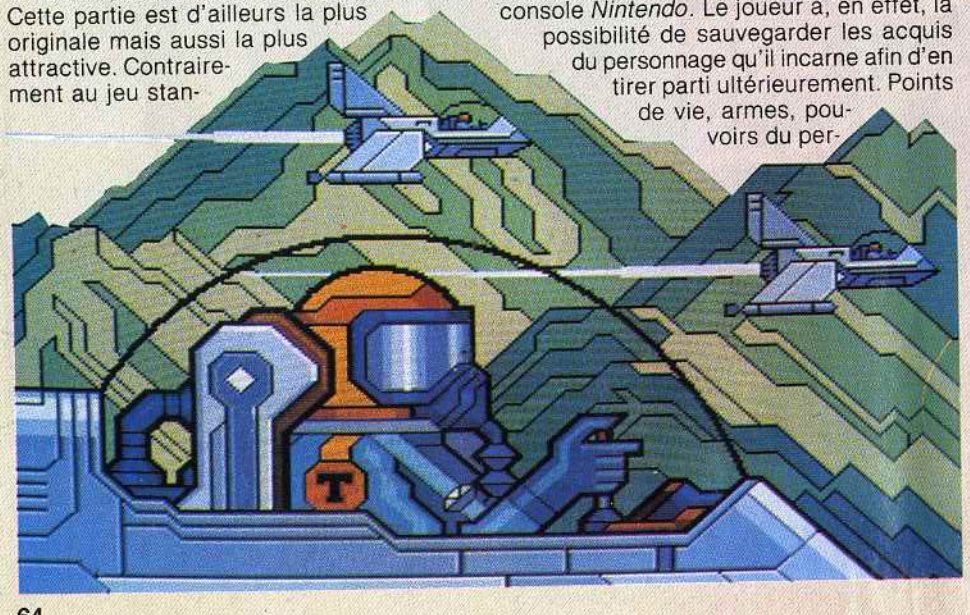
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Sur le chemin de son village natal, Alex Kidd (un jeune garçon expert en arts martiaux) rencontre un vieillard à l'agonie. Avant de mourir, le vieil homme offre à notre héros un morceau de carte ainsi qu'un médaillon précieux et lui apprend que la paisible cité de Radactan est en grand danger. Le courageux et impétueux Alex décide alors de se rendre dans cette ville afin de percer les secrets du médaillon. Etrangement proche de *Ghost Manor* par certains dessins, ce jeu séduira les plus jeunes. L'écran propose des dessins clairs et simples, et malgré une relative complexité on ne se sent jamais oppressé par les assaillants. Au risque de nous répéter, l'animation est de fort belle facture et la bande sonore assez agréable. Comme *Fantasy Zone*, ce programme est suffisamment progressif et les joueurs novices ne seront pas découragés par des échecs multiples. Une cartouche idéale pour les enfants. (Jeu pour *Sega*. Prix : C.)

Type _____ *arcade/action*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★

WONDER BOY

Incarnant Tom Tom, vous partez à la recherche de Tanya, votre petite amie, kidnappée par un méchant roi. L'aspect résolument juvénile de ce jeu apparaît dès la lecture du scénario et est renforcé par la réalisation. Les graphismes, d'un stylisme très dessin animé à la japonaise, proposent des personnages naïfs aux postures amusantes. Les décors sont en revanche plus élaborés et d'un réalisme plus convaincant. Comme à l'accoutumée sur console *Sega*, l'animation de grande qualité, propose une douceur et une précision irréprochables. Ce dernier point pose d'ailleurs parfois pro-

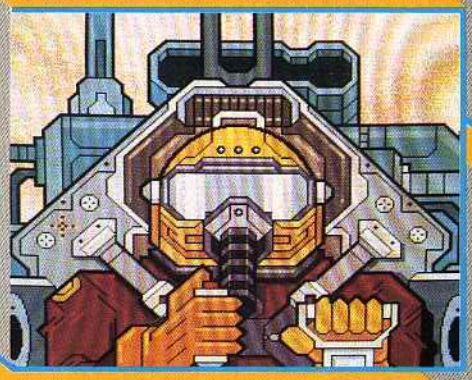




Ghost House.



Wonder Boy.





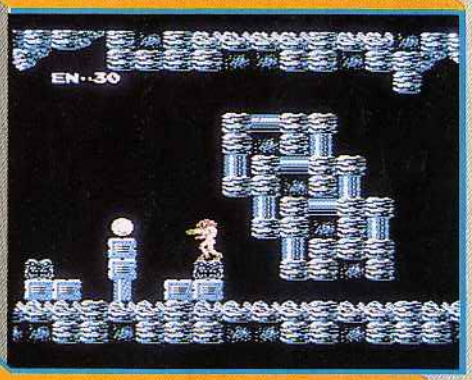
Alex Kidd.



Kid Icarus.



World Soccer.



Metroïd.



The Legend of Zelda.



Punch Out.

blème : frôlant un obstacle d'un pixel, il arrive que l'on se trouve en situation difficile. Assez évoluée, la bande sonore propose une mélodie constante de bon aloi, mais les bruitages sont d'un réalisme contestable. Le côté le plus attrayant concerne la diversité des situations due à une grande variété d'obstacles et d'agresseurs. Un jeu correctement réalisé mais d'un intérêt limité. (Jeu pour *Sega*. Prix : C.)

Type _____ *arcade/action*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★

PUNCH OUT

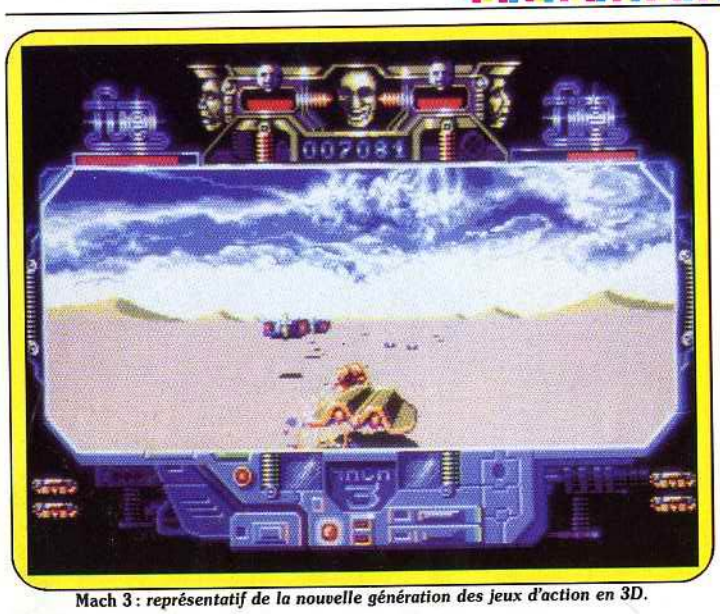
Jeune boxeur de dix-sept ans entraîné par un ex-champion des années cinquante, vous n'avez qu'un but : être opposé au célèbre champion Mile Tyson. Réaliser ce rêve est possible mais vous devez avant tout combattre dix adversaires. Votre petite taille vous met en position d'infériorité par rapport à l'ensemble de vos opposants. Vos capacités d'endurance sont limitées en comparaison de celles de votre premier adversaire. La principale caractéristique de cette simulation de boxe réside dans un nombre relativement restreint d'actions. Esquive, départ sur la droite ou la gauche, coups au ventre et uppercuts sont les seuls mouvements dont on dispose. En regard, les possibilités de l'adversaire apparaissent plus étendues. La réalisation de l'ensemble est de bonne qualité et il n'y a pas grand-chose à lui reprocher. De même, l'ensemble des étapes et le temps d'arrêt lors d'un combat sont réellement agréables. En fait, seule la difficulté du jeu est rédhibitoire. (Jeu pour *Nintendo*. Prix : C.)

Type _____ *simulation de boxe*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★

KID ICARUS

Illustration de l'éternelle lutte du bien contre le mal, ce jeu vous propose de mettre un terme à la domination d'une immonde créature. Vous devez récupérer trois trésors magiques : un miroir, une flèche de lumière et les ailes de Pegasus. La conjugaison des pouvoirs de ces objets vous permet de mettre fin à la tyrannie et marque le début d'un nouvel âge d'or. Cette cartouche se distingue grâce à une réalisation de grande qualité ainsi que par l'utilisation d'un système de sauvegarde de divers paramètres identique à celui utilisé par *The Legend of Zelda*. Jeu de tableau, *Kid Icarus* propose un défilement vertical et à sens unique (de haut en bas) de l'écran. A l'image d'*Ice Climber*, le jouer dispose d'un temps limité pour surmonter les diverses épreuves présentes sur un tableau. Notez que l'on ne dispose que d'un seul personnage et qu'il est nécessaire de détruire de nombreuses créatures afin de récupérer des points de vie pour éviter la mort. En conclusion, une cartouche honnête. (Jeu pour *Nintendo*. Prix : C.)

Type _____ *arcade/action*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★



Mach 3 : *représentatif de la nouvelle génération des jeux d'action en 3D.*



La fluidité de l'animation donne de la vigueur aux escadrilles ennemies...

ATARI ST

Mach 3

Véritable feu d'artifice audiovisuel, *Mach 3* rend justice aux performances du *ST*, trop souvent nourri d'adaptations de jeux conçus par ordinateurs huit bits. Accrochez-vous...

Les jeux d'arcade du type « shoot'em up » ont fait les beaux jours de la micro à ses débuts. La profusion de programmes de ce type a emmené progressivement les joueurs à être de plus en plus exigeants quant à la qualité et au réalisme. Dans les salles de jeux, le temps des « space invaders », des « Galaxians », et autres « Phœnix » semble définitivement révolu. En effet, toutes les composantes de cette catégorie de programmes ont fait l'objet de considérables améliorations : visualisation 3D, bruitages hyperréalistes, actions rapides. Malheureusement devant cette profusion d'innovations, nos micro-ordinateurs font souvent office de parents pauvres (cela par rapport aux consoles spécialisées des salles d'arcade). Les graphismes sont le plus souvent médiocres dans leurs tentatives de faire un 3D convaincant, l'animation étant souvent le maillon de plus faible : manque de rapidité et de finesse dans les mouvements des différents objets. L'apparition d'une nouvelle génération de machines telles que le *ST* ou l'*Amiga* s'est avérée riche de promesses, cela à cause de leur énorme mémoire (au moins 512 Ko), de leur puissant microprocesseur 68000, assisté par des non moins efficaces coprocesseurs (généralement affectés à la gestion graphique et sonore). Malheureusement l'essentiel de la production n'a pas répondu aux espérances (les jeux étant le plus souvent des adaptations issues des machines huit bits). Que dire alors de *Mach 3*, si ce n'est que ce jeu, par sa sophistication technique est très proche de la perfection. En effet, c'est un véritable feu d'artifice audiovisuel qui est proposé au joueur. Mais tout d'abord prenons connaissance du scénario. Votre jolie compagne a été ensorcelée par un cruel mutant du nom de Sfax. Pour la tirer de sa longue agonie, il vous faut affronter les escadrilles de mercenaires volants, et parvenir à franchir des portes spatio-temporelles qui vous séparent des différentes incarnations de Sfax. Scénario somme toute banal, mais heureusement, une fois chargé, le jeu donne toute sa mesure, à commencer par sa superbe page de présentation graphique (vous et votre belle), rythmée par un accompagnement musical digitalisé aux accents rock : cela nécessite un peu plus de 150 Ko de Ram. L'étonnement atteint son comble à l'écoute d'une suave voix féminine qui vous met en garde contre les dangers (on perçoit presque son souffle).



En voix-off, la synthèse vocale...



Empruntez les portes spatio-temporelles.

Une fois au cœur du jeu, le théâtre d'action s'inspire de best-sellers comme Buck Rogers (les vieux ludomaniaques s'en souviendront). De manière plus explicite, c'est un paysage tourmenté de planète désertique que votre fragile vaisseau survole. Les effets 3D sont saisissants de réalisme, on appréciera la fluidité de progression des différents objets inclus dans le décor (de l'arrière au premier plan) : les mines de proximité et les cratères, grossissent à une vitesse hallucinante (celle de votre progression), le déplacement des montagnes à l'horizon ajoute une touche finale à ce chef-d'œuvre d'animation. Le contrôle de votre vaisseau est assuré au joystick ou tout simplement à la souris. Un grand souci du détail semble avoir animé les concepteurs du jeu, car la moindre action de votre part se traduit immédiatement par une modification de la position de votre vaisseau (quinze positions différentes). Cette vitesse de réponse donne à ce logiciel sa tonalité trépidante. Les tirs des vaisseaux ennemis mettent vos réflexes à rude épreuve d'autant plus que s'il vous prend l'envie de voler en rase mottes, les explosions de mines de proximité disséminées un peu partout, vous rappelleront à la raison : si elles ne vous détruisent pas, elles provoquent des turbulences qui modifient votre trajectoire. Ce qui nécessairement se traduit par des difficultés supplémentaires pour pénétrer dans les étroites portes spatio temporelles : seul moyen de parvenir aux autres univers hantés par Sfax. Là vous attendent la tête volante du mutant, des meutes de vaisseaux encore plus belliqueux et de nouveaux décors. Les Rambo du joystick devront cependant tenir compte du fait qu'ils ne pourront pas tirer sans répit, car pour des raisons techniques les lasers du vaisseau auront besoin d'un temps de recharge, qui si on n'en tient pas compte, pourra laisser le joueur, un instant sans défense devant l'ennemi : il faudra tirer à bon escient. Des réflexes et un soupçon de stratégie seront donc indispensables pour parvenir à établir un « high score », condition nécessaire pour entendre la fameuse voix féminine vous susurer un « oh boy ! » d'admiration qui ébranlera les plus blasés : il est sûr qu'avec de tels arguments, vous atteindrez rapidement des

scores vertigineux. Les amateurs d'anecdotes seront aux anges quand ils sauront que cette voix sensuelle provient d'une merveilleuse créature, danseuse au Lido et répondant au doux nom de Leslie. En conclusion, nous pouvons dire qu'avec ce type de programme les créateurs de jeu en France atteignent une maturité qui leur permet d'envisager sans complexe les marchés étrangers (U.S.A., R.F.A.), ce qui a été peu fréquent dans le passé. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*.)

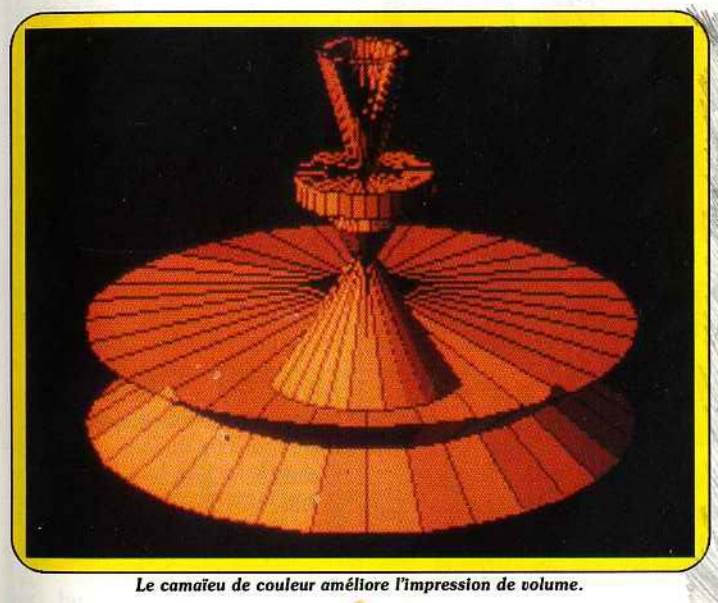
Éric Caberia

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

ATARI ST

CAD 3D 2.0

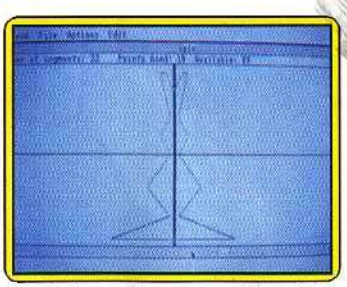
Relativement simple d'emploi et encore plus performant que dans sa précédente version promue Tilt d'or 86, ce logiciel de CAO se prête volontiers à des détournements artistiques...



Le camaïeu de couleur améliore l'impression de volume.

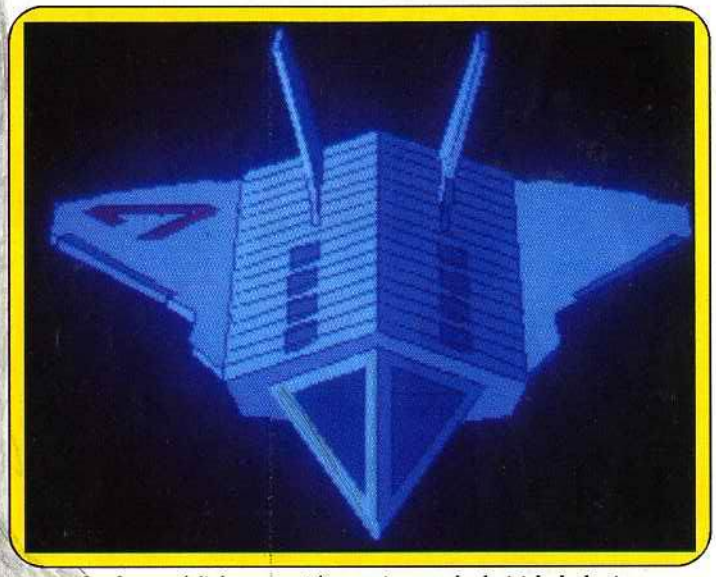
Si la première version de *CAD 3D* était déjà excellente (voir *Tilt* n° 35), cette nouvelle version est tout simplement époustouflante. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un logiciel de création et d'animation d'objets en trois dimensions. Attention car il nécessite au minimum un Mégaoctet pour fonctionner.

L'écran est divisé en deux zones. La gauche regroupe l'ensemble des icônes accessibles tandis que la droite affiche quatre fenêtres dévolues chacune à une représentation particulière : caméra, vue du dessus, de la droite et de face. Ces dernières représentations peuvent être changées en vue du dessous, de la gauche et de l'arrière. La caméra peut être orientée à volonté (rotation autour de l'objet dans le sens horizontal ou vertical sans limitation) et dispose d'un zoom puissant pour rapprocher ou éloigner l'objet. Chacune de ces fenêtres dispose de quatre modes d'affichage : tracé de toutes les lignes, effacement des lignes cachées et « coloriage » des faces renforçant l'impression de relief avec ou sans ligne de bordure. Pour l'instant ces fenêtres sont vierges de représentation.

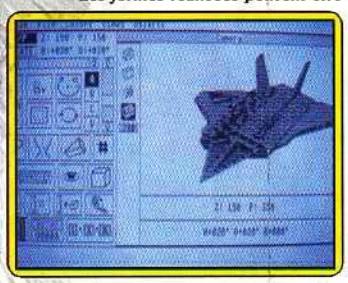


Dessin des contours par symétrie axiale.

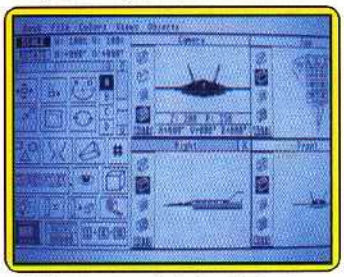
Vous pouvez utiliser les formes pré-définies (sphères, tores, cubes, etc.) ou dessiner la vôtre très simplement grâce au mode profilé ou au mode miroir. Quelques instants plus tard (d'autant plus long que la forme est complexe), votre objet apparaît dans les quatre fenêtres. La caméra vous permet de faire varier sa représentation mais non l'objet lui-même. Pour modifier l'objet, vous devez utiliser l'une des trois autres fenêtres. Tout est alors possible : changement de dimension selon l'un des axes, déplacement, recopie de l'objet, rotation dans tous les axes autour du centre de gravité ou d'un point choisi par vous. Vous pouvez travailler sur quatre groupes différents d'objets (chaque objet ayant son propre nom rappelé simplement en le pointant à la souris), éliminer de votre dessin un ou plusieurs objets sans pour autant les effacer de la mémoire et surtout créer un nouvel objet par fusion de deux autres objets. Pour améliorer encore le rendu du relief, il faut moduler la lumière. Pour cela, vous disposez de trois sources lumineuses ponctuelles, dont vous pouvez régler l'emplacement et la puissance et d'une source de lumière diffuse variable en puissance elle aussi. Pour certains travaux professionnels, il peut être indispensable de connaître les dimensions de l'objet créé. Rien de plus facile. Après avoir défini l'échelle, prenez connaissance de toutes les dimensions de l'objet ou même mesurez directement certaines dimensions en pointant à l'aide de la souris. Jusqu'à présent les repré-



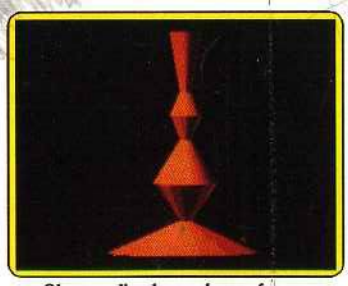
Les formes réalisées peuvent-être reprises par des logiciels de dessin.



Les icônes font leur apparition.



Différentes vues de l'objectif classique.



Observer l'ombrage des surfaces.



Représentation des arêtes.

sentations étaient toutes en monochrome. Il est temps d'égailler un peu la création. Commencez par l'option « superview ».
Définissez le mode d'affichage, l'utilisation d'un fond et surtout la création d'une image en pseudo-relief classique ou en vrai relief compatible avec les lunettes Stereotek (ces lunettes comportent deux verres polarisés, dont la polarisation est assurée par logiciel avec une fréquence de permutation de cinquante fois par seconde, ce qui permet d'obtenir des images couleurs avec un réel relief, comme dans la réalité) avec possibilité de réglage de différents paramètres. En mode « Superview », l'image s'affiche dans l'une des couleurs choisies dans la palette, avec un dégradé de sept ou quatorze tons de cette même couleur ou dans une palette que vous aurez conçue vous-même. Ces images peuvent d'ailleurs être sauvegardées au format *Degas, Neochrome* ou *C.O.L.R.*
Passons maintenant à l'animation. Après avoir défini le format de création, vous enregistrez vos images une à une et ensuite faites-les défiler. La seconde disquette contient un autre programme d'animation plus complet qui permet, entre autres, de faire varier facilement le sens et la vitesse de défilement, de boucler l'animation sur elle-même et de réunir plusieurs animations. Mais cette disquette est surtout porteuse du remarquable « Cybermate ». Il s'agit d'un langage assez complexe et très complet qui autorise la manipulation complète des objets avec *CAD 3D 2.0*, en incluant des fonds issus de *Degas* ou autres et un accompagnement sonore. Ce remarquable ensemble de logiciels dépasse de très loin une simple utilisation amateur. Son emploi est très aisé grâce à la souris (mais la quasi-totalité des fonctions peuvent être appelées directement au clavier). La documentation fournie (en anglais) est de poids (cent trente pages) et très explicite et une documentation complémentaire de cent pages sur disquette explique le « Cybermate ». De nombreuses bibliothèques complémentaires sont prévues, dont certaines doivent sortir incessamment. (Disquettes Antic, pour *Atari ST.*) Jacques Harbonn

Type ____ *dessin 3D*
Intérêt ____ *19*
Animation ____ ★★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★★
Bruitage ____ *–*
Prix ____ *F*



Contre vents et marées (de lave), la balle doit rebondir sur les dalles.



L'essentiel est de ne pas se dégonfler.



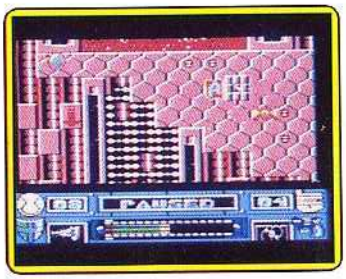
Un univers étrange, au goût de S.F...

COMMODORE 64

Re Bounder

Comment ne pas perdre la boule, dans ce labyrinthe aérien, exploré en un scrolling multidirectionnel ? Ce logiciel aime attendre que vous soyez près du but pour vous mettre en échec...

Bounder, la dynamique balle de tennis, doit se frayer un chemin à travers un univers aérien dans le but de découvrir et de détruire le diabolique Overlord. Vue du dessus, l'action se déroule sur des plates-formes suspendues dans l'espace, sur lesquelles Bounder doit rebondir. S'il en manque une, c'est la chute irrémédiable et la perte d'une vie. Il est indispensable de maîtriser parfaitement son déplacement en synchronisation avec les rebonds. Mais pour y parvenir, il vous faut beaucoup d'entraînement. Dès le début de la partie, des créatures passent à l'attaque et volent vers Bounder qui perd de la pression à leur contact. Mais, notre héros n'est pas désarmé. Il peut tirer sur ses adversaires, la puissance de ses tirs est fonction de la pression de la balle. Heureusement vous croisez de temps à autre des stations-services où vous pouvez augmenter la pression de la balle en secouant le joystick frénétiquement et le plus rapidement possible, cinq secondes.



Les fausses pistes ne manquent pas.

Certains carrés sur lesquels vous rebondissez offrent des propriétés particulières. Points d'exclamation et d'interrogation vous donnent des bonus surprises. Les rouges vous procurent blindage ou armements supplémentaires : qui vous sont indispensables face aux adversaires très dangereux, rencontés dans les niveaux supérieurs. D'autres dangers vous guettent : des murs vous barrent le chemin, des vents vous déportent et vous devez éviter des mares de lave. Survivre n'est pas facile, dans cet univers aérien.
A intervalles réguliers, vous arrivez à des croisements. Le scrolling s'arrête alors, tandis qu'un gardien extrêmement agressif vous attaque. Détruisez-le et vous voyez apparaître des flèches qui vous indiquent les directions disponibles. Il vous faut faire le bon choix (à chaque intersection) pour parvenir jusqu'à l'Overlord, car il n'y a qu'un itinéraire possible. Les autres chemins vous mènent à un cul-de-sac où vous devez recommencer une autre partie, Bounder ne pouvant reculer. Pour vaincre, il faut explorer tous les chemins possibles et établir une carte de ce vaste univers. Quand, enfin, vous découvrez l'Overlord vous l'affrontez en utilisant les bombes super-puissantes que vous avez récoltées tout au long de votre périple.
La réalisation de ce programme est de bonne qualité. Les graphismes sont excellents, donnant une bonne impression de relief et de profondeur. Le scrolling en parallaxe est parfait. Un intérêt supplémentaire vient du fait que celui-ci va vers le haut, le bas, la droite ou la gauche suivant la direction que vous choisissez à chaque intersection. Seuls la musique et les effets sonores laissent à désirer.
Cet excellent jeu reprend, en l'enrichissant, le thème de *Bounder*, qui eut, à l'époque, son heure de succès. C'est un programme très accrocheur dont on ne vient pas à bout rapidement. On se sent frustré lorsqu'après un parcours presque sans faute on arrive enfin au bout d'une direction pour s'apercevoir qu'il s'agit d'une impasse, dur, dur !... Mais si vous avez de l'énergie, du ressort et que vous êtes prêts à passer de longues heures devant votre écran, alors *Bounder* est un logiciel pour vous. (Disquette Gremlin pour *Commodore 64.*)
Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *action*
Intérêt ____ *15*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *B*



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris
M° Champerret Bus PC Parking Tel: (1) 42 27 16 00

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 20h, Dimanche et Lundi de 14h à 19h,

ATARI 520STF 2990 Frs

JeuxJeuxJeuxJeuxJeux
Des centaines de titres disponibles sur AMIGA ATARI ST, PC
Nouveautés USA,UK

AMIGA 500 4700 Frs

THOMSON PC

Compatible
512k
1 lecteur 360K
Moniteur Vert
2 JEUX en CADEAU
4990 Frs HT

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ATARI ST
KARATE KID II
TIME BANDIT
ARENA
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
1 GENERATION 4

Valeur Cadeau: 810 Frs

CADEAU!

*Pour tout achat d'un AMIGA
DEEP SPACE
ARENA
10 Disquettes 3,5

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

99 Frs

la boîte de 10

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

12 Frs*

* Prix unitaire par 50

* Dans la limite des stocks disponibles

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

ATARI 520STF Monit Coul 640*200 4990 Frs

AMIGA 500 Monit Coul 640*200 6990 Frs

Qté	Désignation	Prix

Port en sus_ ----------Total:----------

42 27 16 00

Port machine: 50F, Logiciel: 25F

Nom:_____
Prénom:_____ Age:_____ Tél:_____
Adresse:_____
_____CP:_____
Ville:_____



Top 50

Cinquante bougies, cinq ans de micro, autant dire un siècle. Les archives de Tilt *témoignent d'une vertigineuse accélération de l'histoire. Accrochez vos ceintures !*

Quand les Editions Mondiales envisagèrent de créer un journal de jeux vidéo, elles cherchèrent un moyen de se faciliter le travail.

Un accord avec le journal américain *Electronic Games* permettait d'en imprimer une édition française. *Tilt* fut préféré à la traduction du titre anglo-saxon ; « jeux électroniques », relégué en sous-titre. En clair : on traduit les articles et on publie les photos telles quelles. La formule permet de démarrer une publication avec une équipe rédactionnelle réduite.

Certes la presse informatique n'a pas attendu *Tilt* pour se développer en France : *01 Informatique*, pour ne citer que le doyen, ou des revues de bidouilleurs aussi compétents que passionnés. Le numéro zéro et les suivants dessinent une physionomie : beaucoup de couleurs, de photos. Le champ d'intérêt du journal englobe au départ certains jeux sur cartons, les flippers et les consoles de café. D'emblée, la formule envisagée s'avère difficile à suivre. Le « computer glossary » du numéro zéro n'est même pas traduit de l'anglais — un comble — mais les colonnes de « faux texte » sont là seulement pour donner une idée de la maquette. Par la suite très peu d'articles seront des traductions de l'américain, et de plus en plus d'illustrations seront conçues en France.

Pour les Editions Mondiales, qui n'avaient pas lancé de journal depuis longtemps, la naissance de *Tilt* est un pari, d'autant plus que les groupes de presse informatique établis rigolent franchement. *« Si ce créneau existait, il y a longtemps qu'on l'aurait occupé ! »*. De plus les recettes publicitaires indispensables semblent difficiles à collecter, les annonceurs informatiques ne vont pas se compromettre sur des pages consacrées au jeu. L'informatique c'est sérieux, professionnel. Et en 1982, il n'existe aucun éditeur français...

Tilt jeux-électroniques n° 1 : septembre 1982

Certaines rubriques portent des noms familiers « Tilt Journal », « Tubes », « Challenge », « Dossier », « Sésame », « Ludic », « Banc d'essai ».

Le contenu du numéro permet de mesurer le chemin parcouru. Dans le « Tilt Journal » : « Coup de théâtre au Sicob : la revue l'*Ordinateur Individuel* organise le quatrième championnat d'Othello-reversi ! ». Difficile d'imaginer en quoi consiste ce fameux Sicob. Une



brève du n° 2, titrée « initiation » annonce que Thomson a présenté au dernier Sicob le *TO 7*, destiné avant tout aux enfants de six à onze ans, et donne les titres des premiers programmes destinés à cette machine. Les lecteurs les plus futés auront déduit que le Sicob est une exposition informatique.

Les logiciels de la rubrique « Tubes » ont été testés sur les consoles de jeux Atari (VCS), Philips (Vidéopac), Mattel Intellivision en cartouches, et aussi sur micro et disquettes. Mais attention, la présentation des logiciels est introduite par un chapeau explicatif : « ne vous fiez pas aux apparences : malgré leur air sérieux, les micro-ordinateurs savent aussi très bien se distraire et gérer des jeux d'une complexité incroyable. Bien sûr, il s'agit de matériels assez chers que seuls les joueurs fanatiques (et riches !) pourront s'offrir. Mais il est aussi possible de disposer d'un éventail étonnant d'ordinateurs et de programmes par le biais des clubs en micro-informatique ludique... ».

Les disquettes tournent sur *Apple II* (disquette 48 Ko) *Victor Lambda, Atari 400 et 800*. Un critère d'appréciation : la durée du jeu, qui varie de deux minutes quinze secondes à dix minutes pouvant s'éterniser une heure, pour les experts.

Les premières lettres reçues vont améliorer les rubriques ; « Cher Tilt » n° 2 : « *pourquoi ne pas mentionner de prix indicatif du matériel ?* » Ce qui ne fut pas immédiatement suivi d'effet. « Cher Tilt » n° 3 : « *publiez la photo de ce qui se passe à l'écran à la place de celle qu'il y a sur la boîte de vente* ». En effet, la plupart des logiciels testés dans « Tubes » n'étaient pas accompagnés de photo d'écran. Il est vrai que personne n'y perdait : la bataille de quelques pixels géants sur un fond noir n'a pas de quoi susciter l'enthousiasme, même figée sur papier en quadrichromie. Et pourtant, le prix des cassettes et disquettes de 1982 atteint, voire dépasse, les prix actuels. Des logiciels que *Tilt* avait encensés à l'époque passeraient aujourd'hui en « Tilt flop ».

Les ludothèques restent fort limitées : fin 82 les principales consoles disposent de quinze à cinquante-six logiciels (pour la console Atari). Mais parmi ceux-ci figure le *Space Invaders* qui n'a pas démérité et dont la version sur machines de café reste un modèle de rapidité, ainsi que *Pac Man*, toujours vivant, et doté d'une nombreuse descendance.

Les matériels des temps héroïques

Le premier dossier comparatif entre les ordinateurs paraît dans le n° 4 : onze machines à moins de 5 000 francs. Il sera suivi de présentations systématiques des machines nouvelles, dès leur annonce, parfois avant leur mise en vente en France. De plus, chaque année, l'ensemble des machines sont présentées dans le numéro spécial « Guide ».

A la naissance de *Tilt*, le bas de gamme, le moins cher et le mieux diffusé des matériels présentés est le *ZX 81*. Des performances de quarante-quatre points par soixante-quatre de définition graphique en monochrome, un kilo octect de mémoire vive seulement : c'est peu. Mais à 670 francs, avec de nombreux logiciels et des capacités d'extension à 16, 32, 48 Ko, (et paraît-il, selon *Tilt* n° 8, jusqu'à 1024 Ko, un Mégabyte) cette machine jouit du meilleur rapport qualité/prix.

Le haut de gamme est l'*Apple IIe*, à 11 000 francs, pour 64 Ko de mémoire vive, extensible à 256 Ko, 16 couleurs. *Tilt* note : « *la première impression qui se dégage de* l'Apple IIe *est une grande robustesse, il semble à l'épreuve du temps.* » Impression perspicace car l'*Apple IIe* est la seule machine a figurer encore sur les bancs d'essai du « Guide des Jeux 88 » !

Notons l'absence d'IBM dont le *PC* est pourtant sorti : son prix l'exclut des préoccupations de *Tilt*. Il ne reviendra dans nos colonnes qu'en 1986.

Top 50

Seules les plus fortes survivent

Entre le petit *ZX 81* et la référence *Apple II*, loin de l'*IBM* inconnu, les gros bataillons de machines ont disparu corps et biens.

La vie de l'informatique depuis 1982 se résume en trois idées.

Premièrement, la vie des matériels évoque les rythmes maritimes : marées, vagues et vaguelettes, voire raz de marée. La règle est qu'une machine chasse l'autre, puisque les matériels se partagent le marché.

Secondo, les capacités techniques grimpent vers le haut : chaque matériel fait mieux que les précédents.

Enfin les prix des matériels mentionnés dans *Tilt* se maintiennent, grosso-modo de 1000 à 10 000 francs. Les prix stagnent même si la qualité augmente spectaculairement.

La première période de *Tilt* c'est la montée, l'étiage et le reflux des consoles de jeux, la marée basse dure de 84 à 87. Les premiers numéros de *Tilt* témoignent du règne des consoles de jeu, parfois qualifiées de jouets, les micros sont cités sans que leur intérêt en tant qu'ordinateurs soit particulièrement mis en valeur. Chaque console a eu son heure de gloire : Atari la plus grosse, puis Mattel aux meilleures qualités puis Coleco et Vectrex...

La marée des micros est montée lentement, depuis le début, mais ses premières vagues ne sont plus que des souvenirs.

Le *TI 99/4A* n'a pas eu de postérité, la firme Texas Instrument a abandonné le terrain des micros. Sanyo ne s'est pas inspiré de son premier micro pour mettre au point ses autres modèles. Le *Vic 20* de Commodore a inspiré le *C 64*. Le *TO 7* de Thomson a donné un peu de lui-même à la suite de la lignée de la marque. Et l'*Atari 400* à 16 Ko de mémoire vive a inspiré les *XL* et *XE* pour lesquels des programmes continuent à sortir et qu'Atari repropose sous une nouvelle carrosserie.

L'*Oric 1*, au prix et aux qualités sonores et graphiques brillantes, disponible à partir de janvier 1983 connaîtra un démarrage foudroyant, bientôt suivi d'un effondrement tout aussi brutal. Cet effondrement provoquera un traumatisme profond, chacun attendant avant de céder à l'engouement pour une machine d'avoir la certitude qu'elle va durer, une vague puissante peut se retirer vite...

Quand aux logiciels : le dossier du numéro 4 se conclut par un catalogue de « tous les programmes disponibles », il tient sur une double page ! Sans doute le mot « tous » est-il une clause de style, admettons quelques omissions : les onze machines principales utilisent une logithèque de moins de cinq cents titres, toutes marques confondues.

La montée des micro-ordinateurs

Septembre-octobre 1983 : *Tilt* publie le banc d'essai du *Commodore 64*. *« Il s'agit en fait d'un ordinateur familial doté de capacités semi-professionnelles »*.

L'avis du journal est très positif : graphisme, capacités de programmation ; *« avec un peu d'apprentissage, les idées de logiciels ludiques les plus extravagantes seront réalisables »*, présence d'une bibliothèque de logiciels. Les acheteurs se ruent sur la machine. Hélas Commodore privilégie les livraisons en RFA et aux Etats-Unis. Les machines arrivent au compte-goutte. Le *C 64* est resté dominant en RFA, et Commodore n'a toujours pas rattrapé en France le retard qui s'est creusé alors.

Dans le même numéro, un dossier sur les simulateurs de vol teste une douzaine de logiciels : sur *Apple II+*, *TRS 80*, *Dragon 32* et *ZX 81*. Ces logiciels monochromes et assez tristes n'en constituent pas moins les premiers programmes ambitieux testés par *Tilt*.

Le passage au rythme mensuel survient en mars 1984, à l'occasion du n° 10, suite aux demandes insistantes des lecteurs.

Fin 1983, les dossiers du numéro hors série donnent un aperçu du paysage électronico-ludique : dix consoles, vingt-quatre ordinateurs, la plupart non compatibles entre eux.

Mai 84 : (n° 12) : dossier création graphique, une dizaine de logiciels. En parcourant les écrans tristes, les commandes laborieuses de ces logiciels, les résultats peu enthousiasmants obtenus, on mesure le chemin parcouru depuis.

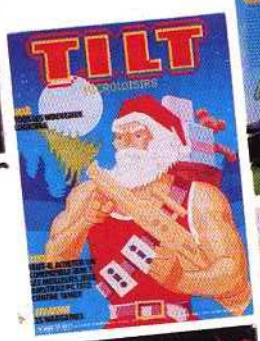
Juillet 84, présentation du *MO 5 : « il rêve de devenir le premier micro-ordinateur des Français »*. Mais Thomson ne percera nulle part hors de l'hexagone...

Le numéro de novembre-décembre 1984 rend compte des Tilt d'or, excellente occasion pour mesurer le niveau des logiciels. Un an auparavant, *Tilt* avait dû sélectionner les soixante meilleurs programmes avant de présenter trois cents logiciels. Et les lecteurs avaient décerné, dans la discrétion, des Tilt d'or, d'argent et de bronze à trois consoles et autant de cartouches.

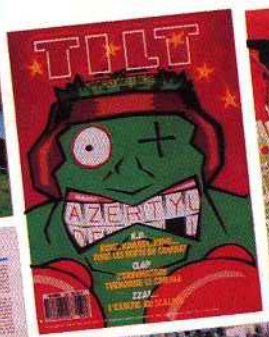


1986















Le cours de l'octet à la bourse de la micro

C'est le règne du pifomètre. Un coup d'œil, sur le prix des ordinateurs à travers l'âge plonge en effet l'observateur dans la perplexité la plus profonde. Non seulement à une époque donnée, il est difficile d'établir un rapport entre les performances des différentes machines et leurs prix tant les disparités sont grandes. Mais si l'on suit la courbe des coûts d'une même machine au fil des ans la même irrationalité prévaut pour le plus grand bonheur de l'acheteur averti.

Que trouve-t-on dans le panier de l'utilisateur de micro à la fin de 1983 ? Pour 3 500 francs il peut s'offrir un *TO 7* avec ses 22 Ko de Ram et 22 Ko de Rom, un clavier sensitif et un lecteur de cassettes. Les joysticks sont épouvantables et la logithèque squelettique ne trouvera sa voie que dans la veine éducative. Bref, un mauvais choix. D'emblée l'*Oric un* est beaucoup plus séduisant avec ses 48 Ko de mémoire vive et ses 16 Ko de mémoire morte. De plus, il bénéficie d'un phénomène de mode et de nombreux développeurs vont se lancer sur la machine. Des sociétés telles que Loriciels ou Ere Informatique feront leurs premières armes sur l'*Oric*. En revanche la fiabilité des machines est problématique, le chargement des programmes, accompagné d'un bruit de moteur d'avion, hasardeux, et les jeux un peu pauvres.

De plus, sa gloire reste éphémère, l'effet *Oric* ne dure qu'un an, rapidement remplacé par l'*Amstrad*, également champion au match du rapport qualité/prix.

Dès la fin 1983, vous pouviez faire un choix encore valable aujourd'hui par le nombre et la qualité des jeux disponibles, le *Commodore 64*. La popularité de la machine et ses qualités graphiques et musicales lui ont assuré une durée de vie exemplaire. 64 Ko de Ram, 32 Ko de Rom, un générateur de son très performant, une résolution de 320 par 200 en seize couleurs, 168 sprites, deux sorties joystick standards, ces performances sont rares pour l'époque et se payent : le *Commodore 64* coûte 4 500 francs dans sa version péritel et cassette, le lecteur de disquettes seul coûte 3 800 francs.

Fin 1987 : le panier du micromaniaque a bien changé, il s'offre maintenant pour 2 990 francs (et donc moins que le *TO 7* à son lancement) un 16/32 bits avec une Ram de 520 Ko, 192 Ko de Rom, un lecteur de disquettes intégré, des qualités graphiques et musicales exceptionnelles, notamment avec l'interface Midi appuyés par de très beaux programmes et surtout de superbes jeux en deux lettres : le *ST*. *The Pawn*, à sa sortie, à créé l'événement et depuis, nombre de sociétés ont tiré partie de ses capacités.

L'*Amiga 500*, pour 4 750 francs, donne, lui, un processeur trente deux bits, 512 Ko de Ram, 256 Ko de Rom, lecteur de disquettes intégré, système multitâche (pour faire tourner plusieurs programmes à la fois), un éclatement de couleurs et de sons à faire pâlir ses concurrents. Un coup d'œil à *Marble Madness* ou à *Defender of the crown* mesure le chemin parcouru depuis l'*Aigle d'or* sur *Oric* en 1983. La frontière entre informatique personnelle ou familiale et professionnelle tend maintenant à disparaître.

Tout aussi parlante est l'évolution du prix d'une même machine à travers le temps. Les chutes spectaculaires reflètent les flottements des politiques marketing (illustrés à merveille par Commodore lors du lancement de l'*Amiga*), la compression des coûts de fabrication, la guerre acharnée que se livrent les boutiques sur le front des importations directes ou encore les braderies de la dernière chance consenties par les constructeurs qui veulent rassembler le maximum de billes avant la mort définitive de la machine.

Les exemples suivants illustrent bien cet état d'esprit. L'*Atari 800 XL* qui coûtait 7 000 francs en 1983 ne coûte plus que 2 500 francs fin 1984. Le *Lansay 64* chute presque de moitié en trois mois pour passer de 4 990 francs en mars 1985 à 2 990 F en juin 1985. Plus récemment l'*Amiga* qui arrive sur le marché début 1986 à 18 000 francs perd trois mille francs en quelques mois pour être soldé aux alentours de 7 000/8 000 francs par les boutiques l'été dernier avant l'arrivée de son petit frère, l'*Amiga 500*. L'*Atari 520 ST* muni d'un moniteur monochrome coûtait 9 990 francs à ses débuts, été 1985, la même configuration coûte moitié moins cher. Cette baisse est d'autant plus spectaculaire que l'*Atari 520 ST* était déjà bon marché à sa sortie.



Top 50

En 1984, les Tilt d'or sont vingt, suivis de cinq cents logiciels. Si des soixante logiciels de 83, aucun n'est rééditable (cependant le « Message in a bottle » témoigne que l'on joue encore avec l'un d'entre eux : le *Mystère de Kikekankoi*, une aventure de Loriciels), sur les vingt programmes de 84 figurent *Flight Simulator II* sur *Apple II* et *Commodore 64*, ainsi que *Summer Games* sur *Commodore 64*, voire *Germany 85*, un wargame de SSI sur *Apple II*, des programmes qui sont encore vendus.
Le numéro présente quarante micro-ordinateurs et huit consoles de jeu : l'émiettement de l'offre de machines est à son comble.
Trois ans plus tard, fin 87, une dizaine de fiches suffisent à présenter une quinzaine de machines.
L'*IBM PC Junior* est testé, *« semi-succès aux U.S.A., cet ordinateur n'est toujours pas vendu en France et risque fort de ne l'être jamais. »* Exact. Mais pas le *PC* d'IBM, auquel le journal ne fait pratiquement jamais allusion, pour cause de prix élevé et d'absence de logiciels de jeux diffusés en France.

Amstrad joue et gagne

En janvier et février 1985 deux événements que *Tilt* juge *a priori* importants : l'irruption du *MSX*, et puis la nouvelle présentation du tout jeune *CPC* : *« Amstrad, Ça va bouillir ! »*. En fait c'est cuit pour l'*Oric*, au chargement de cassettes tout à fait aléatoire, face aux lecteurs de cassettes et de disquettes fiables des *Amstrad CPC*.
Dans les publicités pour logiciels la liste de ceux tournant sur les *CPC* s'allonge, sans dépasser le nombre de ceux tournants sur *C 64* et sur *ZX Spectrum* avant début 86. L'*Amstrad* va bénéficier de l'appel d'air créé par le *C 64* et sa diffusion bien plus restreinte que la demande.
Le standard MSX semble annoncer l'intercompatibilité généralisée : plusieurs poids lourds de la micro se sont associés pour définir une norme commune : Microsoft, Philips, Sony, Yamaha. Les machines ont des qualités, MSX risque de devenir un standard, une norme dominante.
Amstrad lance de son côté des micros au bon rapport qualité/prix : les *CPC* avec lecteur de cassettes, puis de disquettes.
Rapidement l'*Amstrad CPC* s'impose. Il reste aujourd'hui le premier parc installé.
Tandis que les *MSX* stagnent, alors même que les *MSX 2* compatibles avec les premiers *MSX* bénéficient d'excellentes capacités graphiques et musicales.
Et Amstrad n'a pas sorti de « super-CPC », leur effort de diffusion portant sur les *PC*. *Tilt* n'a pas boudé les *MSX*.
Le « Micro-Star » qui leur est consacré dans le n° 32 de juin 1986 insiste sur la contradiction entre un standard *« champion toutes catégories de la fiabilité et de l'intégration »*, qui *« a divisé les prix par trois »* et est *« entouré d'une batterie de périphériques »*, mais dont les ventes ne suivent pas.
La structure de l'équipement actuel en France est née à cette époque : suprématie du *CPC* devant un solide *C 64*, Thomson bien implanté seulement à cause de l'éducatif. De l'*Oric* il ne reste rien sinon le développement des éditeurs français : ainsi Loriciels c'est « l'ORICiel » !

Consoles, le grand sommeil

Tilt titre, en avril 85 *« Souvenirs, souvenirs »* la page consacrée à la nouvelle version de l'*Atari 2600 ;* le modèle le plus vendu à travers le monde n'arrive pas à compenser la faiblesse de ses qualités graphiques en faisant descendre son prix de vente de 600 francs.
Mai 85 c'est officiel, dans *Tilt* : les consoles ont vécu ! *« Mattel Intellivision : le chant du cygne »*.
Les tentatives désespérées de gonfler les consoles en ordinateurs seront des échecs cuisants : une extension Mattel pour Intellivision (1 400 francs), un module Vectrex, jamais commercialisé devant les problèmes financiers de Milton Bradley, c'est la mutation du *Coleco* en *Adam* qui connaîtra le plus de succès.
Commence une éclipse qui durera plus de deux ans. Elle coûtera cher aux producteurs de consoles : Coleco, Mattel, seul Atari a réussi à s'en sortir.
Unique témoin : les publicités pour la boutique spécialisée 2010 Electronics qui propose imperturbablement les cartouches Mattel, Atari, CBS Colecovision. Preuve qu'un public de fidèles joue sur ces machines.
Certes Patrice Desmedt, envoyé spécial à Las Vegas titre *« le défi Nintendo »* un paragraphe consacré aux consoles de cette marque. Mais rien n'arrive jusqu'en France. Fin 85 dans le numéro guide, deux pages et demie sont titrées : *« le retour des consoles ? »* Le point sur les consoles mortes est pimenté par l'annonce de la console Nintendo. *Tilt* avait près de deux ans d'avance !
Avril 85, n° 20, deuxième dossier simulateurs de vol : plusieurs des bons titres toujours vivants, et adaptés sur d'autres machines : *Flight Simulateur II* ou *F 15 Strike Eagle, Solo Flight* tournent maintenant sur presque tous les micros, du *800 XL* à l'*Amiga*, sans oublier le *ST*, à moins que leur adaptation soit prévue pour bientôt.

Tilt Microloisirs, un nouvel élan

Le n° 24 de septembre 85 sort avec une nouvelle maquette, un nouveau sous-titre. *Tilt* adopte l'allure que le journal garde aujourd'hui. L'avenir est dégagé, le nombre de pages de publicité décolle, ce qui assure les ressources du journal, permet d'étoffer l'équipe rédactionnelle.
Ouverte par un dossier « Kid's School », la rubrique du même nom devient régulière. C'est, il est vrai, la rentrée qui suit l'annonce du plan Informatique Pour Tous, le 25 janvier 1985. *Tilt* soulignera l'événement en publiant une interview du ministre de l'Education nationale, Jean-Pierre Chevènement.
IPT pour *Tilt* correspond à la création d'une rubrique mal-aimée des lecteurs qui écrivent.

Cinq ans de micro-ludique à travers *Tilt*

• 1982

Pacmania : dès le premier numéro la saga d'un globule jaune envahit les pages de *Tilt*, la « Pacmania » bat son plein des deux côtés de l'Atlantique.
Les amateurs de *Pac Man* ont leurs tactiques, leurs livres, leurs voitures, leur journée commémorative et surtout leur concours. Pour gagner, il faut apprendre le *Get pattern*, le *Bazo's breakers*, le slalom ou le périphérique, *Tilt* livre toutes les tactiques dans son premier numéro.
Les Etats-Unis ont instauré une journée commémorative de Pac Man, le *Pac Man Memorial day* célèbre le dieu Pac Man le 6 avril de chaque année. 150 000 joueurs affluent au concours mondial organisé par Atari. A Paris, 50 000 candidats s'affrontent au Palace. Rod Powel, garagiste à Sallinas (Etats-Unis), réalise une Wolkswagen Pac Man.
Quant à Daniel Prins, président d'une ligne d'autocars aux Etats-Unis, il remplace certains sièges par des bornes d'arcade Pac Man. Et... en ce début 1988 on trouve encore des cousins de Pac Man dans les programmes du domaine public.

• 1983

Corne d'abondance : un seul jeu permet à Atari d'engranger six cent millions de dollars. Mais quel jeu ! *Space Invaders* est encore dans les mémoires.

Ils sont partout. Janvier 1983 : les mini jeux détrônent « Elle » ou « Marie-claire » dans le salon du coiffeur parisien Alexandre. La Jet Set en bigoudis se « shoote » aux jeux à cristaux liquides.

Chasse aux sorcières. Mars 1983 : l'Association des Femmes contre la pornographie et un groupe de défense de la race indienne protestent contre le logiciel *Custer revenge* sur la console *Atari VCS*. Ce jeu débridé met en scène les aventures polissonnes du général Custer avec une belle indienne. Le créateur réplique dans le « New York Time » : *« Custer a su la séduire, elle est consentante. »*
Mai 1983 : le conseil municipal d'une petite ville de Floride interdit les jeux vidéo d'arcade à moins d'un kilomètre des écoles. La polémique fait rage aux Etats-Unis : il faut interdire les jeux électroniques qui, comme le rock en son temps, deviennent le grand satan pour l'Amérique puritaine. Pour Everet Kopp, directeur adjoint au service de la santé du ministère de la santé aux Etats-Unis, les jeux sont nuisibles à la santé des enfants, ils apportent *« stress et troubles du sommeil »*, le professeur Milan compare les jeux vidéo à une drogue dure. Un psychologue californien prétend que les jeux favorisent la dépression nerveuse, provoquent des tics permanents et cultivent les pulsions de violence.

MIRROR Soft



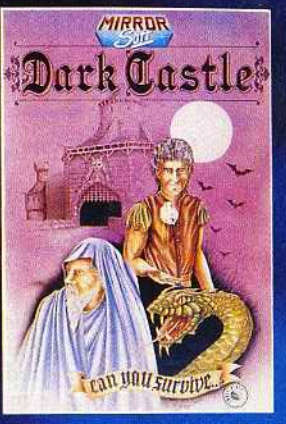
DUNGEON MASTER
pour Atari ST *

REVENDEURS ATTENTION

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



LES NOUVEAUX HÉROS



PC et Compatible
Atari ST et Amiga *







Atari ST *



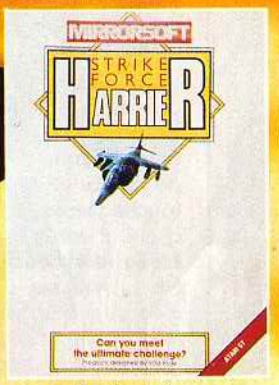
BERMUDA PROJECT

pour Atari ST Amiga *



ÉGALEMENT DISPONIBLE OU BIENTOT DISPONIBLE (*)

MEAN STREAK : pour CBM Cassette et Disc, Atari ST et Amiga.*
INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.*
SOLITAIRE : (Spectrum Hobolyte) pour PC et Compatibles.*
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cass. et Disc, PC et Compat.*
TETRIS : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc, Atari ST.*
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.*



pour Amiga *

DISTRIBUÉ PAR

UBI Soft

Top 50

Pour l'informatique française c'est un ballon d'oxygène, dont Thomson saura bénéficier, un marché pour les éditeurs dont FIL.
La parution du guide de novembre 85 souligne que l'épuration s'est effectuée dans le marigot grouillant de machines aux longues dents, dont celles d'Amstrad particulièrement affutées. La rédaction distingue les machines récentes chez qui les valeurs d'avenir voisinnent les carrières éphémères, ou qui ne vont jamais percer ? Tandis qu'une autre rubrique détaille en vrac les machines happées par une spirale infernale attirée par leur vice majeur ; le manque de logiciels.

L'irruption des 16-32 bits

Premier banc d'essai de l'*Atari ST* en septembre 85, de l'*Amiga* en juin 86 : le match qui dure encore démarre sur les chapeaux de roues. Le *Macintosh*, pourtant sorti depuis deux ans, n'est présenté qu'après le *ST*, en novembre 85. C'est, comme pour les *PC*, son prix qui explique le manque d'empressement de *Tilt* à le présenter en détail : la première présentation de la ludothèque du *Mac* n'aura lieu qu'en mai 86. Ainsi l'histoire de la micro ludique vit à des rythmes bien distincts de ceux de la micro en général.
Les dates *Apple 76*, *IBM-PC 82*, *Macintosh 84*, *PS/2 87* qui scandent l'histoire de la micro-informatique en général ne signifient rien pour la micro ludique.
L'effet *Mac* est d'ailleurs survenu avant l'effet *PC*. Car le *ST* et l'*Amiga* ont emprunté au *Mac* son mode convivial de dialogue, souris, menus déroulants, fenêtres et écrans blancs à haute résolution. Tandis que les *PC* sont descendus eux-mêmes dans l'arène des jeux par suite de la baisse des prix des clones : il faudra attendre 1986 pour qu'un *PC* entre à la rédaction de *Tilt*, attendre que le prix de la machine descende en-dessous des 10 000 francs. Nous avions, il est vrai, publié un banc d'essai dès janvier 1986. Mais le prix d'une configuration complète : 34 000 francs pour un vrai *IBM* ou jusqu'à moins de 15 000 pour des compatibles restait élevé, surtout par rapport aux qualités graphiques et sonores limitées du matériel. Et l'explosion du nombre de logiciels de jeux dédiés à cette machine se mesure en comparant la peine que la rédaction avait eu à ramasser une trentaine de logiciels pour le numéro de décembre 86 et l'avalanche de programmes, plus d'une centaine, présentés dans le numéro hors série « spécial *PC* » d'octobre 1987. Connaissez-vous beaucoup de gens qui ont acheté un *PC* de la marque IBM pour jouer ? Revenons aux machines 16-32 bits.
Le *520 ST* démarre plus tôt et moins cher que son rival *Amiga*. A son lancement il coûte moins cher que l'*Atari 800* dans les mêmes circonstances. Et moins que l'*Apple IIe*, mais sans la bibliothèque de logiciels gigantesque qui tourne sur les *Apple*. Souvent l'actualité s'est résumée à de telles compétitions passionnelles entre machines.

Lettres et coups de fils

Un seul thème : « *Entre deux machines, mon cœur balance, que dois-je acheter ?* »
En 83 et 84 le dilemme repose sur la console *Atari 2600*, tour à tour mise en balance par Mattel, Colecovision, puis par les premiers micros à pointer le bout de leur clavier sur le marché du jeu : *TI 99*, *Atari 400*, *Victor*. Mais le doute demeure, « *ces micros améliorent-ils le graphisme et l'intérêt des jeux vidéo des consoles graphique ?* ».
En 1985, les rangs des combattants s'éclaircissent et le *Commodore 64* affronte l'*Atari 800 XL*.
En 1986 l'*Amstrad* a pris la place de l'*Atari* pour combattre le *C 64*.
En 86 et 87 le duel *ST-Amiga* est parfois troublé par un troisième larron : le *PC*.
La dernière bourrasque est l'irruption, depuis moins d'un an, des *PC* dans le domaine du jeu. *Tilt* leur fait une large place, testant machines bon marché et logiciels. Mais sans cacher la perplexité qui nous gagne : les *PC* ont certainement de belles années devant eux mais prendra-t-on longtemps plaisir à jouer sur des machines qui ne sont manifestement pas prévues pour cela ?

Les perles du courrier des lecteurs

La compétition entre les machines n'est pas seule à animer le courrier des lecteurs. Les angoisses et interrogations parfois farfelues s'y expriment.
Une polémique s'instaure après la publication des écrans du jeu *X Man*. Guy Milland, directeur général d'Atari France en mai 1983 compte marquer ses distances face aux jeux pornographiques. « *En portant la mention pour VCS d'Atari, la société Gamex introduit un lien entre la production de cassettes pornographiques* X Man et *Atari, qui destine ses ordinateurs de jeu aux loisirs de la famille. Ce type d'accessoire nous semble donc détourner nos produits de leur objet.* » Jean Duquesne est lui, « *scandalisé par votre article, soit vous visez les enfants et exercez une censure soit vous vous transformez vous-mêmes en revue X et en assumez les conséquences.* »
Janvier 1984 : Jean Lusetti de Marseille nous fait part de ses inquiétudes : « *mes parents pensent que ces jeux même s'ils ne laissent pas une empreinte sur l'écran de télé détraquent les téléviseurs. Est-ce vrai et au bout de combien de temps cela risque de devenir dangereux pour les téléviseurs* ». Un autre lecteur est prêt aux combinaisons les plus bizarres pour augmenter les performances de sa console : « *Pourrais-je apporter une quelconque amélioration à ma console* VCS 2600 *si je la branchais sur mon magnétoscope et si je branchais celui-ci sur le téléviseur au moyen de ma prise péritel* ». Toujours optimistes nos lecteurs se refusent à reconnaître les frontières hermétiques qui séparent les micro-ordinateurs : en juillet 1984 : « *je voudrais savoir si* l'Atari 600 X1 *est compatible avec le* Commodore 64 ? ». Septembre 1984 : « *les cartouches Coleco seront-elles compatibles avec les ordinateurs* MSX ». Octobre 1985 « *IBM est-il compatible* Adam ? » Et plus récemment « *la console* Nintendo *est-elle compatible avec les* MSX ».
Décembre 1985, à la suite de la loi sur le piratage informatique et l'article que *Tilt* lui a consacré dans le numéro de juillet/août, les lettres affluent à la rédaction et même un déplombeur, candide, qui aimerait profiter de contacts noués lors de l'enquête. « *J'ai profité du fait que vous publiez les noms des déplombeurs connus pour vous écrire et vous demander de bien vouloir faire suivre ma demande de coopération au CMS* » pour « *échanger des informations, des trucs* ». Ben voyons ! Le

Les inventions bizarres

• 1984

Inventions : en mars, sortie du vidéoplexer, un boîtier qui permet de disposer de huit programmes en permanence sur les consoles Atari et Mattel. Pour s'allumer en non-stop sur *Dragon's Lair* ou *Pitstop*. En novembre, les consoles inaugurent le lancement du télé-achat de cartouches avec Romox. Ce duplicateur de cartouches devrait fleurir dans tous les supermarchés de France et de Navarre. Enfichez la cartouche vierge et choisissez le jeu de votre choix, il enregistre.
La folie vidéodisque : avril 1984, CBS travaillerait sur une interface permettant d'accoupler un vidéodisque à l'ordinateur *Adam*. Rappelons que l'*Adam* est l'ordinateur hybride engendré par la console *Coleco*. Encore plus farfelu, le mariage célébré par Logivision entre le *TO 7/70* et le lecteur de vidéodisque Philips VLP 380 pour la modique somme de 17 600 francs.
Compatible Apple : mai 1984, naissance d'un clone pour l'*Apple II*. Le Laser 3000 de Vidéo technologie qui succède aux lasers 200, 310 et 500 émule les *Apple II* et *II e*.
Big Money : opération marketing inégalée : en novembre 1984, la marque Euréka se lance et lance son premier jeu avec, à la clef, un prix de 250 000 francs pour le premier à réussir l'aventure jusqu'au bout. Un an après Matthew Woodley en Grande-Bretagne termine l'aventure et tombe sur un numéro de téléphone. C'est la ligne directe de l'avocat de la société. Il recevra son chèque en grande pompe lors du PCW Show de Londres.

• 1985

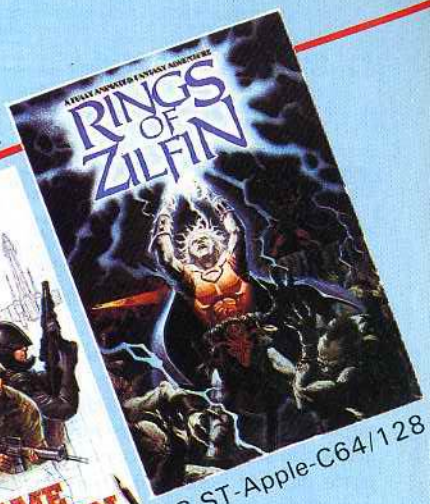
L'ami de Wharol : septembre 1985, un cocktail de présentation au Lincoln Center de New York réunit l'enfant terrible de la scène new-yorkaise, Andy Wharol et le président de Commodore, Thomas Ratigan. Objet des festivités, l'entrée dans le monde d'une machine révolutionnaire, l'*Amiga 1000*...

SSI

BIENTOT...

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

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



PC-ST-Apple-C64/128



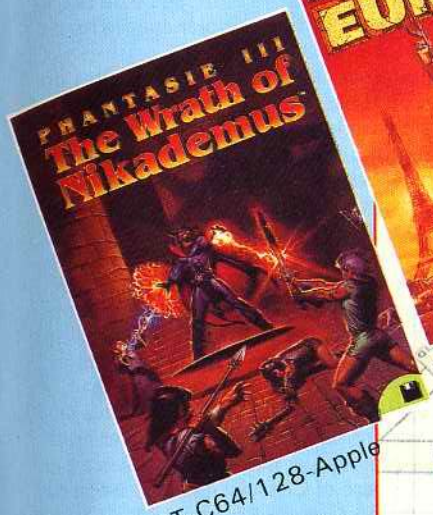
Atari 800-C64/128



ST-C64/128-Apple
Atari 800



ST-C64-Apple



ST-C64/128-Apple

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

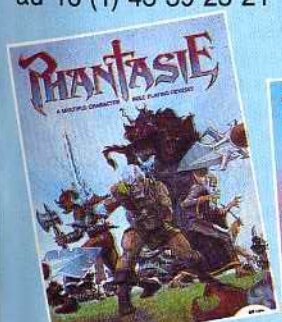


REVENDEURS, ATTENTION...

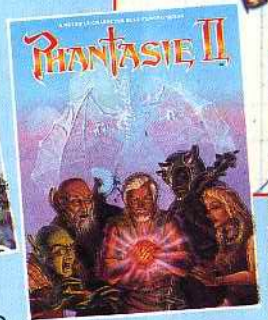
UBI Soft

DIFFUSION

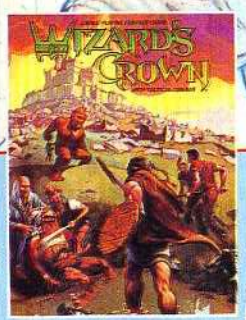
e tient à votre disposition
our tout renseignement
t commandes, téléphonez
au 16 (1) 43 39 23 21



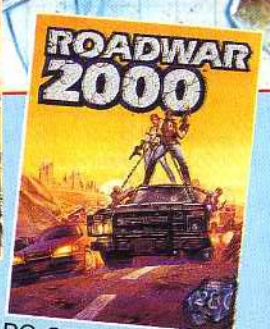
ST-PC-Amiga
C64/128-MAC-
Apple-Atari 800



ST-Apple
C64/128



PC-ST-Apple
Atari 800
C64/128



PC-ST
Amiga-MAC

Distribué et traduit par :

UBI Soft

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

★ *Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC. (Dès la sortie des produits)*

Top 50

piratage est aussi le sujet de ce témoignage beaucoup plus dramatique.
3 septembre 1986 : *« je vous remercie car grâce à* Tilt, *et à vos petites annonces d'échanges je me suis retrouvé avec six policiers à la porte de mes parents à 7 heures du matin, accusé de recel et de contrefaçons. Bien sûr, mon matériel confisqué et moi-même emmené pour interrogatoire. Cela fait deux ans que j'ai mon micro-ordinateur, j'étais à l'époque novice et c'est en toute confiance que j'ai commencé à acquérir mes logiciels avec vos petites annonces. Moi qui pensais m'amuser tranquillement, je risque de me voir bientôt à l'ombre. Je vous demanderai donc de cesser de m'envoyer chaque mois mon* Tilt *car je n'en vois plus du tout l'intérêt. »*

Les matériels éphémères

A côté des machines majeures, des clapotis et vaguelettes, machines sans avenir car sans le soutien de sociétés fiables n'ont pas su changer la face de la micro-informatique ! A l'affut des nouveautés, *Tilt* en a parlé, et a parfois pris la grenouille pour le bœuf !
« Cocorico ! le micro-ordinateur le moins cher du monde, moins de 400 francs est en préparation dans les laboratoires d'Info-réalité. » Le coq avait-il trop bu de vin avant de se vanter ou s'agissait-il d'une vulgaire calculette ?
« Les Commodore 264 *et* 364 *présentés à Las Vegas en janvier 1984 étaient destinés à la commercialisation en cas d'insuccès des* Vic 20 *et des* Commodore 64 ». Commodore a été trop pessimiste !
« Le Squale, *un nom de tueur pour un micro-ordinateur breton, ses 92 ko de mémoire, son modem incorporé et son prix modeste constituent des armes redoutables ». Le Squale* a coulé corps et biens.
« Un lecteur de disquettes de Thomson de 2,8 pouces pour 1985 francs. » Le Quick Disk Drive surtout rapide à sombrer dans l'oubli.
« Einstein : *l'alternative Apple ? »* La machine de Tatung en avril 1985 semblait promise à un bel avenir. L'explosion des ventes attend toujours.

Les logiciels sont-ils éternels ?

Si les capacités des machines, les prouesses techniques des programmeurs dessinent une progression continue vers le toujours plus, toujours mieux, les thèmes des programmes témoignent d'une remarquable stabilité.
Les *Defender* et autres *Space Invaders,* jeux de guerre, jeux de rôles, jeux de réflexion ont toujours existé et disposent certainement d'un bel avenir.
Les aventures ont toujours eu besoin du support de héros nés dans des imaginaires non cathodiques.

Les héros passés à la moulinette électronique

Les héros sont nombreux à avoir subi le supplice de la mise en pixel. Manque d'imagination de la part des programmeurs ou besoin d'aller toujours plus loin dans l'identification ? Une chose est sûre, les idoles se portent bien. Voici un bref pot-pourri des personnages que vous avez pu incarner en cinq années de jeu. Une seule remarque : ça manque de femmes !
Au hit-parade des adaptations, les grandes figures de la bande dessinée et du dessin animé ont défilé sur les micros pour sauver l'humanité avec Buck Rogers, Batman et Spiderman, courir les plaines sous la peau de Vil Coyote et Bipbip, attendre que le ciel nous tombe sur la tête avec Astérix, tirer plus vite que son ombre grâce à Lucky Luke, poursuivre la Marque Jaune en compagnie de Black et Mortimer, et surtout yodoler avec le roi de la jungle, Tarzan.
Plus modernes les personnalités fétiches du cinéma ou de la télévision ont su aussi grimper au box-office des bandes magnétiques : Sylvester Stalonne en tête avec Rocky, Rambo et Cobra, mais aussi James Bond, Indiana Jones, Bruce Lee, Les Ripoux, Highlander, Knighrider et Zorro ainsi que Doctor Spok et le capitaine Kirk.
Dans une veine plus littéraire ou tout simplement plus mythique, les micromaniaques ont pu aussi chevaucher le temps et l'espace en compagnie de Hercule, Toutankhamon, Robin des bois, Sherlock Holmes, Sinbad le marin et Robinson Crusoé. Mais les plus saignants restent sans conteste Dracula et Frankenstein interdits aux moins de quinze ans par le British Board of Censure, la commission de la censure en Grande-Bretagne.

Cinq ans de micro-ludique à travers *Tilt*

Cinquante numéros de Microloisirs. Qu'en conclure ? D'abord, il est de plus en plus intéressant de suivre l'actualité micro ludique, les matériels de plus en plus performants sortent chaque année. Les logiciels gagnent aussi sur tous les plans, non seulement car ils suivent les progrès des matériels, mais encore parce qu'ils exploitent mieux les machines que lors de leur sortie.
Ensuite, l'informatique de loisir a ses rythmes propres, de plus en plus étroitement connectés à ceux de l'informatique en général. L'architecture RISC arrive avec l'*Archimedes,* les disques compacts interactifs, les palettes de centaines de milliers de couleurs, les réseaux d'ordinateurs, l'intelligence artificielle vont modeler le futur de l'informatique de jeux parce qu'ils bouleversent l'informatique en général.
Enfin, les logiciels ont besoin d'auteurs qui ne soient pas exclusivement des techniciens de la programmation, mais d'excellents scénaristes, dessinateurs, musiciens, etc. Le mouvement en cours, ou les programmes sont, le plus souvent, le fruit du travail d'équipes et témoignent de l'alliance de talents affirmés devrait se poursuivre.
Rendez-vous en 1991 pour le numéro 100 !

Denis Scherer, Nathalie Meistermann

Le spectacle est sur l'écran

• 1986

Jeu de puce : janvier 1986 : arrivée des jeux sur carte à puces dont les *MSX* sont les premiers bénéficiaires. Elles reviennent plus d'un an après sur la console *Sega*. Le support n'a pas encore eu l'avenir que l'on escomptait. Il est passé à la trappe partout sauf au Japon, où il continue sur sa lancée, sans désemparer.
Les envahisseurs : coup de théâtre dans le petit monde de l'informatique, les ordinateurs sont habités. Telle est la fantastique découverte faite par les chercheurs d'Activision. Ils l'illustrent en sortant *Little Computer People*. Les envahisseurs débarquent d'abord dans les circuits intégrés du *Commodore 64*.
Pinup : Samantha Fox se déshabille aussi sur l'écran des ordinateurs dans *Samantha Fox Strip Poker* de Martech, le premier strip poker à tirer partie de la digitalisation...
Degel Est/Ouest : en septembre 1986 *Tilt* est cité dans un journal de micro informatique polonais, Bajtek. Plusieurs centaines de lettres de Polonais avides d'informations et de nouveautés déferlent sur la rédaction. En ce début 1988 nous en recevons encore.
Chant d'étoile : novembre 1986, l'aérospatiale se lance dans le projet fou de faire chanter les étoiles en compagnie de Philippe Guerre. Les capteurs du satellites mesureront l'intensité des champs magnétiques et des rayonnements émis par les astres puis transmettront ces paramètres à un synthétiseur.

• 1987

Vidéodisque-jeu. Après *Shangaï-Paris,* le premier jeu de réseau lancé début 1986, Immedia sort *14 contre 1*, le premier jeu interactif sur vidéodisque ouvert au grand public... enfin destiné aux quelques dizaines de personnes possédant un vidéodisque en France.
Cinéphiles. Février 1987 voit enfin l'arrivée des softs Cinemaware sur le marché français.
Aux quatre titres correspondent quatre standards du cinéma holywoodien : le tournoi chevaleresque avec *Defender of the Crown*, les films de cape et d'épée avec *Sinbad*, l'épopée futuriste avec *SDI* et le polard noir avec *King of Chicago*.
Ça arrache.
Spectaculaire : octobre 1987, des liens étroits se tissent progressivement entre l'informatique et le monde du spectacle : un système expert épaule le metteur en scène Michel Jafrenou dans sa vidéopérette réglée au quart de seconde. La troupe de la Manicle fait adapter « Oxphar », sa pièce fantastique, sur micro. Ere Informatique se charge du développement sur *Amstrad CPC* et *Thomson*.
L'art et la technique enfin réconciliés ?

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

PROMOTIONS STAR !

TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :
— pour disquettes 3'' ou 3''1/2 — pour disquettes 5''1/4
- la boîte 40 DK : 90 F
- la boîte 80 DK : 139 F
- 2 boîtes 80 DK : 250 F
- la boîte 50 DK : 110 F
- la boîte 100 DK : 165 F
- 2 boîtes 100 DK : 300 F

KIT DE NETTOYAGE 3''1/2 : 79 F — 5''1/4 : 90 F

HOUSSES : 464 ou 6128 couleur : 109 F — 520 ST : 149 F
8256 vert ou PC 1512 : 189 F — 1040 ST : 189 F

DISQUETTES VIERGES

MODELE	QUANTITE	10	20	50	100
3''		250 F	470 F	1.099 F	2.149 F
3''1/2	SFDD	139 F	260 F	599 F	1.100 F
	DFDD	149 F	280 F	649 F	1.180 F
5''1/4	SFDD	80 F	150 F	350 F	650 F
	DFDD	90 F	170 F	399 F	750 F
	DF Haute D	210 F	399 F	950 F	1.799 F

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

COMMODORE

ANDY CAPP	99 F	135 F
ATHENA	95 F	139 F
BARD'S TALE I	155 F	189 F
BARD'S TALE II		275 F
BIG 4 II	89 F	139 F
CHUCK YEAGER		149 F
CONFLITS	109 F	149 F
DEFENDER OF THE CROWN	NC	149 F
DEJA VU		199 F
EARTH ORBIT STATION		195 F
ELITE COLLECTION	145 F	195 F
GUILD OF THIEVES		189 F
HOLLYWOOD POCKER	89 F	129 F
HYSTERIA	99 F	149 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	99 F	149 F
MYSTERY ON THE NILE	89 F	
PAWN	109 F	169 F
PEGASUS	109 F	169 F
PIRATES	139 F	179 F
REVS PLUS	109 F	151 F
SKATE OR DIE		165 F
SINBAD		NC
SUB BATTLE		275 F
SUPER SPRINT	85 F	119 F
TEST DRIVE		225 F
THAI PAN	89 F	129 F
TRIVIAL POURSUIT	155 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
WAR GAMES CONSTR. SET		199 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	139 F
ZOMBI		175 F

AMSTRAD

NOUVEAUTES

ALBUM UBI	169 F	205 F
ALBUM EPIX	119 F	169 F
ANDY VS SPY III	99 F	155 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CLASH		175 F
COBRA	125 F	175 F
COMPIL. NOEL LORICIELS	99 F	149 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	185 F
DEFENDER OF THE CROWN		289 F
E.V.E.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	145 F	195 F
GABRIELLE	125 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
HIT PACK III	99 F	139 F
IMAGINE ARCADE HITS	115 F	169 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOUD	135 F	149 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2)	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'OEIL DE SET	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	125 F	159 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MALEF. DES ATLANTES	114 F	145 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	115 F	149 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	95 F	145 F
MATCH DAY	85 F	145 F
MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2	169 F	189 F
MALETTE CADEAU FIL N° 1	149 F	195 F
MALETTE CADEAU FIL N° 2	195 F	245 F
MASQUE PLUS		175 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PACK MAGNIFICIANT 7	99 F	185 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PHARAON	135 F	195 F
QUAD	145 F	195 F
RX 220	145 F	195 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
TERMIDOR	135 F	175 F
TRANTOR	99 F	139 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
V 2		165 F

SELECTION

20 MILLES AVANT JC	115 F	145 F
ADVANCED ART STUDIO		239 F
ADV. MUSIC SYSTEM		289 F
ARKANOID	79 F	113 F
ASPHALT	125 F	159 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHALL. OF THE GOBOTS	89 F	125 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH III	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F	219 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		269 F
FLASH	135 F	189 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
GUILDES OF THIEVES		209 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N° 4 (Loriciels)	145 F	179 F
INERTIE	125 F	159 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
LE CREPUS. DU NAJA	119 F	155 F
LE NECROMANCIEN	89 F	135 F
LE PASS. DU TEMPS		189 F
LES PASS. DU VENT II	259 F	259 F
LES PASS. DU VENT II	259 F	259 F
LES AV. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES (comp.)	135 F	185 F
LES PIROUX	109 F	169 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
L. B. TOURNAMENT		65 F
LOTO SPORTIF		185 F
M'ENFIN (C. Lapalfe)	135 F	175 F
MANHATTAN LIGHT	125 F	159 F
MAR. A L'OMB. (Renaud)	135 F	179 F
MASK	95 F	139 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MISSION	125 F	175 F
MULTIPLAN (util.)		495 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PLAY BAC		245 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
RELIEF ACTION (+ lun.)	149 F	169 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPORTS PACK	139 F	195 F
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SRAM 1 ou SRAM 2		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
STARGLIDER	119 F	159 F
SUPER HITS (Océan)	89 F	139 F
THAI PAN	89 F	139 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	239 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WONDERBOY	99 F	159 F
WORLD CLASS LEADER	89 F	149 F
ZOMBI	125 F	159 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR	799 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (log. de gest. en fr.)	499 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	279 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

MSX

ANTARTIC ADVENTURE	169 F	
ARKANOID	99 F	
BASH WISH III	89 F	
HOLE IN ONE PRO	169 F	
HYPERALLY	169 F	
HYPERSPORT 1 ou 2 ou 3	169 F	
KINGS VALLEY	169 F	
KNIGHT ORC	145 F	
STARGLIDER	169 F	
MACADAM BUMPER		179 F
MACROSS	179 F	179 F
MELODY SUR L'ATLAN.	209 F	269 F
NEMESIS	169 F	
NEMESIS II	195 F	
PASSAGERS DU VENT		269 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F	
Q BERT	175 F	
ROAD FIGHTER	169 F	
SKY JAGUAR	169 F	
SOCCER (football)	169 F	
THE CHESS GAME	112 F	
THE GOONIES	169 F	
THE MAZE OF GALIOUS	169 F	
T.N.T. (MSX 2)		269 F
TOPPLE ZIP	175 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	
VAMP. KILLER (MSX 2)	179 F	
WHO DARES WIN II	89 F	
YIE AR KUNG FU II	169 F	

ATARI 800

ARKANOID	89 F	129 F
COLONIAL CONQUEST		199 F
COLOSSUS CHESS 3.0	89 F	
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	169 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
GAUNTLET	89 F	129 F
KNIGHT ORC	159 F	199 F
LEADERBOARD	99 F	139 F
L. BOARD TOURNAMENT	65 F	95 F
PIR. OF THE BAR. COAST		99 F
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SMACH HITS VOL. II	95 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN		179 F
WAR GAME CONST. SET		

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO		245 F
CALCOMAT		369 F
CALCOMAT PLUS		699 F
COMPIL. GFA BASIC		265 F
DATAMAT		369 F
DEGAS ELITE		295 F
DIMENSION 3D (CAD-DAO)		395 F
EMULATOR PC DITTO		785 F
FIRST WORD PLUS		995 F
FLEET STREET PUBLISHER		995 F
GFA BASIC		385 F
INTERPRETEUR C (Ler.)		359 F
LATTICE C (vers. 3.04)		995 F
MUSIC STUDIO		345 F
NAVIGATION ASSISTEE		4.599 F
PRODIMAT		459 F
SUPERBASE		849 F
TEXTOMAT		369 F

EDUCATIFS

BIG BEN	295 F
DECOUVERTE DE LA VIE 6e 5e	229 F
ENIGME A MADRID 4e 3e	295 F
ENIGME A MUNICH 4e 3e	295 F
ENIGME A OXFORD 4e 3e	295 F
GEOMETRIE	229 F
MATHS 6e au 5-4e ou 3e	229 F
OBJECTIF EUROPE 4e 3e	229 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e	229 F
OBJECTIF MONDE 6e	229 F
VISA POUR HYDE-PARK 6e	265 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIVRE DU LEC. DE DISK ATARI	179 F
LIVRE DU LEC. DE DISK + DISK.	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROG. EN ASSEMB. 68000 SUR ST	145 F

JEUX

3D GALAX	199 F
ACADEMY	NC
AIRBALL CONSTR. KIT	159 F
ALBUM UBI	329 F
ARKANOID	135 F
ARTIC FOX	239 F
AUTO DUEL	239 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARBARIAN (Psygnosis)	225 F
BARBARIAN (Palace)	225 F
BARD'S TALE	279 F
BIVOUAC	185 F
BLUE WAR III	235 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	195 F
BRIDGE 5.0	279 F
BUBBLE GHOST	185 F
CHESS	185 F
CHESS MASTER 2000	239 F
CRAFTON ET XUNK	235 F
DEFENDER OF THE CROWN	289 F
DEJA VU	299 F
DEMONIAC	245 F
DIABLO	159 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	395 F
GAUNTLET	189 F
GRAND PRIX 500	195 F
GUILDE OF THIEVES	235 F
HMS COBRA	235 F
HOLLYWOOD POCKER	159 F
IMPACT	159 F
INDIANA JONES	199 F
IRON LORD	269 F
IZNOGOUD	245 F
KARATE KID II	195 F
KING QUEST III	375 F
KNIGHT ORK	195 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (a. CRAFTON)	245 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
L'OEIL DE SET	249 F
LA GUERRE DES ETOILES	209 F
LA MARQUE JAUNE	285 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES PIROUX	189 F
LEADERBOARD	209 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	129 F
MACADAM BUMPER	235 F
MACH III	209 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	199 F
MARBLE MADNESS	259 F
MARCHE A L'OMBRE (520-1040)	179 F
MASQUE PLUS	249 F
MASSACRE	195 F
MEURTRE EN SERIE	235 F
MISSION	195 F
MISSION ELEVATOR	245 F
MOEBIUS	245 F
NECROMANCIEN	185 F
OGRE	259 F
OUT RUN	
PAWN	235 F
PHANTASIE III	299 F
PHENIX	235 F
PINBALL WIZARD	265 F
PROHIBITION	179 F
PRONOSTIC	215 F
RINGS OF ZILFIN	315 F
ROAD RUNNER	195 F
ROAD WAR EUROPA	275 F
SAPIENS	195 F
SENTINEL	179 F
SILENT SERVICE	215 F
SPACE PORT	245 F
SPHYNX	145 F
STARTRECK	195 F
TAI PAN	179 F
TERROR PODS	225 F
T.N.T.	179 F
TRACKER	235 F
TRAUMA	245 F
TRIVIAL POURSUIT	289 F
TURLOG LE RODEUR	245 F
ULTIMA IV	295 F
WINTER GAMES	215 F
WORLD GAMES	205 F
ZOMBI	215 F

AMIGA

UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	857 F
DELUXE MIDI	499 F
DELUXE PAINT II	899 F
MUSIC STUDIO	269 F
SUPERBASE	920 F
V.I.P. PROFESSIONAL	1.495 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
AUTODUEL	245 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
CHESS MASTER 2000	315 F
CRAZY CARS	269 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DIABLO	159 F
DEJA VU	347 F
FERRARI FORMULA ONE	249 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
IMPACT	159 F
KARATE KIDII	225 F
KING QUEST III	348 F
KING OF CHICAGO	NC
KNIGHT ORK	195 F
LEADERBOARD	214 F
L. BOARD TOURNAMENT	135 F
LEISURE SUIT LARRY	375 F
MOEBIUS	245 F
MOUSE TRAP	169 F
OGRE	215 F
PEGASUS	NC
PLUTOS	159 F
SINBAD	335 F
TERROR PODS	209 F
TEST DRIVE	349 F
THE PAWN	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
ULTIMA IV	245 F
UNINVITED	336 F
WINTER GAMES	225 F
WORLD GAMES	225 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

UTILITAIRES

CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (ass.-desassemb.)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONST. SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	439 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	215 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CHUCK YEAGER	295 F
DARK CASTLE	315 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOUD	265 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'OEIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES PIROUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MARBLE MADNESS	279 F
MASQUE PLUS	249 F
MONTEZUMA REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PAWN	249 F
PROHIBITION	235 F
SAPIENS	215 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
ULTIMA IV	245 F
WINTER GAMES	185 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KID	195 F
ASTROW./PIT POT	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPLIFTER	295 F
ENDURO RACER	199 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GHOST BUSTER	159 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	249 F
PRO WRESLING	195 F
QUARTET	195 F
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SUPER TENNIS	159 F
TEDDY BOY	159 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	195 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES !

PERIPHERIQUES

DOUB. DE JOYSTICK CPC (en V)	100 F
PROLONG. JOYSTICK CPC	89 F
RUBAN IMPR. PCW	85 F
QUICK-SHOT I	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II TURBO	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (contrôleur)	55 F
SAPIENS	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY Dble-PRISE	100 F
TAC I	285 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F (tous)
BIVOUAC	119 F	(6)	175 F (8 9 9 +)
BLITZ (jeux d'échec)	229 F	(5 6)	229 F (7 8 9 9 +)
BOB MORANE (LA JUNGLE ou CHEVALERIE ou SC. FICTION)	245 F	(6)	245 F (8 9 9 +)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F (6 8 9 9 +)
COLOR PAINT		ROM	385 F (tous)
COMPIL. NOEL LORICIELS	145 F	(6 8)	195 F (6 8 9 9 +)
DIEUX DE LA MER	119 F	(6)	119 F (8 9 9 +)
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F (6 8 9 9 +)
HITS N° 2	139 F	(5 6 7 8)	185 F (5 6 8 9 9 +)
IZNOGOUD	189 F	(6)	239 F (8 9 9 +)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F (tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F (tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F (tous)
LES MUTANTS			189 F (8 9 9 +)
LES PASS. DU VENT I ou II	269 F	(6)	269 F (8 9 9 +)
LES PIROUX	119 F	(6)	179 F (8 9 9 +)
MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2	189 F	(6)	189 F (8 9 9 +)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F (8 9 9 +)
MAD DOG	135 F	(tous)	179 F (tous)
MAGIC	139 F	(tous)	179 F (tous)
MALETTE CREATION		ROM	579 F (7 8 9 9 +)
MALETTE COMMUNICATION			665 F (8 9 9 +)
MARCHE A L'OMBRE	135 F	(6)	179 F (8 9 9 +)
MEGAWATTS	145 F	(tous)	205 F (tous)
MISSION	135 F	(6 8)	195 F (6 8 9 9 +)
OK COW BOY	139 F	(6)	189 F (8 9 9 +)
PLAY BAC (jeux société)			249 F (6 8 9 9 +)
PROHIBITION	129 F	(6)	175 F (8 9 9 +)
PORTEFEUILLE BOURSIER			899 F (8 9 9 +)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F (6 8 9 9 +)
ROAD KILLER	129 F	(tous)	169 F (tous)
ROBINSON CRUSOE	139 F	(6)	165 F (8 9 9 +)
RANGER 3			209 F (8 9 9 +)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F (tous)
SILENT SERVICE	139 F	(6 8 9 9 +)	189 F (8 9 9 +)
TRIVIAL POURSUIT	199 F		259 F

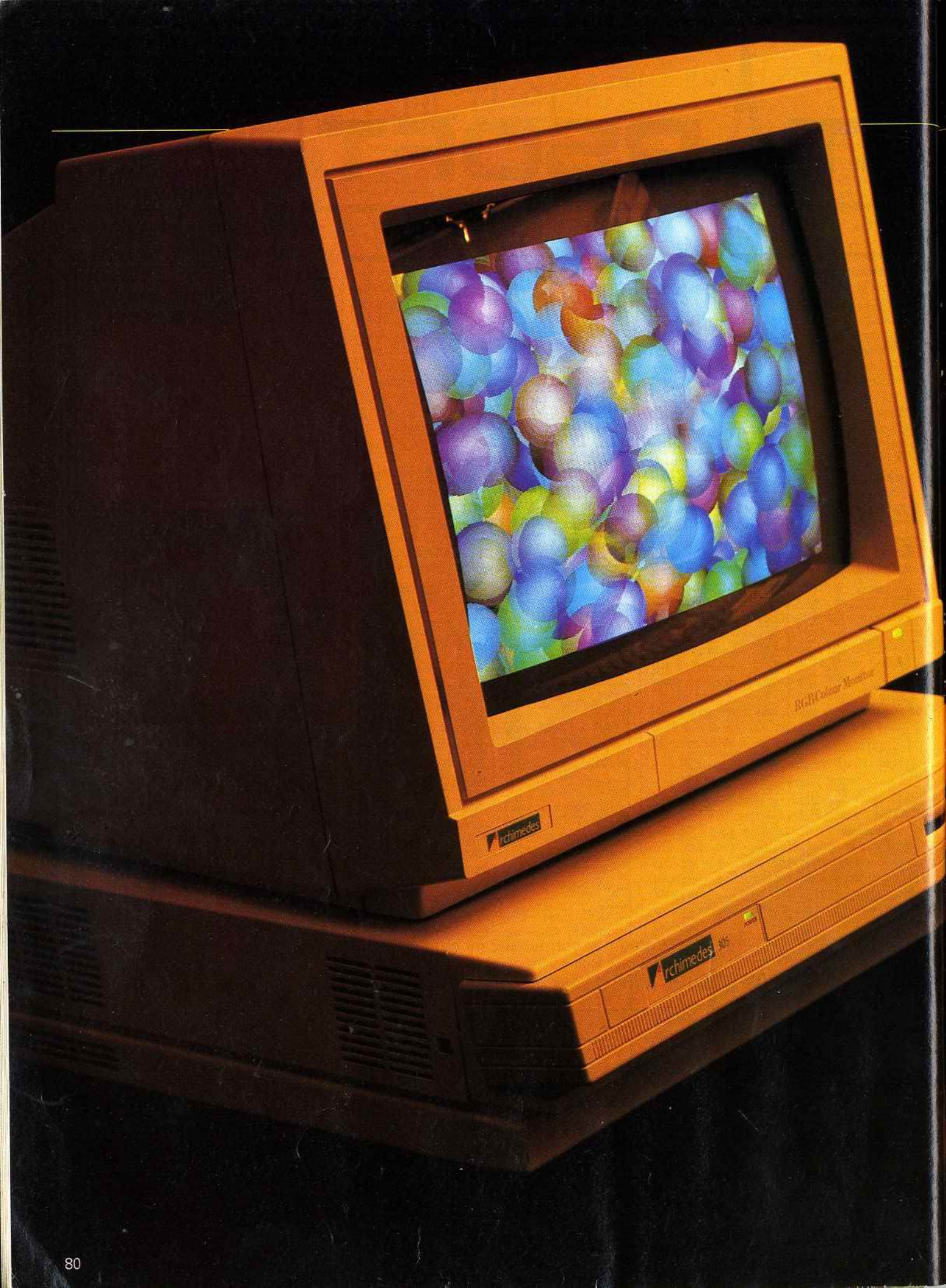
58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX


Archimedes
Archimedes 305

Acorn prend des RISC

Les vraies révolutions techniques sont rares dans un monde de la micro qui s'uniformise. La firme Acorn lance une machine à l'architecture RISC. Ses performances stupéfiantes et le soutien d'un producteur puissant en Grande-Bretagne, devraient aider l'*Archimedes* à percer sur les marchés...

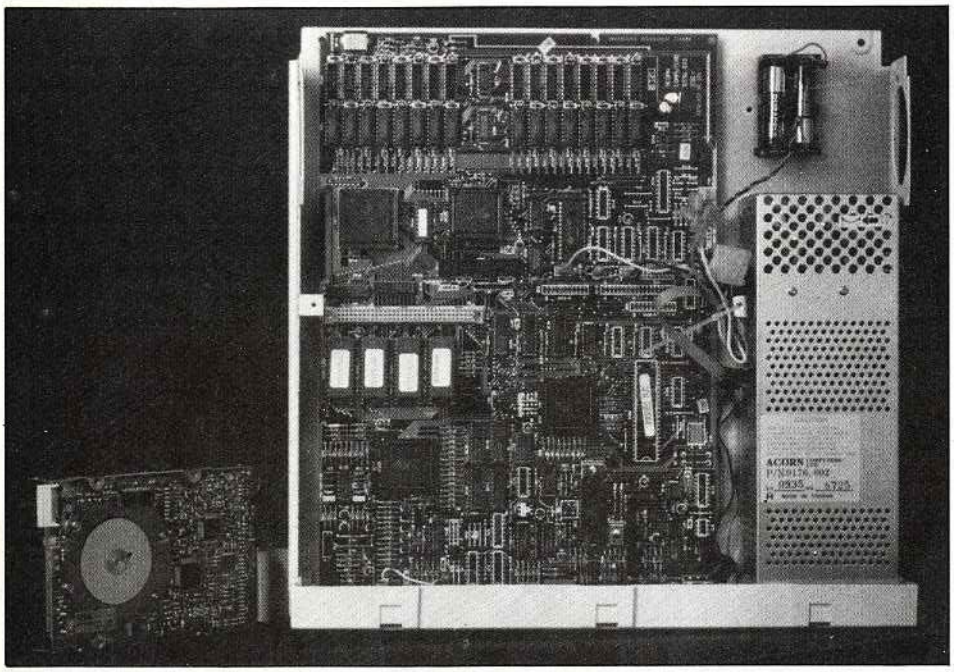
Méconnu en France, Acorn est l'équivalent en Grande-Bretagne de Thomson. La part du marché éducatif réservée à Acorn dans les écoles anglaises est de plus de 80 % ! Ce fabricant s'est cependant toujours distingué des autres par des produits originaux, forts performants et relativement coûteux. Ainsi, la célèbre BBC (soutenue par la chaîne de télévision et de radio du même nom) proposait dès le début des années 80 des performances incontestables. La BBC n'a cependant pas réussi sa percée à l'exportation et de graves problèmes financiers furent résolus par une prise de participation très importante d'Olivetti. C'est dans ce contexte qu'Acorn lance l'*Archimedes*, la machine à moins de 10 000 francs la plus rapide du marché. Ceci, grâce à une recette bien connue des fabricants de micro en mauvaise posture : l'avance technologique.

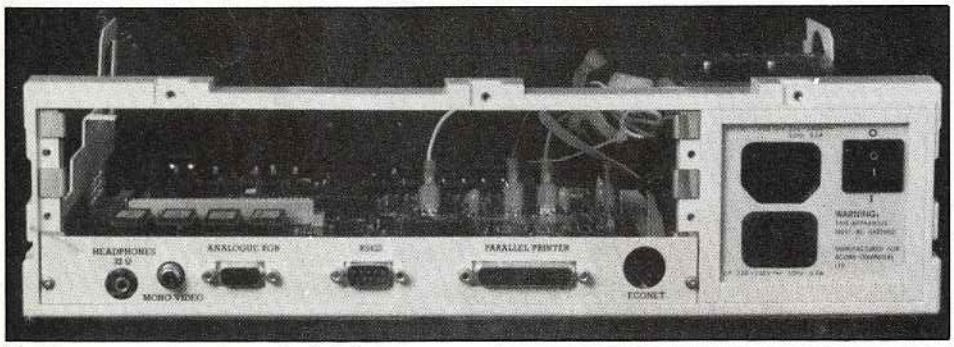
Le RISC

La technologie RISC (Reduced Instruction Set Computer) est directement issue d'études statistiques effectuées sur la fréquence d'utilisation des instructions propres aux divers microprocesseurs du marché. Les résultats de ces études montrent qu'un certain nombre d'instructions sont très rarement utilisées et que d'autres le sont de manière efficace. Ainsi, l'addition sert dans la majorité des cas à incrémenter une valeur de l'unité 1 : l'ajout de cinq, dix ou quinze (ce qui correspond à une instruction d'addition avec une valeur X) n'intervient que dans moins de cinquante pour cent des cas. Or ajouter une valeur X revient à additionner X fois 1. D'où l'idée de supprimer l'instruction qui ajoute une valeur X et de la remplacer par un sous-programme qui ajoutera X fois 1. Cet exemple porte sur une opération, mais la technologie RISC porte sur une réduction de l'ensemble du jeu de commandes d'un microprocesseur (d'où le nom d'ailleurs). Les avantages de cette technique sont multiples. Le premier réside dans une réduction du coût de fabrication du microprocesseur. En effet, la simplification du jeu d'instructions amène une diminution du nombre de composants électroniques élémentaires présents sur la puce.



Bernard Martinez





L'intégration est moins poussée, la fabrication plus simple et le coût de revient évidemment moindre lorsqu'on le compare à celui d'un microprocesseur classique. Second avantage : l'augmentation de puissance obtenue ne nécessite pas l'utilisation de composants annexes à très hautes performances. Les limitations des microprocesseurs classiques sont actuellement palliées par l'augmentation de la vitesse d'horloge. Il n'est pas rare de voir des 12, 16 voir 20 MHz. Il est dans ce cas nécessaire d'utiliser des mémoires dites à accès immédiat, des circuits logiques ultra-rapides ; bref la présence de composants rares et coûteux augmente le prix de la machine. Il n'en est rien avec la technologie RISC. Celle-ci combine l'augmentation de puissance tout en conservant un prix de revient tout à fait acceptable. L'*Archimedes* le démontre d'ailleurs parfaitement : au moins aussi puissant qu'un *PC* avancé à base de 286, il est commercialisé à moins de 10 000 francs.



Des emplacements vacants. Les processeurs spécialisés (carrés), les autres puces et circuits sont très proprement ajustés.

Ni prise MIDI ni port joystick, mais un port pour les réseaux Acorn, une sortie parallèle, une sortie série. Comment jouer ?

Trente et une des cent trois touches et deux des trois logotypes (celui d'Acorn, un gland, se trouve dans la machine).

Spécifications techniques

Première particularité de l'*Archimedes* : son microprocesseur. Dénommé ARM (pour Acorn Risc Machine), ce dernier est cadencé à 4/8 MHz. Les vitesses varient, en effet, en fonction des accès mémoires : 8 MHz pour la mémoire vive, 4 MHz pour la mémoire morte. Développé par Acorn, ce microprocesseur possède un jeu d'instructions qui rappelle le fameux 6502. Les programmeurs n'auront donc pas de gros efforts à fournir pour travailler en Assembleur sur cette machine.
Notez que l'ARM est secondé par trois co-processeurs (gestion mémoire, entrées/sorties et graphismes).
Ces derniers possèdent aussi une architecture RISC. Livré en version de base avec 512 Ko de Ram et 512 Ko de Rom, l'*Archimedes 305* peut à juste titre être considéré, dès la version de base, comme opérationnel : système d'exploitation, Basic et intégrateur graphique sont en mémoire morte. Nous regrettons malgré tout l'absence de Ram Vidéo. Ainsi, le mode écran numéro 15 qui permet l'affichage de 640 points par 256 en 256 couleurs nécessite 160 Ko de mémoire vive ! D'autres modes graphiques permettent l'affichage de 640 points par 512 mais requièrent un coûteux moniteur de type Multisync, ce qui se traduit par une dépense supplémentaire assez élevée. De même, la résolution de 1024 par 1024 en monochrome que propose l'*Archimedes* série *400* nécessite un écran capable de fonctionner à quelques 96 MHz ! L'aspect graphisme de la machine, est, à l'image de l'*Amiga*, fort développé. La sortie d'un digitaliseur en temps réel n'étonnera donc personne. Ces chiffres cachent une réalité : la vitesse d'affichage est tout simplement exceptionnelle. La présence d'un co-processeur RISC n'y est évidemment pas étrangère. Curieusement, ce dernier gère aussi les huit voies sonores sur neuf octaves avec deux canaux stéréo. L'*Archimedes* propose de plus un jack 3,5 pour connecter la machine à un casque genre baladeur ou bien à une chaîne haute fidélité. Dernier point : la mémoire de masse. La version *305* propose un lecteur de disquettes 3 pouces et demi double face de 800 Ko formaté. Silencieux mais peu rapide, il se révèle de qualité irréprochable et peut être secondé par une seconde unité de sauvegarde (disque dur ou lecteur de disquettes). Il est évident que l'équation de base utilisée pour la conception de la machine est similaire à celle de l'*Amiga* : graphisme, son et performance. Mais, contrairement aux machines 16/32 bits, l'*Archimedes* est pauvre en interfaces. La partie arrière de la machine laisse apparaître les classiques connecteurs pour la vidéo et le son, une sortie pour imprimantes type Centronics, une sortie série RS 423 dont la principale particularité réside dans un paramétrage indépendant des vitesses d'émission et de réception, un port pour réseau Econet (spécifique Acorn) et... c'est tout ! Pas de port MIDI, pas de prise pour joystick et autres raffinements tant nécessaires à une machine personnelle. Signalons tout de même la présence sur la carte mère d'un connecteur pour cartes d'extension. Cela illustre parfaitement le côté sérieux et presque professionnel de l'*Archimedes 305*. C'est d'ailleurs la logique de son fabricant qui, loin des *C 64* et autres machines de jeu, s'adresse à une clientèle fort spécifique généralement passionnée d'informatique ou qui utilise l'informatique comme outil. Les applications dites personnelles, cheval de bataille des 16/32 bits, sont en effet depuis bien longtemps réalités tangibles dans le monde Acorn.

Mise en œuvre

La mise en place de la machine s'avère des plus simples. Après avoir connecté la souris (de type Microsoft pour *PC* et compatibles) sur le clavier, on branche ce dernier sur la face avant puis l'on assure les branchements entre la machine et le

ANIMEZ VOTRE TALENT.



ARTIST : 1021 couleurs pour réaliser et animer vos créations sur ATARI ST.

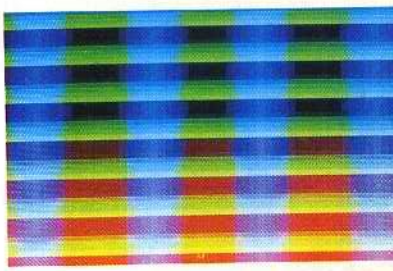
UN LOGICIEL GFA

Les graphismes les plus fous s'animent, vos compositions prennent vie, les lutins se déforment à votre gré et suivent les mouvements que vous leur dictez.

ARTIST : un graphisme stupéfiant. Sa puissance, sa rapidité permettent les projections sur une sphère, un cylindre, en perspective... toutes les déformations, les fonctions cercle, ellipse, aérographe, pinceaux, lasso, shading, etc., et 1021 couleurs à l'écran.

ARTIST : le studio d'animation. Tout est possible, déformation automatique des lutins, création de séquences avec arrière-plan, calcul automatique des scènes avec interpolation, animation en temps réel, copie, fusion...

ARTIST. C'est aussi des utilitaires très pratiques tels que, interpréteur Run Only, éditeur de caractères, logiciel de fusion de films... ARTIST, l'outil de la création. Réf. ST 026, prix : 495 F TTC.



Configuration requise :
STF, 1 Mo de mémoire centrale, TOS en ROM et écran couleur.

EDITIONS MICRO APPLICATION
13, RUE SAINTE-CÉCILE 75009 PARIS TÉL. (1) 47 70 32 44

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

moniteur. Il ne reste qu'à relier l'ensemble au secteur. Notez que les câbles de raccordement souris/clavier sont de type Mini Din, comme sur les récents *Mac SE*... Fort complet, le clavier dispose de 103 touches mécaniques et la disposition des différents modules (déplacement curseur, touches de fonction, pavé numérique) est très ergonomique.
Le touché n'est pas très agréable mais le guidage précis n'introduit pas de fautes de frappe.
Notez que la machine dont nous disposions pour le présent banc d'essai était en version anglaise, donc à clavier Qwerty. La disponibilité des versions Azerty doit intervenir en janvier 1988. Mise sous tension, la machine est sous Basic mais, par le biais d'une instruction, on peut directement passer sous Arthur, le système d'exploitation. De même, l'appui simultané des touches « Shift » et « Break » permet de lancer un programme présent sur disquette. Les diverses démonstrations et applications livrées avec la machine donnent un aperçu de ses réelles possibilités.

Le Basic

Les démonstrations et applications livrées avec l'*Archimedes* sont nombreuses et mettent l'accent sur les performances graphiques de la machine.
Tracés de formes géométriques, animation, images fractales et autres effets 3D s'avèrent de grande qualité. Il en est de même pour les trois logiciels dont on dispose dès l'achat de la machine.
Le premier est un *Paint* relativement classique et en couleur. Trames, tracés géométriques, couper, coller ; tout est présent. Vient ensuite un éditeur musical puissant capable de vous jouer du Mozart ou du Bach. Le dernier, le plus spectaculaire aussi, est un éditeur de police de caractères. Ici, on dessine par segments et la machine fait le reste. Ces logiciels révèlent les qualités cachées de la machine. Ecrits en Basic, ils sont listables par l'utilisateur !
Cela prouve que le langage de base de l'*Archimedes* peut rivaliser avec l'Assembleur sur des machines 8 bits, le C ou le Pascal sur les machines 16/32. Et l'argument qui consiste à dire que le Basic est insuffisamment structuré et pas assez rapide pour le développement d'applications sérieuses est ici réfuté. Cette cinquième version du BBC Basic propose, en effet, de nombreuses méthodes de structuration telle la touche « While... » « Endwhile ».
De même la définition de réelles procédures est possible par le biais de « Defroc ».
Il connaît aussi la notion de librairie.
Ce système permet de charger des sous-programmes Basic comme s'il s'agissait de routines systèmes, c'est-à-dire d'instructions déjà connues par la machine. Bien que parfois restrictive, cette méthode standardise certaines opérations et réduit les temps de développement. Moderne, ce Basic exploite toutes les possibilités de la machine. Il dispose d'un accès direct au langage machine et des instructions affectent les registres du contrôleur vidéo. De cette manière, les opérations graphiques gagnent en vitesse d'exécution. Gestion des erreurs, des entrées/sorties, de la souris, des bruitages et autres sont bien entendu pris en charge par ce même Basic. Cela environ dix fois plus vite que sur un *Amstrad PC 1640* réputé assez rapide.
Dernier point : le préfixe* accède directement aux commandes du Dos. Dénommé Arthur, ce dernier s'avère puissant et dispose de nombreuses commandes de copie de fichiers, de catalogue et de paramétrage. Contrairement à MS Dos, par exemple, Arthur ne dispose pas d'un « Autoexec Bat » au sens propre du terme. Cependant, par l'intermédiaire de l'instruction « Configure », il est possible de fixer un certain nombre de paramètres qui seront automatiquement pris en compte car sauvegardés en mémoire Cmos. Dernier point : l'intégrateur graphique. Il évoque « Windows » de Microsoft par sa présentation (barre de menu en bas de l'écran) ainsi que par sa souris à trois boutons.
Nous ne pouvons cependant en dire beaucoup plus car, sur la machine que nous avons testée, il n'était pas figé en Rom mais écrit en Basic, évidemment !

Les manuels

Trois manuels sont livrés avec l'*Archimedes*. Le premier facilite le contact avec la machine. Il explique clairement, avec shémas à l'appui, comment connecter et mettre en œuvre l'*Archimedes*. Il décrit aussi les programmes livrés par le biais de mini-manuels d'utilisation fort bien faits. Le suivant est le manuel de l'utilisateur. Il décrit de manière précise et détaillée toutes les instructions du Basic regroupées par grands thèmes. De même, un chapitre réservé à Arthur expose ses fonctionnalités. C'est-à-dire l'organisation des fichiers et leur fabrication à l'intérieur du catalogue et des sous-répertoires. Ce manuel, assez complet, fait le tour de la machine mais s'avère finalement peu didactique. Nous regrettons l'absence de certaines données techniques concernant notamment le langage machine, l'organisation du système de la cartographie mémoire. Ces éléments sont contenus dans la documentation technique que l'on peut acquérir pour moins de 300 francs.
Le dernier manuel livré est un catalogue des logiciels. Il donne une liste de produits disponibles ou à venir ainsi que les adresses des sociétés développant sur l'*Archimedes*. Bien entendu, la majorité de ces produits ne sont pas encore disponibles au moment où nous mettons sous presse et il semble prématuré de parler d'éventuelles versions françaises.

RADIOSCOPIE

Nom : Archimedes 305
Origine du fabricant : Grande-Bretagne
Adresse en France : ASHIV, 36, rue de Lorient, 75011 Paris
Microprocesseur : ARM (Acorn Risc Machine)
Vitesse : 4/8 MHz
Mémoire morte : 512 Ko extensible à 1 Mo
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 1 Mo
Mémoire utilisateur : n.c.
Connexion moniteur : sortie RGB et connecteur vidéo.
Affichage mode texte : 132 par 32 (mode maximal)
Affichage mode graphique : 640 par 256 en 256 couleurs avec contrainte, 16 couleurs en Bit Map (avec écran standard) ; 640 par 512 en 16 couleurs en Bit Map (avec écran type Multisync)
Palette : 4096 teintes
Son : 8 voies sur 9 octaves en stéréo
Horloge/calendrier permanent : oui
Clavier : détachable mécanique de 103 touches
Joystick : non
Souris : oui, se connecte sur le clavier
Crayon optique : n.c.
Port cartouche : non
Mémoire de masse :
Lecteur de disquettes : 3 et demi de 800 Ko formaté
Disque dur : en option
Système d'exploitation : Arthur (spécifique), figé, en Rom
Intégrateur graphique : oui (spécifique), figé en Rom
Sortie imprimante : type Centronics
Sortie série : oui, type RS 423
Connecteur de bus pour extension : oui, sur la carte mère
Autres connecteurs et interfaces : port pour réseau Econet
Prix : (version de base) : environ 9 000 F sans écran

TILTOSCOPIE

Esthétique : ★★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Ludothèque : ★
Bibliothèque : ★
Qualité/prix : ★★★★★

En conclusion

Que penser de cette machine si performante ? Comme toute nouvelle machine, l'*Archimedes* ne dispose pas encore d'applications en version française qui puisse justifier son achat. Certes, un émulateur MS Dos permet de tirer partie des programmes pour *PC* et compatibles mais ce n'est qu'un pis-aller peu satisfaisant. Pour la première fois, un ordinateur personnel est livré avec un langage accessible au plus grand nombre, le Basic simple à aborder et suffisamment rapide pour la création d'applications spécifiques est d'une certaine manière limitatif quant à la diffusion de la machine. Mais, comme le montre l'absence d'interface pour manettes de jeu, Acorn ne vise pas à concurrencer l'*Amiga* ou l'*Atari ST*. L'*Archimedes* est en priorité destiné aux scientifiques et autres universitaires aux moyens souvent limités, aux petits laboratoires et éventuellement à l'éducation. Il occupe un créneau jusque-là vierge, du fait d'offres peu concurrentielles, compte tenu des moyens financiers dont disposent les milieux cités plus haut. Les *Macintosh II, PC* à base de 386 ou les *PC RT* d'IBM visent aussi le monde de la recherche, mais le coût élevé de ces ordinateurs limite leur diffusion. A l'inverse, l'*Archimedes* apporte une puissance de calcul encore inconnue à un tel prix : c'est la solution dont rêvaient bien des chercheurs et autres scientifiques peu fortunés.
Le particulier est lui aussi concerné. La tendance va à des programmes de plus en plus performants, avec des effets 3D en temps réel et, encore une fois, la puissance de l'*Archimedes* est un plus appréciable. De même, la puissance du nouvel *Acorn* le rend aisément maîtrisable par un amateur de programmation grâce à un Basic capable de détrôner les langages les plus en vue du moment. Mais, il serait étonnant que le jeu devienne un jour un argument de vente pour cet ordinateur, ceci malgré toutes les qualités dont il fait preuve.

Mathieu Brisou

"LA GUERRE DES ÉTOILES"

" Il y a très longtemps... dans une galaxie lointaine. "

UBI Soft ET DOMARK

Enfin ! Sur vos micros
le meilleur jeu de café
et l'un des meilleurs films
de notre époque.



fnac

Distribués dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU !
6000 questions pour la dernière version TRIVIAL PURSUIT GENUS

et
3000 questions
pour le tout dernier
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà TRIVIAL PURSUIT

NOUVEAU !
3000 questions supplémentaires pour la version Genus et
3000 pour la version Junior.

NOUVEAU !
TRIVIAL PURSUIT sur THOMSON disponible en Cassette et Disc à partir du 15 novembre.



Le jeu le plus populaire du monde !

- **TRIVIAL PURSUIT Genus**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
  CBM Cass. 199 F Disc 259 F
  PC et Compatibles 299 F
  PCW 279 F
- **TRIVIAL PURSUIT 6000 questions**
  Amstrad Disc 299 F
- **TRIVIAL PURSUIT Junior**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
  CBM Cass. 199 F Disc 259 F
- **3000 Questions supplémentaires**
  Genus Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
  Junior Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
- TRIVIAL PURSUIT Thomson
  Cassette 199 F Disc 259 F
- **LA GUERRE DES ETOILES**
  Amstrad Cass. 109 F Disc 159
  CBM Cass. 109 F Disc 139
  Atari ST 209 F

REVENDEURS, ATTENTION !
UBI SOFT DIFFUSION
se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes - **APPELEZ**
UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21

Arcade, micro, mêmes combats

Les jeux de café, frères aînés de ceux que l'on retrouve sur les micros, nous entraînent dans un univers de vitesse et de violence. Franchissez le pont entre les petites machines à tout jouer et les grandes qui se bornent à livrer sans cesse les mêmes combats. Bienvenue dans les coulisses de l'arcade !

Les jeux vidéo de café et les micro-ordinateurs partagent la même origine et suivent une évolution parallèle. Nombre de jeux se ressemblent, même si les impératifs de rentabilité qui s'imposent aux appareils de café orientent les thèmes vers l'action : un bon jeu de salle expédie rapidement le joueur en lui laissant l'impression « d'en avoir eu pour son argent » et en lui donnant l'envie de rejouer. Certains exploitants de salles se plaignent d'ailleurs ouvertement de la concurrence que leur feraient les micro-ordinateurs.

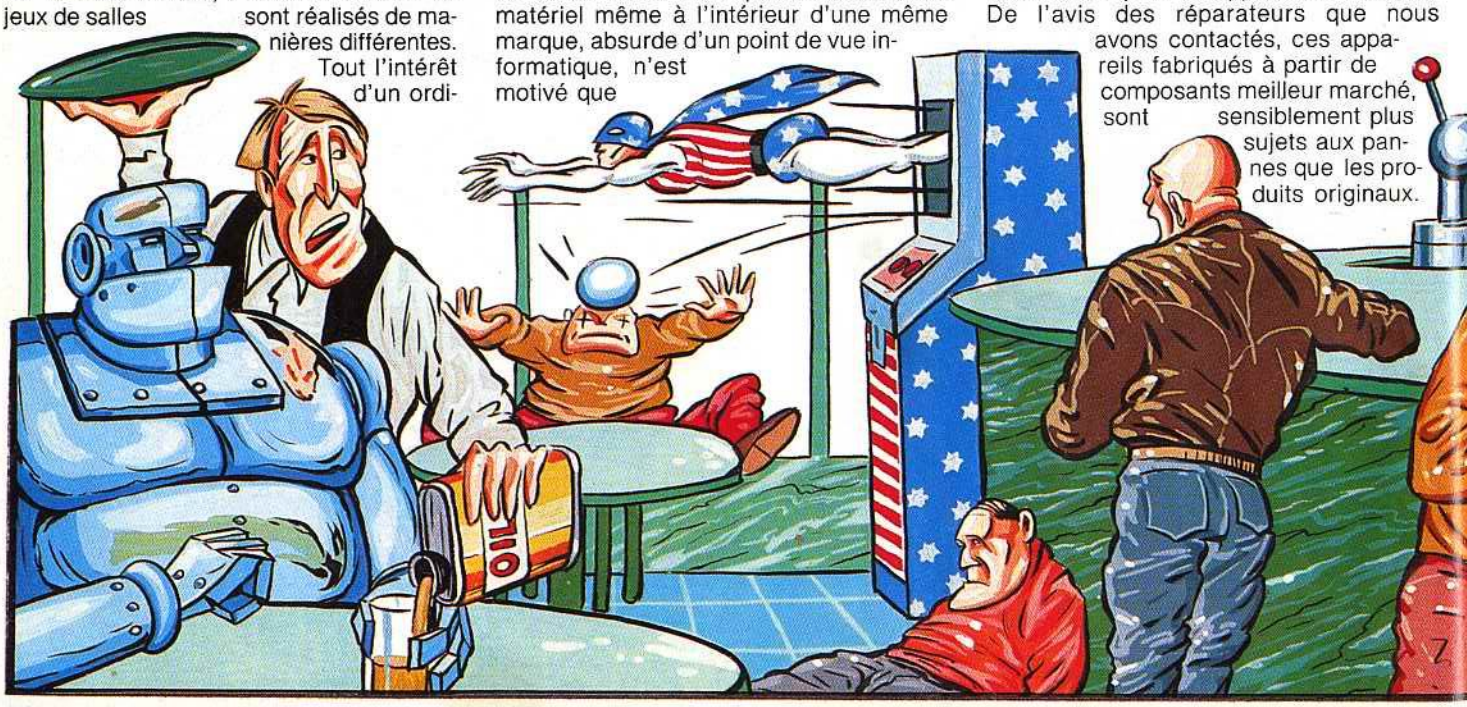
Pour rester attractifs, les jeux de café doivent donc privilégier le spectaculaire, face à des ordinateurs domestiques qui les rattrapent sur le plan des performances graphiques et de la rapidité. Aussi trouve-t-on dans les salles d'arcades un nombre croissant de machines s'apparentant plus à de vrais simulateurs, avec des cabines mobiles asservies aux programmes, qu'à des jeux vidéo traditionnels.

Pourtant, en dépit d'une grande similitude de fonctionnement, micro-ordinateurs et jeux de salles sont réalisés de manières différentes. Tout l'intérêt d'un ordinateur tient à son universalité, au fait qu'il accepte aussi bien de devenir un tableur qu'un traitement de texte ou un jeu vidéo sans qu'il soit nécessaire à chaque fois d'ajouter des composants ou de refaire le câblage. Le matériel reste le même, seuls les programmes changent. Il en va tout autrement pour des jeux vidéo de café.

Chaque programme dispose d'une carte-mère dédiée, et le changement d'un jeu nécessite le remplacement de l'ensemble, électronique et du programme implanté en ROM. Un jeu comme *Choplifter* utilise deux microprocesseurs huit bits Z80, dont un est affecté à la gestion du son, les décalages d'images et les superpositions de sprites étant pris en charge par des circuits logiques. *Bubble Bobble* n'emploie pas moins de trois Z80, alors que des jeux plus récents comme *Enduro Racer* ou *Outrun* sont bâtis autour d'un MC 68000, le microprocesseur des *Atari ST,* des *Amiga* et autres *Macintosh.* On le voit, la course à la performance continue !

Ce choix d'une incompatibilité totale du matériel même à l'intérieur d'une même marque, absurde d'un point de vue informatique, n'est motivé que par des considérations commerciales. Si rien ne s'oppose techniquement à la réalisation d'une carte unique acceptant des programmes interchangeables, stockés dans des ROM enfichables ou sur cartouches, il est en effet plus rentable de commercialiser des cartes dont le remplacement est nécessaire à chaque changement de jeu, d'autant que le marché des appareils de café est quantitativement plus étroit que celui du logiciel de jeu.

La France ne compte officiellement que 264 000 appareils automatiques (flippers et juke-boxes inclus). Par ailleurs, l'imbrication étroite du matériel et du logiciel rend plus difficile la réalisation de copies pirates. Car le piratage n'est pas l'apanage des logiciels, mais il touche aussi les jeux de café. Ce n'est pas là la moindre de leurs ressemblances. On trouve sur ce marché nombre de copies, en provenance d'Asie du Sud-Est, vendues à des prix nettement inférieurs à ceux des jeux originaux (15 000 à 20 000 F pour une version pirate, contre 35 000 F pour un appareil de marque). De l'avis des réparateurs que nous avons contactés, ces appareils fabriqués à partir de composants meilleur marché, sont sensiblement plus sujets aux pannes que les produits originaux.



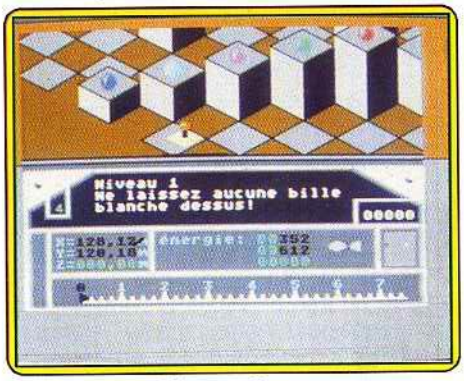
On reconnaît dans les cafés ces machines pirates, d'ailleurs légalement importées, à l'absence de marque sur l'écran de présentation, même si les « déplombeurs » ne se donnent pas toujours la peine d'effacer le copyright affiché dans un coin de l'écran. Où en sont les adaptations de jeux d'arcades sur micro-ordinateurs ? Nous avons voulu en avoir le cœur net et avons passé en revue quelques uns des plus grands succès de salles...



Wonder Boy, Sega.

Wonder Boy : un amusant jeu d'arcade, signé Sega, qui met en scène un jeune héros bravant tous les dangers pour retrouver sa fiancée Tina, enlevée par un méchant roi. Un scénario peu original pour un programme qui doit beaucoup à son excellente réalisation. Les graphismes, très mignons, sont dignes d'un dessin animé, ils ont largement contribué au succès de *Wonder Boy*.

Activision a réussi la conversion pour *Commodore 64* sans perdre ce qui était le point fort de ce jeu : graphismes jolis et très soignés, tant pour les personnages que pour les décors variés. Le tout est rehaussé par une bonne utilisation des couleurs. Quant au scrolling latéral, il est irréprochable. Un programme étudié, de toute évidence, pour séduire les plus jeunes. Peut-être est-ce pour cela qu'il est un peu trop facile d'en venir à bout. Certains lui reprochent de ne pas offrir un véritable challenge mais, qu'importe, la magie fonctionne et petits et grands prennent un égal plaisir aux aventures de *Wonder Boy*. (Disquette Activision pour *Commodore 64*. Disponible pour *Amstrad* et *Spectrum*.) A.H.L.



Magmax, Sega.

Magmax : un jeu d'arcade assez moyen de Nichibutsu qui obtint un succès mitigé lors de sa sortie. L'argument est le suivant : les extra-terrestres ont envahi la terre et vous disposez de cinq droïds pour les tenir en échec. Ceux-ci peuvent se transformer en récupérant les différentes parties de leur armement, éparpillées sur le champ de bataille. Il s'agit donc d'un « shoot them up » peu original dont le principal intérêt repose dans la spectaculaire transformation du droïd. La conversion d'Imagine sur *Commodore 64* n'est pas une réussite. La réalisation qui était le point fort du jeu d'arcade est le talon d'Achille de l'adaptation. Les graphismes sont pauvres et les couleurs laides, on est loin des superbes décors de l'original. Quant à la transformation du droïd, ce n'est pas un succès : on le voit récupérer deux petites jambes avant de repartir d'une démarche de canard ; c'est à mourir de rire ! Il ne reste pas grand chose des qualités du jeu d'arcade, d'autant plus que des bugs hantent ce programme maudit et que les tirs manquent nettement de précision. Un bide !

(Disquette Imagine pour *Commodore 64*. Egalement disponible pour *Amstrad* et *Spectrum*.) A.H.L.



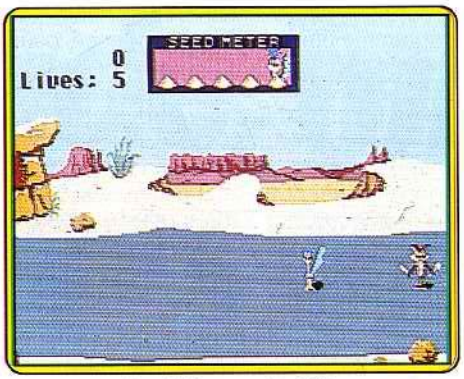
Nemesis, C 64.

Nemesis : Konami a remporté un grand succès avec ce jeu spectaculaire, un « shoot them up » avec un plus : la possibi- ▸



Pire que le chien du patron : le monstre de Space Harrier

lité de modifier l'armement et la vitesse de votre vaisseau en cours de partie. Vous traversez de nombreux et magnifiques décors ; un cimetière extra-terrestre, l'intérieur d'un vaisseau et bien d'autres encore. Dans chacun d'eux des aliens vous assaillent de toutes parts et un redoutable vaisseau mère doit être détruit avant de passer au secteur suivant. La destruction de certains envahisseurs fait apparaître des cercles que vous devez ramasser. L'une des six icônes situées en bas de l'écran s'éclaire alors. Celles-ci indiquent les améliorations que vous pouvez apporter à votre vaisseau : augmenter la vitesse, missiles air-sol, doubles missiles, laser très puissant, tirs multiples ainsi qu'un écran protecteur. L'action est passionnante et on ressent une fantastique impression de puissance à piloter le vaisseau lorsqu'il dispose de tous ses armements. Un très beau jeu d'arcade.
Les concepteurs de Konami ont réalisé eux-mêmes la conversion sur *Commodore 64*, ce qui n'était pas une tâche facile mais le résultat est satisfaisant. Bien sûr, les graphismes ne peuvent prétendre égaler ceux de la version originale, mais ils sont néanmoins réussis, particulièrement en ce qui concerne les décors. Les principaux éléments de l'arcade sont présents et surtout l'intérêt de jeu est toujours là. *Nemesis* est un programme difficile et passionnant qui ne peut que satisfaire les amateurs de « shoot them up » les plus exigeants. (Disquette Konami pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad, Spectrum* et *MSX*.) A.H.L.



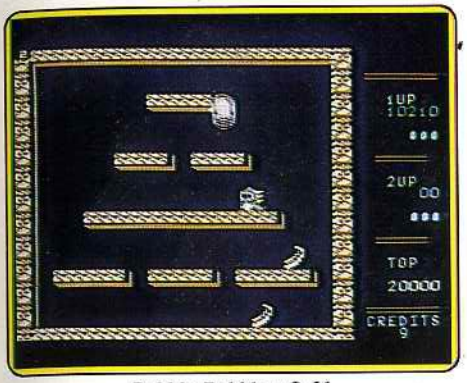
Road Runner, Atari ST.

Road Runner : Atari a parfaitement rendu, dans ce jeu d'arcade, l'esprit des célèbres dessins animés de la Warner qui mettent en scène l'éternelle poursuite entre Road Runner et Wile Coyotte. L'humour est au rendez-vous et on rit beaucoup devant les nouvelles aventures de nos héros. Le coyotte affamé ne recule devant aucune expérience pour tenter de rattraper l'insaisissable « coureur de routes » : une fusée, un skateboard, un équipement de vol, tout y passe pour notre plus grand plaisir.
L'adaptation de ce programme sur *Atari ST* est extrêmement fidèle à l'original, c'est une réussite. Les graphismes sont superbes, tant pour les personnages que pour les décors, le scrolling en parallaxe est fluide et l'animation rapide. Quant à la musique, gaie et entraînante, elle contribue à recréer l'ambiance du dessin animé. Comme en salle d'arcade, le jeu est très difficile et, passé les premières poursuites, il faudra vraiment des réflexes d'enfer pour échapper au vil coyotte. C'est peut-être le seul point discutable de ce programme, mais cela est affaire de goût... ou seulement de rapidité au joystick. De toute façon, comme dans la version arcade, le niveau de difficulté, assez élevé, est compensé par la possibilité de reprendre une nouvelle partie de l'endroit où l'on était arrivé dans la précédente. Cela est possible en utilisant le raccourci indiqué par une pancarte, dès le début du parcours. Une adaptation très fidèle et pleine d'humour. BIP ! BIP ! (Disquette US Gold pour *Atari ST*. Egalement disponible pour *Commodore 64*, *Amstrad* et *Spectrum*.) A.H.L.

Bubble Bobble : dans cet excellent jeu de Taito vous tenez le rôle de Bub, un jeune brontosaure parti détruire le baron Von Blubba et vous lancez des bulles qui emprisonnent vos adversaires. L'action est extrêmement rapide et la mobilité est la clef du succès, il vous faut tirer, sauter, emprunter les passages secrets, le tout à une vitesse trépidante où la moindre erreur est fatale. Un bon jeu d'action aux graphismes agréables.
La conversion de Firebird pour *Commodore 64* est une réussite. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'original sont repris : les cent tableaux, tous les personnages, jusqu'à la musique qui est exactement la même. De plus, on peut jouer à deux simultanément. L'action a quelque peu perdu en rapidité mais sans que cela affecte l'intérêt du jeu. Un programme drôle et passionnant. (Disquette Firebird pour *Commodore 64*. Disponible également pour *Amstrad CPC* et *Spectrum*. Annoncé pour *Atari ST*.) A.H.L.

Indiana Jones : Un excellent jeu d'arcade d'Atari qui reprend les scènes fortes du film « Indiana Jones et le temple maudit ». Armé de son fouet, l'aventurier mal rasé affronte les gardes Thuggees, libère les enfants prisonniers, part dans une folle équipée à bord d'un wagonnet avant de s'emparer de la pierre de Sankara, au cœur même du temple maudit. L'action trépidante et variée à su conserver l'esprit des aventures du grand Indiana.
La conversion pour *Commodore 64* est bien réalisée, le graphisme est plaisant et le scrolling fluide. Un seul reproche : la musique agaçante à la longue. L'action est rapide et on s'y laisse prendre en revant l'atmosphère du film, pour notre plus grand plaisir. La difficulté n'est pas vraiment du niveau arcade et il n'est pas trop difficile de passer les premiers tableaux. Un bon programme très distrayant. La conversion pour *Atari ST* n'est pas d'une





Bubble Bobbler, C 64.

qualité équivalente à celle de la précédente. La différence fondamentale réside dans la réalisation du programme. Les graphismes sont assez fins et d'une qualité nettement supérieure à ceux de la version *64*. Seulement voilà, il y a deux défauts majeurs. Tout d'abord le déplacement du personnage n'est absolument pas précis dans le premier tableau : parfois il tombe sans raison, à d'autres moments il semble marcher dans la paroi, c'est agaçant. Mais il y a plus grave. Ce programme présente un scrolling extrêmement saccadé, un des plus mal réalisés sur un ordinateur, on faisait mieux déjà sur le *VCS* Atari, il y a des années. C'est irritant et il est difficile de jouer plus d'une partie tant cela fatigue les yeux. Seul l'épisode des wagonnets, bien réalisé, tire son épingle du jeu. US Gold, à qui l'on doit d'excellentes adaptations d'arcade comme *Road Runner* ou *Gauntlet*, ne nous avait pas habitué à de telles bavures. Dommage ! L'action est intéressante mais gâchée par une réalisation bâclée. (Disquette US Gold pour *C 64*, *Atari ST* et disponible pour *Amstrad CPC*, *Spectrum* et *MSX*.) A.H.L.

Paper boy : Atari obtint un important succès avec ce jeu d'arcade très original qui fait de vous un jeune livreur de journaux. Vous enfourchez votre bicyclette et vous voilà parti en livraison dans les rues d'une petite ville. Les maisons des abonnés sont pourvues d'une boîte aux lettres dans laquelle vous devez jeter le journal au passage. Vous ignorez les autres qui appartiennent à des non-abonnés ou bien vous pouvez vous servir des publications pour casser leurs vitres, ce qui vous donne un bonus. La rue est assez passante et vous devez éviter des motocyclistes, des joggers, des chats et bien d'autres gêneurs. Quand vous avez terminé une rue, vous faites alors un parcours d'obstacles pour obtenir des bonus. La version des salles d'arcade possède de magnifiques graphismes et offre la particularité d'être contrôlée par l'intermédiaire d'un guidon de bicyclette.

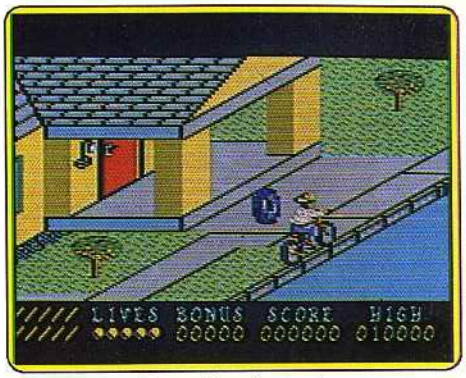
L'adaptation de Elite pour *Commodore 64*



Indiana Jones, Atari ST.

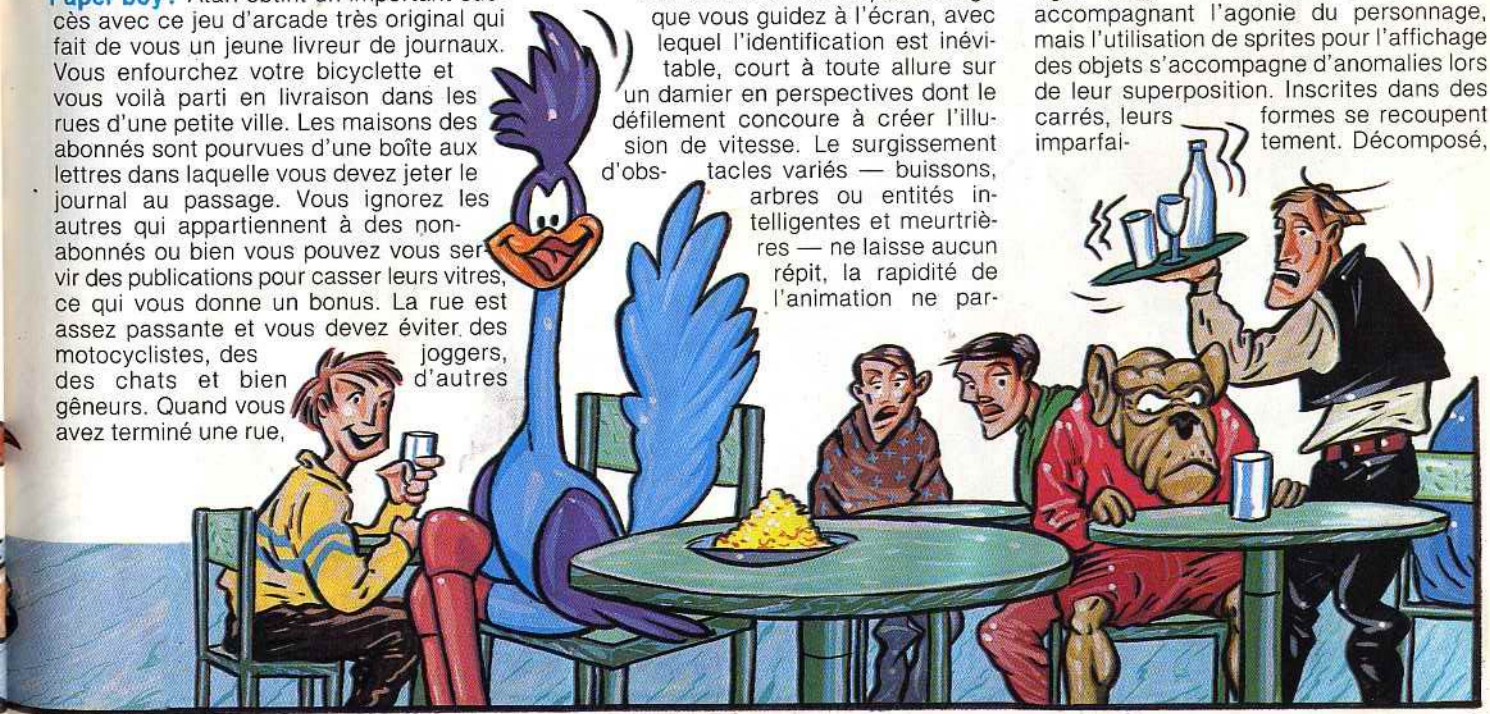
est assez inégale. D'une part les graphismes ont énormément perdu et ils sont enlaidis par une très mauvaise utilisation des couleurs. Le scrolling diagonal en 3D est fluide et l'animation précise. En revanche, l'intérêt de jeu est au rendez-vous et on s'amuse beaucoup tout au long de ce parcours mouvementé. Un programme original et amusant. (Disquette Elite pour *Commodore 64*. Egalement disponible pour *Amstrad* et *Spectrum*.) A.H.L.

Space Harrier : grâce à des graphismes de qualité et à une animation exceptionnelle, qui déborde du cadre de l'écran pour secouer l'ensemble de la cabine de pilotage, le « coureur de l'espace » symbolise une nouvelle génération de jeux vidéo et connaît en salle un succès justifié. La ceinture de sécurité est la promesse (tenue) d'émotions fortes. Le personnage que vous guidez à l'écran, avec lequel l'identification est inévitable, court à toute allure sur un damier en perspectives dont le défilement concoure à créer l'illusion de vitesse. Le surgissement d'obstacles variés — buissons, arbres ou entités intelligentes et meurtrières — ne laisse aucun répit, la rapidité de l'animation ne pardonnant aucun instant d'inattention. Couronnement d'un crescendo de dangers, les ondulations d'un dragon viennent souvent mettre un terme à cette course folle. L'usage de votre arme suffit généralement à incendier les objets, mais les flammes deviennent à leur tour de redoutables obstacles. La projection sur le sol de l'ombre de coureur — contraint à d'incessants sauts d'obstacles — témoigne du soin apporté aux détails dans la réalisation d'un jeu où l'originalité le dispute à la prouesse technique. Bien entendu, les soubresauts de la cabine apportent à cette simulation un appréciable surcroît de réalisme.



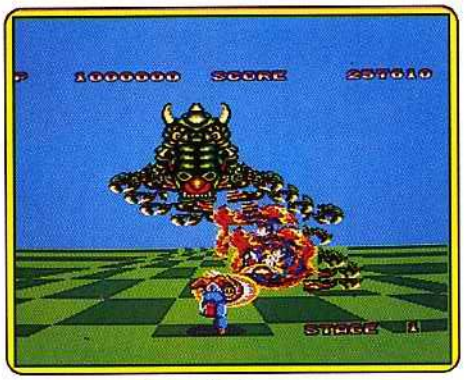
Paper Boy, Amstrad.

Le passage de *Space Harrier* sur console *Sega* se fait bien entendu au détriment de la qualité du graphisme et de l'animation, mais le jeu garde malgré tout l'attrait de son originalité et reste proche de la version pour salle (ce qui est loin d'être le cas des adaptations pour *Amstrad* et *C 64*). Le sol se déroule en damier et les objets apparaissent en volumes pleins, contrairement à la version *Amstrad* qui se contente d'une réprésentation filaire. On retrouve la synthèse vocale qui vous accueille par un « get ready » menaçant, le cri d'horreur accompagnant l'agonie du personnage, mais l'utilisation de sprites pour l'affichage des objets s'accompagne d'anomalies lors de leur superposition. Inscrites dans des carrés, leurs formes se recoupent imparfaitement. Décomposé,



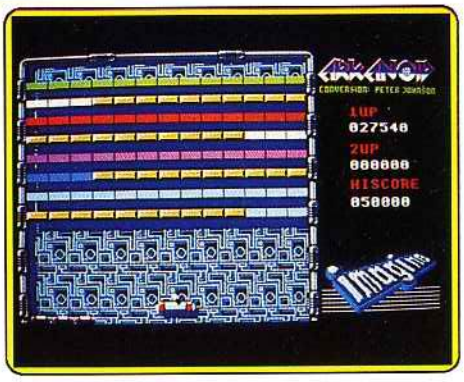
L'usage des consommateurs est réservé aux machines

tronçonné en tranches animées individuellement et se suivant en un mouvement ondulatoire, le dragon a un air bizarre et terrifiant.
Toutefois, ces quelques imperfections paraissent négligeables face aux grandes qualités de ce jeu qui devance confortablement, grâce à une utilisation optimale des performances de la console, les adaptations pour *Amstrad CPC* et *C 64*. (Cartouche pour console *Sega*, cassette et disquette Elite pour *Amstrad* et *C 64*). J.-P. D.



Space Harrier, Sega.

Arkanoïd : *Breakout*, l'ancêtre des casse briques, a été l'un des premiers jeux d'arcade et remporta un énorme succès il y a quelques années. De nombreuses adaptations furent alors réalisées pour consoles de jeux et micros, puis la mode passa et ce type disparut de nos écrans.
Taito eut l'excellente idée de rajeunir ce thème éculé en rajoutant de nombreux éléments. *Arkanoïd* a été une réussite et depuis c'est un raz-de-marée de casse-briques qui déferle sur nos micros. C'est le jeu d'arcade par excellence : une idée simple, mais une action rapide et passionnante qui ne fait appel qu'à vos réflexes. Ce jeu a été un véritable gouffre pour notre argent de poche.
Les différentes conversions pour micro ont parfaitement respecté l'esprit du jeu original. Les cent tableaux sont présents et très proches de ceux d'origine ainsi que les différentes fonctions de la raquette. Les graphismes ont un peu perdu, bien sûr, mais l'essentiel est là : l'intérêt de jeu est le même, on est pris par un besoin irrésistible d'aller un tableau plus loin.
La version sur *Atari ST* est la plus réussie graphiquement ; les décors sont assez fins, les couleurs agréables et l'animation rapide et précise. Mais le point fort de cette version repose dans le contrôle de la raquette effectué grâce à la souris, ce qui offre une précision bien supérieure à celle obtenue avec le joystick. *Arkanoïd* est un jeu réussi, quelle que soit la version utilisée. Déjà un classique. (Disquette Imagine pour *Atari ST*. Disponible également pour *Commodore 64, Amstrad, Spectrum, Atari XL, MSX* et *Thomson*.) A.H.L.



Arkanoïd, Atari ST.

Super Mario Bros : gentils champignons contre méchantes tortues, princesse prisonnière à délivrer... Le thème de *Super Mario Bros* peut paraître niais, mais qu'on ne s'y trompe pas : ce jeu amusant et très bien réalisé donnera des sueurs froides aux plus habiles manipulateurs de joystick, en évitant la monotonie suscitée par de nombreux jeux d'arcade par trop répétitifs.
Le personnage que vous guidez parcourt de gauche à droite un univers étrange, essentiellement peuplé de végétaux, sans possibilité de retour au delà des limites de l'écran. Des points d'interrogation sur les pierres de ruines en suspension dans l'air signalent des cibles à atteindre d'un coup de tête, en sautant. L'absorption de champignons magiques fait grandir le personnage, et lui confère une immortalité passagère. Les champignons aux regards de traîtres, mortels par contact latéral, rapportent du bonus lorsqu'on les écrase. Inutile de passer en revue les nombreuses créatures,



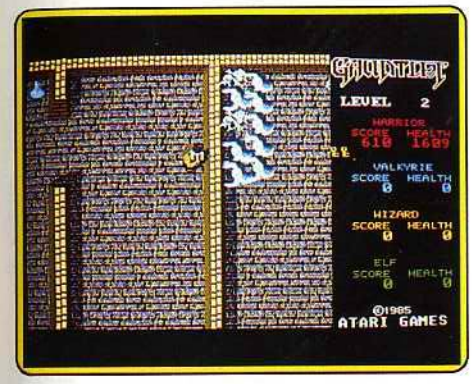
Super Mario Bros, Nintendo.

bonnes ou mauvaises, qui peuplent cet étrange univers.
Changement d'ambiance dans les souterrains du château. Aux couleurs vives qui donnent à la surface de la planète une trompeuse apparence de sérénité succèdent de sinistres et sombres couloirs protégés par



les pinces de plantes carnivores surgissant de tuyaux qu'il vous faut escalader. Un univers dont la richesse ne pourrait-être explorée en salle de jeu qu'en se ruinant. (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*).
J.-P. D

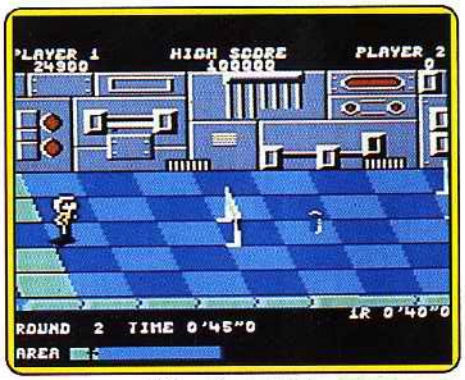
Gauntlet : un énorme succès dans les salles d'arcade dû à la qualité et à l'intérêt de ce programme mais surtout à la possibilité offerte de jouer à plusieurs simultanément. On peut, en effet, former une équipe de deux, trois ou quatre joueurs pour partir à la découverte des donjons, du monde de *Gauntlet*.
Dès le début du jeu, on choisit le personnage que l'on désire incarner : le guerrier,



Gauntlet, Atari ST.

la walkyrie, le mage ou l'elfe. Chacun possède ses propres armes qui ont une puissance différente, compensée par la rapidité de tir et de déplacement du personnage. Si ce programme est un pur jeu d'arcade, le thème, lui, est directement inspiré des jeux de rôle. Le but consiste à explorer le plus grand nombre de salles en ramassant les trésors qui s'y trouvent. Malgré tout, *Gauntlet* est indiscutablement un jeu pour les maniaques de la gâchette, car il faut détruire d'innombrables hordes d'ennemis. Les différentes conversions pour micro respectent assez bien le jeu original. Mais, en revanche, seuls deux joueurs sont disponibles simultanément.
La version de l'*Atari ST* est de loin la plus proche du jeu d'arcade par ses graphismes très fins et une animation irréprochable. Seul le scrolling lent et légèrement heurté laisse quelque peu à désirer. L'action, elle, est rapide et prenante bien qu'assez répétitive. Il est à noter qu'à partir du niveau 8, les donjons sont sélectionnés de façon aléatoire, ce qui renforce l'intérêt du jeu. Une excellente adaptation. (Disquette US Gold pour *Atari ST*. Disponible également sur *Commodore 64, Amstrad, Spectrum, MSX* et *Atari XL*.)
A.H.L.

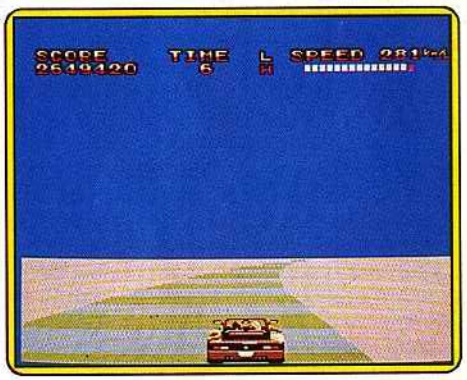
Métro Cross : ce jeu de Namco fit un bref, et peu remarqué, passage dans les salles d'arcade. Le but du jeu consiste à franchir des parcours, parsemés d'obstacles divers, en un temps donné. Il faut courir, sauter des haies, faire du skateboard et éviter les rats qui s'accrochent à vous pour vous ralentir. Une course d'enfer dans la jungle du métro. L'adaptation sur *Commodore 64* est honnête, sans plus : graphismes moyens, décors peu variés et musique agaçante. De plus, le passage d'un parcours à l'autre est assez long. A jouer ce jeu on comprend le



Métro Cross, C 64.

peu de succès qu'il a rencontré dans les salles d'arcade. Ce programme n'est pas inintéressant et on se laisse tout d'abord séduire par cette folle course contre la montre, mais bien vite l'action, assez répétitive, fait retomber l'intérêt. La difficulté est progressive et au bout de quelques tableaux, il devient presque impossible d'aller plus loin et on ne se sent pas motivé pour s'accrocher. Un jeu très moyen.
(Disquette US Gold pour *Commodore 64*. Egalement disponible pour *Amstrad* et *Atari ST*.)
A.H.L.

Outrun : les courses de voitures, thème privilégié des jeux vidéo, sont un bon indicateur des progrès accomplis en matière de graphismes et d'animation. Des jeux relativement anciens, comme *Pole Position* d'Atari (1982), côtoient dans les salles les références actuelles en matière de courses de voitures, *Le Mans* de Konami et *Outrun*



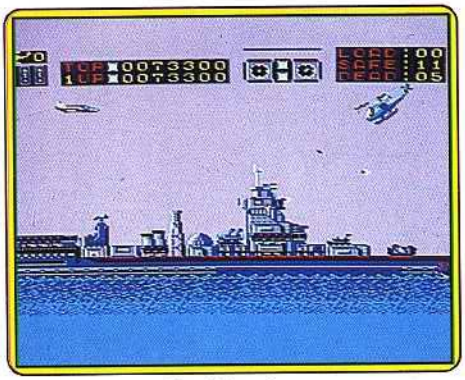
Outrun, Sega.

de Sega : la comparaison permet de prendre la mesure du chemin parcouru. Comme *Le Mans, Outrun* existe en plusieurs versions qui se différencient par les accessoires constituant l'environnement du jeu. Dans sa version ultime, dotée d'une cabine orientable, d'un écran géant et d'un appui-tête contenant des hauts-par- ▸



Avant d'enfourcher la moto, faire le plein de carburant

leurs, *Outrun* s'engage dans la voie de la simulation hyper réaliste : jamais, au volant d'une vraie voiture, vous ne connaîtrez des sensations d'une telle intensité, heureusement pour vous comme pour les autres. La vitesse de l'animation impose une conduite précise et exige des réflexes à toute épreuve, d'autant que le manque de visibilité en haut des côtes ou dans certains virages serrés ne permet pas toujours de discerner les obstacles. L'inclinaison brutale de la cabine dans le sens opposé au virage parvient à simuler de manière efficace l'effet de la force centrifuge. L'adaptation d'*Outrun* sur console *Sega* ne peut bien entendu prétendre à un tel niveau de qualité. Mais le réalisme des graphismes et de l'animation se maintient à un bon niveau, au moins égal aux meilleures simulations de courses de voitures sur micro-ordinateurs. Finalement, la différence la plus gênante entre la version pour salle d'*Outrun* et son avatar pour console Sega provient des commandes de jeu : un joystick ne remplacera jamais un véritable volant. (Cartouche Sega pour console *Sega*.) J.-P. D.



Choplifter, Sega.



Choplifter, C 64.

Choplifter : ce jeu est exemplaire à plus d'un titre. D'abord parce que, fait rarissime, c'est la version pour micro-ordinateurs qui a précédé le jeu de salle (le test de *Choplifter* sur *Apple II* a été publié en 1982 dans *Tilt*... n °2 !). Ensuite parce que la version pour console *Sega* arrive pratiquement au niveau de la borne d'arcade. Enfin parce que ce jeu d'action est doté d'un véritable scénario. Aux commandes d'un hélicoptère, vous entreprenez de sauver des otages emprisonnés dans des sites protégés par des patrouilles de chars, des silos de lancement de missiles et des avions de combat. Quelques bombes larguées sur les prisons libèrent une multitude de petits personnages qui accourent vers l'hélicoptère. Leur rapatriement à la base nécessite de nombreux va-et-vient, l'appareil ne pouvant transporter plus de seize passagers. Au deuxième niveau, qui se déroule en mer, les otages sont emprisonnés sur des navires de guerre protégés par des escortes et des sous-marins. L'accès aux grottes géantes de troisième niveau exige beaucoup de patience et d'habileté. Une musique et des bruitages appuient l'action, mais la grande surprise vient de la qualité de l'animation. Le défilement latéral du paysage ne se fait pas d'un bloc, comme c'est généralement le cas, mais respecte la modification de perspective provoquée par les changements de point de vue (les premiers plans défilent plus vite que les montagnes). Des indicateurs tiennent à l'écran la sinistre comptabilité des otages tombés sous les balles de l'ennemi ou écrasés, ce qui n'est guère plus réjouissant, par votre hélicoptère.

Face aux prouesses de *Choplifter* sur *Sega*, la version pour *Commodore 64* n'a plus qu'un intérêt historique. Les graphismes sont rudimentaires (la mission se déroule de nuit, ce qui excuse bien des choses) et l'univers du jeu, limité à un tableau unique, est borné de part et d'autre du scrolling par une sorte de mur invisible sur lequel l'hélicoptère vient buter. Mais l'animation, exceptionnelle pour l'époque, rattrape heureusement la simplicité



excessive des images. L'hélicoptère est suffisamment maniable pour se dérober aux roquettes des avions ennemis, et les otages courent et trépignent avec autant de vigueur que dans la version *Sega*. Pas de musique pour leur soutenir le moral, seulement le bruit des bombes et des pales de l'hélicoptère. (Disquette Broderbund Software pour *Apple II* et *Commodore 64*, cartouche Sega pour console *Sega*). J.-P. D.

Renegade : le jeu de Taito met en scène un jeune héros urbain qui affronte les gangs new-yorkais. Les premiers adversaires sont rencontrés sur le quai du métro, il faut tous les vaincre avant de remonter à la surface. Le combat recommence alors, avec l'arrivée d'un gang de motocyclistes que l'on désarçonne à coups de batte. Décidément, New York est une ville mal fréquentée où l'on fait de mauvaises rencontres, car voilà que surgit un gang de femmes extrêmement agressives. S'il survit à cette épreuve, le héros devra livrer son dernier et plus difficile combat face à des voyous armés de rasoirs et d'armes à feu. Il n'y a aucun temps mort dans l'action et seuls les plus combatifs survivront.



Renegade, C 64.

Sur *Commodore 64*, *Renegade* n'a rien perdu de son intensité. Les graphismes sont de très bonne qualité et les décors, particulièrement réussis, rendent bien l'atmosphère lourde des bas-fonds new-yorkais. Les combats sont passionnants et difficiles. D'autant plus que le personnage est contrôlé à la fois par le joystick et le clavier. Seul, un solide entraînement peut vous permettre de maîtriser, de manière satisfaisante, les coups d'attaque. Alors, vos efforts seront récompensés et vous trouverez de l'action à revendre tout au long de cette aventure. Une bonne adaptation d'un jeu de combat attachant. (Disquette Ocean pour *C 64*. Egalement disponible pour *Amstrad* et *Spectrum*. Annoncé pour *Atari ST*.)

A.H.L.



Enduro Racer, C 64.

Enduro Racer : incontestablement, la version pour salles d'arcades de cette simulation de pilotage de motos de trail devance de très loin toutes les adaptations auxquelles elle a donné lieu. Grâce à un microprocesseur 16/32 bits (le 68000 des *Mac, Atari ST* et *Amiga*) assité d'une multitude d'autres composants, la carte d'*Enduro Racer* gère des graphismes de haute qualité et procure une animation d'une rapidité et d'un réalisme exemplaires. Les commandes du jeu — un véritable guidon de moto, avec frein et poignée de gaz, sur lequel il faut tirer pour sauter les obstacles — ajoutent considérablement au réalisme de la conduite. L'impression de vitesse est enrichie par les accidents du relief de la piste et par l'apparition d'obstacles. Sensations garanties.
Décevante en raison de la pauvreté de ses graphismes confus, quasiment monochromes, et d'une animation un peu lente qui prend parfois quelques libertés avec les lois de la physique, la version *Amstrad* ne soutient pas la comparaison avec le jeu de salle mais procure tout de même des moments de conduite riches en émotions. Le bruitage, sommaire évocation du son émis par un moteur, devient très vite lassant.



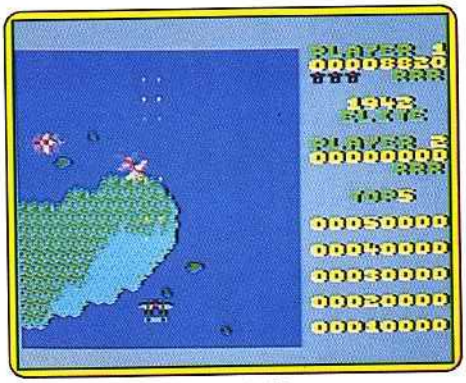
Enduro Racer, Sega.

Enduro Racer sur *C 64* présente des graphismes plus réalistes, quoique bien loin d'égaler ceux de la version originale, et bénéficie d'une animation un peu plus rapide que sur *Amstrad*. Les réactions de la moto sont plus vives et inspirent confiance, mais le jeu fait parfois preuve d'une tolérance exagérée aux erreurs de pilotage (contrairement à la version de salle, qui ne pardonne rien). Ainsi, il est souvent impossible de percuter volontairement les arbres bordant la piste ! La musique, dont le son du moteur est partie intégrante, est un des atouts de ce logiciel.
On attendait donc beaucoup de la version d'*Enduro Racer* pour console *Sega*, l'exemple de *Choplifter* ayant démontré la capacité des programmeurs de cette société à réaliser de bonnes adaptations de jeux de café. Curieusement, c'est précisément cette version qui s'éloigne le plus du jeu original, en dépit de qualités par ailleurs honorables. Visiblement, les programmeurs n'ont pas cherché à adapter ou à imiter la version originale d'*Enduro Racer* et on a l'impression de se retrouver face à un autre jeu ! Le changement du point d'observation déroute au premier abord : la piste et la moto sont vues de trois-quart arrière, si bien qu'on a plus



Les jeux vidéo vous rendront la monnaie de votre pièce...

le sentiment d'assister à la course que d'y participer. Le graphisme, en revanche, est légèrement supérieur à celui des autres versions. La moto laisse une ombre sur la piste lors des sauts ou s'enflamme en cas de chute, mais le soin apporté à ce genre de détails mineurs ne parvient pas à compenser la perte de réalisme occasionnée par l'abandon d'un point d'observation « subjectif ».
(Disquette ou cassette Activision pour *Commodore 64* ou *Amstrad CPC*, cartouche Sega pour console *Sega*). J.-P. D



1942, C 64.



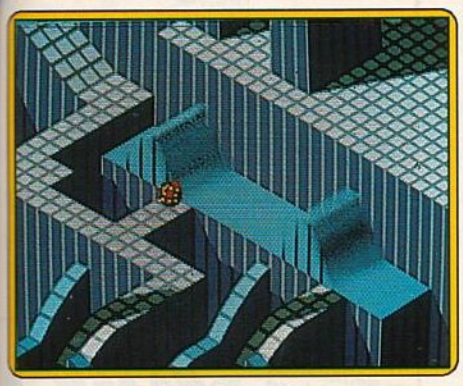
1942, Amstrad CPC

1942 : jeux de café et micros, mêmes combats ! Le bombardier de *1942*, en mission suicide au dessus du Pacifique, abandonne sans remord le champ de bataille des salles de jeux pour venir guerroyer dans les foyers. Rappel de la situation : vous décollez d'un porte-avions et survolez, seul contre tous, les mers et les territoires ennemis, essuyant les tirs des avions adverses. Un thème banal et rabâché, dont la simplicité colle aux exigences du jeu en salle, mais qui trouve en *1942* un traitement particulièrement réussi. Plus que les projectiles, ce sont les autres avions qui constituent l'obstacle le plus coriace à votre progression. Ils surgissent d'un peu partout à une vitesse croissante, et leurs trajectoires parfois biscornues et inattendues laissent planer en permanence la menace de heurts catastrophiques. La destruction des gros aéroplanes qui apparaissent de temps à autres rapporte plus de points, mais exige des tirs répétés. L'exécution d'un looping, déclanché par simple pression sur la touche appropriée, permet parfois de se sortir d'une situation périlleuse. La version pour cafés de *1942* bénéficie d'un champ d'action étendu grâce à l'orientation de l'écran, disposé verticalement dans le sens du défilement. Le jeu est rapide et les occasions de « crash » sont nombreuses. Deux joueurs peuvent confronter leurs talents de pilotes.
Sur *Commodore 64, 1942* est très proche de la version pour salles de jeu, par sa difficulté et sa conception graphique. Bien que les images soient amputées de quelques pixels, que le champ d'action de l'avion soit plus restreint, que le jeu soit un peu plus lent et qu'il n'accepte qu'un seul joueur, l'esprit de *1942* se retrouve intégralement en cette adaptation. Cette version bénéficie en outre d'une « bande son » originale, qui diffuse en cours de jeu une musique propre à soutenir le moral des troupes. C'est là un de ses atouts majeurs.
Sur console *Nintendo*, les graphismes sont encore plus soignés que sur *Commodore*. L'ondulation des vagues produit à l'écran des moirures scintillantes, et les rivages sont blanchis par l'écume. Comme dans la version pour salles, deux joueurs peuvent s'affronter. La mission s'accomplit plus facilement sur *Nintendo* que sur *C 64*, et la musique euphorisante de la version pour *Commodore* laisse place à des bruitages réalistes mais sans surprise.
La version pour *Amstrad CPC*, plutôt décevante avec ses graphismes minimalistes, une action lente et des victoires trop faciles, nous éloigne définitivement du jeu en salle. Dommage, l'*Amstrad* méritait mieux.
(Disquette et cassette Capcom pour *Commodore 64*. Egalement disponible pour *Amstrad CPC* et console *Nintendo*,)J.-P. D.

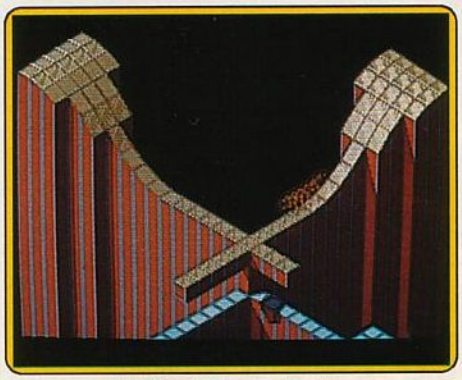
19 logiciels d'arcade au tiltoscope

LOGICIELS	SUPPORT	MARQUE	ORDINATEUR	ANIMATION	GRAPHISME	BRUITAGE	FIDÉLITÉ A L'ARCADE	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ARKANOÏD	Disquette	Imagine	Atari ST (C 64, Amstrad CPC, Atari XL, Spectrum, MSX, Thomson, PC)	******	*****	****	*****	****	16	A/B	42 TUB
BUBBLE BOBBLE	Disquette	Firebird	C 64	*****	****	****	******	****	15	B	50 TUB
CHOPLIFTER	Disquette	Broderbund	C 64 (Apple II)	***	***	***	**	****	12	B	–
CHOPLIFTER	Cartouche	Sega	Sega	*****	*****	****	******	*****	16	C	TP 47 BA 49
ENDURO RACER	K7, Disquette	Activision	Amstrad CPC (C 64, Sega)	***	***	**	**	****	13	A/B	49 BA
GAUNTLET	Disquette	US Gold	Atari ST (C 64, Amstrad CPC, Spectrum, MSX, Atari XL)	*****	****	***	******	****	15	C	39 TUB
INDIANA JONES	Disquette	US Gold	Atari ST (C 64, Amstrad CPC, MSX, Spectrum)	****	****	**	*****	***	10	C	49 TUB
MAG MAX	Disquette K7	Imagine	C 64 (Amstrad CPC, Spectrum)	***	**	***	***	****	8	A/B	46 TUB
MARBLE MADNESS	Disquette	Electronic Arts	Amiga (Amstrad CPC, C 64, Atari ST, Spectrum, Apple II)	******	******	*****	******	****	18	C	39 CHA
METRO CROSS	Disquette K7	US Gold	Commodore 64 (Amstrad CPC, Spectrum, Atari ST)	****	***	***	*****	****	9	A/B	–
1942	K7 Disquette	Capcom	C 64 (Amstrad CPC, Nintendo)	****	****	*****	*****	*****	13	A/B	49 BA
NEMESIS	Disquette	Konami	C 64 (MSX, Amstrad CPC, Spectrum)	****	****	*****	****	*****	16	B	29 CO
OUTRUN	Cartouche	Sega	Console Sega	*****	*****	***	****	***	16	C	49 BA
PAPER BOY	Disquette	Elite	C 64	*****	****	***	*****	***	15	B	37 TUB
RENEGADE	Disquette	Ocean	C 64 (Amstrad CPC, Spectrum)	*****	*****	***	*****	*****	14	B	47 TUB
ROAD RUNNER	Disquette	US Gold	Atari ST (C 64, Amstrad CPC, Spectrum	*****	*****	*****	******	*****	15	C	46 TUB
SPACE HARRIER	Cartouche	Elite Sega	Sega (C 64, Amstrad CPC)	*****	*****	******	*****	*****	16	C	40 TUB 49 BA
SUPER MARIO BROS	Cartouche	Nintendo	Console Nintendo	*****	****	****	*****	****	16	C	49 BA
WONDER BOY	Disquette, K7, Cartouche	Activision	C 64 (Amstrad CPC, Sega	*****	*****	***	*****	***	13	A/B/C	49 TUB

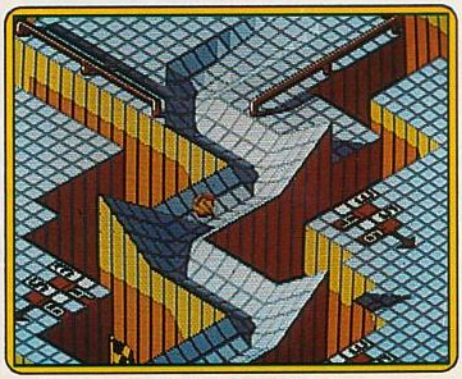
Marble Madness : tous les joueurs connaissent ce super jeu d'arcade d'Atari qui fit fureur il y a quelques années déjà. Le principe est des plus simples : une bille suit un itinéraire périlleux, semé d'embûches de toutes sortes pour parvenir au but dans un temps donné. Ce programme a remporté un énorme succès grâce à son originalité : il ne ressemble à aucun autre jeu, ce qui est assez rare, il faut bien le reconnaître.
Les conversions de *Marble Madness* pour micro sont toutes de bonne qualité et très fidèles à la version d'arcade. On y retrouve tous les éléments et les parcours originaux. La version *Amiga* se détache très nette-



Marble Madness, Amiga.



Marble Madness, Amiga.



Marble Madness, Amiga.

ment des autres par sa réalisation parfaite. C'est la plus belle adaptation d'un jeu d'arcade sur micro, la seule qui présente une qualité égale à celle de son modèle. Les graphismes sont magnifiques, les très belles couleurs, merveilleusement bien utilisées, parviennent à donner une impression de relief et de profondeur extraordinaire. Quant au bruitage, il utilise d'une façon parfaite les fantastiques possibilités sonores de l'*Amiga*. De plus cette version est la seule qui permette de diriger la bille avec la souris, ce qui offre un contrôle très proche de celui effectué avec le trackball d'origine (la version *ST* propose également un contrôle par la souris mais celui-ci manque nettement de précision). Un véritable chef-d'œuvre. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*. Disponible également pour *Commodore 64*, *Amstrad CPC*, *Spectrum*, *Apple II* et *Atari ST*.)

A.H.L.



Abonnez-vous au premier "Canard" digital



un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64

Fini les listings interminables à taper !

ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA — Jeux — Potins Trucs astuces — Initiation — Petites annonces — Graphismes — Musiques.

9 disquettes par an bourrées à craquer

CONCOURS PERMANENTS
Rémunération et nombreux lots. Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

FLOOPY est un produit

INFOMEDIA

REVENDEURS NOUS CONSULTER

nouveautés

ST show

chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public



AMIGA show

chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public pour votre AMIGA



Les meilleurs logiciels du «Domaine public» pour votre micro préféré

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 nº	6 nº	9 nº
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	~~350 F~~ 328 F
TOTAL			

T149

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à [illegible] sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

Je désire m'abonner à compter du numéro . . . . . pour une durée de . . . . . numéros.

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

Type de machine . . . . . .

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA — B.P. 12
66270 LE SOLER — Tél.: 68.34.23.03

la leçon de dessin

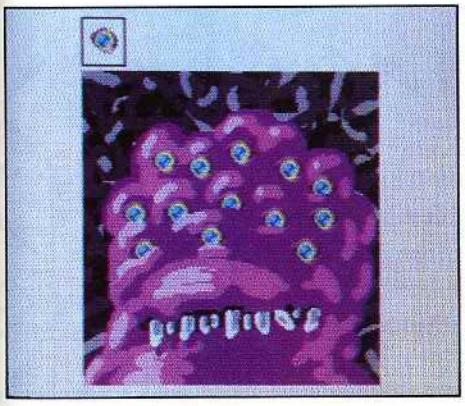
par le professeur IMAGEX

Membres hilares de la secte Copier-Coller, vous, élèves en rangs compacts, nous voyez venir avec nos gros sabots : nous sacrifions encore une fois aux rituels liturgiques copiesques-colleux. Ne tremblez plus devant les cohortes de dessins répétitifs fabriqués à la chaîne. Enfin ! Votre crédo copier-coller trouve son sens le plus direct et absolument terre à terre : vous allez me le copier une fois et me le coller 100 fois.

Des atouts plein l'écran

Croyez-en un vieux galérien du dessin fabriqué à la main ! Avant le Copier-Coller, un motif répétitif exigeait patience et longueur de temps pour une réalisation irréprochable. Aujourd'hui, un usage bien senti du C-C (abréviation exclusivement à l'usage des adeptes) accélère le tempo et métamorphose le frisage (la mise en frise d'un dessin) en un plaisir fondamental. Impensable de redessiner un quelconque élément : le Grand Magicien C-C le dupliquera à son aise !

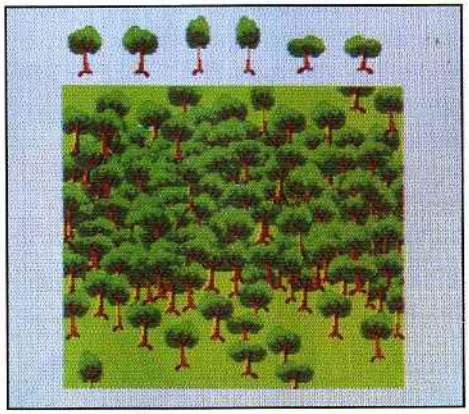
Cent yeux globuleux



Loin de penser que C-C peut tout, vous le chargerez néanmoins de la simplification maximale de la tâche. Premier stade, la mise en place rapide d'un visage. Quelques coups de brosse suffisent pour en construire une moitié. La séquence "Copier Retourner Coller" et le travail apparaît complet ! Seul inconvénient de cette méthode : la trop grande symétrie du résultat. Dès lors, des retouches particulières à chacun des côtés (œil, aile de nez, lumière) transforment le rescapé du miroir en mec vraiment sympa. Complètement sioux, une autre technique s'impose : tracez les grandes lignes d'un visage, comme à l'habitude. L'introduction de l'élément nouveau et dérangeant ne prend guère plus d'une minute. Fabriquez un œil splendide, mais rond d'étonnement. Multipliez-le, comme avec une photocopieuse en folie. Maintenant, collez le résultat en travers de la face ahurie qui vous regarde entre "cent deux yeux". Excellent gag du Professeur Imagex, non ?

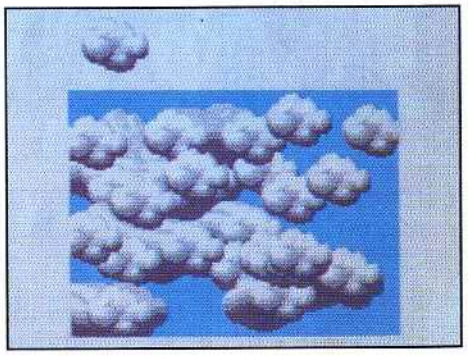
D'un arbre la forêt

Passons à la vitesse supérieure, après le petit galop d'entraînement du paragraphe précédent. Un décor sylvestre, enchanteur, améliorerait considérablement l'esthétique d'une production



récente ? Rien de plus simple, pour les adeptes de C-C... patients ! Déployez les branches et les feuilles d'un unique arbre. Dupliquez, retournez, collez. Saisissez-vous d'un exemplaire et déformez à qui mieux-mieux, petit gros et grand maigre. Redupliquez, reretournez, recollez. L'écran n'est pas encore plein ? Resaisissez-vous d'un seul représentant de la forêt et maltraitez-le comme le précédent. Pour augmenter la profondeur, n'oubliez pas d'intercaller les petits (en partie dissimulés) entre les grands (visibles presque en totalité).

Matérialisme élémentaire

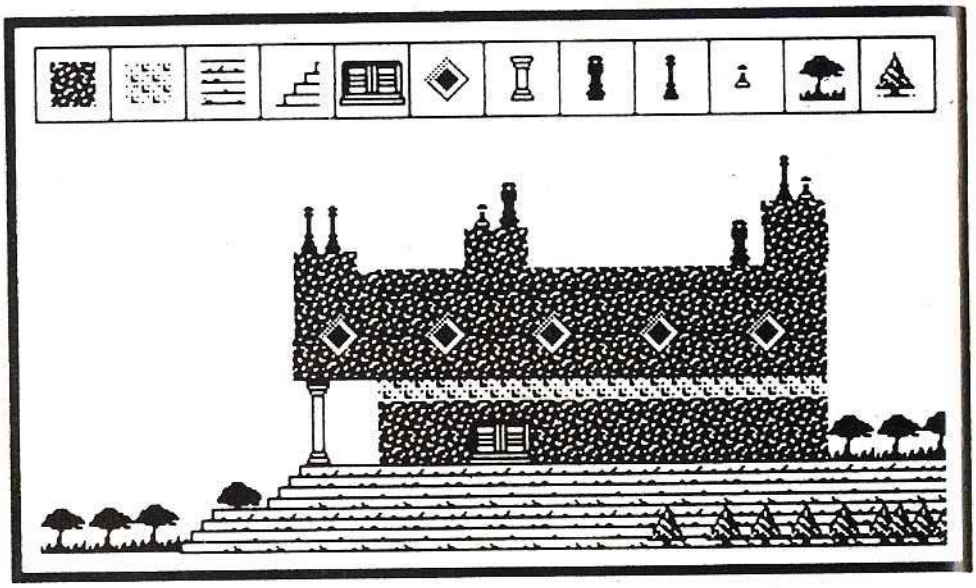


Lors du cours sur les fonds, nous abordâmes sans complexe certains effets de matière simples et efficaces. Etudions aujourd'hui les objets dont l'aspect principal se nomme matière. Prenons un exemple lumineux : les nuages se composent de nuages qui, eux-mêmes, contiennent quelques nuages qui, d'ailleurs... Vous voyez le plan. Alors, devinez-vous

la leçon de dessin

par le professeur IMAGEX

comment nous allons fabriquer des tonnes de volutes pour encombrer ce détestable ciel horriblement tout bleu ? Facile : à la loupe, vous peaufinez un minuscule nuage, adorable et tout. Sélectionnez-le comme brosse et partez à l'assaut du zénith azuré ! Tracez régulièrement, en enchaînant cercle sur cercle : un magnifique gros nuage bien dodu commence à se matérialiser. Après cette superbe séance de barbouillage, ajoutez des ombres et autant de lumière pour renforcer le relief. Le méga cumulus se trouve un peu seul ? Ajoutez-lui des compagnons de jeu. Plus petits, déformés ou simplement collés à partir du petit flocon originel, ils viennent en cohortes couvrir le ciel. Sortez les parapluies !



Meccano ou lego

Avant de vous lancer dans le dessin en kit, pensez à établir une super-base de données incluant tout un tas de motifs de base, rectangulaires ou carrés. Pour l'architecture, vous exigerez fenêtres, portes, pierres de taille, marches, cheminées... Pour simplifier la tâche, prenez une seule et même taille de module pour créer chacun de ces éléments primaires. Placez ces morceaux de bicoque dans un angle de votre dessin et installez une grille de contrainte (GRID).
Juxtaposez les modules, accumulez les pierres, étagez les fenêtres... la maison de vos rêves se bâtit sous vos yeux émerveillés ! Dès que la façade atteint la taille idéale, installez fenêtres et portes. La pose des tuiles n'implique aucun effort particulier, pas plus que l'érection des cheminées.
Construire ? Un vrai jeu d'enfant avec la méthode du Professeur Imagex ! Et elle ne se limite pas aux HLM et autres lotissements. Créez des fichiers de bras, d'yeux, de jambes, de têtes, de roues, d'antennes, de pattes... Une recherche de personnage tirera profit d'une telle base graphique.

IMAGEX _ MICHAEL THEVENET

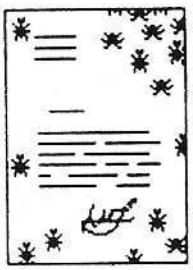
TEL LE MOINE DU XIIIème ...



Enluminez vos courriers, officiels ou du cœur, grâce à la fantastique encyclopédie du dessin présentée en exclusivité dans Tilt par le Rôfesseur Pimagex ! Pompez les banques de dessins des programmes graphiques. Dans celles-ci, vous découvrirez immanquablement un ou deux motifs très mignons. Créez, si rien ne vous tente dans le stock. Dupliquez ces éléments et montez-les en frise. Usez et abusez de la grille de contrainte pour éviter l'irrégularité. Pensez décoration et pas illustration pour laisser sa place au texte : la première. Si vous dévidez des fonds complets, travaillez en gris tramé (très léger) pour éviter d'y noyer la prose.



Des motifs essaimés librement au fil des pages ajoutent un caractère champêtre ou romantique à vos lettres à manipuler avec précaution et pondération (pas de petits cœurs pour les impôts, ils n'ont pas le sens de l'humour).



Les meilleurs gags profitent de la simplicité. Evitez la surcharge, vos correspondants ne s'en remettent que rarement !

CAMERON EXCLUSIF PRESENTE

HANDY SCANNER

la plus copieuse des souris !



HANDY SCANNER
avec son logiciel
3 990 F TTC

L'outil idéal de saisie par digitalisation pour

Micro Edition
Créez votre journal avec un logiciel de mise en page (Ventura, etc.), HANDY SCANNER vous permet d'intégrer vos photos et illustrations.

Archivage
Digitalisez et stockez les éléments des dossiers que vous souhaitez constituer. Animez vos projets avec HANDY SCANNER.

Graphisme
HANDY SCANNER vous permet d'intégrer directement une image digitalisée dans le cadre d'un logiciel graphique (DR Halo, Handy Paint, etc.)

Et vous
HANDY SCANNER vous autorise de nombreuses applications. A vous de scanner.

Assistance technique
Ecrivez-nous, un technicien vous répond sous 48 heures.



HANDY MOUSE

LA SOURIS DE TOUS LES PC

Elle se branche sur le port RS 232 sans interface, entièrement compatible avec HANDY SCANNER.

Fournie avec un driver qui lui permet de fonctionner avec la plupart des logiciels MS-DOS (Windows, Lotus I, II, III, Wordstar, etc.).

HANDY MOUSE
avec son logiciel
790 F TTC

BON DE COMMANDE à retouner à CAMERON S.A.R.L. - 55 avenue Jean-Jaurès - 75019 PARIS

TILT

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire, aucune réservation ne sera prise en compte sans règlement.

Expédiez-moi rapidement :
HANDY SCANNER pour IBM PC et compatibles . ☐ 3990 FTTC
HANDY MOUSE pour IBM PC et compatibles . . . . ☐ 790 FTTC

Réservez-moi :
HANDY SCANNER pour ATARI ST ☐ 3990 F TTC (dispo. courant novembre)
HANDY SCANNER pour AMIGA ☐ 3990 F TTC (dispo. courant décembre)
HANDY SCANNER pour MACINTOSH ☐ 3990 FTTC (dispo. courant janvier)

Frais de port 35 F

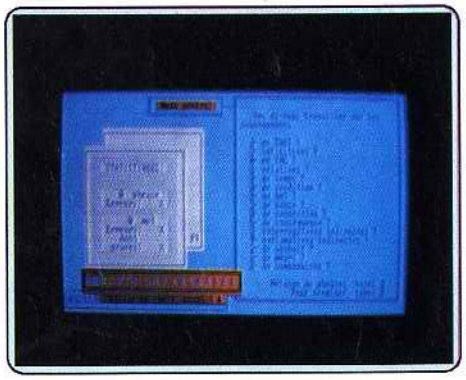
Nom _____ Prénom _____ Adresse _____

Ville _____ Code Postal _____



Fugues de bac

La fête est finie ! En ce début de deuxième trimestre, le spectre du bac ou celui du concours d'entrée dans une grande école se profile à l'horizon. Ne vous inquiétez donc pas, la bonne fée Micro veille sur vos neurones !



ANGLAIS POUR LE BAC

Elaboré par des enseignants, *Anglais pour le bac* est un logiciel de préparation méthodique aux épreuves du baccalauréat et des concours d'entrée aux grandes écoles. Autant dire un logiciel sérieux dans la plus pure tradition du style. Ici pas question de jouer, mais bien plutôt de réfléchir, traduire, se corriger, retenir. On ne peut pas tout faire ! Vous progressez donc sur fond bleu ciel dans le perfectionnement de la langue de Shakespeare.

Parmi les quinze thèmes grammaticaux qui sont présentés au menu général, deux modes de travail : « acquisition » (progression par étape avec commentaire pédagogique) et « perfectionnement ».

Dans le premier mode, une explication grammaticale — dont les points importants sont soulignés — apparaît, et ce dans un souci évident de présentation claire et précise.

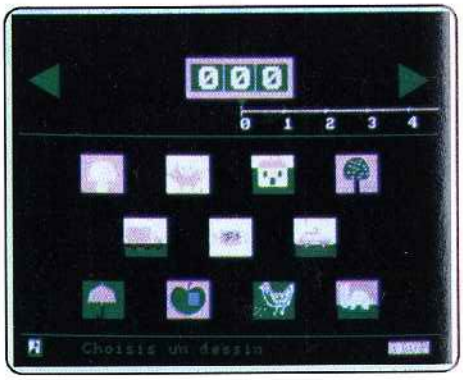
L'étudiant est alors invité à traduire en anglais une phrase française qui s'affiche à l'écran. Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. A tout moment, si l'inspiration lui fait défaut, il peut demander de l'aide au programme et un dictionnaire de deux mille mots est à sa disposition, ce qui permet de progresser quelque soit l'obstacle. En ce qui concerne son niveau, l'utilisateur peut le visualiser sous forme d'un thermomètre horizontal gradué de zéro à vingt, ce qui apporte un peu d'originalité dans le mode d'évaluation.

A signaler que le livret d'accompagnement propose un « guide de l'étudiant » qui permet une révision à la carte, auquel s'ajoute un guide de l'enseignant pour l'utilisation en cours.

OBJECTIF CALCUL CP

L'approche des mathématiques n'est pas chose aisée, surtout quand elle concerne les jeunes enfants. Aussi proposer un logiciel adapté aux premiers apprentissages peut-il sembler tenir du tour de force. Mais Hatier relève assez bien le défi.

Conçu de façon vivante, ce logiciel offre six



types d'activités destinées à placer l'enfant dans des situations spécifiques telles le savoir dénombrer (Compte et Kim), le savoir ordonner (Ordre et Algo), le savoir nommer (Lettres) et enfin le repérage dans l'espace (Code). Selon l'option, l'enfant travaille sur un tableau représentant des objets familiers concernant son environnement proche. Le graphisme sans être très recherché peut sembler, en outre, parfois un peu terne. Dommage lorsqu'on s'adresse à de jeunes enfants. Si on peut se servir du clavier, l'utilisation du joystick constitue un bon exercice dans le domaine de la coordination. Mais on peut cependant déplorer une manipulation par trop fastidieuse qui risque de déconcentrer l'utilisateur dans des activités telles que « Lettres » par exem-

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT ® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE « *DÉCISION INFORMATIQUE* » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)

PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999F HT
(3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CGA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS :

MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	716,70F HT	(850,00F TTC)
SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	244,52F HT	(290,00F TTC)
SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	548,06F HT	(650,00F TTC)
MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	450,00F HT	(533,70F TTC)
BOITE DE 10 FREEWARE (sur diskettes RPS)	84,32F HT	(100,00F TTC)
BOITE DE 10 DISQUETTES SF/DD	23,61F HT	(28,00F TTC)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100	**1264,76F HT**	(1500,00F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)	**2445,20F HT**	(2900,00F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*

FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS

DYNAMIT COMPUTER **54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers**
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Télex : 643295 F

HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30- 13 h / 14 h- 19 h – SAMEDI 10 h- 13 h / 14 h 30-18 h

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
A LA DECOUVERTE DE LA VIE	Coktel vision	Disquette	PC CPC	Biologie 6e	★★★	★★★	12	C
ANGLAIS POUR LE BAC	Cédic/ Nathan	Disquette	Compatibles PC	Anglais Seconde Terminale	–	★★★★★	17	E
LA FRANCE, L'EUROPE, LE MONDE	Cédic/ Nathan	Disquette	Thomson Nano réseau	Géographie CM	★★★	★★★	15	C
PLAY BAC	Microïds	Disquette	Thomson Amstrad	Anglais, Histoire Géographie, Philosophie, Terminale	–	★★★	14	C
OBJECTIF CALCUL CP	Hatier	Disquette K7	Amstrad CPC, Thomson Nano réseau	Calcul Grande section Maternelle CP	★★★	★★★★★	17	B

ple. Hormis ces quelques rem[illegible]ues, qui n'entament en rien les qualités p[illegible]gogiques de ce logiciel, *Objectif Calcul CP* représente un outil de travail adapté et prenant en compte toutes les activités préalables nécessaires à l'acquisition du calcul.

PLAY BAC

Un jeu de questions-réponses pour réviser le bac, via l'ordinateur, voici une idée pour le moins séduisante. Les logiciels éducatifs ne nous avaient pas habitués à cela. Microïds nous propose donc de réviser le bac en nous amusant grâce à *Play Bac* dont l'objectif est de faire de vous un futur bachelier. Mais hélas, cet objectif ne manque pas de soulever quelques objections. En effet, conçu à mi-chemin entre le classique « Jeu de l'oie » et le plus récent *Trivial Pursuit*, que penser d'un logiciel qui, certes, comporte plus de deux mille questions mais concernant uniquement quatre thèmes : histoire, géographie, anglais et philosophie. Ceci élimine d'emblée les non anglicistes et ne peut prétendre couvrir la totalité du programme de terminale.

Le déroulement du jeu, quant à lui, est simple, le graphisme sans grande fantaisie. Au départ, vous déterminez le nombre de joueurs (de 1 à 6) et vous entrez le nom de chacun, qui apparaît à l'écran. Chaque participant lance un dé à tour de rôle en appuyant sur la barre « espace ». Le nombre indiqué par celui-ci marque la progression du pion et détermine la matière dans laquelle vous êtes interrogé. Est-il nécessaire de préciser que si vous ne connaissez pas la réponse, il vous suffit d'appuyer sur la touche « enter » pour que celle-ci s'affiche aussitôt. Si les questions souffrent parfois d'un manque d'adaptation au programme, voici un bon jeu pour passer de bons moments en famille.

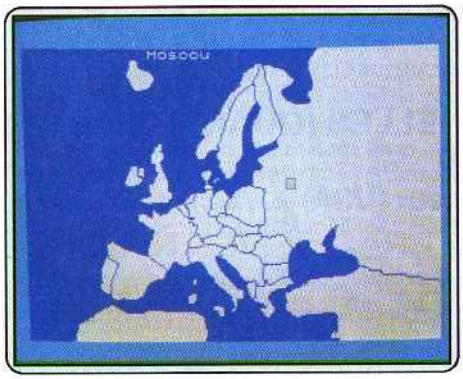


LA FRANCE, L'EUROPE, LE MONDE

Qu'est-ce qui ressemble plus à un logiciel de géographie qu'un autre logiciel de géographie ? Voici donc un programme destiné à vérifier les connaissances acquises sur les villes, fleuves, reliefs, départements de France, les pays et capitales d'Europe et les continents et océans, qui s'inscrit dans la ligne classique et scolaire des logiciels Nathan.

Ici, pas de grands discours, l'élève travaille sur une carte muette. Au menu, neuf activités sont proposées. Une fois le choix fait, l'élève peut opter pour deux modes de travail : « Apprendre » et « Exercices ». Dans la première phase, il n'intervient pas et observe sur une carte au tracé impeccable les informations qui lui sont données. Scénario classique. Il est à noter que si son esprit vagabonde hors des limites de l'hexagone laissant ainsi échapper des informations, il peut revenir autant de fois qu'il lui est nécessaire à cette phase.

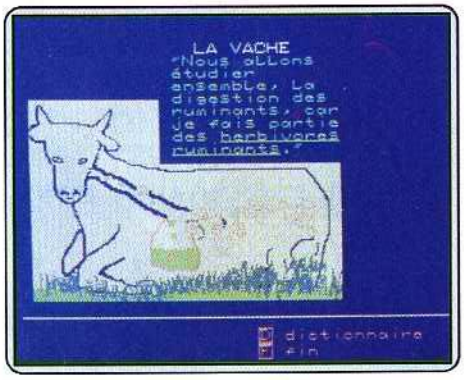
L'utilisation du crayon optique à la place du sempiternel curseur, apporte un plus dans le mode « Exercices ». En effet, l'élève est amené à pointer, sur la carte, le lieu qui lui est proposé, ce qui constitue un bon exercice de repérage sur l'espace-carte qui peut lui permettre de mieux fixer l'information. On peut cependant déplorer l'échelle trop petite de l'Europe, qui complique les choses. Le jeu, quant à lui, ne concerne que les départements et n'apporte pas un élément majeur dans le déroulement du travail. Un bon logiciel de révision qui ne vous permettra cependant pas de sortir des sentiers battus.



A LA DECOUVERTE DE LA VIE

La sortie d'un logiciel de biologie est déjà un événement assez rare pour susciter l'intérêt ; quand, en plus, on nous annonce un « jeu éducatif », la fièvre nous envahit... Las ! Il faut se méfier des notices ! Des illustrations, certes, nombreuses à défaut d'être toujours réussies (à noter par exemple un dessin d'huître parfaitement surréaliste...) mais de jeux ou de véritables animations, nous en avons cherché en vain. Première déception. Second couac : il est encore écrit du logiciel, sorti en septembre 87, qu'il concerne les programmes de sixième et cinquième. Faux ! Les auteurs doivent tout ignorer des changements de programmes intervenus depuis deux ans. Leur logiciel n'intéresse en réalité que la classe de sixième.

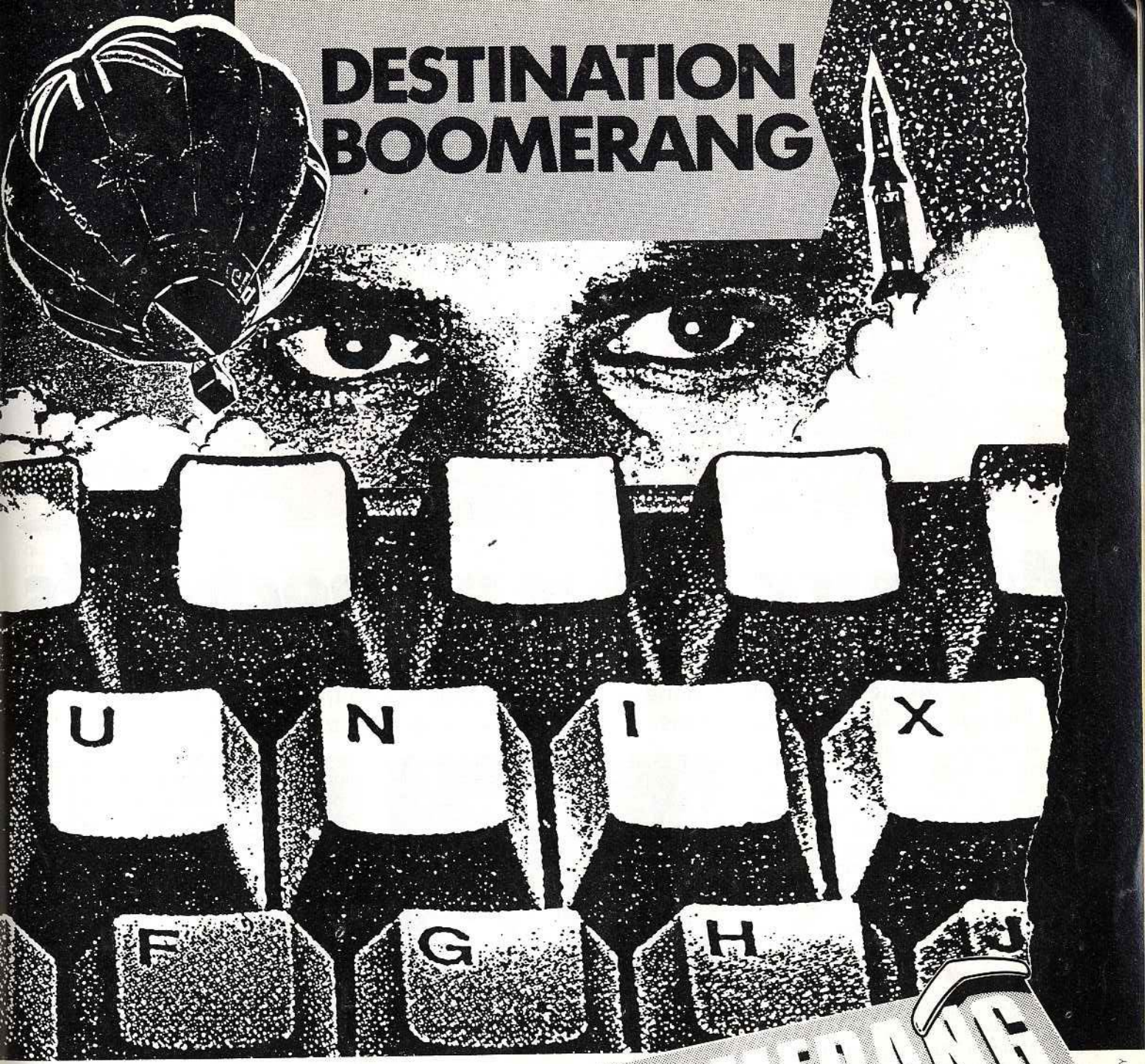
Le menu a tout de même quatre options : la ferme, la forêt, le jardin, la mer. Vient ensuite pour chacune d'entre elles une liste d'êtres vivants dont on étudie les fonctions biologiques. Là encore, le plan ne respecte guère l'esprit des programmes : l'élève de sixième, habitué au découpage par fonction, aura du mal à s'y retrouver : pour étudier la respiration, devra-t-il choisir la poule, la fougère, la grenouille ?



D'un sujet à l'autre, la conception des exercices est similaire : un court texte d'introduction, un schéma dont il faut retrouver les légendes, une liste de mots dans laquelle s'est glissé un intrus, quelques questions de plus parfois.

Ce n'est ni franchement ennuyeux ni vraiment inutile mais l'ensemble pêche par son manque d'originalité et une finition imparfaite (dans le lexique par exemple, on vous explique « fécondation » quand vous demandez « cloaque »). On est loin tout de même des prétentions de la notice... D.L.

Brigitte Soudakoff



CADEAU!

JUSQU'A NOEL PROFITEZ D'UNE ANNEE D'ADHESION GRATUITE*.

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO ANNECY

Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG

NOM _____

PRÉNOM _____

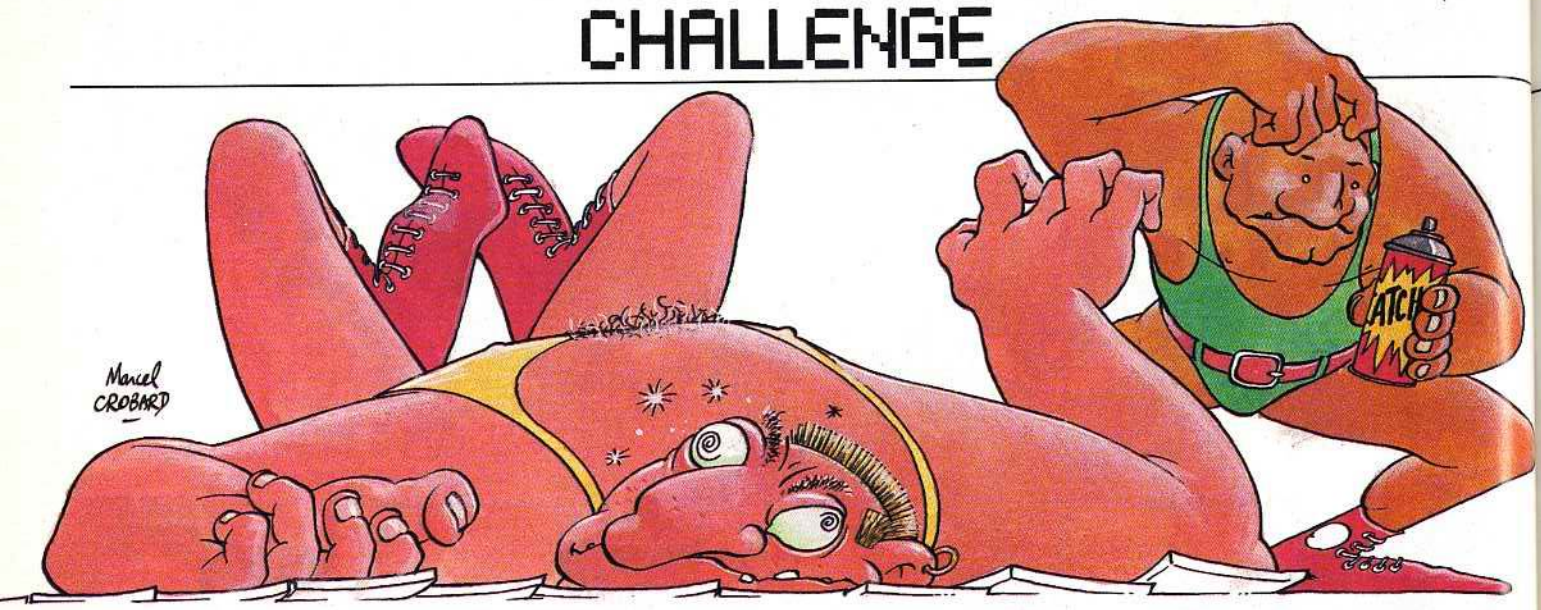
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

TI 50



Affreux, sales et méchants

Sur consoles, *Commodore 64* ou *Amstrad CPC*, sur les très performants *ST* et même sur les *PC* si sérieux, au catch, tous les coups sont permis... Du coup de genou à la fameuse « balançoire », laissez-les tous K.O. sur le tapis !

Plus qu'un sport, le catch est un spectacle, une attraction brutale mais fascinante... Difficile de rendre cet effet sur l'écran d'un ordinateur. Nous avons sélectionné ici tout ce qui existe sur le sujet. De l'*Atari ST* aux consoles, en passant par le *PC*, le *C 64* et l'*Amstrad*, peu de programmes sortent indemne du match... En tête de série, *Championship Wrestling* sur *ST* et *Bop'n Wrestle* sur *PC* et compatibles, *Commodore 64* ou *CPC* !

Championship Wrestling : profite bien sûr de son adaptation sur *Atari ST*. Graphismes et animations y gagnent en dynamisme ! Le ring de cette partie est de très petite taille. Les catcheurs, au nombre de huit, sont représentés avec humour et réalisme. De l'affreux colonel Rooski, un russe moustachu, à l'efféminé prince Vicious, chaque combattant possède ses particularités. Outre le poids du « monstre », vous devez en effet tenir compte de son attaque préférée afin d'en user au maximum.

La partie commence par la sélection des joueurs. Les deux adversaires affichent ensuite à l'écran une « bouille » d'enfer avant d'entrer sur le ring... La prise en main du logiciel est assez facile puisqu'elle prévoit une phase d'entraînement. Cette dernière vous oppose à un adversaire qui réagit avec lenteur et vous laisse donc le temps d'assimiler le maniement complexe de la manette de jeu... Outre le déplacement de votre champion, le joystick commande deux types d'attaques. Éloigné de l'adversaire, une pression sur la gâchette lance votre fulgurant chassé avant ; au corps à corps, vous assénez à l'ennemi coups de pied et coups de poing avant de le saisir par le maillot... Ici, il s'agit de réagir avec souplesse et rapidité. Il bascule par dessus votre tête, ou encore il s'écroule sous votre poids, et voit diminuer à chacune de vos attaques son quotient d'énergie. Lorsqu'il est suffisamment affaibli, il vous suffit de le clouer au sol le temps d'un rapide compte à rebours de l'arbitre !



Championship Wrestling

La précision graphique de l'animation est dans ce programme à double tranchant. Si les joueurs sont en effet de bonne taille — cela permet de mieux visualiser l'action — la très petite taille du ring ne permet pas facilement au joueur de tourner autour de l'adversaire. Il est ainsi difficile de porter certains coups, notamment en ce qui concerne le corps à corps...

Passé le stade de l'entraînement, *Championship Wrestling* propose un mode « compétition » qui admet au maximum huit participants. Les rounds se succèdent alors pour offrir finalement un tableau récapitulatif des scores. La rapidité de jeu est saisissante. Difficile de « tenir » les trois minutes que dure le combat... L'action est si rapide et les adversaires si virulents qu'une trentaine de secondes suffisent généralement à envoyer l'un ou l'autre des joueurs au tapis. Ce mode de jeu est assez déprimant lors de la prise en main du logiciel. Mais une fois assimilé le maniement du joystick, il décuple la vitalité du jeu et met en place une ambiance réaliste et captivante !

Ce programme est à mon sens le plus convaincant du lot. Il regroupe les deux atouts essentiels d'une bonne simulation de catch : précision graphique et vitalité du combat. On regrettera seulement l'absence de bruitages lors des attaques et la difficile prise en main du joystick, due notamment à la petit taille du terrain de jeu. (Disquette Epyx pour *Atari ST*.)

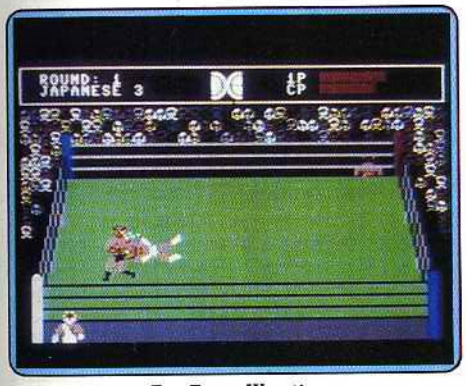
Tag Team Wrestling : met en place un juste compromis entre maniabilité et plaisir ludique. Son seul point faible : une représentation graphique des joueurs plus proche des programmes sur consoles que de son confrère *Championship Wrestling* sur *Atari ST*...

Le menu de mise en route est très simple : choix entre les modes deux joueurs ou jeu contre l'ordinateur... Le mode « deux joueurs » tient lieu d'entraînement !

Premier atout de la simulation, un vaste ring qui occupe l'intégralité de l'écran. Les joueurs apparaissent sur ce terrain comme de fluets personnages, rigides et animés de façon saccadée.

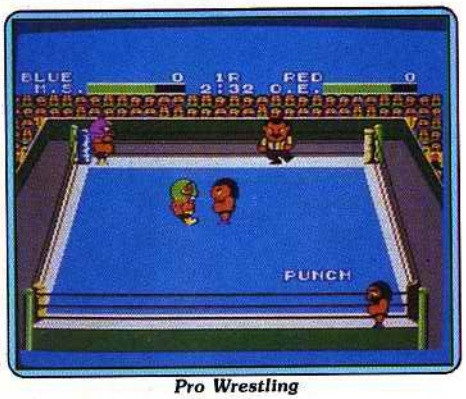
Leur course à travers le ring est à vrai dire plus comique que réaliste et seules la maniabilité et la richesse du jeu viennent en aide à cette piètre animation.

Le choix des techniques de combat est très convaincant. Il existe sept attaques différentes qui vont du coup de tête après rebond dans les cordes à la célèbre « prise au cou ». Impossible, hélas, de mettre en place ces prises dans les trois dimensions de votre terrain d'action. *Tag Team Wrestling* permet d'attaquer l'adversaire uniquement par approche latérale, ce qui déprécie à coup sûr la stratégie du jeu...
Côté maniabilité et prise en main, le programme affiche une souplesse appréciable. Une fois saisi, votre adversaire reste en attente de votre choix d'action. Il suffit alors de positionner le joystick dans toutes ses positions pour qu'apparaissent à l'écran les noms respectifs de chaque prise. Vous choisissez donc votre manœuvre puis relâchez le bouton de tir pour en déclencher le mécanisme. Ce mode de jeu est très pratique à utiliser. Bien que peu réaliste et même s'il « casse » parfois la continuité du jeu, il permet de ne jamais frapper à l'aveuglette... Les novices apprécieront !
La stratégie de ce logiciel profite de quelques phases de jeu spéciales. Par exemple, il est possible de sortir du ring et d'utiliser une arme pour venir à bout de l'adversaire (même principe que *Pro Wrestling* sur console...). Encore plus subtil, vous pouvez entraîner l'adversaire hors du ring et le



Tag Team Wresting

pousser vers la foule... Il est alors disqualifié et vous laisse, honteux, l'honneur de la victoire ! Vous bénéficiez également de l'aide d'un partenaire : celui-ci quitte les cordes lorsque vous tenez votre adversaire, pour l'achever, bien sûr... Enfin, il est utile de souvent jeter un œil sur le compteur d'énergie qui témoigne de votre épuisement. Pour résister aux trois minutes du round et ne pas succomber sous l'écrasement au sol, il importe de conserver un quotient vital important, et donc de courir parfois autour de l'adversaire pour vous refaire une santé...
Dernier point fort de ce programme : son bruitage. Loin d'être excellent, ce dernier a tout de même le mérite d'exister ! Passons sur la musique d'accompagnement que l'on peut fort heureusement couper pour profiter des « clash » ou « boom » des attaques ou des maigres applaudissements de la foule... Une fois n'est pas coutume ! Bien que relativement ancien, ce programme offre, sur *C 64*, un jeu maniable et



Pro Wrestling

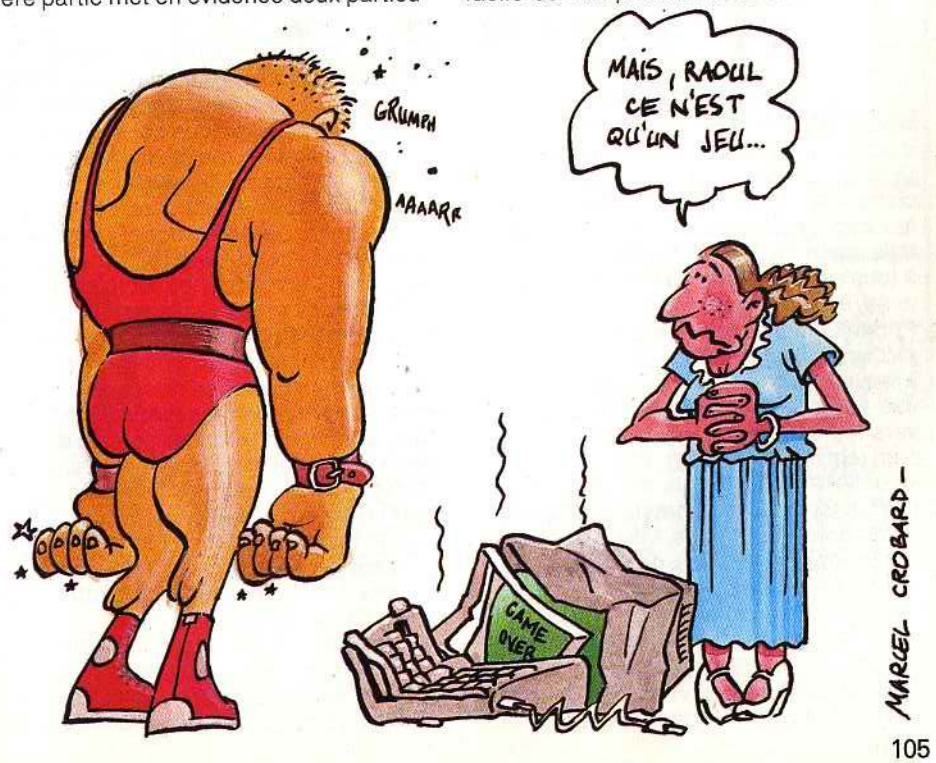
agréable, largement plus efficace que ses confrères sur consoles. (Disquette et K7 Data East pour *C 64*.)
La version PC de *Tag Team Wrestling* : n'est guère séduisante. Bruitages insipides, animation et graphismes tout justes semblables à la version *C 64*, pas de quoi risquer sa vie... (Disquette Data East pour *PC*.)

Le catch sur consoles

Le succès des consoles ne pouvait ignorer le catch bien longtemps... *Pro Wrestling* est désormais disponible sur *Sega* et *Nintendo*. Mais attention, les deux versions affichent, pour un titre semblable, des jeux de qualités très différentes !

Pro Wrestling : cette partie de catch vous invite tout d'abord à sélectionner les membres de votre équipe. Ce choix est important puisque chaque paire de catcheurs possède une série d'attaques particulières. Du coup de genou à la fameuse « balançoire », il faut donc apprendre l'efficacité de chaque technique et surtout tenir compte de la stratégie de l'adversaire.
Le mise en place graphique de votre première partie met en évidence deux particularités : la taille restreinte des personnages est peu propice à la mise en place des coups. Le réalisme des actions souffre en effet d'un manque de clarté évident. Difficile d'apprécier la portée des attaques, de visualiser clairement le joueur qui a le dessus ! En revanche, on appréciera le vaste terrain d'action offert, tant sur le ring que hors des cordes... Il est alors possible de tourner autour de l'adversaire, de prendre son temps et donc de mettre au point des actions assez efficaces.
Côté animation, la vitalité du jeu semble plus ludique que réaliste. Si le joueur novice se laisse vite dépasser par la rapidité de la partie, il pourra à loisir travailler son style en mode deux joueurs et préparer le combat difficile contre l'ordinateur.
Le réalisme de la lutte est donc assez minime. C'est la stratégie du jeu qui sauve la partie. L'aventure, lorqu'elle se poursuit hors des limites du ring, vous permet par exemple d'utiliser une arme, chaise ou bâton... Pas très réglementaire mais très efficace ! Il est également possible de faire appel à son coéquipier pour doubler ses chances et résister pendant les trois minutes que dure le round.
Pro Wrestling sur console *Sega* souffre à mon sens d'un jeu trop embrouillé pour mériter vos efforts. Seule une longue pratique peut finalement mettre en valeur les qualités essentielles du programme, c'est-à-dire la grande taille du terrain de jeu et la relative richesse de la stratégie... (Cartouche pour console *Sega*.)

Pro Wrestling : rien à voir avec son homologue... *Pro Wrestling* est bien plus convaincant sur *Nintendo* que sur *Sega*, notamment parce qu'il met en scène des catcheurs de bonne taille dont il est assez facile de comprendre les mouvements...





Pro Wrestling

L'écran de jeu se compose d'un vaste ring entouré d'une foule enthousiaste. Le combat oppose ici seulement deux catcheurs. Pas d'équipe et pas de distinction en ce qui concerne le choix de votre champion. Le jeu à deux mis à part, l'ordinateur oppose à votre courage six athlètes de plus en plus coriaces...

Alors que la version *Sega* proposait des personnages très petits, vous êtes ici grand et costaud... Bien que vos mouvements soient raides et parfois saccadés (l'animation manque vraiment de souplesse), le réalisme des attaques permet de facilement comprendre et suivre le jeu. Même avantage sur la version *Sega* en ce qui concerne les nombreuses possibilités de prises offertes par le programme. Coups de pied, de poing, jetés ou rebonds dans les cordes, le maniement du joystick est précis. Il est possible de sortir du ring pour surprendre l'adversaire, de l'immobiliser enfin, le temps du compte de l'arbitre !

Cette version de *Pro Wrestling* est assurément la meilleure des parties « consoles ». Sans atteindre le réalisme graphique des jeux sur micro, le combat reste très ludique et finalement agréable à jouer. (Cartouche pour console *Nintendo*.)

Sur PC aussi

Bop'n Wrestle : ce programme est tout d'abord apparu sur *C 64* sous le titre de *Rock'n Wrestle*. La version *PC* aujourd'hui disponible mérite toute votre attention. Pour les capacités ludiques restreintes d'une telle machine, *Bop'n Wrestle* est, comparé à tous ses confrères de ring, un partenaire aussi agréable que drôle...

Premier atout du jeu, la représentation graphique des personnages est convaincante : silhouettes trapues, démarches tout à la fois pesantes et élastiques, vous courrez vers les cordes du ring, profitez de l'élan d'un rebond pour jouer les bulldozers. *Bop'n Wrestle* a misé sur la bonne humeur... L'effet est réussi ! La prestation des champions donne, en mode « démo », un juste aperçu de l'ambiance de votre prochain match. Le bruitage, un des points faibles du *PC,* est également de la partie... Onomatopées réalistes, bruits de chutes à donner le frisson ou décompte de l'arbitre en synthèse vocale, une véritable retransmission TV ! Mais le plus dur reste à faire... Car





Bop'n Wrestle

si le combat « démo » est impressionnant, la prise en main du logiciel est une toute autre affaire !

Bop'n Wrestle utilise un riche menu d'action. Les déplacements, tout d'abord, se font dans les trois dimensions du ring. Notons au passage que celui-ci utilise tout l'écran, ce qui permet de tourner sans problème autour de l'adversaire... Lorsque votre catcheur s'élance vers le bord du ring, sa marche se transforme bien vite en course, une course qui permet de prendre appui sur les cordes pour obtenir en retour une force de frapper ravageuse. Autre possibilité, vous pouvez monter sur l'un des piliers du ring afin de « tomber » l'adversaire façon « massue ». Les attaques répondent quant à elles aux quatre positions classiques du joystick. L'enchaînement des mouvements est malheureusement assez complexe. Il faut approcher l'adversaire, frapper la touche action puis juste après incliner le manche, à droite par exemple pour un coup de tête ! Très difficile quand on sait qu'une seule demi-seconde d'attente donnera l'avantage à l'ennemi...

Autre particularité propre à *Bop'n Wrestle,* vos attaques dépendent de votre position par rapport à l'adversaire. Ainsi, une même manœuvre peut déclencher un « tourniquet géant » (adversaire pendu à vos bras pour plusieurs tours de manège...) et ce, si vous faites face à l'ennemi, soit lancer une « balançoire » si votre concurrent se présente de côté... Il ressort de ces très nombreuses possibilités de combat une stratégie difficile à manier mais toujours très efficace, pour peu qu'on en maîtrise toutes les ruses !

C'est finalement la richesse de ce programme qui porte préjudice à son jeu. Alors qu'il propose des stratégies complexes, un graphisme original et comique et des bruitages convaincants, l'animation de *Bop'n Wrestle* supporte tout juste le rythme du combat. Le joueur novice aura ici bien du mal à localiser sa position exacte face à l'adversaire, à savoir quand déclencher l'attaque, etc. Dommage, d'autant que le contexte 3D de l'ensemble reste très séduisant. Ce programme gagnerait à être adapté sur une machine plus performante, tant au niveau des graphismes que de l'animation... (Disquette Mindscape pour *PC.*)

Le programme *Rock'n Wrestle,* version *C 64* de *Bop'n Wrestle,* n'est plus guère disponible que sur le marché de l'occasion. Sa qualité reste très proche de celle de la version *PC,* meilleure d'ailleurs en ce qui concerne les bruitages. (Disquette et K7 Melbourne House pour *C 64,* existe aussi sur *Amstrad CPC.*)

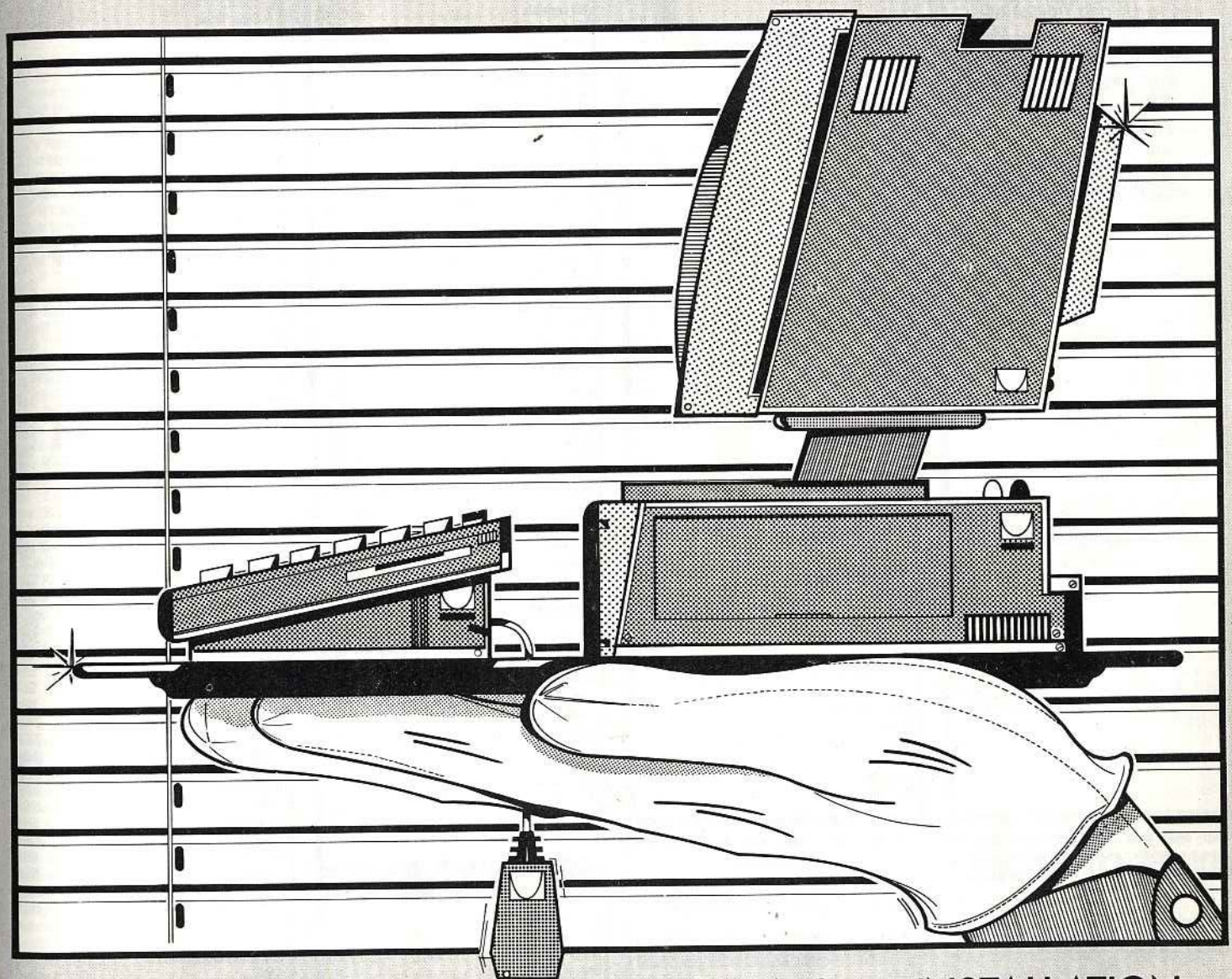
Pour finir

D'accord, il n'est pas facile de tenir en haleine un passionné d'action entre les courtes cordes d'un ring... Mais quand même, le sujet en vaut la chandelle ! Alors que tant de logiciels de karaté fleurissent sur l'*Amiga* et l'*Atari ST,* pas un seul combat de catch réellement passionnant, pas une seule partie qui associe bonne humeur, clarté, originalité et bruitages réalistes (digitalisés !)... Que les programmateurs montent sur le ring, le gong a déjà sonné !

Olivier Hautefeuille

SERVICE!

Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle, notre succès réside dans « le service » !



• DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
• FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
• SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

VIDEOSHOP
l'espace le plus micro de Paris

INTELCOM
l'espace professionnel de videoshop

ATTITUDES

5e ANNIVERSAIRE

L'ESPACE LOGICIEL

MEILLEURS VŒUX

VIDE SHOP

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

- Bibliothèque incroyable.
- Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.
- Utilitaires en démonstration permanente.
- Des prix micro !!!
- Expéditions en 48 h (Colis poste urgent).
- Un club Vidéo Shop (– 10 %).

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1 – Rallye II – Internal Runner – 3D Fight	149 F
Hit Loriciels 2 – Tennis – Foot – 5e axe	149 F
Hit Loriciels 3 – Empire – Tony le truand – Aigle d'or	149 F
Hit Loriciels 4 – MGT – Maracaïbo – Billy la banlieue	149 F
Album Epyx – Winter Games – World Games – Super Cycle – Impossible Mission	119 F
Game Set Match	129 F
Mallette Fil I – Express Raider – Super Soccer – Tai Pan – Xevious	195 F
Mallette Fil II – Canadair – Dwarf – Starglider – Star Raiders II	149 F
Super Hits Océan – Miami Vice – Street Hawk – Short Circuit – Top Gun – Knight Rider – Galvan	119 F
ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Alien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F
Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	299 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES

Bivouac	119F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F
Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafon	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

Bob Morane	249F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission en rafale	245 F
Necromancien	149 F
Prohibition	195 F
Road runner	145 F

PCW

3 D Clock Chess	149 F
Batman	149 F
Bridge Player 2000	199 F
Guild of Thieves	229 F
Leader Board	199 F
Pawn	249 F
Quick Mailing	490 F
Starglider	290 F
Tomahawk	199 F
Trivial Pursuit	249 F
Orphee	295 F
Top Secret	295 F
Bob Winner	240 F

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil – Major Motion – Space Shuttle II – Super Tennis	295 F
Animatic	290 F
Arkanoid	145 F
Balance of Power	390 F
Bob Morane	249F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Barbarians	199 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Bivouac	199 F
Defender of the Crown	295 F
Iznogoud	249 F
Les dieux de la mer	199 F
Les ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Manoir de Mortevielle	199 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Terror Pods	199 F
Tracker	229 F
Pai Pan	199 F
Traiblazer	185 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

BON DE COMMANDE

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal ⌊_____⌋ Tél. _____

Ville _____

☐ Je désire recevoir votre catalogue complet (joindre 3 timbres à 2,20 F)

☐ Je possède un micro-ordinateur (Marque) _____

☐ Je vous adresse la commande suivante :

à adresser à :
VIDEO SHOP département VPC
B.P. 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

DESIGNATION	PRIX TTC
TOTAL	
Remise club (10 %)	
PORT	15 F
TOTAL TTC	

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

T150

DE VIDEOSHOP

l'espace le plus micro de Paris.

Du lundi au samedi de 9 h à 20 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

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 janvier 88, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet évènement!

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 295 F
- Infiltrator
- Echec 3D
- Numéro 10

Epyx ..... 225 F
- Winter Games
- Pitstop II
- Summer Games

PC 1512 Hits ..... 245 F
- Top Gun
- Strip Poker
- Great Escape
- Dambusters

Collection Amstrad PC 1512 ..... 295 F
- World Class Leader Board
- World Games
- Arkanoïd
- Super Tennis

Ace of Aces	349 F
Arkanoïd	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bob Morane	249 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Pix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Integrale PC	990 F
- Traitement de texte Evolution	
- Base de données Superbase	
- Tableur Calcomat	
Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Poursuit	295 F
Vectoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil ..... 245/295 F
- Game Over - Arkanoïd - Sorcery

Les Hits ..... 195/245 F
- Krakout - Way of the Tiger - Bead Need

Album Fil ..... 245/295 F
- Green Beret - Monopoly - Super Tennis

Les Classiques ..... 145/195 F
- Envahisseur - Gloutons - Infernal Breakout

Loriciels Hit 1 ..... 149/185 F
- Pulsar - Eliminator - Yeti

Loriciels Hit 2 ..... 149/185 F
- Spindizzy - Barry Mac Guigan - Hacker

Compilations disquettes
- Numéro 10 + Beach Head ..... 245 F
- Vol solo + nuit des templiers ..... 245 F
- Carte du ciel + super tennis ..... 245 F

Arkanoïd	145/195 F
Bob Morane	249 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160/195 F
Grand Prix 500 CC	180/220 F
l'affaire Sydney	145/195 F
La mine aux diamants	160/245 F
L'héritage II	145/195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220/295 F
Monopoly	195/225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145/195 F
Saphir	145/195 F
Sapiens	180/220 F
Silent Service	145/195 F
Super Tennis	145/195 F
TNT	145/195 F
Yie Ar Kung Fu II	145/195 F

UTILITAIRES THOMSON

Animatix	C/D	249/295 F
Caractor II	K	295 F
Colorpaint	K	395 F
Studio	K	395 F
Mallette Création (Colorpaint + studio)	K	595 F
Mallette Communication	D	690 F
Colorcalc	K	395 F
Colorcalc +	D	395 F
Multiplan	D	690 F
Paragraphe	D	395 F
Fiches et dossiers	D	395 F
Portefeuille boursier	D	895 F

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D	145/195 F
Cobra		160/220 F
Dieux de la mer		145/195 F
Iznogoud	C/D	199/249 F
Les mutants	D	195 F
Les ripoux		145/195 F
Marche à l'ombre		145/195 F
Missions en rafale		145/195 F
Meutres en série	D	299 F
Music 3 voix		160/240 F
Prohibition		145/195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA

Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS

Konami's Hit ..... 95 F
- Green Beret
- Ping Pong
- Hypersport
- Year Kung Fu

Sold a Million 2 ..... 95 F
- Bruce Lee
- Match Point
- Knight Lore
- Match Day

Sold a million 3 ..... 95 F
- Kung Fu Master
- Ghostbuster
- Rambo
- Flighter Pilot

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D	95/145 F
Alternate Reality II	D	199 F
Beach Head 2	D	179 F
Gauntlet	C/D	99/149 F
Internationale Karaté	C/D	99/149 F
Leader Board	C/D	99/149 F
l'énigme du triangle	D	195 F
Pawn	D	199 F
Silent Service	C/D	99/149 F
Solo Flight 2	C/D	99/149 F
Tomahawks	C/D	99/149 F
Trailblazer	C/D	95/145 F

JEUX SEGA

Action Fighter	219 F
Alex Kidd	219 F
Black Belt	219 F
Choplifter	219 F
F16 Fighter	169 F
Fantasie Zone	219 F
Ghostbuster	169 F
Pistolet	445 F
Rocky	269 F
Secret Command	219 F
Shooting Gallery	219 F
Space Harrior	269 F
Super Tennis	169 F
Teddy Boy	169 F
Wonder Boy	219 F
World Grand Prix	219 F

JEUX NINTENDO

Excitebike	349 F
Golf	249 F
Hogan's Alley	349 F
Ice Climber	249 F
Soccer	249 F
Wrecking Crew	349 F

ACCESSOIRES

Manette Switch Joy	129 F
Disk 3" CF2 (10)	199 F
Disk 5 1/4 Fuji SF DD (10)	89 F
Disk 3 1/4 DF DD (10)	149 F
Câble imprimante	145 F
Câble minitel	145 F
Câble Peritel	145 F
Rallonge Joystick	95 F
Cassettes (10)	79 F
Tapis souris	149 F
Câbles Midi (la paire)	295 F

Tous les prix sont indiqués T.T.C.

- Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.
- Plus de 2 000 références en stock permanent!!!

LISTE SUR DEMANDE

ATTITUDES

5e VIDEOSHOP L'ESPACE ANNIVERSAIRE

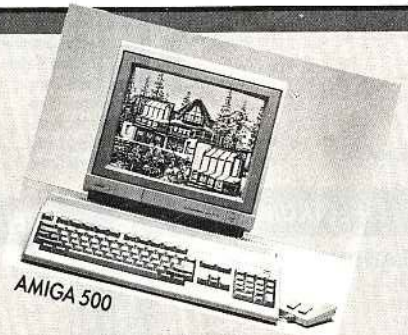
DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 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

- **DEMONSTRATION**
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- **CREDIT**
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- **FORMATION**
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- **VENTE PAR CORRESPONDANCE**
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500



CONSOLE SE



CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (Course de motos)
En option :
Le pistolet interactif comprenant : 990F
– LE PHASER
– 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF	2990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	4990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	5490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10	5990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10	6990F

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER 6490F
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF	4990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 125	5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224	7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 125 + Traitement de texte FIRST WORD + Fichier JT BASE livré avec autoformation aux 2 logiciels + Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 7990F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 ..... 9490F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125 + Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN LSP 10 ..... 9990F

Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS	1450F
COMMODORE 128 + JANE	2190F
COMMODORE 128D + JANE	3990F

OFFRES SPECIALES

COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + MONITEUR COULEUR	4490F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901	5990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6990F
AMIGA 2000	11490F

OFFRES SPECIALES

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10	7990F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1081	13990F

Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1/11/87, susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. * Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises),
port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

LE PLUS MICRO DE PARIS

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990 F
464 COULEUR	2990 F
6128 MONOCHROME	2990 F
6128 COULEUR	3990 F
SPECTRUM+2	990 F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2290 F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3290 F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5490 F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Livrée avec l'intégrale PC – Traitement de texte EVOLUTION
– Base de données SUPERBASE
– Tableur CALCOMAT
+ 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GAMES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

		Avec IMPRIMANTE CITIZEN LSP 10
SD MONOCHROME	5926 F	7450 F
SD COULEUR	8171 F	9450 F
DD MONOCHROME	7460 F	8950 F
DD COULEUR	9713 F	10950 F

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent !!!

THOMSON

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490 F
THOMSON TO8	1650 F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)	2990 F
TO8 D + MONITEUR COULEUR	4490 F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

MEILLEURS VŒUX

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95



AMSTRAD 6128



THOMSON TO8



ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

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

TI 50

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*

☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

Nouveau : clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.
Reste à travailler pour y parvenir.
Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad.
Avec lui pas de problème : il a toute la puissance nécessaire pour vous épauler, depuis la 6e jusqu'à l'université ou la grande école.
Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique : il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.



Choisir le CPC 6128, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 6128 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur 3990 F*

*Prix généralement constaté.

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128

Nom _____
Adresse _____
Code postal _____ *Ville* _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France – BP 12 – 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD

TI 01

Mendès France M C


X=640
Y=400
Z=128

Magical mystery tour

Prêtres, paladins, archers, chevaliers, voleurs, sorciers, gnômes, nains et rois se retrouvent dans un univers de Donjons et Dragons mâtiné d'Héroïque Fantaisie, dans des décors superbes en trois dimensions ou dessins digitalisés pour combattre avec ruse et courage des dragons, monstres velus et rats venimeux...

Oxphar

Des graphismes superbes, des gnômes, nains et dragons à foison. Une aventure en français qui allie la micro, la bande dessinée au théâtre... Idée originale et bien réalisée.

Le premier contact avec *Oxphar* réjouit l'œil. Le second déroute, le troisième enchante. Ere Informatique a sorti un bon produit, programmé par Philippe Taupin et Michel Rho.

L'écran du *CPC* est densément occupé : pas moins de sept fenêtres percent une surface finement sculptée. La principale fenêtre graphique ouvre sur un monde qui est l'un des plus beaux qu'on puisse voir sur un *CPC*. Une petite lucarne encadre le masque grimaçant de Gal, le maître du jeu, qui n'en sortira qu'au moment qu'il aura choisi pour répondre à vos demandes répétées d'aide. Les réponses de Gal qu'elles soient utiles ou qu'il vous envoie balader, pas toujours poliment, utilisent une fenêtre texte spéciale, tout comme vos interventions s'inscrivent dans une ligne, et les éléments venant d'autres personnages sur une autre. Une meurtrière verticale et étroite montre les objets que vous transportez.

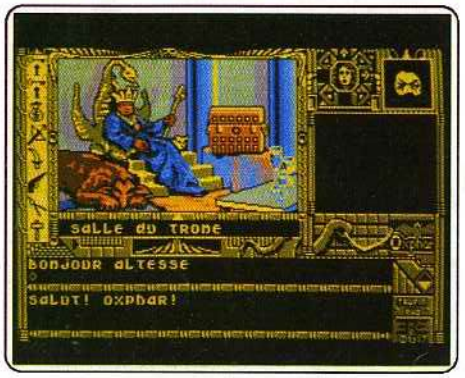


Galkuc, Gwenfar, Gdena, Oxphar : aux noms exotiques répondent de mignons personnages.

Attention ensuite, la jaquette de la boîte donne très peu d'indications, et il faut parfois secouer un moment ses neurones pour avancer. Premier blocage : les personnages rencontrés se présentent fort civilement. Mais comment vous présenter ? Mon nom, celui de *Tilt* : l'écran renvoie, méprisant, la phrase « matérialisation impossible ».

Bien sûr, je suis Oxphar, et si j'assume mon identité, le jeu démarre vraiment. Le passage au guichet automatique de l'armurerie générale constitue une autre condition indispensable au bon déroulement de l'aventure.





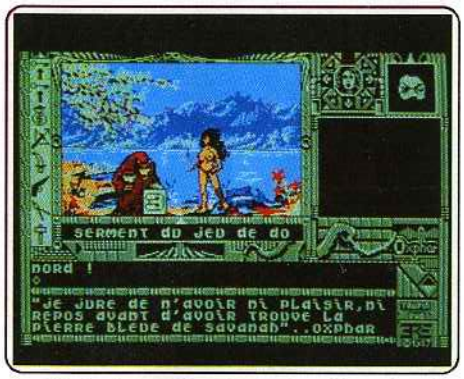
Surveillez votre vocabulaire, Son Altesse est à cheval sur les bonnes manières.

Serrures et clefs, sabres, pinces, hameçon, etc., vous tireront de situations embarrassantes. L'emploi judicieux de deux fenêtres permettant le maniement des objets requiert un peu d'attention.

J'ai eu un peu de mal à entrer dans la logique de l'histoire : trouver la pierre bleue de Savanah. Où, quand, comment ? Il est logique de ne le comprendre que peu à peu. Mais quels sont les rapports entre Galkuc le nain, le roi, le dragon de Gwenfar ? De même devant le superbe étang de Gwenfar j'ai su extraire Gdena, la fille de l'eau, du ventre du poisson, lui-même sorti des profondeurs. Elle me fait dire par un gnome qu'elle n'engagera pas la conversation avant que j'aie réussi ma quête. Je tue le dragon, sans grands résultats : explorer l'univers prend beaucoup de temps, ouvrir ou forcer l'entrée de nouveaux tableaux est assez difficile.

Oxphar est original à plusieurs titres : par la qualité de sa présentation, par un univers vaguement asiatique, par un ton sans stress ou sans agressivité : le temps n'est pas compté, nul besoin de manier le joystick avec frénésie.

Oxphar est un logiciel qui a été développé parallèlement au spectacle « Oxphar » créé par la compagnie de la Manicle au Havre et doit tourner partout en France, une invitation au spectacle est jointe au logiciel. Le logiciel qui savait s'allier au livre, à la Bande Dessinée, au film, qui s'accompagne parfois d'indices matériels veut maintenant vivre en liaison avec une fiction théâtrale.

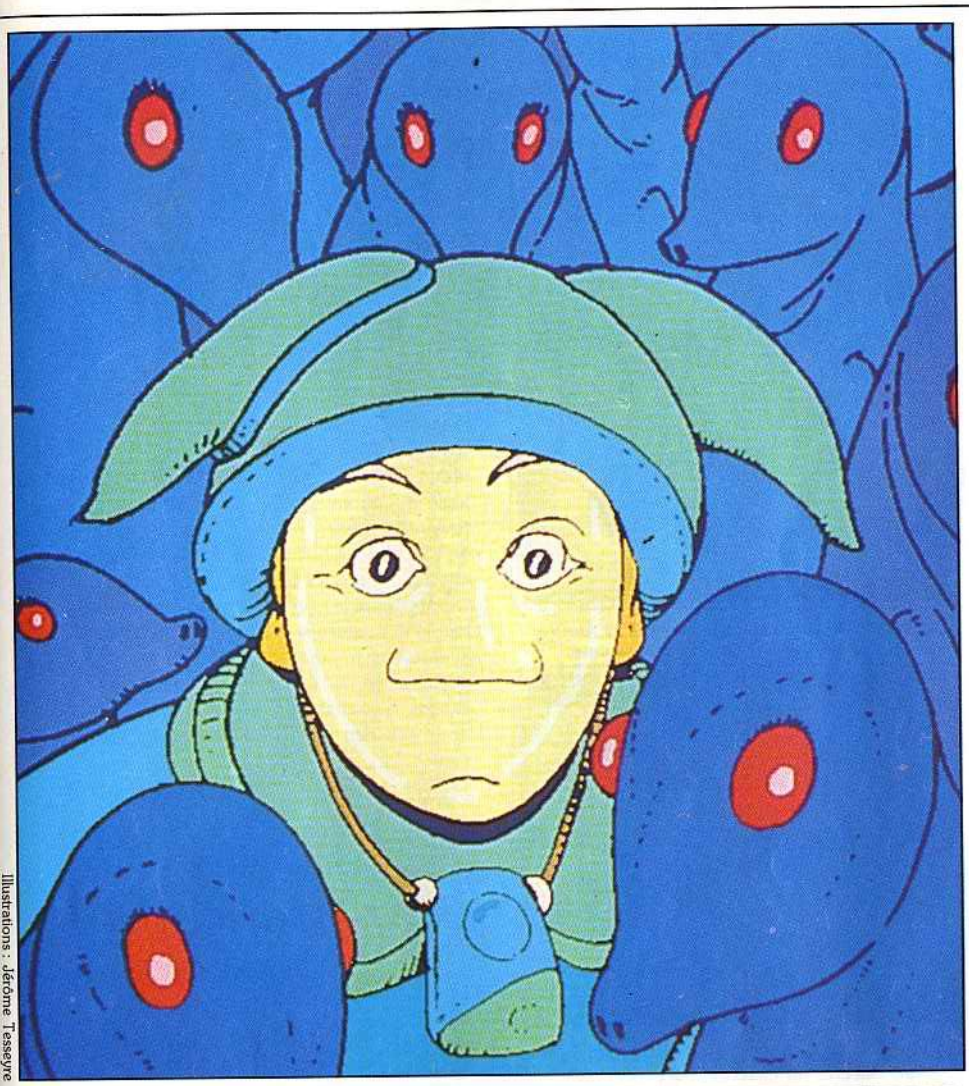


La fille était dans le poisson, le poisson dans le lac, mais la solution est ailleurs...

Les défauts viennent d'une insuffisante cohérence des personnages et des objets : pourquoi doit-on utiliser une Carte Bleu pour obtenir des armes blanches qui tueront des monstres mythiques. Les innombrables relances et commentaires à chaque fausse manœuvre témoignent d'un humour trop lourd. D'autant plus que le moindre dérapage verbal du joueur est lourdement sanctionné par l'obligation d'une partie de casse-briques visant à effacer le mot infamie de l'écran. Je n'aurais pas dû injurier le roi !

Ere Informatique a réussi avec *Oxphar* un jeu agréable et prenant, difficile, en français bien sûr, aux graphismes qui feront date sur *CPC*. (Disquette Ere Informatique sur *Amstrad CPC*). Denis Schérer

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

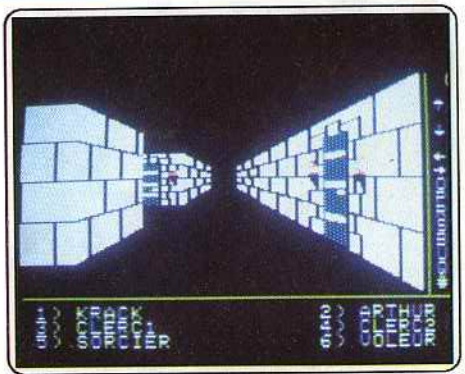


Illustrations : Jérôme Tesseyre

Might and Magic

Un nouveau jeu de rôle graphique sur *Apple II* qui vous entraîne dans un monde aux multiples dangers. Combats à l'arme et pouvoirs magiques sont rois.

Vous guidez une équipe de six aventuriers dans un monde rempli de dangers. Avant de partir, il vous faut, bien sûr, mettre cette équipe sur pied en choisissant les différents protagonistes. Pour cela, vous pouvez utiliser les personnages déjà présents sur la disquette ou créer les autres, ce qui vous permet de mieux moduler votre équipe. Le tirage des sept caractéristiques s'effectue automatiquement. Si vous n'en êtes pas satisfait, un simple appui sur la touche « return » vous permet de relancer les dés pour en obtenir de meilleurs. L'intelligence est capitale aux sorciers et aux archers car elle conditionne leur pouvoir de sort ; la force est indispensable aux chevaliers et paladins et loin d'être inutile aux autres car c'est en partie d'elle que dépend l'ampleur des dégâts occasionnés à chaque coup ; la personnalité est en rapport avec les pouvoirs de soins des prêtres et des paladins ; l'endurance affecte le nombre



Les monstres sont redoutables et variés. Ils aiment avant tout hanter les souterrains.

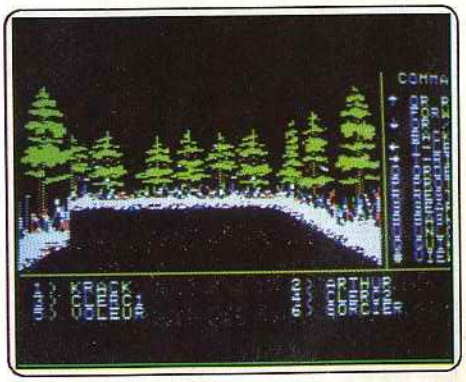
de points de vie à chaque niveau ; la vitesse améliore la classe d'armure et l'ordre de déroulement des combats ; la précision est utile aux archers pour les tirs ; enfin la chance permet de réussir quand tous les autres facteurs ont échoué. Vous devez sélectionner ensuite la classe de votre personnage : chevalier, paladin, archer, prêtre, sorcier ou voleur. Seuls l'archer et le paladin sont bi-classés, jouissant à la fois de capacités de combat à l'arme et de pouvoirs magiques. Choisissez la race (humain, elfe, nain, gnome ou demi-orque), l'alignement (bon, neutre ou mauvais) et le sexe de votre personnage et sauvegardez-le sur disquette après lui avoir donné un nom.

Je vous conseille de former un groupe contenant deux combattants, deux soigneurs (un seul est vraiment insuffisant dans les premiers niveaux), un sorcier et un voleur pour ouvrir les portes fermées à clé et désamorcer les pièges. Vos expéditions partent obligatoirement de l'auberge de l'une des cinq villes. Ces villes revêtent une importance capitale car c'est uniquement là que vous trouverez les établissements pour faire soigner vos personnages, acheter de la nourriture, des armes, armures et autres objets utiles, vous entraîner pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis et sauvegarder l'aventure.

Pour l'instant, tous vos personnages se trouvent dans la première, l'auberge de Sorpigal. Le monde dans lequel ils évoluent est vaste. Outre les villes, il se compose de souterrains peuplés de monstres redoutables, de châteaux et de terrains découverts. Une moitié de l'écran est dévolue à la représentation en 3D de ce que vous voyez, tandis que le reste sert à rappeler la composition du groupe, les commandes disponibles et à afficher différents messages.

Comme dans la plupart des jeux de rôle sur ordinateur, les combats sont le moteur du jeu. Vous ne risquez pas d'être déçu à ce sujet car les monstres sont nombreux et variés. En cas de rencontre, plusieurs possibilités s'offrent à vous, si toutefois vous n'avez pas été surpris. Vous pouvez tenter de soudoyer les monstres, effectuer une retraite, vous rendre ou directement combattre. Les combats sont correctement réglés.

Chacun à son tour, vos personnages ou les monstres effectuent leurs actions. Le nombre de personnages en contact dépend à la fois du nombre de



Représentation en 3D du vaste monde dans lequel évoluent vos personnages.

monstres et de leur taille. Vous avez intérêt à placer les guerriers en première ligne. Les voleurs aussi peuvent faire de redoutables dégâts, mais ils sont nettement moins bien protégés.

Huit options sont offertes, pas toujours toutes disponibles pour un même personnage. Ainsi vous pouvez attaquer la première créature ou l'un des monstres en contact, échanger les places de deux de vos personnages, lancer un missile, utiliser un objet magique, parer (ce qui améliore votre classe d'armure), lancer un sort ou tenter une retraite. La liste des sorts est assez complète : quarante-sept cléricaux de protection et de soins et autant de sortilèges plus spécialement dévolus à l'attaque. Vous ne pouvez lancer de sorts que d'un niveau inférieur ou égal au vôtre et cela en fonction des points de magie qui vous restent. Les monstres ne restent pas inactifs et leur attaque fait baisser les points de vie de vos personnages. Si l'un d'eux voit son quota ▸

chuter à zéro, il sombre dans l'inconscience mais peut être remis sur pied par un sort de soin. A la fin de chaque combat victorieux, vous avez intérêt à fouiller pour découvrir les objets portés par les monstres et surtout à vous reposer pour récupérer l'intégralité de vos points de vie et de votre puissance magique. Attention, car cela vous fait consommer de la nourriture et il faut donc prévoir d'en avoir suffisamment pour ne pas mourir de faim. Si par malheur toute votre équipe était défaite, le jeu reprendrait au point de la dernière sauvegarde, ce qui est bien pratique. Un bon jeu de rôle, bien conçu et très fidèle à Donjons et Dragons. (Disquette New World Computing, pour *Apple II.*)Jacques Harbonn

Type _____ *jeu de rôle*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★
Prix _____ *D*

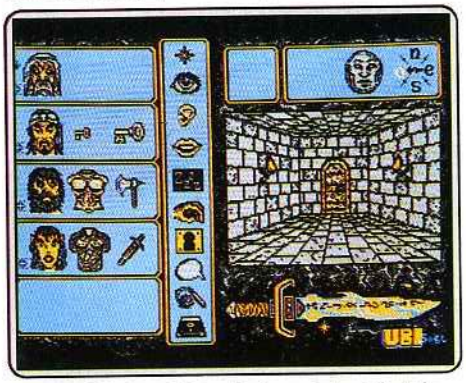
Le Maître des Ames

Un jeu de rôle passionnant aux graphismes en 3D et entièrement manié au joystick. L'aventure est en français et la stratégie fort complexe. Un régal !

Le Maître des Ames a pris possession d'un royaume, et a réuni dans son sinistre château l'ensemble de ses pouvoirs. Votre équipe, quatre personnages sélectionnés parmi les différentes races et castes coutumières à l'univers des « Donjons et Dragons », part à l'aventure... Combat, réflexion, ouverture de portes et collecte de trésors, un jeu passionnant et entièrement manié au joystick.

Parlons graphisme tout d'abord, avec un écran de jeu aussi souple que joli. La moitié droite de cet écran est réservée aux décors de l'aventure, des couloirs et des salles où s'entassent divers objets. L'effet 3D qui accompagne votre progression à l'intérieur du château est particulièrement agréable. Il permet de vite se repérer dans le labyrinthe que forment les salles et couloirs et donc de tracer un plan des lieux précis et efficace. La moitié gauche de l'écran permet de surveiller l'état de vos personnages. Chacun d'eux possède sa propre fenêtre où apparaissent son visage et les objets qu'il tient en main. L'ensemble de ce tableau de jeu est précis et assez « fouillé ».

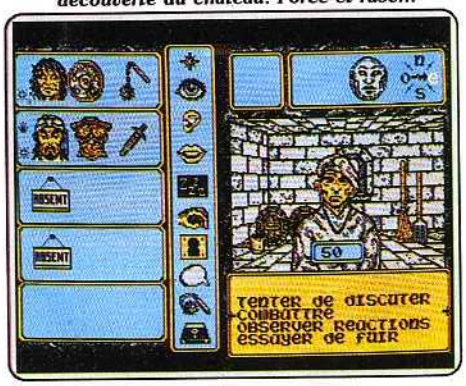
Après avoir sélectionné les diverses caractéristiques de vos quatre héros (race, métier, force, intelligence, etc.), vous partez à la découverte du château. La stratégie du programme est intéressante puisqu'elle mise aussi bien sur l'interactivité que sur l'individualité des personnages. Vous devez par exemple, pour effectuer une action, choisir un exécuteur particulier. Le voleur est habile à l'ouverture des portes, le guerrier efficace au combat... Parallèlement, il est utile de plonger certains des aventuriers dans le sommeil pendant que d'autres continueront la recherche. La complexité qui découle de ces choix répétés s'appuie fort heureusement sur un emploi très souple du joystick : une dizaine d'icônes vous permettent de regarder, d'écouter, de manger, etc. Première manœuvre indispensable, examiner et collecter tous les objets que l'on rencontre. Vos aventuriers possèdent tous un sac à dos qui peut contenir au maximum quatre objets. L'icône « main » permet de saisir un indice (arme, nourriture, clef, etc.) et de le déposer dans le sac de l'un des personnages. Vous devez sans cesse réorganiser le contenu de chaque sac afin de donner les clefs au voleur, la lampe au sage, etc. En ce qui concerne les autres



Ensemble du tableau de jeu précis et fouillé. Un des points forts de ce programme.



Les quatre héros avec lesquels vous partez à la découverte du château. Force et ruse...



...sont indispensables pour venir à bout des pouvoirs du Maître des Ames...

icônes, ils réagissent tous au même maniement : sélection d'une action, sélection du personnage qui agit, puis lancement de l'ordre. Vous sélectionnez par exemple l'icône « serrure », validez le voleur pour finalement ouvrir la porte (si la clef correspond à la porte, bien sûr !). La notice fournie avec le programme est très claire et permet d'assimiler très rapidement le maniement de tous les paramètres du jeu. Si la sauvegarde de votre progression n'est pas très maniable (il faut à chaque fois relancer le jeu...), elle garantit le succès de votre aventure. Le Maître des Ames est en effet particulièrement coriace ! Vos adversaires, monstres velus ou rats venimeux, apparaissent dans certaines pièces. L'issue du combat dépend, bien sûr, de la force de vos aventuriers (classiques points de vie...), mais aussi de la ruse. Il peut ainsi être utile de dialoguer avec l'adversaire, de lui acheter un indice ou de fuir au plus vite...

Le Maître des Ames possède en fin de compte une stratégie bien plus complexe que la majorité de ses confrères. Il est possible, par exemple, de diviser l'équipe en sous-groupes : deux personnages partent à l'Ouest, deux autres à l'Est... Et pour passer d'une équipe à l'autre, une simple validation sur l'écran suffit ! A vous de tracer alors un plan précis du château, de repérer les salles de repos et d'y faire dormir et manger régulièrement vos personnages. Gâteaux empoisonnés, sortilèges spéciaux, le jeu devient vite très compliqué et... passionnant !

Ce logiciel possède en fait un terrain d'action assez réduit. C'est la souplesse et la complexité de sa stratégie qui garantissent le plaisir du joueur. On en revient finalement à la classique conception du jeu de rôle : développer et enrichir la connaissance de chacun, définir les possibilités individuelles de tous les personnages, engager peut-être une nouvelle recrue et prendre le temps de réapprovisionner vos aventuriers en points de vie et en trésors... De longues heures de recherche en perspective pour un jeu qui ne connaît pas la monotonie ! (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC.*) Olivier Hautefeuille

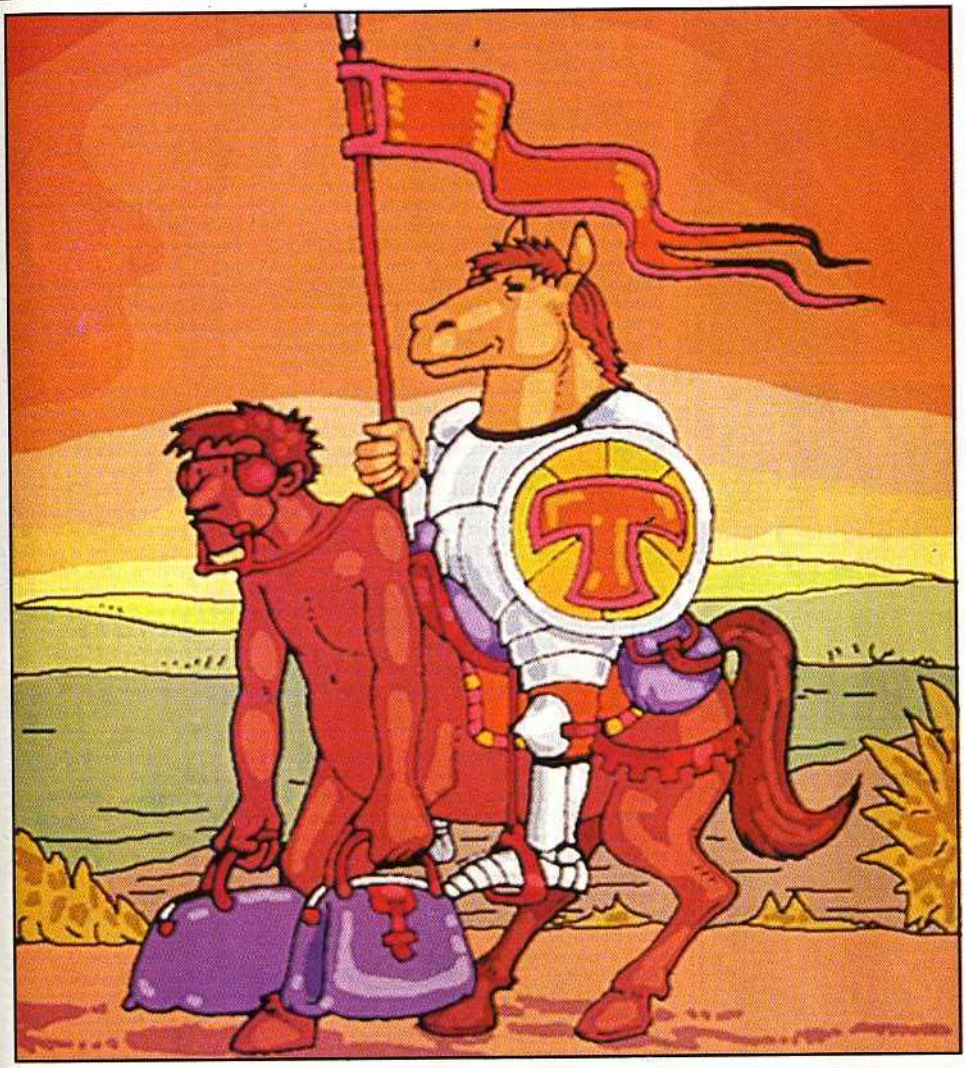
Type _____ *jeu de rôle*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*

Gnome Ranger

Ingrid, pauvre petite gnome, est jetée dans un monde inconnu loin de chez elle. Dessins digitalisés pour un bon scénario réservé aux anglicistes. Dommage !

Level 9 vous propose de pénétrer dans le monde merveilleux des gnomes, centaures, lutins et autres farfadets. Vous y incarnez Ingrid, une pauvre petite gnome, qu'un sort malheureux a conduit très loin de chez elle. L'établissement d'une carte est bien sûr utile car les routes sont loin d'être rectilignes. Vous pouvez, par exemple, aller d'un endroit vers le Nord, puis retourner immédiatement au Sud et vous retrouver dans un autre endroit que celui du départ. C'est particulièrement troublant au début, mais on s'y fait rapidement. D'autre part, le programme autorise une grande facilité de déplacement. Ainsi pour vous rendre dans un lieu, même très éloigné, ou pour voir une créature particulière, il vous suffit de demander au logiciel de vous y conduire. Il effectue tous les changements de directions nécessaires, à moins qu'un obstacle imprévu ne vous bloque.

Au début du jeu, vous vous trouvez près d'une maison. Elle est fermée de l'intérieur et tous vos efforts pour en briser la porte se révèlent vains. De même, inutile de chercher à passer par la fenêtre, elle est assurée par des volets fermés de l'intérieur. Le mieux est tout simplement de faire preuve de politesse et de frapper à la porte. Bravo car rares sont les jeux d'aventure où il n'est pas nécessaire de tout casser ou tuer pour progresser. Un centaure aimable vous invite à rentrer chez lui. Suivez-le sans inquiétude.





Paysage de sous-bois réellement inquiétant. Cherchez la timide nymphe qui s'y cache.



Les dialogues sont si bien faits que l'on oublie qu'on se trouve face à un ordinateur !

Sa demeure est une véritable caverne d'Ali Baba, regorgeant d'objets de toute valeur. Là encore, inutile de chercher à le voler, il ne se laisse pas faire. N'essayez pas non plus de le tuer pour vous emparer de ses richesses, il est beaucoup plus fort que vous et le combat tournerait vite à votre désavantage. La ruse ne vous est d'aucun secours. J'ai ainsi tenté de l'éloigner mais il n'a rien voulu savoir et est resté imperturbable dans sa boutique. En revanche, il n'hésite pas à faire du commerce avec vous et à échanger deux de vos objets contre un des siens. Malheureusement pour l'instant vous ne possédez encore rien. Et si vous lui rendiez un petit service ? En lui offrant de porter une lettre, vous pouvez acquérir un objet. Choisissez une pelle, elle vous est très utile.

Une fois dehors, je sens que votre curiosité risque de l'emporter sur votre discrétion. Ouvrez donc cette lettre et lisez-en le contenu. Celà vous apprend des choses utiles. Vous pouvez vous rendre ensuite chez le lama, qui passe son temps paisiblement dans son antre. Récupérez la fleur et rendez-vous dans la forêt pour y retrouver la timide nymphe à qui vous l'offrez. En échange de ce cadeau, la nymphe accepte de surmonter ses frayeurs. Vous pouvez lui donner des ordres qu'elle effectue de son côté, pendant que vous continuez votre quête du vôtre. Pour l'instant demandez-lui de vous conduire au pied de l'arc-en-ciel. Qui sait, la légende qui prétend que l'on trouve de l'or à cet endroit n'est peut-être pas dénuée de tout fondement. A l'aide de votre pelle, vous creusez un trou et découvrez un trésor. Mais le pauvre farfadet qui vit là ne trouve pas la chose à son goût. Quelques paroles en font un ami.

Au cours de cette aventure, vous rencontrez de nombreux personnages. Discutez avec eux car la plupart peuvent vous fournir des renseignements précieux ou même une aide appréciable en échange d'un objet ou d'un service. Méfiez-vous, en revanche, de la sorcière et de son chien, d'autant qu'il n'est guère facile de sortir de chez elle une fois qu'on y est entré. Les dialogues sont si bien faits que l'on oublie vite qu'on se trouve face à un ordinateur ! On peut discuter avec chacun, poser des questions, demander un service et bien d'autres choses. Chaque personnage ayant son caractère propre, il vous répond en fonction de celui-ci et des actions que vous avez entreprises. Une créature qui, au départ, vous trouvait plutôt sympathique risque de vite changer d'avis si vous l'attaquez sans raison. Cette indépendance des personnages se retrouve aussi dans les actions qu'ils effectuent car chacun fait son petit bonhomme de chemin, que vous soyez là ou non. Les graphismes qui agrémentent une partie des lieux sont splendides (dessins digitalisés très bien rendus). L'analyseur syntaxique surpuissant comprend à peu près tout : phrases complexes contenant plusieurs actions avec modulation de ces actions, suivre quelqu'un, vous rendre à un endroit ou chez quelqu'un, attendre pendant un certain temps, jusqu'à une certaine heure ou jusqu'à ce qu'une action se produise, annulation de la ou des dernières actions entreprises, sauvegarde sur disquette ou en mémoire vive de l'état de l'aventure (ces dernières options sont capitales si vous trouvez la mort). Le programme gère intelligemment un disque virtuel pour limiter l'accès à la disquette. Un excellent jeu d'aventure qui demande une bonne connaissance de l'anglais. (Disquette Level 9, pour *Atari ST.*)



Un centaure aimable vous invite chez lui. Sa demeure est une véritable caverne d'Ali Baba.

Jacques Harbonn

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

Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le ***36.15, tapez TILT puis SOS*** *et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.*

SOS AVENTURE

Au nom de l'hermine

La vie quotidienne en 1249 : croisade, attaque de châteaux forts, vieux français...

aventure : type
13 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitage*
F : langue
C : prix



Remarque liminaire : le temps de chargement du logiciel est exagérément long : ne concluez pas prématurément à un pépin. Le scénario d'*Au nom de l'hermine* est le suivant : le seigneur Enguerrand vous annonce que Gaudri, un autre seigneur, est parti à la croisade : pendant qu'il tente de délivrer les Lieux Saints, c'est le moment d'attaquer son château. Nous sommes en 1249. Vous allez faire les repérages, traîner vos guêtres dans les couloirs et recueillir plans, renseignements et autres indices décisifs. La curiosité est un vilain défaut, et les oubliettes du château très inconfortables. Difficile d'avoir l'air naturel quand vos interlocuteurs parlent le français de l'époque et s'attendent à ce que vous connaissiez la forteresse comme votre poche, ainsi que le nom de tous les objets usuels. Le logiciel sur PC bénéficie de graphismes superbes. Adaptation réussie du style de l'époque sur *Amstrad PC* ou sur micro utilisant la carte EGA. Le logiciel manque un peu d'action. Un détail : le jeu est présenté par l'éditeur comme un éducatif, ce serait regrettable d'ignorer une aventure originale sous prétexte qu'on se couche moins bête après y avoir joué ! (Disquettes Cocktel Vision pour *IBM PC* et compatibles). **D. S.**

Kobyashi Naru

Parvenez à la Connaissance dans un monde où Action se conjugue avec Sagesse.

aventure : type
14 : intérêt
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
A : langue
A : prix

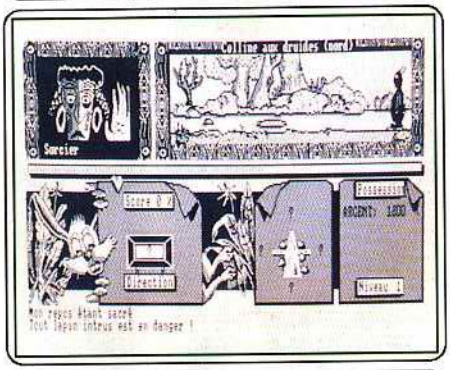


La mythologie japonaise — comme toute mythologie — est pleine de personnages et de monstres farfelus. *Kobyashi Naru* y puise toute son inspiration pour créer un jeu d'aventure où la subtilité de l'esprit est mise à rude épreuve. Pour atteindre le but suprême, devenir Gardien des galaxies, il faut explorer les trois voies de la Connaissance, de la Sagesse et de la Compréhension. En fait, ces trois voies sont des sentiers semés d'embûches et d'énigmes à résoudre. Et celles-ci sont du genre pas piquées des hannetons ! Le jeu est basé quasi entièrement sur le texte qui occupe le tiers inférieur de l'écran. Les différentes fonctions sont appelées à partir d'un jeu d'icônes formant une arche dans la partie supérieure. On y accède par les touches de déplacement ou le joystick. La partie centrale est réservée aux représentations graphiques de l'endroit où l'on se trouve. Même avec un écran EGA, ces graphismes — sans mouvements — sont presque superflus, tant ils sont pauvres. Le son est d'autre part inexistant. Comme, de plus, tout est en anglais, *Kobyashi Naru* est un jeu qui convient surtout à ceux qui aiment les difficultés. (Disquette Mastertronic pour compatibles *PC*). **J.-L. R.**

Skaal

Retrouver votre lapine bien-aimée, prisonnière de la D.S.T. et repeupler la garenne ! Aïe, Aïe, Aïe !

aventure : type
10 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
★ : *bruitages*
: *langue*
n.c. : prix



Vous êtes Skaal le lapin, le dernier survivant d'une race exterminée par la tribu des OHMS. Votre chère fiancée, Culnegonde, a été enlevée par la D.S.T. (Délapinisation sur Terre). Votre but est de retrouver votre bien-aimée et de lapiniser afin de repeupler la Garenne. Elle est enfermée dans un château dont vous devez découvrir l'entrée secrète dissimulée dans la vallée. Les explications sont sommaires. Par exemple, on ne peut pas changer de direction facilement. Et pour quelle raison, mystère... La touche « Help » n'aide pas beaucoup ou bien renvoie une bordée d'injures. Au démarrage, vous disposez d'argent et vous devez prendre les objets que vous rencontrez, une clé, un chaudron, des cartes de jeu. Il est impossible d'avoir plus de trois objets, la seule solution est l'échange. Evitez l'Amanite des Césars, car elle vous délestera le maximum d'argent. Avec un peu de chance, vous pouvez réussir à glâner quelques indications auprès de l'armurier ou du druide, mais, là encore, les explications sont confuses. Le maniement est plutôt rebutant. Avec un bon stock de carottes, vous arriverez au bout de vos aventures. (Disquette Softhawk pour *Amstrad*). **I. R.**

Wrath of Denethenor

Le puissant Denethenor règne en despote. Vous tentez de libérer la région.

rôle : type
11 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
– : *bruitages*
A : langue
D : prix

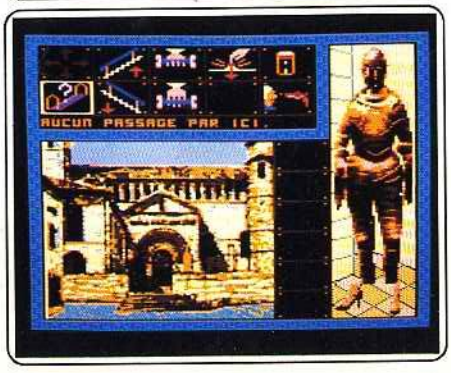


Aventurier solitaire, vous tentez de faire tomber le joug du puissant Denethenor. Votre quête commence dans la province de Nisondel. Votre première idée est de vous rendre dans une ville pour acheter arme et provisions. Le paysage est représenté façon *Ultima*. Au cours de vos déplacements, vous êtes amené à rencontrer différentes créatures. Commencez par dialoguer avec elles pour voir si vous avez affaire à un ami qui peut vous apporter une aide précieuse ou à un ennemi. Dans ce dernier cas, il vous faut vraisemblablement combattre. Ces combats sont simplifiés à l'extrême, se bornant à indiquer la direction de l'attaque et la hauteur du coup porté. Pour apprendre les dix sorts magiques indispensables pour mener à bien votre quête, vous devez connaître le mot de déclenchement pour chacun d'eux et posséder l'objet qui lui est éventuellement associé. Dans les villes, vous pouvez vous restaurer, acheter ou vendre des objets et vous faire soigner. Prenez garde de ne pas violer le code social, car vous auriez la garde à vos trousses et dans les cas graves, les marchands refuseraient même de vous servir. Un jeu de rôle guère passionnant et trop limité sur certains points. (Disquette Sierra on Line, pour *Apple II*). **J. H.**

Forteresse

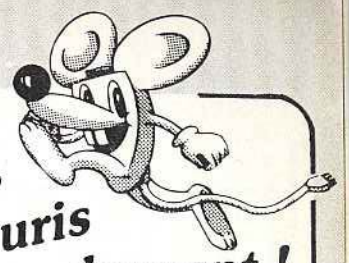
Des graphismes superbes, un château, une belle à délivrer : pour le plaisir des yeux.

aventure graphique : type
13 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitages*
F : langue
B : prix



***Forteresse* tire toute sa force de ses superbes écrans graphiques. L'aventure reste, quant à elle, assez classique : collecte de clefs et de trésors dans un labyrinthe complexe. Le but de la mission, délivrer la superbe Gwendoline. La découverte de plusieurs cadenas dévoilera peu à peu le corps (nu !) de la jeune fille... Un menu d'icônes donne accès au déplacement, à la collecte et à l'utilisation des indices découverts. La mission est de ce fait assez simple : il suffit de tracer le plan des lieux, de noter les passages mortels et de découvrir les clefs et portes correspondantes. Le seul atout de l'aventure réside en fait dans le graphisme de ses décors. Chaque position du joueur correspond à une superbe image digitalisée du château ou de ses environs. Cet environnement suffira-t-il à convaincre les amateurs d'aventure ? Rien de moins sûr en ce qui concerne les professionnels du genre... Il s'agit plus ici du plaisir de l'œil que de celui des petites cellules grises ! A noter enfin que la version cassette de *Forteresse* est quasi inutilisable, ou du moins qu'elle nécessite un temps de chargement et des manipulations plus complexes que le jeu lui-même... (Disquette Loriciels, pour *Amstrad CPC*).** **O. H.**

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

3D GRAND PRIX	87/139
720 DEGRES	92/142
ACE 2	92/142
ACTION FORCE	87/142
ADVANCE TACT. FIGHTER	87/138
ALBUM DIGITAL	118/162
ALBUM EPYX	118/189
ALIEN US	95/142
ALTERN. WORLD GAMES	92/142
AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142
ANGE DE CRYSTAL	145/220
ANNEAU DE ZENGARA	142/187
ARCHANOID	87/142
BARBARIAN	92/138
BASIL THE DETECTIVE	92/142
BASKET MASTER	87/142
BEST OF ELITE 2	92/142
BILLY 2	135/195
BIRDY	142/192
BIVOUAC	123/192
BLOOD VALLEY	92/142
B. MORANE ESPACE	245/245
B. MORANE CHEVALERIE	245/245
B. MORANE JUNGLE	245/245
BOB WINNER	139/168
BOBSLEIGH	92/142
BRAVESTAR	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CAPTAIN AMERICA	92/142
CHARLIE CHAPLIN	92/142
CHOSE DE GROTEMB.	132/172
CLASH	192
COBRA (LORICIEL)	126/175
COMBAT SCHOOL	87/142
CRASH GARETT	192/218
CRAZY CARS	126/156
DEATH WISH 3	89/142
DIEUX DE LA MER	122/192
DRILLER	145/175
DRUID 2	87/142
ELITE 6 PACK 2	92/142
ENDURO RACER	92/142
ERE HITS 2	142/223
EXCLUSIV	87/142
F15 STRIKE EAGLE	95/145
FIRETRAP	92/142
FLASH POINT	87/142
FORTERESSE	132/192
FREDDY HARDEST	87/142
GABRIEL	137/172
GAME SET MATCH	128/176
GAUNTLET 2	92/142
GRYZOR	87/142
GUADALCANAL	92/142
HIT PACK 2	92/142
HMS COBRA	255/295
HURLEMENTS	132/172
HYBRID	92/142
IMAGINE ARCADE HITS	119/162
IZNOGUD	192/242
JACK THE NIPPER 2	87/142
JACKAL	87/142
KONAMIS GREATEST HITS 1	92/142
LA GUERRE DES ETOILES	95/145
L'OEIL DE SETE	185
LAZER TAG	92/142
LES RIPOUX	122/192
LORICIEL HIT 4	149/178
MACH 3	126/178
MATCH DAY 3	87/142
MALETTE JEUX FIL	192/242
MARCHE A L'OMBRE	142/192
MARQUE JAUNE	246/246
MASK 2	92/142
MEURTRES EN SERIES	255/292
MONOPOLY	172/242
OCEAN ALL STARS HITS 1	92/142
OCEAN ALL STARS HITS 2	118/162
OUT RUN	92/142
OXPHAR	205
PACK FIL 2	135/186
PASSAGERS DU VENT 2	285/285
PHARAON	135/192
PIRATES	92/142
PROHIBITION	118/192
QIN	255
QUAD	142/178
RAMPAGE	92/142
RAMPARTS	92/142
RED L.E.D.	92/142
RENEGADE	87/142
ROAD RUNNER	92/142
RX-220	142/178
RYGAR	92/142
SAMOURAI TRILOGY	87/142
SCRABBLE	172/220
SIDE ARMS	92/142
SPY V SPY 3	95/145
STIFFLIP AND CO	92/132
STREET SPORT BASKET	92/142
STRYFE 2	132/172
SUPER HANG ON	92/142
SUPER SKI	145/192
SUPER SPRINT	142
THEY SOLD A MILLION 3	92/142
THUNDERCATS	87/142
TOUR DE FORCE	92/142
TRANTOR	92/142
TRESORS DE US GOLD	115/189
TRIVIAL POURSUIT	175/229
VICTORY ROAD	87/142
WIZARD WARZ	92/142
WORLD LEADERBORD	87/142

AMSTRAD K7 Budget 39 F

ACROJET
AMERICAS CUP
BALLBLAZER
CHOLO
COMBAT LYNX
CONTAMINATION
DONKEY KONG
DRUID
ELECTRAGLIDE
FROST BYTE
FUTURE KNIGHT
HIJACK
HOWARD THE DUCK
IMPOSSABALL
INFILTRATOR
KINETIX
KRAKOUT
KWAH
MARIO BROTHERS
MISSION OMEGA
NEMESIS THE WARLOCK
NETHER EARTH
NIGHT GUNNER
NOSEFERATY
PACIFIC
PINBALL WIZARD
PRODIGY
PULSATOR
RANARAMA
RETURN TO OZ
SABOTEUR
SIGMA 7
SIR LANCELOT
SPINDIZZY
STAR STRIKE 2
STRIKE FORCE COBRA
SURVIVOR
TEMPEST
THAI BOXING
THANATOS
UCHI MATA
WAY OF THE TIGER
XARQ
YIE AR KUNG FU
ZOIDS

COMMODOREK7 Budget 39 F

AMERICAS CUP
AVENGER
BALLBLAZER
BEYOND FORBID FOREST
BOULDERDASH CONST. KIT
CHAMELEON
COBRA
COMBAT LYNX
CYBORG
DRUID
ELEVATOR ACTION
EMPIRE
FIGHTER PILOT
FUTURE KNIGHT
GALVAN
HIGHLANDER
HYPERBALL
INFORDROID
KAYLETH
KETTLE
KINETIX
KORONIS RIFT
MACADAM BUMPER
MAGIC MADNESS
MASTER OF UNIVERS
MISSION AD
MISSION OMEGA
NEMESIS THE WARLOCK
NETHER EARTH
NOSEFERATY
PRODIGY
RANARAMA
RED ARROWS
SIGMA 7
SPINDIZZY
SUPERSTAR PING PONG
TARZAN
TEMPLE OF APSHAI
TENTH FRAME
THAI BOXING
THANATOS
TOMAHAWK
TRAIBLAZER
TREASURE ISLAND
UCHI MATA
WAR
XENO
XEVIOUS

ATARI XL/XE C/D Budget 49/59 F

A DAY AT THE RACES	X	
BALLBLAZER	X	X
BLUE MAX 2000	X	
BOULDERDASH II	X	
CHUCKIE EGG	X	
COMET GAMES	X	
CROSSFIRE	X	
DOMAIN OF T.UNDEAD	X	X
DROPZONE	X	
EIDOLON		
ELECTRAGLIDE		X
ESCAPE F. DOOMWORLD	X	X
FIGHT NIGHT		X
GOSTHBUSTERS		X
HACKER	X	
HOUSE OF USHER	X	
JAWBREAKER	X	
JET JET WILLY	X	X
JUGGLES HOUSE	X	
JUGGLES RAIMBOW	X	
KING OF RING	X	
KINGDOM	X	
KNIGHTS OF T. DESERT		X
KNOCKOUT	X	
LAZER HAWK	X	X
MORDONS QUEST	X	
NIBBLER		X
NIGHT RAIDERS	X	
ORB OF ZARRAMIER		X
POOYAN		X
RIVERRALLY	X	
ROCKET REPAIR		X
SCRAM	X	
SCREAMING WINGS	X	X
SEA BANDIT		X
SIDE WINDER	X	
SPRING	X	
SPINDIZZY		X
SPU V SPY 1	X	
SPU V SPY 2	X	X
WARRIORS OF RAS		X
WHINTER OLYMPICS	X	X
ZORRO	X	

2600 VCS CART. 109 F

AIR SEA BATTLE
BATTLE ZONE
BOXING
BREAKOUT
CARNIVAL
CHOPPER COMMAND
CIRCUS
CODERBREAKER
DEFENDER
DODGENS
DONKEY KONG
ENDURO
FREEWAY
GALAXION
GHOSTBUSTERS
GORF
GRAND PRIX
HUNT AND SCORE
JOUST
KABOOM
KANGAROO
KEYSTONE CAPERS
MEGAMANIA
METEOR DEFENCE
MIDNIGHT MAGIC
MILLIPEDE
MOUSETRAP
MS PACMAN
OUTLAW
PITFALL
PITFALL II
POLE POSITION
RAQUETBALL
RIVER RAID
SKEET SHOOT
SKI-JIG
SMURF
SOLAR FOX
SOLARIS
SPACE CAVERN
SPACE SHUTTLE
STARGATE
SUMMER GAMES
SUPER BREAKOUT
TENNIS
VENTURE
WARLORDS
WINTER GAMES 149
WIZARD ON WAR

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KIDD WONDER	195 F
ASTRO WARRIOR	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPLIFTER	195 F
ENDURO RACER	195 F
F 16 FIGHTER	149 F
GHOST HOUSE	149 F
MY HERO	149 F
OUTRUN	239 F
PHANTAZY ZONE	195 F
PRO WRESTLING	195 F
ROCKY	239 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	239 F
SPY VS SPY	149 F
SUPER TENNIS	149 F
TEDDY BOY	149 F
THE NINJA	195 F
TRANSBOT	149 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

ATARI ST

ADDICTABALL	169 F
ALBUM EPYX	242 F
ALTAIR	195 F
ALTERNATE REALITY	235 F
ARENA	329 F
ARKANOID	120 F
BALANCE OF POWER	249 F
BARBARIAN (PALACE)	169 F
BIVOUAC	185 F
BLACKLASH	195 F
BLUE WAR 3	220 F
BOULDERDASH CONST.	139 F
BUBBLE GHOST	192 F
CAPTAIN AMERICA	192 F
DEEP SPACE	255 F
DEFENDER OF THE CROWN	285 F
DEGAS ELITE	245 F
EDEN BLUES	190 F
ENCHANTER	159 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
FLIGHT SIMULATOR II	350 F
GAUNTLET 2	192 F
GOLDEN PATH	155 F
H.M.S. COBRA	235 F
HACKER 2	159 F
HITCHHIKERS GUIDE	195 F
HOLLYWOOD HIJINKS	159 F
INTERPRETEUR C	390 F
IZNOGUD	242 F
JEWEL OF DARKNESS	190 F
KINGS QUEST 3	239 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	242 F
LE MAITRE DES AMES	242 F
LEADERBOARD	199 F
LEADERBOARD TOURN.	99 F
LES DIEUX DE LA MER	192 F
LES RIPOUX	192 F
MACH 3	195 F
MALETTE JEUX FIL	290 F
MANHATTAM CHASER	239 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MARCHE A L'OMBRE	179 F
MASQUE	245 F
MASTERS OF THE UNIVERS	195 F
MERCENARY COMP	192 F
MEUTRES EN SERIES	235 F
MISSIONS EN RAFALE	245 F
NINJA	98 F
OUT RUN	195 F
PASSENGERS DU VENT 2	269 F
PAWN	185 F
PHANTASIE 2	225 F
PHOENIX	245 F
PLANETFALL	189 F
PROHIBITION	215 F
Q-BALL	185 F
ROADRUNNER	195 F
ROADWAR 2000	199 F
ROADWAR	195 F
ROGUE	220 F
S.D.I.	260 F
SAPIENS	195 F
SEASTALKER	145 F
SILENT SERVICE	199 F
SILICON DREAMS	195 F
SPACE QUEST	239 F
SPACE SHUTTLE	192 F
SPELLBREAKER	159 F
SPIDERMAN	170 F
STAR FLEET 1	430 F
STRIKE FORCE HAR.	239 F
SUPER HUEY	190 F
T.N.T.	179 F
TAI PAN	192 F
TASS TIMES	159 F
TERRORPODS	195 F
THAI BOXING	115 F
TRAILBLAZER	239 F
TRAUMA	242 F
TT RACER	239 F
ULTIMA III	239 F

AMIGA

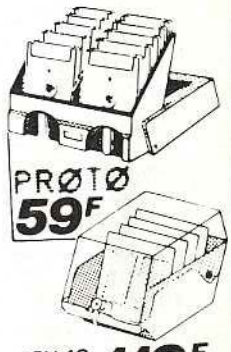
ALTERNATE REALITY	235 F
BARBARIAN	215 F
CALIFORNIA GAMES	239 F
CRUNCHER FACTORY	90 F
DEFENDER OF THE CROWN	275 F
DEMOLITION	115 F
FEUD	99 F
FLIGHT SIMULATOR 2	345 F
GAUNTLET	239 F
GOLDRUNNER	219 F
HACKER 2	249 F
HOLLYWOOD POKER	189 F
KINGS QUEST 3	285 F
LEADERBOARD	210 F
MARBLE MADNESS	195 F
NINJA MISSION	99 F
ORGE	239 F
PAWN	225 F
PHALANX	90 F
PHANTASIE	239 F
PLANETFALL	159 F
PLUTOS	142 F
ROADWAR 2000	239 F
SEASTALKER	159 F
SHANGAI	249 F
SILENT SERVICE	215 F
SINBAD	275 F
SPACE QUEST	269 F
SPELLBREAKER	159 F
STARGLIDER	199 F
SUPER HANG ON	145 F
SUPER HUEY	189 F
SWOOPER	189 F
TASS TIME IN TOWETOWN	249 F
ULTIMA III	210 F
WINTER GAMES	215 F
WINTER OLYMPIAD 88	195 F
WORLD GAMES	215 F
ZORK 2	159 F

IBM PC + COMP

A.C.E	195 F
ALBUM EPYX	220 F
ARKANOID	190 F
BALANCE OF POWER	239 F
BOB WINNER	220 F
CALIFORNIA GAMES	192 F
CONFLICT VIETMAN	239 F
EDEN BLUE	242 F
F15 STRIKE EAGLE	192 F
FARENHEIT 451	195 F
FLIGHT SIMULATOR	425 F
FORTERESSE	220 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500 CC	192 F
HMS COBRA	292 F
HOLLYWOOD HIJINX	289 F
INFILTRATOR	192 F
IZNOGUD	280 F
KAMPFGRUPPE	249 F
L'AFFAIRE	242 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	242 F
LE MAITRE DES AMES	242 F
LES RIPOUX	192 F
MACH 3	220 F
MALETTE JEUX FIL	290 F
MARBLE MADNESS	195 F
MARCHE A L'OMBRE	242 F
MEURTRES EN SERIES	290 F
MGT	195 F
MISSIONS EN RAFALE	242 F
PASSAGERS DU VENT 2	280 F
PHARAONS	220 F
PITSOP 2	195 F
PROHIBITION	242 F
RENDEZ-VOUS W/ RAMA	195 F
ROADWAR 2000	239 F
ROCK N WRESTLE	195 F
SABOTEUR 2	142 F
SAPIENS	220 F
SCRABBLE	242 F
SHANGAI	249 F
SILENT SERVICE	220 F
SOLO FLIGHT	192 F
SPACE GAMES	109 F
SPELLBREAKER	225 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE	149 F
SUB BATTLE SIMULAT.	220 F
SUMMER GAMES 2	192 F
SUPER TENNIS	192 F
TAI PAN	145 F
TOP GUN	195 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	290 F
ULTIMA 4	225 F
WIZARDS CROWN	239 F
WORLD GAMES	192 F

BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto	10x3	59 F
Boitier DS40LA	30x3	99 F
Boitier DS40LB	45x3.50	99 F
Boitier JSY 80	80x3.50	119 F
Boitier JSY 48	48x3	119 F
Boitier DD50L	50x5.25	119 F
Boitier DS100L	100x5.25	149 F



JSY 48 **119F**

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125-	89 F
Joystick Cheetah Mach 1	135 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	135 F
Speed king	120 F
Moonracker II	89 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	225 F

Gratuit : un doubleur de Joystick pour l'achat de 2 Phasor one ou 2 Cheetah Mach I

Disquettes 3.50" DFDD 9 F 95*



DISQUETTES 3" pour AMSTRAD **18F90***

* à l'unité - Par 100

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	120 F	230 F	420 F	995 F	1890 F
3" 1/2 DFDD	–	130 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	–	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	–	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 29 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

TI50

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT
DOM-TOM + ETRANGER 50F	TOTAL des COMMANDES		
	FRAIS DE PORT*		25
	TOTAL A REGLER		

port logiciel 15 F

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

Précisez pour quel ordinateur : ____ Disc ☐ K7 ☐ Budget suivant stock disponible

à retourner a JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

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

carte bleue CB ____ date d'expiration ____

NOM ____ PRENOM ____

N° ET RUE ____

VILLE ____ CODE POSTAL ____

Signature obligatoire

MAQUETTE REPRO-JM - NICE

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Devant l'avalanche de courrier réclamant sur tous les tons : des pokes des pokes encore de pokes, nous cédons à l'amicale pression. L'instruction poke sert à mettre en mémoire, à un emplacement donné, une valeur numérique. On arrive ainsi à « feinter » certains programmes, à leur faire lire 256 vies là où le programmeur aurait voulu en mettre trois seulement.
Attention les pokes concernent une seule machine, au sens le plus strict : il n'y a pas de pokes Amstrad mais pour le CPC 464, ou pour le CPC 664 ou encore le CPC 6128.
Attention encore : les pokes sont des mini-programmes qui doivent être chargés sur un appareil qui vient d'être allumé (dont les mémoires sont absolument vides), juste avant le chargement des programmes qu'elles visent à modifier.

Marie-Claire
Dans **L'Aigle d'Or,** *où trouver la clef en or ?*
Dans **La Planète inconnue,** *je ne trouve pas les objets qui correspondent aux différents personnages ? Que veulent dire les énigmes : « Allez en 3103 », « Allez en DHBD » ?*
Dans **La malédiction de Thar,** *quels objets correspondent aux personnages des différents lieux ?*
Dans **Le temple de Quauthli,** *comment sortir de ce labyrinthe d'insectes ? Quelle direction prendre ? Merci d'avance.*

Jérôme
Pour Jean-Baptiste (n° 47), dans **Sapiens** *on prend la hache et la sagaie avec « return » ou « enter ».*
Pour l'anonyme d'Orgon (n° 47), dans **Short Circuit,** *vas devant l'ordinateur dans la deuxième salle, appuie sur « Fire » et tu auras les programmes « search » et « laser ».*
Code de l'épilogue dans **Relief Action** *s.v.p.*
Tout renseignement sur **Miami Vice** *s.v.p.*
Merci à mon sauveur.

Anne
Sur un CPC 6128, dans **Le Passager du Temps,** *j'ai déclenché le mécanisme du passage secret, puis « nord », « haut ». Mais quel est le code ? Ayez pitié d'une pauvre mortelle !*
Dans **Héritage,** *pour être sûr d'avoir 30 000 dollars, cliquez avec le joystick lors du tir et lors de la prise du révolver, très rapidement, sans appuyer deux fois, sinon c'est très risqué.*
Dans **Masque,** *pour plus de renseignements sur les personnages, tapez « quel est votre rôle ? ».*
Quelle est la combinaison alphanumérique dans **Meurtre sur l'Atlantique ;** *la traduction du braille n'est pas utile.*
Voici les différents codes de **Saboteur II :** *2 Jonin, 3 Kime, 4 Kuji Kiri, 5 Saimen Jitsu, 6 Genin, 7 Milu Kata, 8 Dim Mark, 9 Satori.*
Pour atteindre la moto, il faut prendre les deux ascenseurs en descendant, celle-ci est dans le noir.
Pour **Billy la banlieue,** *c'est très simple ; il faut donner à chaque personnage l'objet lui appartenant : pour la fille = le cœur, pour le flic = le flingue, pour le punk = le couteau, pour le saxo = la guitare, pour le krishna = la potion, le métro = le ticket.*

Orphée : *quelle est la marche exacte à suivre pour détruire le barrage ?*
Cherche tous renseignements sur **Tensions, Orphée, Le Passager du Temps.**
A quand un plan de **Movie ?**
Bisous.

Morlock ST
Pour tous les aventuriers perdus dans **Le manoir de Morteville...**
Dès que le jeu commence, aller dans la chambre de Bob (quatrième porte à droite dans le couloir). Prendre le poignard, puis aller dans la chambre de Guy (cinquième porte à gauche). Prendre la bague en or surmontée d'une croix. Ensuite, vous avez rendez-vous à la cave. Mettre le poignard dans la fente au-dessus du soleil. Le passage secret s'ouvre ! Et maintenant mettez la bague dans la fente de la sphère et tournez la bague. En fouillant le cadavre vous allez trouver un objet, dont vous trouverez l'utilité au grenier... et puis vous verrez bien, je laisse planer le mystère !
P.S. : ce jeu est génial !

Jean-Philippe
Dans **Last Ninja** *comment passer le dragon cracheur de feu dans la zone Wilderness. Merci d'avance.*

Franck
Pour Christian (n° 44) et Sébastien (n° 45), dans **Harry & Harry,** *dans la première pièce, il faut tout d'abord écouter plusieurs fois pour s'assurer que les deux affreux sont bien partis, puis traîner le matelas. On se retrouve alors dans la seconde pièce où il faut allumer l'allumette (sur la table) contre le mur, puis la lampe à pétrole et la casser contre le matelas qui prend feu. Ensuite il faut monter sur le pallier par l'escalier et se cacher dans le cagibi derrière la porte de gauche. Là il faut encore écouter jusqu'à ce que Harry et Harry rappliquent et descendent à la cave. Une fois qu'ils ne sont plus sur le pallier on peut s'y aventurer. Ils ont laissé la porte ouverte. On peut alors pénétrer dans la pièce principale d'où l'on sort par la porte de gauche et voilà.*
Brillants enquêteurs, s'il vous plaît aidez-moi, dans **Meurtres sur l'Atlantique,** *que signifie le télégramme ? Comment trouver le code de la valise de Turning, le portefeuille égaré et Turning lui-même ? Après quelle durée de jeu l'ascenseur avant se bloque-t-il ? Je recherche également l'équipe idéale pour* **Fer & Flamme** *et des astuces pour jouer à* **Billy Banlieue** *et à* **Mission Elevator.**
Dans **Le Maître des âmes,** *comment ouvre-t-on la porte à deux serrures qui se trouve sur le mur Est de la pièce aux quatre portes ?*

Benjamin
Sur Thomson MO 6, dans **Arkanoïd,** *j'arrive à la trente et unième étape, et si je rate la capsule de rupture, j'ai beau alors détruire toutes les briques, il m'est impossible de passer au niveau suivant. Est-ce normal ?*
Tout renseignement sur le **Dossier Boerhaave** *sera le bienvenu.*
Dans les **Cavernes de Thenebe,** *j'arrive au dernier tableau, je ramasse toutes les capsules de virus thénubien, et je suis contraint de me laisser tuer ! N'y a-t-il pas de présentation pour la fin, est-ce normal ?*

Skull, tout pour l'Atari ST
Les questions :
Dans **Airball,** *que faire lorsque l'on a trouvé le « spell box » ?*
Dans **Sundog,** *comment atterrir sur la planète Enlie ?*
A Vincent (Tilt n° 45) : dans **Brataccas** *tu es accusé d'avoir commis un crime contre l'humanité, pour t'innocenter, il faut que tu trouves deux lettres puis après les avoir prises (une dans le complexe policier, une dans le « château »), il faut retourner au premier télé-transporteur et te télé-transporter.*
A Glibops (Tilt n° 45) : toujours dans **Brataccas** *un conseil, joue au clavier mais si tu persistes à la souris, pour prendre un objet en hauteur, il faut imprimer un long mouvement vers le bas à la souris.*
Encore dans **Brataccas,** *le lézard est intuable.*
Dans **Airball :** *le « spell book » se trouve sous le tas de cubes que l'on trouve en allant en bas à gauche (on déplace les cubes en les prenant).*
Merci de vos questions mais surtout de vos futures réponses.

Matthieu, amstradien
Pour Jean-Baptiste (n° 47), pour prendre une arme dans **Sapiens** *appuie sur « return ».*
Au passage, je n'ai rien compris à **Bactron** *et j'aimerais qu'on m'explique.*

FR II
Pour commencer voici quelques pokes de vies supplémentaires pour les Atari XL/XE :
Pour **Captain Sticky's Gold :** *charger le jeu en appuyant seulement sur « start » (en version cassette) ou en n'appuyant sur rien du tout sur disquette. Une fois que « ready » apparaît, taper : « Poke 9184,0 » puis « Dos », le jeu se mettra automatiquement en route avec 256 vies.*
Pour **Hyperblast,** *même style de chargement que le jeu précédent, mais tapez « Poke 21751 », puis « Dos », vous aurez alors 256 vies.*
Pour **Peanut Butter Panic,** *toujours le même style de chargement, mais taper « Poke 23135,0 » après avoir tapé « NEW » si nécessaire. Ensuite taper « Dos » et les fantômes deviendront inoffensifs. Les sandwiches qu'ils mangeront réapparaîtront immédiatement, mais attention, ils seront quand même comptabilisés pour le score final.*
Dans **Chimera,** *la clé à molette sert à ouvrir la barrière électrisée, le pain détruit les grille-pains et la pyramide se trouvant à gauche de la « dark-room », permet de détruire le thermomètre. J'espère qu'avec toutes ces informations, vous arriverez à faire ce sublime jeu.*
Dans **Médiator,** *il faut détruire la barrière pour se poser sur la plate-forme, ensuite il faut tirer trois fois dans l'arbre pour pouvoir traverser la rivière dessus. Récupérez les morceaux du squelette de votre cheval. Une fois le cheval reconstitué, faites-lui traverser la rivière puis continuez vers la droite de l'écran. Au tableau suivant, sautez de tortue en tortue et de feuille en feuille afin d'arriver sur l'île, puis allez récu-*


MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
Super SKI
AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!
MICROÏDS
MICROÏDS
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

SOS AVENTURE

pérer les pommes dans l'arbre pour les lancer sur votre cheval en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de votre joystick. Ensuite grimpez sur votre cheval pour repartir vers la droite de l'écran. C'est ici, au quatrième tableau, que je suis bloqué.
Maintenant quelques questions :
Dans **The Pawn,** *où se trouve l'eau du Guru et comment éclairer l'arbre des nains ?*
Dans **L'énigme du triangle,** *comment arriver chez le baron ?*
Dans **Never Ending Story,** *j'ai cinq objets, Artax, et j'ai fait apparaître le Luck dragon, ensuite, que faire ?*

Jean-Pierre
J'aimerais avoir des renseignements sur le lancement du logiciel **The OCP Art Studio** *pour* Amstrad 6128.
Pour le logiciel **Hijack** *comment prendre l'hélicoptère sans arrêter le temps ?*

Aragorn 3
Dans **Space Quest :** *comment ouvrir la porte dans la caverne où se trouve une grille avec une plante malfaisante en dessous ?*
Dans **Borrowed Time :** *j'ai trois preuves pour envoyer Farnham entre trois murs et une grille, à savoir le morceau de papier pris chez Lebock, la malette et la chaise se trouvant à l'intérieur, mais il m'en manque une à l'évidence.*
Par pitié, où est-elle ?
Dans **Déjà vu :** *j'ai retrouvé la mémoire, mais cela ne m'empêche pas de tourner en rond. Le guignol qui me braque à tout bout de champ mérite-t-il plus que le plaisir sadique qu'on peut prendre à lui taper dessus ? Comment aller chez Stenwood ?*
Dans **Azarok's Tomb :** *je charge le jeu, essaie d'aller dans toutes les directions, ne peux aller qu'au nord. Arrivé là j'essaie toutes les directions, et ne peux aller qu'au sud. Désormais mes allées et venues accentuent l'air de déjà vu des paysages. Aidez-moi, je fatigue !*
Que faire à la statue ?

Lionel
J'ai un MO 5 *et le jeu* **Saphir.** *Sur la cassette éditeur, j'ai réussi à créer mes propres tableaux et à les enregistrer, mais quand je joue et que je change de tableau, le bonhomme revient au tableau initial. Comment dois-je faire pour changer de tableau et pour enregistrer le jeu créé sur une cassette ?*
Merci beaucoup d'avance.

Magnus
Je suis empêtré depuis trois mois dans **Déjà vu** *sur* Mac. *J'ai trouvé l'antidote du poison que l'on m'a injecté pour me faire perdre la mémoire. Comment retirer la bombe de la Mercédès devant le bar de Joe ? Comment réveiller M. Stenwood chez lui ? Ne peut-on pas discuter avec la femme, rue Peoria ? Je sais tout sur mon identité grâce à l'antidote, comme sur le kidnapping dont m'avait chargé Joe. Je me souviens de tout jusqu'au moment où, quand je rentre dans le bar à 2 h 45 avec la rançon (20 000 $), je me fais assommer. Où trouver l'argent ? Quel est le but du jeu ?*
Que les anges qui me fourniront des explications soient bénis par les Saints de la micro.

Marc-Antoine
Pour Fabrice, dans le numéro 47, dans **Le mur de Berlin,** *il faut bien donner la bague au clochard dans le métro. Ensuite prendre le clef, aller au cinéma, prendre la perruque, aller prendre le revolver dans la boîte (avec le gilet, la perruque et la casquette). Enfin il faut aller chez l'antiquaire (Carlus) avec le revolver, la carte de policier et le masque et menacer l'antiquaire. Voilà vous avez gagné ou presque car une surprise vous attend !*
Quant à moi je pose une question à propos de **La bête du Gevaudan :** *où trouver un bâton ?*
Où se trouve l'hermite ?
Enfin dans **Baratin Blues,** *je suis dans le tracteur mais je ne sais pas que faire.*
Merci à celui qui m 'aidera.

Thierry de Saint-Maur
Dans **Tass Time in Tonetown,** *pour avoir la carte de presse il faut aller au journal dans la pièce avec l'ordinateur et faire « turn computer on and turn printer on ». Puis suivre les instructions. Pour entrer en contact avec les Daglets il faut montrer la carte de presse. On peut avoir une « zagtone » (instrument de musique), mais je ne sais pas m'en servir. A quoi sert-il et où s'en servir ? A quoi sert la carte trouvée par Blobo ?*
Dans **Spiderman** *que faire devant le ventilateur. Où est la salle avec la presse ? Où est l'autre partie de la formule de la toile ?*
Dans **Aztec Tomb :** *que donner à l'homme dans l'arbre ? Où est la carte dont tout le monde parle ?*
Enfin, dans **Time Tunnel** *je n'arrive pas à remuer les potions pour faire voler le balai.*

Thierry de Decize
Je suis coincé dans **Fighting Warrior.** *Je réussis à rentrer dans le château, mais une fois à l'intérieur, je n'arrive jamais à vaincre le démon ailé.*
Dans **Hacker,** *j'arrive à obtenir le dessin d'un robot mais je ne peux aller plus loin. Quand je tape le « Australia », une carte du monde se dessine et le mot « MSG » clignote, toutes les commandes sont alors bloquées, que faut-il faire ?*
Pour les aventuriers qui n'auraient pas encore résolu **Red Hawk** *voici quelques indices. Le libraire donne les adresses de plusieurs personnes en tapant « Say to Librarian », « Tell me about X », X désignant la personne concernée.*
Pour résoudre l'énigme vous devez arrêter Fusor grâce aux bottes, techno grâce à l'aimant, rats grâce au chat, et enfin Merlin en prononçant « Kwah ». Avant chaque arrestation, vous devez fouiller les bandits et leur prendre leur carte. En donnant le vase situé dans les entrepôts au gardien du musée, vous saurez où se trouvent les égoûts. Vous aurez alors résolu une bonne partie de l'énigme.

Augustin et Jérémy
Dans **Le temple de Quauhtli,** *après avoir traversé la rivière, comment tuer les nombreuses abeilles ? Y a-t-il un autre moyen d'accès ? Et comment arriver au temple ?*
Dans **Vampire,** *nous avons trouvé une fille avec un vampire. Comment tuer celui-ci sans tuer la fille ? Si on veut passer par le toit (il y a deux issues), il faut un objet. Lequel ?*
Dans **Yie ar Kung Fu 2,** *quand on arrive à la dernière étape, comment tuer le magicien qui ne fait que bouger à chaque fois qu'on approche de lui ? Faites vite, sinon on s'entre-tue.*
D'autres renseignements sur **Le temple de Quauhtli** *seraient les bienvenus.*

Patrice
*Pour Cobra (*Tilt n° 47*), dans* **Black Cauldron,** *on ne peut pas passer la palissade derrière la maison de* Dallben. *Les cours d'eau qui passent dans les deux tableaux du haut sont infranchissables, sinon on peut nager dans tous les autres.*
Pour accéder au château il suffit de contourner les rochers « à tatons », puis de tendre la corde donnée par Dallben et grimper.
Pour ma part, que faut-il faire après avoir delivré le joueur de harpe et la princesse et après avoir mis « Hen Wen » à l'abris. Faut-il sortir du château ?
A quoi servent le miroir magique et la harpe ?
Dans **King's Quest,** *comment entrer dans l'île ?*

Pierre
C'est un sous-doué qui crie à l'aide. Dans **Time Machine** *pour* C 64, *je suis bloqué devant la porte du château. J'ai passé des heures à essayer d'entrer, en vain. J'ai l'impression d'avoir tout tenté.*
Dans **Dragon's Lair** *pour* C 64, *comment faut-il faire pour passer au niveau supérieur ? J'en suis toujours au premier niveau.*
Merci au sympa Commodoriste qui voudra bien me dépanner.

Roland
Si vous pouviez m'indiquer la façon de terminer **Sorcery +** *(tuer ou capturer le nécromancien), peut-être pourrais-je enfin dormir tranquille ?*

Bruno
Dans **Monty ot the Run** *pour* C 64, *je suis coincé au tableau « Severage Works ». Je n'arrive pas à ouvrir la porte de gauche.*
Merci à mon futur sauveur !

François-Xavier
Dans le logiciel **Duel au Colorado** *de Chip, version* TO/MO, *que veulent les Indiens ? S'ils veulent l'étalon, comment l'attrapper et qu'est-ce qu'on fait sur les montagnes et au cimetière ?*
Dans **Planète Inconnue** *de FIL, comment déchiffrer les codes des pirates ? Peut-on entrer dans la forteresse des Orglubs ? Comment parvenir aux sages Visionarius ?*
Quels objets doit-on prendre ?

Rémi
J'aimerais savoir comment sortir du premier tableau dans **Tuer n'est pas jouer** *sur* MSX. *Et si la méthode n'est pas la même pour les autres tableaux, j'aimerais également savoir comment faire ?*

Philippe
J'ai deux problèmes dans **The Maze of Galious** *sur* MSX :
— *je n'arrive pas à trouver : la rame, le tapis, la robe, la poupée et la dague, pourtant j'ai fait tout le château. S.O.S. Aidez-moi !*
— *lorsque je suis dans le deuxième monde, je n'arrive pas à passer de l'autre côté de la rive et malgré l'aide du dieu, je n'arrive à rien.*

Didier
Dans **Rings of Zilfin** *sur* ST, *voici quelques mots de passe : Maygoon, Bi-thar, Hazmédy puis Belirr, Onumda, Derhall. Prière de la tour noire : Dem, Ogandur, Shem. Et pour finir voici quelques amis dont il est utile de connaître le nom : Karbann, Orlan, Karum, Jimbo, Menido, Kutka...*
Et maintenant qui peut m'aider pour **le Manoir de Morteville** *et pour* **Golden Path** *sur ST ?*

Marie et Mathieu sur TO 9
Dans **L'Aigle d'Or,** *existe-t-il un autre « truc » que le crucifix pour lutter contre les fantômes ? Ils parviennent à se débarrasser de deux d'entre eux, jamais du troisième.*
Dans « Nitroglycérine » la quatrième étape est-elle seulement affaire de patience ou existe-t-il un « truc » pour arriver sur la bonne voie ?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD







ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent....

ATARI ST / AMIGA

METAL HURLANT LOGICIELS

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

PHOTO : PPP NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N6

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

CONCOURS TILT

DECOLLEZ AVEC TILT !



1er PRIX

1 aller / retour pour 2 personnes Paris – Los Angeles

2e AU 5e PRIX

1 aller / retour pour 2 personnes Paris – Londres

6e AU 20e PRIX

1 stylo calculette TILT

5e ANNIVERSAIRE

TILT vous propose de découvrir parmi ces 6 illustrations
de Jérôme TESSEYRE
lesquelles sont la reproduction exacte
d'une illustration de couverture de TILT
et pour quel numéro de parution ?



BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 28 JANVIER 88
à TILT Microloisirs concours 5e Anniversaire
2, rue des Italiens 75009 PARIS

Illustration n° 1 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Illustration n° 2 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Illustration n° 3 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Illustration n° 4 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Illustration n° 5 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Illustration n° 6 ☐ OUI ☐ NON de TILT N°

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : |_|_|_|_|_|

Ville : _____

Date de naissance : |_|_|_|_|_|_|

Abonné à Tilt ☐ OUI ☐ NON

PLEINS FEUX SUR

TILT AMSTRAD

JEUX
PLUS DE 550 SOFTS
DES CENTAINES
DE PHOTOS D'ÉCRAN

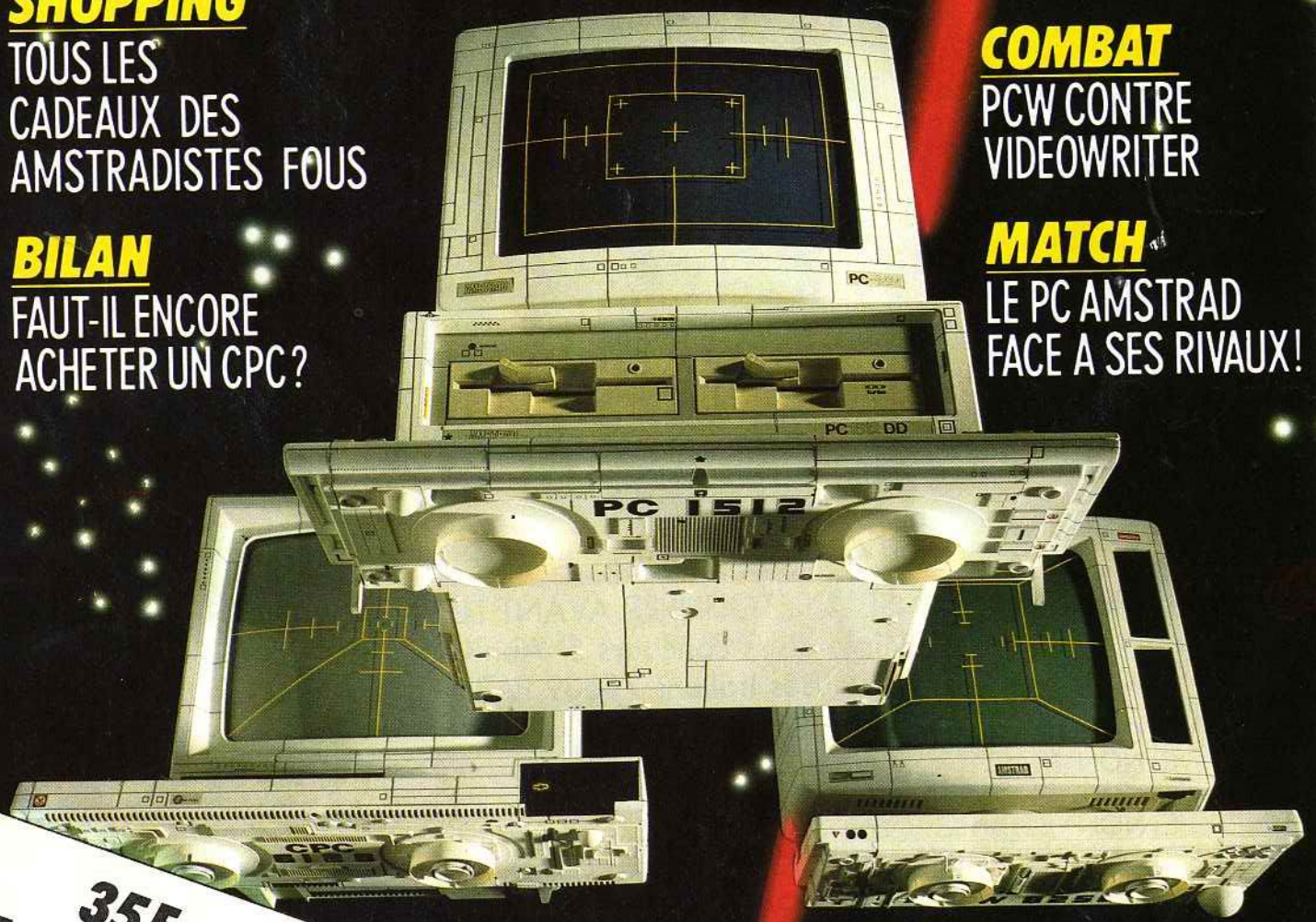
SHOPPING
TOUS LES
CADEAUX DES
AMSTRADISTES FOUS

BILAN
FAUT-IL ENCORE
ACHETER UN CPC ?

CROCODILE ROCK
UNE NOUVELLE
EXCLUSIVE SIGNÉE
PÉPÉ LOUIS

COMBAT
PCW CONTRE
VIDEOWRITER

MATCH
LE PC AMSTRAD
FACE A SES RIVAUX !



35 F. CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

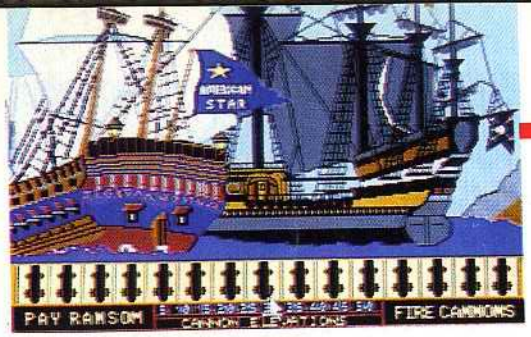
CANADA 6$CAN MAROC 42DH ESPAGNE 800PTAS ISSN 0753-3968

Club Tilt

Rejoignez le Club Tilt, profitez de vos privilèges exclusifs et gagnez une semaine aux U.S.A. à Epcot Center pour 2 personnes et 136 autres prix au Grand jeu Club Tilt



Photo : propriété de l'office du tourisme des Etats-Unis



Toute l'année des réductions la micro-informatique et

Vos réductions sur la micro-informatique

–5% sur le matériel*

Vous êtes bien branché micro? Alors, vous le savez, votre merveille d'aujourd'hui risque fort de se retrouver un jour dépassée par un nouveau micro aux dents longues.
Et changer de matériel, ce n'est pas toujours facile: les calculs de budget se terminent trop souvent par "error".
Aujourd'hui le Club TILT vous offre les moyens de rester au "Top".
Dans tous les magasins partenaires du Club TILT vous bénéficierez de 5% de réduction sur : les unités centrales, les moniteurs, les lecteurs de disquettes, les claviers, les imprimantes, les consoles, les cartes, les modems et les souris.
Faites vos comptes : *–5% sur un ordinateur d'une valeur de 4500F = 225F d'économie. Vite rentabilisée l'adhésion au Club TILT!*

– 10% sur les logiciels*

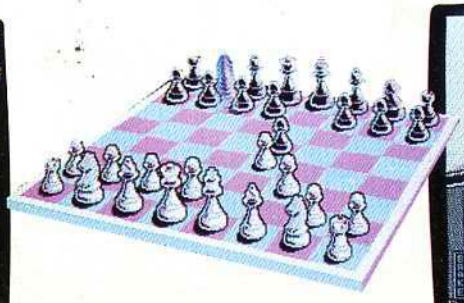
Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre : quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre ordinateur.
Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club TILT a la solution: du jeu de simulation à la création musicale, du jeu d'action aux utilitaires, avec – 10% sur tous les logiciels dans les magasins partenaires du Club TILT, il y a de quoi donner une bonne indigestion à votre lecteur de disquettes!

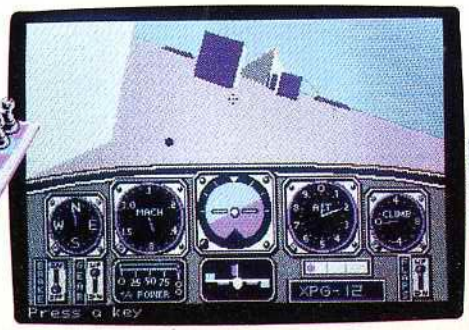
– 10% sur les accessoires et la librairie*

Pour compléter le panorama de ces réductions, le Club TILT vous permet également de bénéficier de 10% de réduction sur les accessoires : joysticks, câbles, disquettes vierges, boîtes de rangements... ainsi que sur la librairie micro-informatique (dans les limites autorisées par la loi Lang). Alors si vous êtes déjà au bord du court-circuit, tâchez de vous remettre : voici tout de suite une autre rubrique "privilèges" au menu du Club Tilt.

** Ces réductions réservées exclusivement aux membres du Club TILT, ne peuvent pas s'ajouter à des réductions que le magasin consentirait déjà sur certains articles, à l'occasion de soldes ou de promotions exceptionnelles.*









et des privilèges sur toute
t vos autres passions.

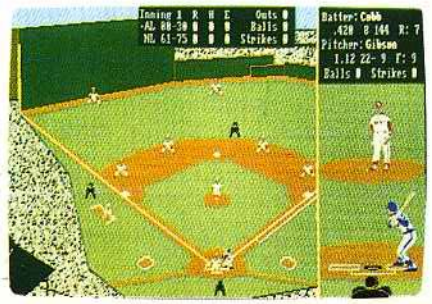
Vos privilèges

Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner

Vous voulez aller aujourd'hui plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one"?

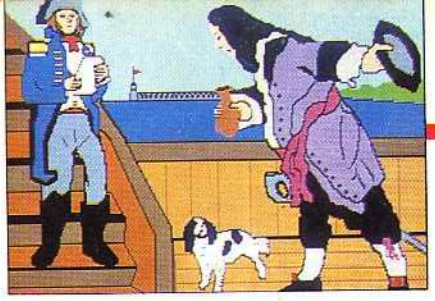
Là aussi, le Club est à vos côtés:
Vous pouvez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux! Bien sûr, ces "méga-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés!
Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi tous les bulletins. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.
A Epcot, tout devient possible: passer du Japon au Mexique en quelques minutes, créer votre propre jeu électronique, descendre au cœur d'un ordinateur ou vous projeter de l'ère des dinosaures au 23e siècle...
Et si vous ne partez pas, il reste l'imprimante, 5 lecteurs de disquettes, 30 joysticks et 100 logiciels pour vous consoler. A tout cela, une seule condition retourner avant le 15 janvier 88 au plus tard le bon à découper qui se trouve en page suivante.
Mais avant de courir à la poste, prenez le temps de consulter la suite du programme Club Tilt: Ce n'est pas encore fini!











Club Tilt : vos exclusivités.

Le cinéma

Grâce au Club TILT vous pourrez bénéficier de places à prix réduits dans toutes les salles UGC de France: Tous les jours, pour tous les films, vos places à 24F! Débranchez vos ordinateurs et passez au grand écran...

Les spectacles

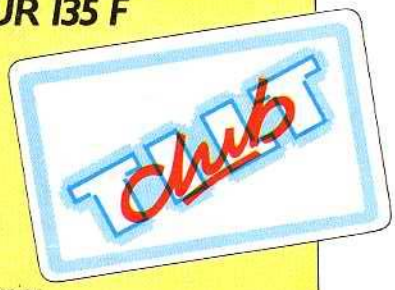
Même les cerveaux "Top Niveau" ont de temps à autre besoin de refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le "Club TILT" vous offre des conditions préférentielles dans de nombreuses salles en Région Parisienne, et pour de nombreux spectacles: Par exemple les concerts : (Bercy, le Zenith, le Palais des Sports) le théâtre, le café-théâtre (théâtre des Champs-Elysées, Montparnasse, Bouffes Parisiens, Châtelet...) les attractions (les cirques, Mirapolis...) les manifestations sportives (le tennis, le patinage artistique) etc.



Club Tilt : votre dossier

Top secret votre dossier est le premier élément qui vous différencie de "ceux qui ne savent pas" tout ce que le Club Tilt apporte aux fans de micro. Grâce à lui, vous bénéficiez de toutes les informations Club. Sa formule de classeur spécialement conçue pour une remise à jour permanente vous permet d'être toujours le premier au courant des infos exclusives et de tous les détails de la vie du Club.

UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F



Regardez bien cette carte : c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier. Gardez-la toujours sur vous, ne l'égarez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.

Club Tilt : pour adhérer

Il ne vous reste donc plus qu'à envoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 F à l'ordre du Club Tilt à : **Centre de gestion + Club Tilt 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex**

Le tirage au sort aura lieu le 26 février 88. Votre carte de membre et votre dossier vous seront envoyés sous 3 semaines à compter de la réception de votre adhésion. Alors, bienvenue au Club des accros de la micro, et à très bientôt!

BON A DÉCOUPER

1 0 4

☐ Oui, je désire adhérer au Club Tilt, bénéficier de l'ensemble des privilèges et participer au tirage au sort je joins à cet effet le règlement de ma cotisation annuelle fixée à 135F (chèque ou CCP à l'ordre du Club Tilt).

☐ Non, je ne désire pas adhérer au Club Tilt, je ne bénéficierai pas de l'ensemble des privilèges mais je participerai au tirage au sort.

Règlement complet et timbre remboursé sur simple demande au Club Tilt.

Nom : _____ Prénom : _____

Rue : _____ N° _____

Ville : _____ Code Postal : _____

Pays : _____

Date de naissance : ___/___/ 19___

TILT
MICROLOISIRS

VOUS OFFRE UNE RÉDUCTION DE 51F

ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN COULEUR

PROFITEZ-EN VITE



RENVOYEZ
LA CARTE CI-CONTRE
AUJOURD'HUI
MÊME

OFFRE SPÉCIALE

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIÉ

OUI Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARGEAU-PTHIERRY CEDEX.

☐ Je préfère régler à réception de votre facture.
* Étranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

VE 50

TILT MICROLOISIRS
LIBRES RÉPONSES N° 878377
77989 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS
AFFRANCHIR

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

+

1 numéro spécial

le guide jeux et micro Edition 1988

+

1 superbe cadeau

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

Des conditions exceptionnelles chez des revendeurs exceptionnels

LES NOUVEAUX PARTENAIRES DU CLUB TILT

ESPACE MICRO I
32 rue de Maubeuge
75009 PARIS

ESPACE MICRO II
243 bd Voltaire
75012 PARIS

PALAIS
Centre Commercial – Place des Halles
67000 STRASBOURG

ET TOUJOURS...

LOISIR INFORMATIQUE
39 rue de l'Oratoire
14000 CAEN

INFOMANIE
3 rue Perrault
75001 PARIS

VIDEOSHOP
50 rue de Richelieu
75001 PARIS

MICROSTORY
14 rue de Poissy
75005 PARIS

MICROFOLIES
40 bis rue de Douai
75009 PARIS

AMIE
11 bd Voltaire 75011 PARIS

JBG ELECTRONICS
163 av. du Maine
75014 PARIS

VIDEOSHOP
251 bd Raspail 75014 PARIS

ELECTRON
12 place de la Porte
de Champerret 75017
PARIS

CONSEIL COMPUTER
20/21 quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN

MICROFOLIES
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

MICROFOLIES
13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MASTER VIDEO 7
Centre Commercial Rosny 2
face à La Fontaine.
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

REGLEMENT DU CONCOURS · 5e Anniversaire "

1) Les Editions Mondiales organisent dans le magazine TILT Microloisirs un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat, du 23 décembre 1987 au 30 février 1988.

2) Ce jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel des Editions Mondiales et de leur famille.

3) Le jeu-concours consiste à découvrir parmi 6 illustrations réalisées par Jérôme TESSEYRE lesquelles ont servi à la réalisation d'une couverture de TILT et pour quel numéro de parution.

4) Les bulletins réponses ou photocopies devront être adressés à : TILT Microloisirs " 5e anniversaire " 2, rue des Italiens 75009 PARIS avant le 25 janvier 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Un tirage au sort parmi les gagnants déterminera l'attribution des lots.

5) Les bulletins réponses raturés, illisibles, incomplets ou envoyés après la date limite ne seront pas pris en compte. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

6) Un seul bulletin de participation par famille (même nom et même adresse) sera retenu.

7) Les participants à ce jeu concours autorisent par avance les organisateurs à publier leurs nom, adresse et photographie si nécessaire, à toutes fins commerciales.

8) En aucun cas les lots ne pourront être échangés ni contre d'autres ni contre leur équivalent en valeur ou en espèces.

9) Les résultats du jeu-concours seront publiés dans TILT Microloisirs N° 52 du mois de mars 88.

10) Le présent règlement a été déposé à la SCP Ouazan Bensoussan Huissier de justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à TILT (joindre une enveloppe timbrée).

11) La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple de ce règlement. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

12) Les Editions Mondiales ne sauraient être tenues responsables en cas de perte, retard ou avaries provenant des services postaux. Elles trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement.

13) Les lots :

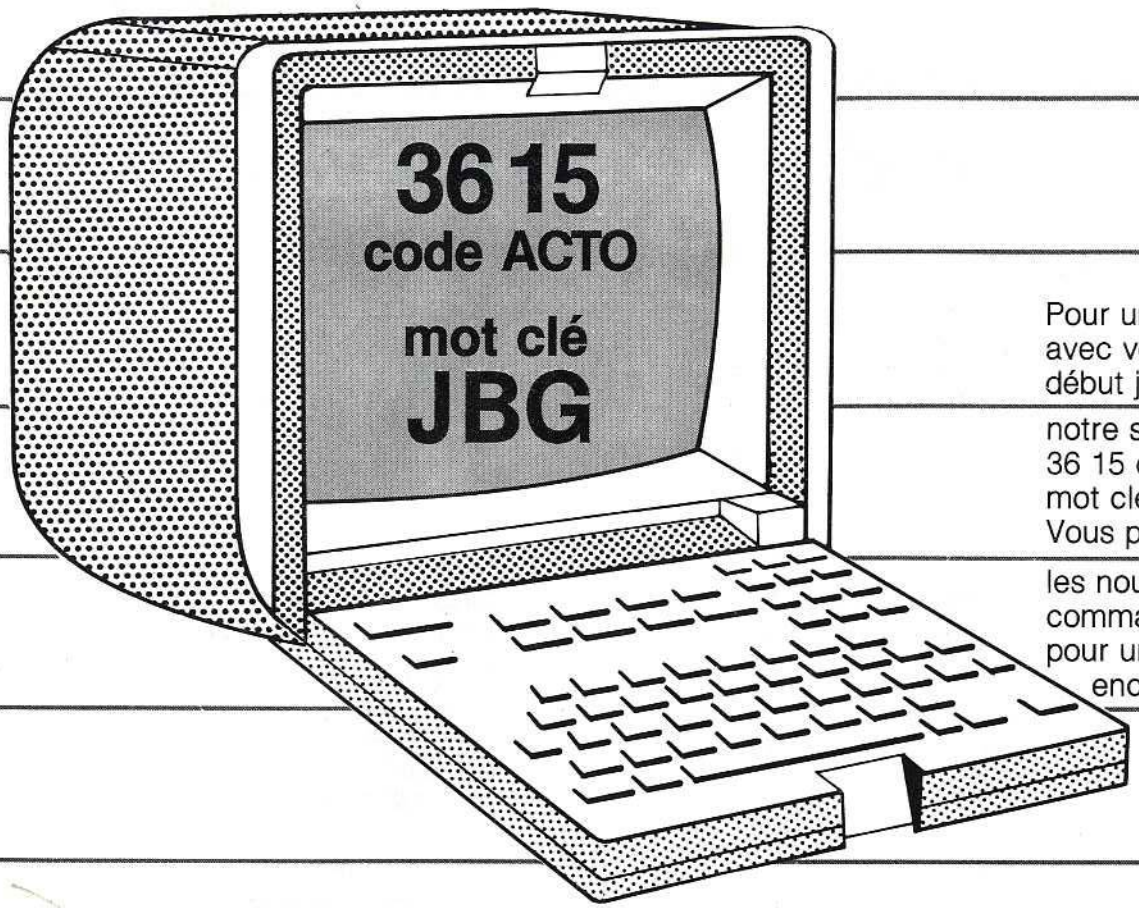
1er prix : 2 billets d'avion aller-retour PARIS – LOS ANGELES sur la compagnie UTA aux dates choisies par le gagnant à utiliser avant le 31.09.88.

2, 3, 4 et 5e prix : 2 billets d'avion aller-retour PARIS – LONDRES sur la compagnie BRITISH CALEDONIAN AIRWAYS aux dates choisies par les gagnants à utiliser avant le 31.09.88.

Du 6e au 20e prix : un stylo calculatrice TILT.

14) Le présent règlement comporte quatorze articles.

... NOUVEAU... NOUVEAU... NOUVEAU... NOUVEAU...



Pour un contact permanent avec vous,
début janvier nous inaugurons notre service Minitel
36 15 code ACTO
mot clé JBG.
Vous pourrez voir les nouveautés, les prix, commander votre matériel pour une livraison encore plus rapide.

Services disponibles : liste du matériel et des logiciels, les prix réactualisés tous les jours; promotions, boîte aux lettres, dialogue en direct.

MATÉRIEL ATARI

1	– ATARI 520 STF monochrome	4 380 F
2	– ATARI 520 STF couleur	5 490 F
3	– ATARI 1040 STF monochrome	5 990 F
4	– ATARI 1040 STF couleur	7 490 F
5	– Moniteur monochrome SM 124	1 390 F
6	– Moniteur couleur SC 1425	2 490 F
7	– Imprimante ATARI SMM804	n.c.
8	– Disque dur SH 205	4 990 F
9	– Lecteur 720 k Cumana	1 650 F
10	– Free Boot	490 F
11	– Imprimante EPSON LX 800	2 690 F
12	– Imprimante STAR NL 10	2 690 F

13 SLM 804 imprimante laser
8 pages par minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F HT

14 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F HT

15 ATARI 520 STF
+ un tapis souris
+ un joystick
+ 10 disquettes 3,5 p.
2 990 F

16 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

17 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur ATARI SC 1225
+ 1 cadeau
5 490 F

18 ATARI 1040 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ Star NL 10
8 390 F

19 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F HT

20 MEGA ST 2 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur monochrome haute résolution
9 950 F HT monochrome, 11 215 F HT couleurs

21 MEGA ST 4 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F HT monochrome, 14 215 F HT couleurs

22 PACK 1
Superbase
Calcomat 2
Becker text
1 650 F

23 PACK 2
Calcomat
Textomat
Datamat
650 F

LOGICIELS ATARI

utilitaires

24	– Publishing partner	1 700 F
25	– Solution	2 380 F
26	– Evolution	1 260 F
27	– 1 ST Word Plus	990 F
28	– Pack bureautique	1 650 F
29	– GFA basic	495 F
30	– Dimension 3	440 F
31	– CAO 3D	750 F
32	– Signum	1 790 F
33	– Degas elite	290 F
34	– ZZ rough	440 F
35	– Artist	450 F

JEUX

36	– Test drive	340 F
37	– Barbarian	240 F
38	– Terropods	240 F
39	– Manoir de Morteville	210 F
40	– Startrek	250 F
41	– Super sprint	145 F
42	– Defender of Crown	295 F
43	– Crazy cars	n.c.
44	– Tanglewood	210 F
45	– Goldrunner	250 F
46	– Trivial Pursuit	280 F

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 Paris

Mº Alésia

Ouvert de 10 h à 19 h 30
du lundi au samedi.

Crédit CREG immédiat

MATÉRIEL AMIGA

47	Moniteur couleur A 1081	2 950 F
48	Lecteur externe 3,5 p. A 1010	2 090 F
49	Extension mémoire 512 ko + horloge	1 095 F
50	Extension mémoire 2 Mo	3 550 F

51 AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 700 F

52 AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 450 F

53 AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur
A 1081 15 290 F

LOGICIELS

54	CAO 3D	1 550 F
55	Publisher 1000	1 600 F
56	Digiview	2 360 F
57	Genlock	4 990 F
58	Videoscape 3D	1 270 F
59	Deluxe Paint 2	990 F
60	TV text	750 F
61	Sonix	490 F
62	Digi Paint	550 F
63	Super Base	950 F
64	Aegis Draw	750 F
65	Page Flipper	410 F

JEUX

66	Fly Sim 2	390 F
67	Defender of the Crown	360 F
68	Test Drive	340 F
69	Crazy cars	290 F
70	Marble Madness	250 F
71	Western games	320 F
72	Dark castle	280 F
73	Sinbad	360 F
74	Music Studio	295 F
75	Mœbius	270 F
76	Faery tale	380 F
77	Fire power	270 F

Etc.

NINTENDO

86	Console de base livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	1 190 F
87	Console de luxe livrée avec 2 manettes et 1 cartouche + 1 robot et sa cartouche + 1 pistolet et sa cartouche	1 990 F

ACCESSOIRES

88 – Robot . . 390 F 89 – Pistolet . . 249 F

CARTOUCHES

90	1942 Commando	94	Super Mario
91	Duck Hunt	95	Uban Champion
92	Gyromite	96	Popeye
93	Golf		+ nouveautés

249 F

SEGA

97 – Console de jeux livrée avec 2 manettes de jeu 1 cartouche Hang One 990 F

ACCESSOIRES

98	Pistolet livré avec 3 jeux Marksman shooting, Trap shooting, Safari hung	449 F
99	Control stick	169 F

CARTOUCHES

100	Wonder Boy	219 F	108	Pro Wrestling	219 F
101	Secret Command	219 F	109	Alex kid	
102	F 16 Fighter	169 F	110	in miracle world	219 F
103	World grand prix	219 F	111	Space harrier	269 F
104	Action Fighter	219 F	112	Outrun	269 F
105	Transbot	169 F	113	Astro warrior	219 F
106	Rocky	269 F	114	Black belt	219 F
107	Choplifter	219 F	115	Quartet	219 F
			116	Fantasy zone	219 F

DIVERS

117	Pro 5000 (transparent)	180 F	121	Disquette 5,25 p. par 10	60 F
118	Joystick Quickshot II	70 F	122	Disquette 3,5 p. par 10 DFDD	130 F
119	Joystick Quickshot II Turbo	140 F	123	Disquette 3 p. par 10	250 F
120	Joystick pro compétition	160 F	124	Imprimante laser Centronics	n.c.

MATÉRIEL AMSTRAD

COMPATIBLES

		HT
78	PC 1512 SD (monochrome)	4 997 F
79	PC 1512 SD (couleurs)	6 890 F
80	PC 1512 DD (monochrome)	6 290 F
81	PC 1512 DD (couleurs)	8 190 F
82	PC 1512 HD 20 Mo (monochrome)	8 990 F
83	PC 1512 HD 20 Mo (couleurs)	10 890 F

IMPRIMANTES

		HT
84	DMP 3160	1 930,86 F
85	DMP 4000	3 364,25 F

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

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
Total . . . . . F

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
TÉL.
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

carte bleue CB
Date exp. Signature

TAM-TAM SOFT

ATARI : HISTOIRE DE ROMS

La rumeur s'enfle: il se passe quelque chose d'anormal avec les 520 ST. Décidément Atari exag.. Stop! Atari n'est pas en cause. Les faits: certains acheteurs de 520 ST mettent fébrilement une disquette neuve, achetée en magasin, d'un grand jeu (Arkanoïd), ou d'un utilitaire précieux. Et la machine refuse de charger. Comme le ST du copain, donc d'une série antérieure charge, lui, ces programmes sans rechigner, le problème semble venir de la machine. Vous avez presque tout faux: Atari livre depuis peu une nouvelle version du TOS dans les ROM de ses machines. Version qui ne modifie absolument pas les règles de programmation des ST. Mais certains programmeurs, (trop) malins, ont utilisé, soit pour la protection, soit pour des astuces diverses, certaines adresses qui étaient libres, bien que réservées pour le TOS, et qui aujourd'hui, sont effectivement occupées par celui-ci. Conséquence de l'histoire: certains éditeurs vont revoir les programmes pour qu'ils ne posent plus problème. Il y a une morale: les programmeurs devraient éviter d'utiliser des caractéristiques logicielles ou matérielles des machines qui ne figurent pas dans les spécifications du constructeur. Car quand celui-ci les modifie sans prévenir, et il en a le droit le plus strict, ce sont les acheteurs qui trinquent..

S.O.S CONSOMMATEURS!

C'est l'émeute: Astérix chez Rahazade, Blue War III, Super Sprint et d'autres logiciels font partie des logiciels à problèmes. Tilt reçoit des coups de fil de lecteurs perplexes. Par dizaines les clients désorientés ou furieux assiègent les boutiques. Dans ces cas-là les éditeurs devraient proposer aux acheteurs le remplacement des programmes récalcitrants. Et surveiller de plus près les ruses des programmeurs.

A.M.I.E

"AMIGA..lement vôtre!" telle pourrait être la devise de la boutique A.M.I.E. On y trouve, répartis sur trois niveaux, un grand choix de matériels, de logiciels de jeux et d'utilitaires, plus les nouveautés pour les principales machines ludiques: Atari, Commodore, Amstrad. L'accueil est plutôt agréable et le personnel vous guide dans vos choix.
A.M.I.E. 11 Bd Voltaire 75011 Paris, tél (1) 43 57 48 20.

RUN INFORMATIQUE

Chez RUN vous êtes accueilli par Mme et M. Dumas, pour qui la micro est plus qu'un commerce, c'est aussi un plaisir. L'Amiga occupe une place de choix au milieu d'Atari, d'Amstrad et de consoles. Des jeux partout, les gamins peuvent piocher dans le bac des soldes. Une boutique pour les 7 à 77 ans.
RUN INFORMATIQUE 62 rue Gérard 75013 Paris, tél (1) 45 81 51 44

MARTECH

Electronic Arts assure depuis le 1er décembre la distribution de tous les produits Martech, dans toute l'Europe, sauf en Espagne.

L'OSCAR DES SIMULATEURS

L'Oscar du meilleur logiciel de simulation de vol 1987 à été décerné dans l'Auditorium de la FNAC du Forum des Halles à "Advanced Flight Simulator" de Electronic Arts édité en France par Ubi Soft.
Une mention spéciale a été attribuée au logiciel Flight Simulator II, édité par Microsoft, pour son programme d'initiation très complet.
Le gagnant a reçu une maquette de l'avion d'Henri Farman en 1909.

PRIX LITTERAIRES

Les trois livres en compétition pour le prix Mannesmann Tally, récompensant un ouvrage de fiction lié à l'informatique sont:
"Netwar" de Thierry Breton (Robert Laffont), "le Comité des risques" de Jean Soublin (Seuil) et "Cobaye baby" de Cathy Bernheim.

ELECTRON, ÇA DEMENAGE!

Tous les passionnés connaissent Electron. Tous ne savent peut-être pas encore qu'Electron vient de déménager au 12, place de la Porte Champerret, 75017 Paris. La nouvelle boutique, située à moins de 200 mètres de la précédente, est carrément somptueuse et mérite le détour, ne serait-ce que pour la visiter! Elle se partage en plusieurs espaces: un espace loisir avec les consoles Sega et Nintendo, des 520 ST, des Amiga 500... Un espace pro avec le Thomson PC, les Atari 2 et 4 méga et l'imprimante laser, l'Amiga 2000.. Un studio midi avec une batterie de synthé: quatre Yamaha, un Casio, un Roland... Une salle de formation qui permet de s'initier dans les meilleures conditions au traitement de texte sur ST, à la compta (Jaguar), à la PAO (Publishing Partner), à la musique (Créator) ainsi qu'au GFA Basic, à Lotus, à Master Plan ou à Solution. A noter, pour les passionnés de simulateurs, une formation, tous les dimanches après-midi à Flight Simulator II. Et pour janvier, Electron annonce l'ouverture d'un espace exclusivement réservé aux PME, dans lequel commerçants ou chefs d'entreprises pourront découvrir les configurations complètes qui répondent à leurs besoins.
ELECTRON, 12 place de la Porte de Champerret, 75017 Paris.
Tél (1) 42 27 16 00

CLUB

Le club Microtel de Magnanville se lance dans la distribution de logiciels freeware et shareware sur PC. Moyennant une adhésion au club de 250 francs vous recevrez dix disquettes chaque année et le catalogue du club.
Microtel Club Magnanville 78200
Tél 30 92 49 25

SPECIAL P.A.

Vous cherchez à vendre votre vieil ordinateur, à échanger vos logiciels, à acheter le micro de vos rêves, à trouver des contacts, voire un emploi dans la micro-informatique? Annonces Informatiques est le journal qu'il vous faut: pour 8 francs, il vous offre un choix abondant de petites annonces classées par machines, de l'Amstrad CPC aux compatibles PC en passant par les Atari, Thomson, Apple et autres Commodore. Si vous voulez vendre par son intermédiaire, votre annonce vous coûtera 50 francs; achats et échanges sont gratuits. Vous trouverez également dans ce mensuel des news et une cote de l'occasion.
Annonces Informatiques est en vente dans tous les kiosques.

BOURSE AU LOGICIEL

L'APC, Association pour la Promotion du CPC organise, du 20 au 23 janvier, une bourse au logiciel, 7 rue du Capitaine, Ferber, dans le XX° à Paris, Métro porte de Bagnolet. Les gens qui veulent déposer leurs logiciels laissent une caution de 20 francs mais touchent 10% du prix de vente.
La même APC diffuse un "guide pour le PCW" et "Locoscript en 50 fiches pratiques". Vendus 65 francs, ils complètent utilement le manuel de la machine.

CLUB START

STart, est le nom d'un club pour exclusifs de l'Atari ST. Nous avons reçu le N°2 de leur bulletin: Start Info.
Au sommaire: des échos sur les logiciels, des comptes rendus d'expos.
Club STart 14-16, rue des Braves. 93100 Montreuil

L'OR DE COMMODORE

Commodore roule sur l'or et annonce des bénéfices en progression de 70% pour le premier trimestre de l'année fiscale 88. Reste que le chiffre d'affaires a baissé durant la même période. Les ventes des Amiga 500 et 2000 marcheraient bien aux USA, comme celles des PC tandis que celles des C 64 se perpétuent. Commodore ne diffuse pas les chiffres de vente de ces diverses machines.

MINITEL ET DEMOCRATIE

Les enjeux sociaux de l'usage du minitel, seront le thème du débat organisé le mardi 19 janvier à 20 h par la revue Terminal.
Avec la participation de Marie Marchand chercheur à la DGT et auteur des "Paradis Informationnels", livre édité chez Masson, du philosophe Félix Guattari et de Patrick Viveret.
Au siège de Terminal, 18 rue de Châtillon, 75014 Paris.

POKES EN STOCK

Tilt publiera désormais plus de pokes. Nous attendons vos envois. Il faut absolument préciser le modèle exact de la machine (si c'est un Amstrad CPC préciser 464, 664 ou 6128). N'envoyez que des textes tapés à la machine ou en majuscules. Tous les mois, dans la rubrique " Message in a bottle".

REPONTEL POUR RADINS

Pour les radins qui veulent s'épargner l'achat d'un répondeur interrogeable à distance, ou d'un répondeur minitel, le serveur Repontel, sur le 3615 est une messagerie indexée sur les numéros de téléphone. Les boîtes aux lettres s'appellent "répondeurs" et leur nom correspond au numéro de téléphone des utilisateurs. Prévu pour ne coûter qu'une taxe de base par consultation, il joue sur leur nombre, et pas sur leur durée. Ce service sera indispensable le jour où une notable proportion de la population consultera quotidiennement ce serveur!
3615 Repontel

88 ANNEE DU ROLE ?

Les amateurs de jeux de rôle peuvent se réjouir car l'année 1988 verra la sortie de plusieurs logiciels que l'on peut qualifier de valeurs sûres.

Bard's Tale III

Electronic Arts présentera le troisième volet de Bard's Tale. Il sortira sur Apple IIe vers la fin mars 1988 et en juin sur Commodore 64.
Des versions sur ST et Amiga suivront.

Dungeon Master de FTL

La Faster Than Light (FTL), éditrice de l'excellent Sundog, un jeu de rôle de Science-Fiction, annonce le très attendu Dungeon Master pour Janvier 1988 sur ST. Le secret étant bien gardé, nous pouvons seulement dire qu'il sera entièrement animé.

Sorcellerie IV

Sir Tech met également fin à une très longue attente: Werdna le vil sorcier de Sorcellerie I, qui a donné beaucoup de fil à retordre aux aventuriers, nous revient dans le quatrième scénario de cette série. Dans "Le retour de Werdna", on apprend qu'après sa défaite, il a été enterré dans un imposant donjon. Sa mort n'étant qu'apparente, il revient comme par enchantement à la vie, bien décidé à s'extirper de son tombeau afin de retrouver sa puissance. Ainsi, le joueur jouant pour une fois le rôle du méchant, doit sortir du donjon en se battant contre des groupes de vaillants aventuriers!
C'est l'innovation majeure de ce logiciel. On pourra également sauvegarder à n'importe quel moment du jeu. La sortie de Sorcellerie 4 est prévue pour début 88 si tout se passe bien! Des versions de la série complète de Sorcellerie devraient suivre sur les principaux ordinateurs (Apple, ST, Amiga, C 64, PC etc).

Ultima V

Origin Systems ne sera pas en reste car Ultima V est annoncé pour début 88 également. Son scénario est axé autour de la disparition de Lord British, roi de Britannia, et la dictature d'un inquisiteur: Backthorn qui s'est entouré de shadowlords (seigneurs de l'ombre). Chaque shadowlord personnifie un vice comme le mensonge, la haine, etc. Fait intéressant, une ville ayant subi le passage du shadowlord de la haine verra ses habitants temporairement rendus haineux à leur tour.
Britannia est aussi grand que dans Ultima IV, mais il y a deux fois plus de villes et de villages. Vaincre Blackthorn ne sera vraisemblablement pas facile (il faudra 150 à 200 heures pour le terminer). Le système de jeu est identique aux précédents scénarios mais des modifications ont été apportées au jeu afin de le rendre plus convivial et plus beau. Les graphismes sont plus fins et les paysages plus nuancés. De plus Ultima V est un monde qui connaît le jour et la nuit. Comme dans Sorcellerie IV, la sauvegarde est possible à tout moment du jeu. Des versions sont prévues pour Apple en janvier 88, et pour IBM, C 64 et ST ultérieurement.

CINEMAWARE: 6 TITRES

Rocket Ranger sera le premier des titres de Cinemaware à sortir en France en 88. Ubi Soft qui le distribuera annonce un texte et la notice entièrement en français. Ce jeu d'aventure qui se déroule dans l'Allemagne nazie devrait être suivi de cinq autres jeux Cinemaware avant la fin de l'année 88!

ILS SONT PREVUS !

Parmi les autres logiciels attendus:
Chez **Gremlin Graphics**:
Northstar, arcade sur Spectrum, puis CPC et C 64.Prévu pour janvier 88.
Blood Valley sur Spectrum.
Gary Lineker's superstar soccer sera traduit en français sous le titre Superstar Football pour Amstrad CPC.
Alternative World Games, développé par la boîte hongroise Andromeda, 8 épreuves sportives pour Amstrad CPC, C 64 Spectrum et Atari ST. Prévu mi-décembre 87.
Mickey Mouse, pour son cinquantenaire sera le héros sur Amstrad CPC, Spectrum et Atari ST. Son arrivée prévue mimars 88 devrait être suivie de celle d'autres héros de Walt Disney.
Chez **GO!**, marque récemment lancée par **US Gold**:
une série d'adaptations de jeux d'arcade de la marque japonaise Capcom.
Aprés Side Arms, qui sort en décembre, devraient voir le jour en 1988 cinq autres titres; Street Fighter (Karaté), Black Tiger (contre des dragons), 1943 (combat aérien), Tiger Road et Bionnic Commando.
Bedlam permet de jouer à deux sur 160 écrans sur C 64 et Spectrum. Janvier 88.
Chez **US Gold**, Rolling Thunder, prévu pour janvier 88 adapte l'arcade aux Spectrum, C 64 et Atari ST.
De même Gauntlet II est en préparation ▸

TAM-TAM SOFT

sur ST.Toujours sur ST un logiciel intitulé Starring Charlie Chaplin est prévu.
Free Game Biot prépare un Voyager 10, aventure galactique dont la démo ne manque pas d'humour.
Chez **Epyx**, Impossible Mission II doit sortir en janvier.
La compilation Epyx sur ST, qui contient Championship Wrestling, World Games, Winter Games et Super Cycle était prévue pour la mi-décembre.
Infocom annonce une Enigme des joyaux de la couronne avec, en vedette, Sherlock Holmes. Les versions sur IBM-PC, Commodore 64 et Apple II doivent arriver à la mi-janvier. En revanche les versions sonorisées pour Macintosh, Atari ST et Amiga attendront le mois de mars.
Ere Informatique se prévoit un programme chargé en janvier: Birdie et Crash Garett seront disponibles pour les fêtes en version Atari ST, suivis de Qin et de L'Ange de cristal (Crafton et Xunk deuxième épisode).
Quant à Crafton et Xunk proprement dit, on attend la sortie d'une version Thomson (atteindra-t-elle le niveau de la version Amstrad?), et, toujours pour janvier, d'une version MSX2 par la firme japonaise Seika Romox qui a acheté les droits sur cette machine.
Qin sortira sur PC, ainsi que quatre compilations:
Ere hits volume 3 sur CPC avec Tensions, Despotik Design, Stryfe, Contamination.
Atari Ere hits sur ST, avec Altaïr, Turbo GT, Eden Blues.
Les hits de l'aventure avec Sram 1, Harry et Harry 1 et 1001 BC, sur CPC.
Enfin, toujours sur CPC une compilation Gasoline Sofware contiendra six programmes.
A plus long terme Ere travaille sur des versions Amiga de Crash Garett et de Bubble Ghost, de Pinball Wizards sur Apple II GS et sur Mac et sur dix autres projets..
Chez **Loriciels:** Mission sera décliné: après les CPC sur les Thomson, ST et PC. Pharaon, une aventure aux graphismes digitalisés, sort sur CPC.

ILS SONT ARRIVES

Une avalanche de logiciels submerge la rédaction. Tilt parlera bientôt des programmes suivants:
chez **Loriciels**, Mach 3 sur Amstrad CPC, un jeu d'arcade en 3D, prévu aussi pour PC et ST. Sélection Or, une compilation sur Thomson réunit l'inusable Aigle d'Or, Le 5° axe, MGT et Sapiens.
chez **Novagen,** Backlash,action en 3D, sur ST
Digital Integration à sorti Bobsleigh sur C 64 et Spectrum.
Binary Vision a envoyé Stifflip & Co sur CPC
Le label Walt Disney de Basil the Great Mouse détective cache un jeu d'échelles de **Gremlin** sur ST. Du même éditeur: Cosmic Causeway (Trailblazer II) sur C 64
Ubi Soft a envoyé Le Maître des âmes, L'Oeil de Set, Peur sur Amityville (une histoire de sorcellerie en Nouvelle Angleterre) et l'Anneau de Zengara (par Hervé Lange, le créateur de Fer et Flamme). A ces quatre programmes qui tournent sur CPC, viennent s'ajouter Le Nécromancien (CPC et PC), une nouvelle édition de Masque sur CPC, une nouvelle version sur PC, qui prend le nom de Masque +.
D' **Electronic Arts** : World tour Golf sur C 64, le très attendu Marble Madness sur ST, le simulateur de vol (Tilt d'Or) Chuck Yeager's sur C 64.
De **Pyramide**, des aventures sur ST et en français: Quest et Chimera (2 disquettes!).
Chez **Microïds**: RX 220, action sur CPC et Quad, du karting sur CPC.
Argus Press Software: World War I, sur Spectrum, un wargame comme son nom l'indique.
Chez **Hewson** aussi, les compilations sont de saison: la disquette Smash pour C 64, comprends Zynaps, Exolon, Rana-Rama, Uridium Plus. Comme quoi les programmes qui émergent de la prolifique production britannique peuvent se vendre plus de 15 jours!
D'**Océan**: Match Day II, football sur CPC, Combat School sur C 64, Gryzor, une adaptation d'arcade pour CPC, Phantom club, un jeu d'action se déroulant dansdans des salles, sur CPC.
De **Cascade**, Sky Runner sur PC.
De **Domark**, un logiciel trés ambitieux, livré avec un roman policier (en Anglais) de Jeffrey Archer: Not a penny more, not a penny less.
De **Rainbird**, Knight Orc arrive en version C 64 et Atari XL/XE.
De **Code Masters**, une action sur Atari XL/XE : Transmuter.
De **Bug Byte**, Missing One Droïd, action pour Atari XL/XE, Grand Prix Simulator et Super G Man sur C 64.
D'**US Gold**, Out Run sur C 64, adaptation d'arcade.
Ere Informatique a terminé Crash Garett sur PC, une aventure qui se déroule sous le nazisme, et la version CPC de Crafton et Xunk N°2: l'ange de cristal.
Infogrames continue à décliner les versions d'Iznogoud, aujourd'hui aussi sur CPC. L'ambitieuse série des Bob Morane est sortie: Science Fiction, Moyen Age et Jungle, trois programmes différents sur CPC, Thomson et ST.
Mastertronic attaque l'Amiga avec Ninja Mission, Space Ranger (action), et Feud, une aventure dans le Moyen Age anglais. Le PC n'est pas oublié avec Pub Pool, un billard, Vegas Casino avec trois programmes. Un space invader sur C 64, Starlifter, renouvellera-t-il le genre? Kromazone, Spore et Beat-it toujours sur C 64, trois jeux d'action servant de contrepoint à Dr Scrimes Spook School, une aventure sur CPC mais sans ambition excessive semble t-il?
MBC, un nouvel éditeur du Nord nous a envoyé des aventures sur CPC: Marmelade, Le manoir du Comte Frozarda et Rat Connection.
Cocktel Vision poursuit la série d'adaptation des BD avec Blueberry, Astérix chez Rahazade en version ST et PC.
De **Cinemaware** Defender of the Crown sur ST, retravaillé par rapport à la version Amiga.

DANS TILT 51

Dossier: les meilleurs logiciels de course de motos et de voitures, les récentes sorties renouvellent le genre!
Challenge: les jeux à deux partenaires en équipe. La première étape vers les jeux en réseau?
Des **Tubes** par dizaines
Un **Tilt Parade** éblouissant: Midi Maze sur Atari ST, Microleague sur ST, Iznogoud sur ST et Thomson, Music Pro sur CPC, Quedex sur C 64, Fire Power et CAO 3D sur Amiga.
Sos Aventure exceptionnel, avec une riche moisson de logiciels français: Qin (CPC), Crash Garett (PC), Turlogh le Rôdeur (CPC), Bill Palmer (ST), Le Casque des Forgerons (ST), Startreck (ST), Tanglewood (ST) et bien d'autres.
Actuel: Pourquoi 50% de l'espèce humaine semble réticente face aux micros: femmes et informatique.
Banzaï: voyage au centre de l'empire des consoles.
Et toutes les autres rubriques d'un numéro qui fera date!

HIT PARADE LECTEURS	HIT PARADE BOUTIQUES
1-ARKANOID IMAGINE	**1-DEFENDER OF THE CROWN** CINEMAWARE
2-DEF. OF THE CROWN CINEMAWARE	**2-BARBARIAN** PSYGNOSIS
3-BARBARIAN PALACE SOFTWARE	**3- IMAGINE ARCADE HITS** IMAGINE
4- MORTVILLE MANOR LANGLOIS ET KYLKHOR	**4- MORTVILLE MANOR** LANGLOIS ET KYLKHOR
5-LEADER BOARD ACCESS SOFTWARE	**5-TRESORS D'US GOLD** US GOLD
6-BARBARIAN PSYGNOSIS	**6-OUT RUN** US GOLD
7-PASSAGERS DU VENT 2 INFOGRAMES	**7-MALETTE DE JEUX FIL** FIL
8-GOLD RUNNER MICRODEAL	**8-COMPILATION EPYX** EPYX
9-SILENT SERVICE MICROPROSE	**9--TERROR PODS** PSYGNOSIS
10-MASK II GREMLIN GRAPHICS	**10-COMPILATION DIGITAL**

Merci aux magasins qui ont participé au hit-parade: COMPUTER SOLUTIONS 75009; COCONUT 75016; DIGIT CENTER 75013; FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; J.B.G. ELECTRONICS 75014; MIC BASTIA, Bastia; PIXISOFT, Toulouse; MAJUSCULE INFORMATIQUE Brest; GENERAL VIDEO 75010; VIDEO SHOP 75014; MICROPUS Montpellier; DYNAMITE COMPUTER 75009; GAMMA ELECTRONIQUE Saint Brieuc; FRANCE PAPETERIE Maubeuge; DOMINICA Bourg en Bresse; JEAN LEGUE, Chartres.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé_____

Nom du logiciel utilisé_____

Référence de sauvegarde des dessins_____

_____ Age_____

Nom_____ Prénom_____

Adresse_____ Tél_____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1_____

2_____

3_____

4_____

Marque de votre ordinateur:

Facultatif:

Nom_____ Tél_____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST	2990 F
ATARI 1040 ST mono	5990 F
ATARI 1040 ST coul.	7490 F
MEGA ST 2 mono	9950 F HT
MEGA ST 2 mono	20950 F HT
MEGA ST 4 coul.	14215 F HT
MEGA ST 4mono	23950 F HT
IMPRIMANTE LASER	11950 F HT

Garantie 1 an sur site pour le Méga ST

LOGICIELS ATARI

KARATE KID II	210	PUBLISHING PARTNER	1790
GOLD RUNNER	220	SUPERBASE	990
BARBARIANS	240	TEXTOMAT	450
ARKANOID	220	EASY DRAW	750
LES PASSAGERS DU VENT II	260	COMPILATEUR GFA	690
LEADER BOARD	250	PRO SOUND DESIGNER	690
MARCHE A L'OMBRE	195	PLUS PAINT ST	395
MORTVILLE MANOR	220	TERROR PODS	249
BECKER TEXTE	750	MALETTE JEU ATARI	295
BASIC GFA	495	SOLUTION	2400
CALCOMAT	750		

LOGICIELS AMSTRAD

PC		AMSTRAD K7 / Disk	
alifornia		California	
ames	95 F	Games	95/145
aunthet	95 F	Fer et Flamme	/260
ubbattle	230 F	Game over	95/145
aï Pan	150 F	Indiana Jones	95/145
uper tennis	195 F	Salomon's key	95/160
rivial pursuite	295 F	Samouraï	
rkanoïd	195 F	trilogy	90/140
rand Prix 500	195	Paper boy	90/140

AMIGA

A 500 UC 512 Ko RAM	4725 F
A 500 + mon. coul.	7490 F
A 2000 UC 1 Mo RAM	9770 HT
A 2000 + mon. coul.	12900 HT
Extension mémoire 512 Ko	1095 F

EXCLUSIF
Fini les problèmes de math. Toutes les solutions de la 4e à la 2e avec MATH PLUS___195 F

SOLUTION PRO
Super Base + Becker Text + Calcomat II
1850 F TTC

SUPER
GFA Basic+
Compilateur GFA+
le livre du GFA+
200 K freeware
650 F ttc

EXCEPTIONNEL
10 DF DD 3 1/2
100 F ttc

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

CONSOMMABLES
PAPIER LISTING
BOITIER
TAPIS SOURIS
CABLE
DISQUETTE

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78

CHER TILT

MONITEURS

Peux-tu me dire s'il est possible de brancher un *Amiga 500* sur un téléviseur normal, muni d'une prise péritel ? Si oui, quelles en seraient les conséquences ? Si non, existe-t-il des moniteurs compatibles moins chers que celui distribué par Commodore ? Merci d'avance, et longue vie !

Julien Marusi
Marseille

Mon premier ordinateur a été un *Commodore 128*. En vue de l'achat d'un *520 STF*, j'aimerais savoir si le moniteur couleur Commodore 1702 est compatible avec cette machine. **Frédéric Autié**
Saint-Germain-lès-Corbeil

*L'*Amiga 500 *étant muni d'une sortie péritel, vous pouvez le connecter à votre téléviseur, si celui-ci est également doté d'une prise péritel, ou à tout autre moniteur muni d'une telle prise. Les résultats seront néanmoins inférieurs à ceux que vous pourrez obtenir avec un très bon moniteur couleur pour ordinateurs (vous ne bénéficiez pas de la haute résolution).*

*Vous ne pourrez utiliser votre moniteur Commodore 1702 sur l'*Amiga, *mais les possesseurs du moniteur Commodore 1901 peuvent le faire modifier en vue de l'utiliser sur cet ordinateur. Certaines boutiques, comme Run Informatique, sont en mesure de faire cette modification.*

AIMONS-NOUS LES UNS LES AUTRES

Je prends la plume, non pas pour réanimer la « querelle » entre Amstrad et Commodore, mais pour apporter quelques précisions (je pense que cette querelle est du même genre que celle qui existe déjà entre *Amiga* et *Atari 520 ST*). J'ai la chance de posséder les deux machines, *Amstrad 664* et *Commodore 64*. Je pense que mon jugement sera donc objectif.

Pour le son, *Commodore* remporte la palme car c'est incontestablement le meilleur de sa catégorie. Même si l'extension d'Amstrad est intéressante, les jeux en stéréo sont rares.

Pour les jeux en version française, *Amstrad* à son tour remporte la palme, car rares sont les jeux en français sur *Commodore*. En revanche dans ce domaine, *Amstrad* bénéficie du report des meilleurs jeux d'aventure ou de rôle qui sont sortis sur *Thomson*. Exemple : *Les Passagers du Vent*, etc.

Le graphisme est à mon avis tout à fait partagé car des jeux communs aux deux machines sont parfois bien mieux sur l'une que sur l'autre, ce qui fait penser que les adaptations ont été bâclées. *Winter Games* est magnifique sur *Commodore*, mais largement moins bien sur *Amstrad*. *Jail Break*, très bien sur *Amstrad*, est un jeu en dessous des capacités du *C 64*. *Barbarian* est très bien sur les deux machines.

La progammation : tout le monde reconnaît que le *C 64* n'est pas vraiment doué en Basic. Le *664* est plus maniable. Au niveau du langage-machine et de l'Assembleur, je pense que *Commodore* est cette fois mieux placé. Je préfère le *Commodore* pour l'Assembleur.

Pour conclure ce petit exposé, je dirais que les deux machines sont complémentaires plutôt que concurrentes. **Jean-Luc**
Boulogne

EN VRAC

Nous sommes un groupe de possesseurs de *ST*, et nous voudrions vous poser quelques questions :

— Qu'est-ce qu'un « shell » ?

— A quoi sert l'émulateur *VT 52* ?

— Pourriez-vous me communiquer l'adresse d'un club *ST* en Belgique ? Si un lecteur connait l'adresse de cet Eden, pourrait-il nous la communiquer ainsi qu'à tous les lecteurs ?

— Quand vous donnez des programmes en Assembleur dans « Sésame », faut-il avoir le langage ou simplement le taper en fichier texte, sous traitement de texte, comme on le fait sur *PC* pour les commandes MS-DOS ?

— Comment faire pour importer des images *CAD-3D* sur *Degas Elite* ? (cf *Tilt* n° 44, le graphiste du mois). Et des images *Degas Elite* sur *First World* + ?

— Existe-t-il un émulateur *PC* sur *Atari ST* ? **Anonyme**

La commande « shell » en Basic permet, au cours de l'exécution d'un programme, de « redescendre » au niveau du système d'exploitation, afin d'exécuter des commandes du DOS (copies, destruction ou tri de fichiers par exemple), des fichiers de commande DOS ou même d'autres programmes Basic. Après exécution de ces commandes ou programmes, l'exécution du programme principal se poursuit à partir de l'instruction suivant « shell ». Pendant l'exécution des commandes ou des programmes introduits par « shell », le Basic et le programme principal restent chargés en mémoire centrale, si bien que peuvent se produire des problèmes de saturation de l'espace mémoire.

L'émulateur VT 52, *qui émule un protocole de communication entre terminaux et gros systèmes, permet de transformer un micro-ordinateur en terminal.*

Nous attendons que les clubs, en Belgique ou ailleurs, nous transmettent leurs adresses afin que nous les communiquions à nos lecteurs.

Les programmes en Assembleur de la rubrique « Sésame » doivent nécessairement être compilés pour être exécutés. Le compilateur traduit le programme « source », fichier de texte saisi sous un éditeur et composé de codes mnémoniques (jump, move, add, etc.) et d'adresses mémoire, en un programme « objet », fichier binaire directement exécutable.

La conversion d'images CAD-3D *sous format* Néochrome *ou* Degas *est prise en charge par des options du menu déroulant concernant les fichiers. On peut aussi utiliser sous* First Word + *des images élaborées avec* Degas.

Nous avons pu tester récemment PC-Ditto, *un logiciel d'émulation* PC *d'Avant-garde Systems (voir « Tilt journal » de ce numéro), décevant par sa lenteur. Un autre logiciel d'émulation a vu le jour en Angleterre, nous en reparlerons dès qu'il sera en notre possession. D'autre part, la société allemande Beta Systems AG s'apprête à commercialiser « Super Charger », un émulateur PC dont la conception paraît plus prometteuse. Il se compose d'un logiciel prenant en charge l'émulation de nombreuses fonctions en utilisant le hardware de l'*Atari ST, *et d'un boîtier extérieur comprenant notamment un microprocesseur 8086 (de plus en plus souvent utilisé sur les compatibles* PC*) opérant à 8 MHz, et 1 Mo de mémoire centrale.* Super Charger *émulera le standard graphique CGA, et devrait fonctionner avec tous les périphériques de l'*Atari ST *(souris, disque dur, etc.). Cet émulateur, annoncé en Allemagne pour 600 DM (2 100 F environ) sans lecteur de disquettes 5 pouces 1/4, devrait être suivi de modèles encore plus performants bâtis autour d'un microprocesseur 80286, voire même un 80386 (trente-deux bits).*

RUSES SUR C 64

Nemesis : l'un des meilleurs jeux de tir de l'année.

Chargez le programme et lorsque le tableau de présentation s'affiche, appuyez sur « shift ». Puis, en le maintenant enfoncé, pressez plusieurs fois sur la barre d'espace jusqu'à ce qu'un caractère apparaisse en haut à gauche de l'écran. Sélectionnez alors le nombre de joueurs que vous désirez et commencez la partie. Vous êtes en « cheat mode ». Votre vaisseau est indestructible, ce qui vous permettra enfin de découvrir tous les tableaux de ce programme très difficile. (Attention, si vous jourez à plusieurs, seul le premier joueur est immortel.)

Arkanoïd : voici une astuce que certains d'entre vous ont dû déjà découvrir par hasard.

Mettez deux joueurs. Faites en sorte que le second atteigne le score de 20 000 points, avant le premier. Il gagnera ainsi une vie à chaque fois que sa balle touchera une tuile ; cela jusqu'à concurrence de quatre-vingt-sept vies.

Vous pourrez enfin découvrir les trente-trois tableaux d'*Arkanoïd*.

Krakout : voilà comment passer en « cheat mode » sur ce rival d'*Arkanoïd*. Faites une partie puis quand l'ordinateur vous demande d'inscrire votre nom, au tableau des scores, rentrez (C). Vous aurez alors des vies illimitées (mais sans marquer de points).

Anonyme

JEUNES PROGRAMMEURS

Je suis un des deux programmeurs de *Voyager* CBM 64 chez Ubi-Soft. Je voulais juste faire remarquer (sans demander aucune indulgence de qui que ce soit) que si le programme n'est pas parfait, ce n'est qu'un coup d'essai pour David Barth et moi-même. Nous n'avons que dix-sept ans (et environ seize lorsque nous avons entamé le soft). Nous n'avons pas la prétention d'égaler les productions professionnelles, mais nous espérons que les vacances, les nuits blanches et les sorties compromises que nous aura coûté *Voyager* seront dédommagées.

Lorsque j'ai mis au point le scénario, j'ai voulu créer quelque chose de non violent, humoristique et distrayant tout en faisant réfléchir le joueur à la fin du jeu (s'il y parvient).

Nous espérons que ce soft sera un petit message d'espoir pour tous les jeunes programmeurs dont le rêve, comme le nôtre, est de faire publier le fruit d'un énorme travail de mise au point (deux ans, c'est long quand on a seize ans et une

ESPACE MICRO

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
METRO : CADET - TEL : 42852520
243 BVD VOLTAIRE 75012 PARIS
METRO : NATION - TEL : 40242996

VOTRE SPECIALISTE 16 / 32 BITS VOUS SOUHAITE

UNE BONNE ANNEE MICRO 1988

520 STF :	2990 F
520 STFC :	5490 F
1040 STFM :	5990 F
1040 STFC :	7590 F

20 logiciels + 1 tapis

+ 10 % du prix de l'UC à valoir sur l' achat des logiciels de votre choix...

ATARI

AMIGA 500 :	4750 F
500 + 1081 :	7490 F
PC 1 Mono :	5750 F
PC 10 :	7450 F
AMIGA 2000:	11000 F
2000 + 1081 :	15000 F

SPECIAL FETES
10 % DE PLUS EN LOGICIELS

IMPRIMANTES

EPSON LX 800 - STAR NL 10 - LASER SLM 804 - NEC P6/P7 ...

ACCESSOIRES

DIGITALISEUR-D.DUR-SCANNER -TABLETTES - SERVEUR ST - GENLOCK -

DEMO PERMANENTES
SOLUTIONS CLES EN MAIN

LOGICIELS JEUX :

TRIVIAL PURSUIT - STAR WAR - CPT BLOOD - NECROMANCER - ROADWAR - COLONIAL CONQUEST - MOEBIUS - IZNOGOUD - BOB MORANE - DEGAS - ZZ ROUGH - MISSION - LE MANOIR MOERTEVIEILLE - DEJA VU - BLUE WAR - BARD TALES - MARBEL MADNESS - TRAUMA - STAR TREK ....

COMMODORE

AU 32 RUE DE MAUBEUGE : SERVICE PLUS - DEMO PERMANENTE ET SUR RENDEZ VOUS DES SYSTEMES PRO - APPLICATIONS GRAPHIQUES , MEDICALES , BUREAUTIQUE , GESTION , ARCHITECTURE ,PAO ET DAO - SYSTEMES CLES EN MAINS - GAMME MEGA , AMIGA 2000 ET COMPATIBLES PC - LOGITHEQUE -

REMISES SPECIALES ETUDIANTS - COMITES D'ENTREPRISE - ASSOCIATIONS

CREDIT CREG - CARTE BLEUE - LEASING - CREDITS COURTS SANS AGIOS

SPECIAL 1988 : ESPACE MICRO VOUS EN DONNE PLUS PLUS PLUS...

POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR , 10 % DU PRIX D' ACHAT EN LOGICIELS , CONSOMMABLES OU PERIPHERIQUES

CHER TILT

scolarité à poursuivre). Pourtant, c'est une expérience très enrichissante, et peut-être (du moins je l'espère) dans les deux sens du terme. Mon sort est maintenant entre les mains des joueurs et surtout des pirates !

Stéphane Baudoin, Besançon

INTROUVABLES ÉMULATEURS

Monsieur, j'ai ouïe dire qu'il existe un émulateur *C 64* sur *Amiga*. Si oui, quel est son prix, son nom, comment se le procurer, et quelles sont ses capacités ? De plus, l'émulateur *IBM* fonctionne-t-il avec un *Amiga 500* ?

Pierre Lost, Saint-Gemain-en-Laye

Il existe deux émulateurs C 64 *pour* Amiga, *dont la commercialisation en France ne saurait tarder : le* GO 64 *et le* 64 Emulator. *Ils comprennent un logiciel et une interface sur laquelle vient se connecter un lecteur de disquettes pour* C 64. *Nous ignorons encore tout de leur futur prix de vente (aux USA,* GO 64 *est vendu 60 $, soit moins de 400 F), ainsi que leurs performances et leur degré de compatibilité. Nous les testerons dès que possible.*
Les cartes d'émulation pour Amiga 2000 *ne peuvent être implantées sur l'*Amiga 500, *faute de connecteurs d'extension. Des boîtiers d'extensions pour* Amiga 500, *munis de plusieurs connecteurs pour cartes additionnelles, sont commercialisés aux USA mais ne sont pas importés en France pour l'instant. Dommage, car l'*Amiga 500 *deviendrait ainsi une machine évolutive pouvant s'adapter à la croissance des besoins de l'utilisateur. L'*Amiga 500 *accepte en revanche un logiciel d'émulation* PC, *appelé* Transformer 1.2, *dont l'inconvénient est de tourner trop lentement.*

DISPARITION...

Nouvel abonné à votre revue, je vous informe que j'ai bien reçu le n° 48 S, mais que j'attends toujours le n° 48 « normal ». Merci de faire le nécessaire. **Alain Godu, Bischheim**

Rien d'étonnant à ce que vous n'ayez pas reçu le 48 « normal », puisqu'il porte le numéro... 49 ! Vous avez bien reçu le Tilt *de novembre (47), le guide paru à la mi-novembre (48 S), ainsi que le numéro de décembre (49). Soyez rassuré, il ne vous en manque aucun !*

POUR LES CONSOLES

Je possède depuis peu une console *Sega* et je voudrais vous faire part de mon admiration, de mon étonnement, et de ma satisfaction (...)
Quelques avantages :
- graphismes et couleurs superbes ! Du jamais vu.
- son de haute qualité ;
- prix de la console et des cartouches ;
- périphériques : on devient tour à tour chasseur ou policier dans un stand de tir ;
- chargement instantané, pas besoin d'attendre des heures ;
- les notices sont en français, plus besoin de dico ;
- enfin, les jeux qui sont à eux seuls le « plus ». Ainsi la plupart de ces jeux sont tirés des grosses bécanes des salles de jeux. Sacré référence, non ? Ce sont des jeux nouveaux tels qu'*Out Run*, un simulateur de conduite avec de superbes graphismes. *Space Harrier*, génial, d'une rapidité extraordinaire.

Bien sûr, il existe quelques défauts : les manettes sont peu maniables (on peut les remplacer par des supermanettes pour 165 F), et le nombre des logiciels est assez restreint, une quarantaine seulement (...). **Anonyme**

CONTRE LES CONSOLES

Ayant été au salon de la micro récemment, j'avais hâte de voir ce que donnaient les dernières consoles de jeu car tous les médias en avaient fait une vraie révolution dans l'univers du jeu informatique. Quelle ne fut pas ma surprise lorsque je découvris qu'il s'agissait du plus grand canular des années 80. On nous avait promis des graphismes dignes des salles d'arcade : faux ! Des sons sublimes : faux ! Une animation sans reproche : faux !
Tout le monde avait parlé de *Space Harrier* en disant que c'était presque aussi bien que le jeu d'arcade. Résultat : le scrolling est saccadé, les couleurs « prennent la tête », on voit de gros carrés autour des sprites, le son est nul. Tout ceci mérite au plus 5/20 !
Quant à la comparaison avec l'arcade, laissez-moi rire ! Elle est complètement débile et insensée. Pour parler d'*Out Run* (je l'ai essayé sur *Sega* et sur l'arcade), c'est presque aussi nul que *Space Harrier* ! (...).
Tout le monde sait que potentiellement, les seize bits comme l'*Atari ST* ou l'*Amiga* ont dix fois plus de capacités. Pas le même prix direz-vous ? Et le prix des cartouches à 300 F ? D'autant plus que l'on peut faire autre chose que jouer avec un *Amiga* ou un *ST* (créer). Vous dévalorisez les ordinateurs avec vos critiques insensées ! **Patrice Dang, Paris**

Adulées par les uns, exécrées par les autres, les consoles déchaînent les passions, et le débat est loin d'être clos.

DIPLOMACY

Le numéro hors-série de *Tilt* consacré aux *IBM PC* et compatibles m'a beaucoup intéressé. De plus, un logiciel que je recherche depuis longtemps y a été présenté. Son nom : *Computer Diplomacy* (tiré du jeu « Diplomacy »). Pourriez-vous me renseigner afin que je puisse le trouver ?

Anonyme

Si vous avez des difficultés à le trouver en boutique, où il devrait être disponible prochainement, vous pouvez contacter directement Guillemot International, BP 2, 56200 La Gallicy.
Tél. : (16) 99.08.83.17.

FICHIERS

J'aimerais savoir à quoi sert un fichier à accès direct sur *MO 6* et comment l'utiliser **Eric**

Vous pouvez utiliser deux types de fichiers de données : les fichiers séquentiels, et les fichiers en accès direct. Les données ne s'y trouvent pas en vrac, mais sont organisées en groupes élémentaires appelés enregistrements. Les instructions de lecture ou d'écriture de données dans un fichier ne s'appliquent pas directement aux données, mais aux enregistrements qui les contiennent. Dans un fichier à accès séquentiel, les enregistrements sont lus ou écrits en séquences, les uns à la suite des autres, chaque accès positionnant le pointeur sur l'enregistrement suivant. Ce type de fichier présente plusieurs inconvénients.
L'accès à un enregistrement nécessite la lecture des enregistrements précédents, d'où une perte de temps lorsque le volume de données à traiter est important. De plus, les fichiers séquentiels ne peuvent être à la fois ouverts en lecture et en écriture : la modification d'un enregistrement à l'intérieur du fichier nécessite donc l'ouverture d'un deuxième fichier. Lourd. En revanche, un fichier en accès direct offre une souplesse d'utilisation bien plus grande et permet un accès beaucoup plus rapide aux données. L'accès à un enregistrement quelconque du fichier se fait directement, en précisant son numéro dans l'instruction PUT (écriture) ou GET (lecture). En outre, contrairement aux fichiers séquentiels, les fichiers en accès direct permettent la modification « sur place » des données d'un enregistrement. Les fichiers à accès direct sont peut-être un peu plus difficile à utiliser, mais le gain en rapidité d'exécution des programmes justifie à lui seul leur emploi.

PC PANACEE ?

Je viens d'acheter « Tilt compatibles PC ». A voir l'ampleur de la liste des jeux — simulations notamment — maintenant disponibles, la solution ne serait-elle pas, tout simplement, le nouvel *Amstrad PC 1640 ECD* ? Qu'en pensez-vous **Jacques Rocher, Paris**

*Les très bonnes performances gaphiques de l'*Amstrad PC 1640 ECD *(640 × 350 en seize couleurs), restent malheureusement inexploitées par la plupart des logiciels de jeu tournant sur PC, le plus souvent prévus pour fonctionner en CGA (320 × 200 en quatre couleurs). L'apparition des* Amstrad PC 1640 ECD, Thomson TO 16 PC XP EGA *ainsi que la sortie attendue de l'*Atari PC, *lui aussi équipé, en EGA, pourraient créer en France les conditions de l'élargissement d'un marché restreint et encore très professionnel. Les éditeurs de jeu feraient alors un effort particulier pour commercialiser des logiciels tirant parti de la résolution graphique de ces machines.*

VITAMINE C

Je voudrais savoir s'il existe une disquette et des livres permettant de faire du C sur *PC 1512*. Existe-t-il différents C selon les machines

Arnaud Groussard

Les éditions Micro-Application diffusent un livre et une disquette consacrés au C sur PC, *intitulé « Ecrans et fichiers en langage C ». Vous trouverez également « Clefs pour C » et « C et ses fichiers » aux Editions du P.S.I. (voir* Tilt n° 49, *page 140). Pour ce qui est des compilateurs, vous avez l'embarras du choix (à titre indicatif,* Turbo C *de Borland coûte environ 1 500 F).*
Les compilateurs C sont bien évidemment différents selon les machines, mais C est suffisamment universel pour que les programmes soient facilement transportables d'une machine à l'autre.

RUN INFORMATIQUE

la vitrine de NOËL de l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

MEGATARI
IL ARRIVE !!



TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST

GARANTIE 1 AN
MAINTENANCE SUR SITE
MEGA ST 2M 9 950 F HT
MEGA ST 4M 12 950 F HT
MEGA LASER 2M 20 950 F HT
MEGA LASER 4M 23 950 F HT

IMPRIMANTE LASER 11 950 F HT
RÉSOLUTION 300 x 300
8 PAGES MINUTE

ON CROIT RÊVER
520 STF 2 990 F
520 STF + MONITEUR COULEUR
1224 ..... 5 490 F
1040 STF COULEUR ..... 7 490 F
1040 STF MONOCHROME 5 990 F

520/1040 ST : Garantie 2 ans.

TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F

● *traitement de texte*
HABAWRITTER ..... 700 F
SIGNUM ..... 1 800 F

c'est encore NOEL dans les 2 points d'accueil RUN

VENEZ CHERCHER VOTRE ORDINATEUR VOS ACCESSOIRES ET VOS JEUX !!!

RUN INFORMATIQUE

l'accueil, le sérieux, les prix,
le choix, la compétence,
l'avant et l'après-vente !!

FLASH ! FLASH ! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

Achetez votre ordinateur chez RUN et choisissez votre cadeau* dans le magasin.

* 10 % de la valeur de votre achat.

AMIGA



AMIGA 500
UC
4 690 F
Garantie 2 ans

AMIGA 1000
EXTENSION 2 Mo ..... 4 600 F
SIDECAR ..... 7 500 F

Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN

AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Cou 15 300 F
Garantie 2 ans



AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega.
Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT).
Moniteur couleur 1081 : 26 790 F

AMIGA 2000 AT
Carte AT. Disque dur 20 Mega.
Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (AT).
Moniteur couleur 1081 : 29 160 F.

● *logiciels graphiques ST*
AEGIS ANIMATOR ..... 585 F
PUBLISHING PARTNER .. 1 600 F
● *musique ST*
CREATOR ..... 2 845 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0 2 600 F
EZ-TRACK ..... 870 F
STUDIO 24 ..... nous consulter
● *éducatifs ST*
MATH 3° ..... 225 F
MATH 5°-4° ..... 225 F
MATH 6° ..... 225 F
GÉOMÉTRIE 3° à Term. ... 240 F
● *tableurs*
DB CALC ..... 455 F
EZ-CALC ..... 740 F
CALCOMAT ..... 450 F

SEGA®
LA CONSOLE ET SES JEUX

CONSOLE SEGA ..... 990 F
PISTOLET ..... 449 F
ACTION FIGHTER ..... 219 F
ALEX KEED ..... 219 F
ASTRO WARRIOR ..... 219 F
BLACK BELT ..... 219 F
CHOPLIFTER ..... 219 F
ENDURO RACER ..... 219 F
F 16 FIGHTER ..... 169 F
FANTAZY ZONE ..... 219 F
GANGSTER TOWN ..... 219 F
GHOST HOUSE ..... 169 F
GREAT GOLF ..... 219 F

PC 1512 AMSTRAD



PC 1512 SD Monochr. ... 5 925 F
PC 1512 SD Couleurs ... 8 171 F
PC 1512 DD Monochr. ... 7 459 F
PC 1512 DD Couleurs ... 9 710 F
PC 1512 HD 20 Mo Monochrome
disque dur 20 Mo ..... 10 662 F
PC 1512 HD 20 Mo Couleurs
disque dur 20 Mo ..... 12 915 F

CPC 464/6128 AMSTRAD



CPC 464 Monochrome .. 1 990 F
Couleur ..... 2 990 F
CPC 6128 Monochrome .. 2 990 F
Couleur ..... 3 990 F
IMPRIMANTE DMP 2000 . 1 690 F
LECTEUR DISQ. DD1 .... 1 990 F

DIGITALISEURS
ATARI ST
PRO 87 (CICI Haute résolution 128 tons de gris ..... 2 950 F
REALTIZER (CICI) Digit. ultra rapide. 2 à 16 tons de gris ..... 1 730 F
AMIGA
DIGIVIEW 2.0 ..... 1 995 F
TABLETTE GRAPH. CRP . 4 650 F

IMPRIMANTES
CITIZEN 120 D ..... NOUS CONSULTER
CITIZEN LPS 10
CITIZEN MPS 15
CENTRONICS LASER PAGE
IMPRIMANTE DMP 3160 2 290 F
IMPRIMANTE DMP 4000 3 990 F
AMSTRAD LQ 500 ..... 4 020 F

● *des utilitaires AMIGA*
DELUXE PAINT II ..... 699 F
A. ANIM. + IMAGES ..... 1 435 F
DELUXE VIDEO II ..... N.C.
TEXTCRAFT PLUS ..... 750 F
PROWRITE ..... 1 100 F
PAGE SETTER ..... 1 230 F
SUPER BASE (français) .. 990 F
● *musique*
AEGIS SONIX ..... 750 F
DE LUXEMUSIC C. S. ..... 760 F
FUTURE SOUND ..... 2 965 F
PRO MIDI STUDIO ..... 2 860 F
AEGIS VIDEO SCAPE 3D . 1 565 F
DIGI PAINT ..... 630 F
● *langages*
AC BASIC (ABSOFT) ..... 1 550 F
LATTICE C ..... 1 490 F

● *utilitaire atari ST*
MACRO ASSEMBLER .... 570 F
● *jeux ST*
BARBARIAN ..... 225 F
IMPACT ..... 150 F
MARBLE MADNESS ..... 299 F
PIRATES OF BARBARY ... 145 F
ROADRUNNER ..... 189 F
COLONIAL CONQUEST ... 315 F
CHESSMATER 2000 ..... 300 F
FLIGHT SIMULATOR II .... 410 F
MANOIR MORTEVILLE .... 230 F
ARKANOID ..... 140 F
NECROMANCIEN ..... 165 F
MOEBIUS ..... 290 F
BLUE WAR 3 ..... 300 F
MICRO LEAGUE WRESTLING 230 F
TRIVIAL PURSUIT FR ..... 320 F

● *encore des jeux SEGA*
MISSILE DEFENSE 3 D .... 219 F
MY HERO ..... 100 F
NINJA ..... 210 F
OUT RUN ..... 269 F
PRO WRESLING ..... 219 F
QUARTET ..... 219 F
ROCKY ..... 269 F
SECRET COMMAND ..... 219 F
SPACE HARRIER ..... 269 F
SUPER TENNIS ..... 169 F
TEDDY BOY ..... 169 F
TRANS BOT ..... 169 F
WONDERBOY ..... 219 F
WORLD GRAND PRIX ..... 219 F
WORLD SOCCER ..... 219 F
XILLION ..... 219 F
ZAXXON ..... 219 F

PC 1640 AMSTRAD



Enfin disponible !
SD Monochrome HERCULES
DD Couleur EGA
HD Couleur EGA
À la date de mise sous presse, AMSTRAD FRANCE ne nous avait pas communiqué les prix.
Nous consulter, nous aurons les meilleurs prix !!

MULTIFACE II ..... [C] 550 F
● *jeux CPC*
BARBARIAN ..... C 99 F - D 132 F
MYSTERY OF THE NIL ..... C 105 F - D 145 F
WORLD GAMES ..... C 99 F
ASPHALT C 140 F BIG 4 - D 150 F
TAI PAN ..... C 99 F - D 150 F
ACE OF ACES ..... C 110 F - D 150 F
SPORT COMPIL C 175 F - D 250 F
NITROGLYCERINE ..... D 205 F
FIVE STAR GAME II ..... C 115 F
MAGMAX ..... C 99 F - D 149 F
TUER N'EST PAS JOUER ..... C 105 F - D 165 F
PAPERBOY ..... C 98 F - D 148 F
BUBBLER ..... C 105 F - D 155 F
ZOMBI ..... C 140 F

● *accessoires amiga*
KIT DE NETTOYAGE .... 245 F
MOUSE HOUSE ..... 110 F
TAPIS SOURIS MOUSE MAT 89 F
● *graphisme amiga*
SCANNER CICI ..... 14 850 F
● *animation amiga*
PAGE FLIPPER ..... 420 F
● *et toujours des jeux amiga*
ALIEN FIRES ..... 340 F
ALIEN STRIKE ..... 360 F
INSANITY FIGHT ..... 265 F
SKY FIGHTER ..... 160 F
VADER ..... 125 F
HUNT FOR RED OCTOBER 260 F
GEE BEE AIR RALLYE .... 365 F
MOEBIUS ..... 290 F
GRID STAR ..... 135 F

● *jeux amiga*
BARBARIAN ..... 245 F
TERRORPODS ..... 245 F
IMPACT ..... 150 F
TEST DRIVE ..... 375 F
THE PAWN ..... 270 F
KARATE KID II ..... 240 F
FAERY TALE ..... 410 F
ARAZOK'S TOMB ..... 340 F
ALIEN FIRES ..... 340 F
FLIGHT SIM. II ..... 495 F
FS II SCENERIES 7 ..... 250 F
DEFENDER OF THE CROWN 355 F
SINBAD ..... 370 F
ROADWAR 2000 ..... 390 F
SILENT SERVICE ..... 390 F
MARBLE MADNESS ..... 390 F
CHESS MASTER 2000 .... 350 F

● *encore des jeux*
F15 STRIKE EAGLE ..... 230 F
TERRORPODS ..... 210 F
INDIANA JONES ..... 199 F
KING QUEST III ..... 290 F
DEFENDER OF THE CROWN 270 F
SDI ..... 345 F
METRO CROSS ..... 260 F
THE PAWN ..... 210 F
WORLD GAMES ..... 320 F
TAI PAN ..... 170 F
GOLD RUNNER ..... 250 F
RANARAMA ..... 195 F
BACKLASH ..... 195 F
STAR GLIDER ..... 245 F
SUPER CYCLE ..... 320 F
PROLONGATEUR SOURIS/JOYSTICK ..... 80 F

les joysticks



THE PROFESSIONAL ➤
6 microswitches
A. STANDARD 170 F
B. AUTOFIRE 195 F



◀ THE ELITE 130 F
4 microswitches

NOUVEAU POUR PC 1512 : joystick + interface 450 F

PCW 9512



512 Ko AMSTRAD
Monit. noir et blanc 90 x 32 car.
Lecteur disque 1 mega
Traitement texte Locoscript 2
Imprimante marguerite 6 510 F
et toujours
PCW 8256 ..... 4 740 F
PCW 8512 ..... 5 930 F

● *jeux CPC*
SPY VS SPY III ..... D 160 F
6 X PAK ..... D 148 F
LE MAITRE DES AMES .. D 190 F
CRAZY CARS .. C 138 F - D 179 F
HIGH FRONTIER C 120 F - D 170 F
WONDER BOY .. C 95 F - D 140 F
ARMY MOVES .. C 95 F - D 135 F
QUARTET ..... C 95 F - D 140 F
MYSTERY OF ARKHAM .. C 120 F
JOYCON (Doubleur de joystick) FAMEUX ..... 75 F
● *éducatifs CPC*
MATH 6° ..... D 132 F
MATH 5°-4° ..... D 132 F
MATH 3° ..... D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6°-5° ..... D 205 F

nouveautés US AMIGA
EXTENSION MÉMOIRE INTERNE A 1000 avec horloge, 1,5 MEGA RAM portée à 2 MEGS ... 4 990 F
EXTENSION MÉMOIRE INTERNE A 500 associée à l'extension Commodore 512 K interne avec horloge. L'ensemble porte l'A 500 à 3,5 MEGS ..... 4 850 F
TV SHOW . Animation et slide show avec effets spéciaux pour tous vos graph. AMIGA ... 770 F
ÉMULATEUR C64 ..... N.C.
ACCÉLÉRATEUR DE DRIVE N.C.
SILVER . RAY TRACING 3D GRAPHICS ET ANIMATION 1 600 F

● *encore des jeux*
CRAZY CARS ..... 285 F
ROADWAR EUROPA ..... 350 F
DARK CASTLE ..... 310 F
STRIP POKER 2 ..... 130 F
● *et des logiciels AMIGA*
AMIGATEL + CÂBLE 500/2000 ..... 980 F
1000 ..... 980 F
MINI 16 ..... 11 741 F
FLOW-IDEA PROCESSOR 810 F
PAGE FLIPPER ..... 420 F
CLIMATE ..... 350 F
● *nouveauté US*
SYNTHIA pour créer des sons et les sauvegarder sous IFF, et ensuite les exploiter sous SONIX par exemple ..... 750 F

COLLECTIVITES ÉTUDIANTS !! consultez-nous
de bonnes affaires vous seront proposées.

PCW la révolution DTP-PAO en français
DTP-PAO ..... 375 F
DTP-PAO + Souris AMX . 875 F
DTP-PAO + Scanner MASTERSCAN ..... 875 F
DTP-PAO + Digitaliseur VIDI + Souris AMX + MASTERSCAN + PCW Paint ..... 2 975 F

● *livres AMIGA*
BIEN DEBUTER ..... 149 F
TRUCS ET ASTUCES ..... 199 F
THE AMIGA HANDBOOK .. 135 F
HARDWARE REF. MANUAL. 355 F
INTUITION REF. MANUAL . 355 F
ROM KERNEL EXEC. ..... 355 F
ROM KERNEL LIB. DEVICES 533 F
Port en plus 25 F par livre.

CREDIT 3 formules :
1. PARTICULIER CETELEM
2. CRÉDIT ENTREPRISE
3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep[t] VPC 62 rue Gérard 75013 PARIS

Logiciel _____
_____
_____
Matériel _____

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F Sup pour contre-remboursement 30 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐

Total _____

SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél. _____

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

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

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :
(marque) .....

TILT 881

ABDUL ALAFREZ MAITRE DU HASARD

Le divin charlatan vous offre aujourd'hui un programme dont la substance se résume en une déclaration quelque peu mégalo : "Le hasard c'est moi ! Fabriquons les coïncidences et nous serons les maîtres du monde."

Cette fois-ci, ce n'est pas vous qui allez secrètement aider votre ordinateur, c'est lui qui va vous assister dans l'ombre. Imaginez ce genre de conversation téléphonique:

Vous: Bonjour. A qui ai-je l'honneur?

Lui: Je m'appelle Pierre Durand. Je suis ingénieur en informatique. Je vous donne tout de suite mon numéro de téléphone, c'est le 18.53.96.75. Je vous appelle car je . . .

Vous: Je vous coupe tout de suite... La coïncidence est trop belle ! Vous connaissez évidemment la numérologie, vous savez, ce système où chaque lettre est remplacée par sa valeur: A=1, B=2, C=3, etc. Prenez un papier et un crayon et essayez avec votre nom et votre prénom.

Lui (après quelques besogneux instants): Ça y est ! Durand=62, Pierre=71. Et alors ?

Vous: Un tout petit peu de patience ! Vous m'avez dit que vous êtes ingénieur en informatique, faites la même opération avec votre métier.

Lui: Ingénieur en informatique= 269, je ne vois toujours pas. . .

Vous: Moi je vois, c'est l'essentiel ! Un dernier effort: votre numéro de téléphone est le 18.53.96.75, vous allez faire l'addition des nombres qui le composent, 18+53+96+75...

Lui: Facile: 242

Vous: Vous avez noté les résultats ? Alors maintenant vous allez faire la Réduction Théosophique de chacun de ces nombres: c'est à dire que vous allez additionner tous les chiffres de chaque nombre -un peu comme une preuve par neuf.

Lui: Pierre = 71 = 8
Durand = 62 = 8
18.53.96.75 = 242 = 8
Ingénieur en informatique = 269 =17

vous: Si vous faites la Réduction de la Réduction Théosophique d' ingénieur en informatique vous obtenez encore 17=8. N'est-ce pas étrange ?

Selon vos humeurs, vous pouvez ajouter

d'un air modeste : "De temps en temps, j'aime faire un peu de calcul mental."

d'un air inspiré : "Votre vie semble tourner autour du chiffre 8 qui est le nombre du juste équilibre matériel, le nombre terrestre hyperdoublé. Nul doute que vous ayez choisi une profession en accord avec vos inclinations profondes. De bonnes nouvelles risquent de vous parvenir par la voie téléphonique car le 8 est votre nombre porte-bonheur. D'une manière générale lorsque vous entreprenez des choses importantes, préférez les 8ème, 17ème et 26ème jour du mois."

Dans le premier cas, vous passerez pour un calculateur prodige et dans l'autre pour un grand devin. De toute façon, votre interlocuteur vous parlera ensuite avec le plus grand des respects, ce qui est toujours agréable, surtout lorsque c'est parfaitement immérité.

Du fonctionnement du générateur

Vous vous en doutez, pendant cette conversation vous avez simplement tapé les noms sur votre ordinateur et un petit programme vous a immédiatement donné tous les résultats. Rien de très nouveau. L'idée, derrière ce programme, se cache un peu plus loin. Bien entendu, dans l'exemple précédent, j'ai soigneusement choisi les noms afin que les coïncidences soient spectaculaires, mais en réalité, avec ce programme, je suis pratiquement sûr de tomber sur une coïncidence frappante.

Lors d'une utilisation traditionnelle de la numérologie (et en général de toute divination), on transcrit des signes selon un système précis, on les interprète symboliquement et toute concordance, toute coïncidence devient fort importante car elle est une preuve concrète qu'il y a un ordre caché dans l'univers, qu'il n'y a pas de hasard, surtout dans l'affaire examinée.

Un vieux charlatan comme moi ne peut avoir qu'une philosophie perverse à ce propos: "Le hasard c'est moi ! Fabriquons les coïncidences et nous serons les maîtres du monde."

Ce programme est donc avant tout un générateur de coïncidences, c'est en cela qu'il diffère radicalement de tous les logiciels de numérologie qui peuvent traîner ici ou là.

Le principe est simple: à coup de réductions théosophiques, on arrive finalement à un chiffre unique de 1 à 9, donc si vous analysez deux noms, vous avez une chance sur 9, si vous analysez trois noms vous avez 2 chances sur 9, si vous analysez dix noms vous avez 9 chances sur 9, ce qui n'est tout de même pas mal. Donc le premier principe est de multiplier les noms. Par exemple: non seulement analyser Pierre et Durand mais aussi PierreDurand qui donne une autre somme. Donc, avec le nom et le prénom, vous avez déjà -en général- trois possibilités, si vous les comparez à un autre nom, par exemple la profession, cela vous donne 3/9 chances donc une chance sur trois, c'est énorme ! En comparant en plus avec le nom de la rue, la ville, le numéro de téléphone, l'âge, la couleur préférée, le nom du chat ou tout ce qui vous tombe sous la main, c'est bien le diable si vous ne tombez pas sur une coïncidence intéressante.

Mais ceci n'est qu' accessoire par rapport au deuxième principe: vous n'explorez pas qu'un système de

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : 43.28.22.06

ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels



CPC 6128 couleur + imprimante

4495 F

- ☐ CPC 464 monochrome ..... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur ..... 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome ..... 2990 F



- ☐ *digitaliseur ARA* ..... 990 F
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... 550 F
- ☐ *interface TV* ..... 1490 F
- ☐ *interface TV avec télécomman.* ... 1690 F
- ☐ *crayon à fibre optique DART* .... 395 F

ATARI

SUPER PROMOTION NOËL

cadeau
1 joystick
4 logiciels



ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante

5995 F

- ☐ atari 520 STF 2990F
- ☐ atari 1040 STF + monit. mono 5990F
- ☐ atari 1040 STF + monit. coul..... 7490F



- ☐ *realtizer* ..... 1690 F
- ☐ *tablette graphique C.R.P.* ..... 4595 F
- ☐ *ST replay* ..... 850 F
- ☐ *disque dur 20 MO* ..... 4990 F
- ☐ *imprimante couleur* ..... 3490 F

THOMSON

cadeau
1 joystick
4 logiciels



SUPER PROMOTION NOËL

TO8D + moniteur couleur
+ imprimante

4995 F

- ☐ TO8D + câble péritel ..... 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. ..... 3690 F
- ☐ MO6 ..... 1490 F



- ☐ *digitaliseur "PRO"* ..... 2490 F
- ☐ *synthétiseur vocal* ..... 550 F
- ☐ *crayon optique* ..... 120 F
- ☐ *incrustation TV* ..... 499 F
- ☐ *extension mémoire 256 K* ..... 1490 F

EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H

PROMOTION NOËL



- Compatible EBSON et IPM
- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : doubles largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ *imprimante SEIKOSHA SP 180* ... ~~2190 F~~ **1590 F**

... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71



☐ *magnétoscope VCR 4600* 3490F
Modèle avec programmation par télécommande à écran cristaux liquide

☐ *magnétoscope VCR 4800* 3990F

● Le VCR 4800 MK II, le premier de la gamme Amstrad ● Magnétoscope Secam Type "H.Q." ● Système V.H.S. ● Entièrement compatible Canal + ● Commandes et chargement frontaux ● Télécommande multi-fonction à infrarouges ● Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi ● Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur, en façade ● Recherche rapide avant et arrière avec visualisation ● Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique ● Fonction "T.R.P." : Permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180' ● 2 prises Péritel ● Livré avec télécommande ● Alimentation : 220 V ● Consommation : 37 W/h ● Dimensions : L 43 x H 10 x P 31 cm.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____

TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

codage numérologique mais plusieurs (cinq dans le listing ci-joint, beaucoup plus si vous le voulez) et vous utilisez celui qui vous convient le mieux. Revenons, par exemple, à notre brave Pierre Durand qui meurt d'envie d'impressionner favorablement sa voisine Vera Martin. Pas question de lui démontrer que son numéro de téléphone correspond à la couleur de son chien, ni même que Pierre correspond à Vera c'est trop général, non la seule coïncidence acceptable, la marque du destin c'est Pierre Durand = Vera Martin ! Malheureusement Pierre Durand = 7 et Vera Martin = 4. Tout espoir est-il perdu ? Non, car prenant son courage à deux mains, il l'aborde un jour dans l'escalier :" Connaissez-vous l'art noble et antique de la numérologie romaine ? Les Romains utilisaient les lettres pour compter: I ou J=1, V ou U=5, X=10, etc . Pour analyser les caractères, les influences secrètes, les destins cachés, les Romains remplaçaient donc chaque lettre par sa valeur, toutes les lettres qui ne correspondaient pas à un nombre comptaient pour zéro. Très étrangement, j'ai remarqué que dans Vera Martin, V+M+I= 1006 et dans Pierre Durand, I+D+U+D= 1006 ! Si nous allions approfondir ce mystère en visitant Pompeï ?"

Malheureusement Vera Martin a horreur de l'Italie et Pierre Durand n'a plus qu'à se rabattre sur Laura Smith, jeune Anglaise, qui ne restera pas forcément insensible à l'évocation de la numérologie celte. Dans ce système -comme dans le système classique- chaque lettre a une valeur selon sa place dans l' alphabet mais, cette fois-ci, on commence par 0 et lorsque 10 est atteint on recommence à 0 donc A=0, B=1, C=3, . . . , I=8, J=9, K=0, L=1, etc. Miracle, dans ce système, Pierre Durand = 51 = 6 et Laura Smith = 42 = 6.

De l' installation du générateur

Maintenant que vous connaissez le procédé, tapez le listing ci-joint, plus loin vous trouverez des indications pour l'adapter sur votre ordinateur favori. Comme toujours ce listing n'est que l' embryon de ce que devrait devenir votre programme pour être vraiment efficace.

Pour commencer, dans ce listing, seuls cinq systèmes sont analysés: les systèmes classique, celte, romain, voyelle et consonne. Vous connaissez les trois premiers. Dans les systèmes voyelle et consonne, les valeurs des lettres sont semblables à celle du système classique sauf qu'ils ne tiennent compte soit que des consonnes, soit que des voyelles. Ces deux systèmes sont complémentaires et permettent de jouer sur deux tableaux à la fois.

A partir de ces cinq systèmes, vous pouvez en créer d'autres: par exemple, un système celte partant de 1, un système classique partant de 0, un système celte partant de 1 et modulo 9, etc. . .

Une possibilité de concatener plusieurs noms serait la bienvenue ainsi que l'entrée et l'analyse des nombres et numéros. Il serait également agréable de pouvoir introduire des espaces et des tirets sans que cela gêne les calculs.

Il peut être intéressant d'afficher les résultats pour un seul système ou un seul nom et de pouvoir sauvegarder et imprimer les résultats.

Finalement, la version royale détecterait elle-même les coïncidences et les afficherait par ordre d'importance.

Du réglage du générateur

Vous ne devriez pas avoir de problème pour faire fonctionner ce programme sur la plupart des machines. Voici tout de même quelques conseils d'adaptation pour les instructions les moins standards ainsi que quelques suggestions d'améliorations au niveau de la programmation.

L'entrée des noms 10-130

les noms sont saisis à l'aide de INKEY$ qui intercepte une frappe au clavier (synonymes: GET ou KEY$). Contrairement à INPUT, cette méthode permet de filtrer les caractères indésirables: la ligne 60 transforme les minuscules en majuscules, la ligne 80 élimine tout ce qui n'est pas une lettre majuscule, et la ligne 70 finit le nom si return est frappé. Tout ceci se fait grâce aux codes ASCII et les instructions s' y rapportant: CHR$, ASC (Lord ZX.Spectrum utilisant d'autres codes, Sinclairistes attention à la manœuvre). Ce programme ne vous donne pas droit à l'erreur lors de l'entrée des noms, quelques lignes de plus pour saisir le BACK SPACE peuvent y remédier, le passage d'un mot à l'autre n'est pas d'une élégance rare et si vous faites la dépense d'un DIM M$(...) vous pourrez utiliser plus de dix noms.

L'affichage 500-650

Il est passe-partout, donc nul. Faites un tableau à l'aide de LOCATE, POS, POSITION, PRINT AT, HTAB, VTAB. Vous pourrez alors lire les résultats facilement. Si vous décidez de faire un programme un peu plus sophistiqué, stockez tous les résultats dans un tableau R(M,S) où I représente le mot et S le système; cela vous permettra d'afficher les résultats de différentes façons, de les imprimer, de les sauvegarder.

Les calculs 1000-1390

Les lignes 1000 à 1040 peuvent être avantageusement remplacées par ON S GOTO si vous en disposez.

Le calcul classique retire simplement 64 à la valeur du code ASCII du caractère. La fonction MID$ (C$,X,Y) permet de sélectionner le caractère sur lequel on effectue l'opération, C$ étant la chaîne dans laquelle on prend Y caractères à partir du X ème caractère à gauche (quelques originaux utilisent SEG$, il est également possible de se débrouiller avec LEFT$ et RIGHT$).

Le calcul celte procède de la même façon puis récolte le modulo 10 du résultat. Si cette opération n'est pas disponible sur votre appareil, remplacez la par CA=INT (C-INT(C/10)*10).

Les calculs romain et voyelle se

contentent d'attribuer certaines valeurs à certains caractères.,
Le calcul consonne reprend le calcul classique et élimine les voyelles.

La réduction 2000-2050

Utilise intensément le modulo (voir calcul celte). Une version luxueuse afficherait la réduction et les réductions des réductions supérieures à dix.

```
10 REM ----------entrée des noms
20 N=N+1:M$(N)=""
30 PRINT" ENTREZ UN NOM : "
40 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 40
50 A=ASC(A$)
60 IF A>96 AND A<123 THEN A=A-
32:A$=CHR$(A)
70 IF A=13 THEN 100
80 IF A>64 AND A<91 THEN PRINT
A$;:M$(N)=M$(N)+A$
90 GOTO 40
100 PRINT:PRINT" UN AUTRE NOM
(O/N) ?"
110 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 110
120 IF A$="N" OR A$="n" THEN 500
130 GOTO 20

490 REM ----------affichage
SUITE2:
500 FOR I=1 TO N
510 PRINT M$(I)
520 PRINT"                    ";
530 FOR S=1 TO 5
540 L=LEN(M$(I)):T=0
550 FOR J=1 TO L
560 GOSUB 1000
570 T=T+CA
580 NEXT J
590 REM R(I,S)=T
600 GOSUB 2000
610 PRINT T;RE;"   ";
620 NEXT S
630 PRINT
640 NEXT I
650 GOTO 650

990 REM ----------calcul
1000 IF S=1 THEN GOTO 1070
1010 IF S=2 THEN GOTO 1090
1020 IF S=3 THEN GOTO 1130
1030 IF S=4 THEN GOTO 1260
1040 IF S=5 THEN GOTO 1360
1050 BEEP:RETURN
1060 REM ------système classique
```


UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS — AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC

AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne (Sauf Promo bien sûr !) PLUS — VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +

AMIE vous garantie PLUS — 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

LA PENSEE DU MOIS
Noël en décembre...
... En janvier, logiciels et librairie chez AMIE

LE CONSEIL D'AMIE
Pour une qualité graphique maxi utilisez toujours le moniteur préconisé par le constructeur.
Exemple : Pour Atari . . . . . moniteur couleur SM 1425
Pour Amiga . . . . . moniteur couleur 1084

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

CONSOMMABLES TOUT A 100 F

RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120D (x1)
STAR NL10 (x1)

DMP 2 ou 3000 (x2)
DISQUETTES
3'' SF (x5)
3'' 1/2 DF DD (x10)

5'' 1/4 DF DD (x20)
K7 20 mn (x20)
1000 feuilles papier listing

IMPRIMANTES

	9 aiguilles		24 aiguilles	
STAR	NL 10	2850	NB24-10	5990
CITIZEN	120D	1950	MQP45	6990
EPSON	LX800	2995	LQ1000	8980
NEC			NEC P6	6990

COULEUR

OKI20 : 2490	MPS 1500C : 3390
PJ 1080A : 9500	JX 720 : 16500

COLLECTIVITE
ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone . . . . . ALLO RACHEL 43.57.96.89
Par courrier . . . . . Bon de commande ci-dessous
Par minitel . . . . . 3615 code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

Tous les prix sont TTC

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom . . . . . Prénom . . . . . N° . . . rue . . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . Tél . . . . . .
Mon ordinateur est un : réf . . . . . .

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____

Mes 10 % de produits en plus : *(hors promotion)*

Signature

```
1070 CA=ASC(MID$(M$(I),J,1))-
64
1080 RETURN
1090 REM ---------système celte
1100 C=ASC(MID$(M$(I),J,1))-65
1110 CA=C MOD 10
1120 RETURN
1130 REM --------système romain
1140 CA=0
1150 CA$=MID$(M$(I),J,1)
1160 IF CA$="I" OR CA$= "J" THEN
CA=1
1170 IF CA$="V" THEN CA=5
1180 IF CA$="U" THEN CA=5
1190 IF CA$="X" THEN CA=10
1200 IF CA$="L" THEN CA=50
1210 IF CA$="C" THEN CA=100
1220 IF CA$="D" THEN CA=500
1230 IF CA$="M" THEN CA=1000
1240 RETURN
1250 REM--------système voyelle
1260 CA=0
1270 CA$=MID$(M$(I),J,1)
1280 IF CA$="A" THEN CA=1
1290 IF CA$="E" THEN CA=5
1300 IF CA$="I" THEN CA=9
1310 IF CA$="O" THEN CA=15
1320 IF CA$="U" THEN CA=21
1330 IF CA$="Y" THEN CA=25
1340 RETURN
1350 REM -------système consonne
1360 CA=ASC(MID$(M$(I),J,1))-
64
1370 CA$=MID$(M$(I),J,1)
1380 IF CA$="A" OR CA$="E" OR
CA$="I" OR CA$="O" OR CA$="U" OR
CA$="Y" THEN CA=0
1390 RETURN

1990 REM ------------réduction
2000 U=T MOD 10
2010 D=(INT(T/10)) MOD 10
2020 C=(INT(T/100)) MOD 10
2030 M=(INT(T/1000)) MOD 10
2040 RE=U+D+C+M
2050 RETURN
```

POKER
pour CPC AMSTRAD

Après avoir misé, le programme vous propose une "main". Changez les cartes à l'aide des flèches et validez avec "copy".

```
10 ' *******
***************
20 '    jooachim Chalane
30 ' ***********************
130 :
140 INK 0,1:INK 1,24
150 RESTORE 420:SYMBOL AFTER 122
160 FOR ch=123 TO 146
170 FOR i=1 TO 8
180 READ n(i):NEXT i
190 SYMBOL ch,n(1),n(2),n(3),n(4),n
(5),n(6),n(7),n(8)
200 NEXT ch
210 '
220 :
230 '
260 MODE 0:x=7:GOSUB 2800
270 LOCATE 1,10:PEN 1:PRINT CHR$(16
4);"1985 Joachim CHALANE"
280 PEN 14:LOCATE 2,8:PRINT"Veuille
z patienter"
290 '
300 ' Redefinition
310 '
320 sigle$(1)=CHR$(226):sigle$(2)=C
HR$(229):sigle$(3)=CHR$(227):sigle$
(4)=CHR$(228):posi$=" "+CHR$(244)+C
HR$(32)
330 RESTORE 560
335 PEN 1
340 FOR ch=147 TO 201
350 FOR i=1 TO 8
360 READ n(i)
370 NEXT i
380 SYMBOL ch,n(1),n(2),n(3),n(4),n
(5),n(6),n(7),n(8)
390 NEXT ch
400 KEY 139,"mode 2:paper 0:ink 1,2
4:list"+CHR$(13)
410 :
420 DATA 206,219,219,219,219,219,20
6,0,252,240,224,192,128,128,0,0
430 DATA 0,0,128,128,192,224,240,25
2,63,15,7,3,1,1,0,0
440 :
450 DATA 32,82,154,27,26,30,26,27,4
8,88,140,12,12,12,12,28
460 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,26
,26,26,26,58,26,26,26
470 DATA 172,76,12,12,12,12,12,76,6
,11,17,33,97,97,97,97
480 DATA 12,12,205,142,140,140,140,
140,96,176,16,32,64,64,32,48
490 DATA 12,22,35,66,196,200,208,22
4,24,44,13,14,12,12,12,12
500 DATA 96,176,0,0,0,0,0,0,26,27,2
6,26,26,63,91,26
510 DATA 172,28,12,12,8,16,160,192,
97,97,97,97,97,226,52,24
520 DATA 140,140,140,140,12,12,12,2
8,48,48,48,48,48,49,48,56
530 DATA 192,192,192,192,192,196,10
4,48,12,12,12,12,12,28,6,3
540 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,26,26,26
,26,26,26,26,26
550 ' Valet
560 DATA 0,0,0,1,3,7,15,3,1,15,255,
255,255,252,240,194
570 DATA 128,224,240,224,192,64,64,
32,1,1,2,13,59,85,46,56
580 DATA 192,64,192,128,3,0,31,4,32
,16,240,64,192,64,128,0
590 DATA 0,1,2,3,2,15,8,4,32,248,0,
192,1,3,2,3
600 DATA 28,116,170,220,176,64,128,
128,4,2,2,3,7,15,7,1
610 DATA 67,15,63,255,255,255,240,1
28,192,240,224,192,128,0,0,0
620 ' Dame
630 DATA 0,0,1,8,7,3,3,1,4,34,23,19
1,255,252,240,194
640 DATA 144,96,224,224,192,64,64,6
4,0,0,84,56,108,56,16,21
650 DATA 1,3,6,29,43,85,174,88,25,8
0,48,16,16,16,16,16
660 DATA 16,16,16,16,16,0,0,0,0,0,0
,8,8,8,8,8
670 DATA 8,8,8,8,8,12,10,152,26,117
,170,212,184,96,192,128
680 DATA 168,8,28,54,28,42,0,0,4,2,
2,3,7,7,6,9
690 DATA 67,15,63,255,253,232,68,32
,128,192,192,224,16,128,0,0
700 ' Roi
710 DATA 0,16,56,56,56,56,56,56,192
,64,224,179,28,7,15,4
720 DATA 32,16,240,192,64,192,224,2
24,56,56,56,56,56,56,56,56
730 DATA 56,56,56,56,124,16,16,16,1
44,96,224,224,192,64,64,32
740 DATA 8,8,8,62,28,28,28,28,28,28
,28,28,28,28,28,28
750 DATA 7,7,3,2,3,15,8,4,32,240,22
4,56,205,135,2,3
760 DATA 28,28,28,28,28,28,8,0,4,2,
2,3,7,7,6,9
770 ' Lettres inverses
780 DATA 56,16,254,254,254,56,56,0,
56,16,254,254,124,56,16,0
790 DATA 16,56,124,254,124,56,16,0,
16,56,124,254,254,254,108,0
800 DATA 126,24,24,24,24,28,24,0,12
6,102,6,60,96,102,60,0
810 DATA 60,102,96,56,96,98,60,0,12
0,48,254,50,52,56,48,0
820 DATA 60,102,96,60,6,70,126,0,60
,102,102,62,6,102,60,0
830 DATA 24,24,24,48,96,98,126,0
840 DATA 60,102,102,60,102,102,60,0
,60,102,96,124,102,102,60,0
850 DATA 115,219,219,219,219,219,11
5,0,24,60,102,102,102,102,102,0
860 DATA 62,108,204,204,204,108,62,
0,206,204,108,124,204,204,126,0
870 REM
880 FOR i=1 TO 4:sigle2$(i)=CHR$(18
4+i):NEXT
890 MODE 1:INK 1,24:INK 0,1
900 LOCATE 2,12:PEN 1:PRINT"Voulez-
vous la regle du jeu (O ou N) ?
910 w$=UPPER$(INKEY$)
920 IF w$<>"O" AND w$<>"N" THEN 900
930 IF w$="N" THEN 1310
940 ' Regle du jeu
950 MODE 2:INK 0,1:INK 1,24
960 x=45:GOSUB 2800
970 FOR i=1 TO 4:LOCATE 4*i-2,i:PRI
NT"1      1":LOCATE 4*i-2,i+6:PRINT"
1":LOCATE 4*i+1,i+3:PRINT sigle$(i)
:NEXT:LOCATE 20,10:PRINT"1"
980 FOR i=1 TO 3:PLOT 32*i+7,303-16
*i:DRAWR -31,0:DRAWR 0,112:DRAWR 56
,0:DRAWR 0,-15:NEXT:PLOT 104,352:DR
AWR 56,0:DRAWR 0,-112:DRAWR -55,0:D
RAWR 0,111
990 LOCATE 42,6:PRINT"Regles du jeu
":LOCATE 41,7:PRINT"----------------
"
1000 LOCATE 30,8:PRINT"Le jeu consi
ste a avoir le solde le plus eleve"
:LOCATE 26,9:PRINT"possible, le sol
de de depart etant de 10 $."
1010 LOCATE 30,10:PRINT"1- Miser un
e somme, inferieure au solde.":LOCA
TE 30,11:PRINT"2- ' Enter ', 5 cart
es s'affichent."
1020 PRINT"3- Realiser des groupeme
```

SESAME

```
nts particuliers (voir ci-dessous)
en effacant les car-    tes ininter
ressantes a l'aide de ' ";CHR$(242)
;" ', ' ";CHR$(243);" ' et ' Copy '
.On peut les rappe-"
1030 PRINT"   ler, en cas d'erreur,
 a l'aide de ' ";CHR$(240);" '."
1040 PRINT"4- ' Enter ', les cartes
 effacees sont remplacees, le group
ement obtenu s'affi-    che et la m
ise, multipliee par le gain, est aj
outee au solde."
1050 PRINT"5- ' Enter ', les cartes
 s'effacent et c'est reparti pour u
n tour !...":PRINT:PRINT"       GROU
PEMENTS et GAINS :"
1060 PRINT"_ rien ..................
.......... 0    _ full (1 paire +
1 brelan)....... 10   _ 1 paire (2 c
artes de meme valeur). 1    _ carre
(4 cartes de meme valeur). 40"
1070 PRINT"_ 2 paires ..............
.......... 2    _ suite couleur ..
.............. 100   _ brelan (3 ca
rtes de meme valeur).. 3    _ suite
couleur a l'as.......... 500"
1080 PRINT"_ suite (... de 5 cartes
)........... 5":PRINT"_ couleur (5
cartes de meme signe).. 7
        Bonne chance !..."
1090 ' Musique
1100 t=0:RESTORE 1110
1110 DATA 319,25,338,25,379,25,338,
55,426,25,319,25,338,25,319,25,284,
80,0,10,284,60,451,55,338,25,319,25
,338,25,379,25,338,55,426,25,319,25
,338,25,326,25,379,70,319,25,338,25
,379,25,426,80,0,10
1120 DATA 213,60,190,60,213,30,169,
80,213,55,190,55,213,30,169,30,190,
25,213,25,169,25,190,25,213,25,169,
25
1130 DATA 190,25,213,25,0,6,213,60,
0,10,213,60,190,60,213,30,169,70,15
9,25,169,25,159,25,142,80,0,6
1140 DATA 190,25,213,25,190,60,169,
25,190,80,284,25,253,25,225,25,213,
80
1150 DATA 319,25,338,25,379,25,426,
90
1160 FOR j=1 TO 2
1170 FOR i=1 TO 5:READ p,d:SOUND 1,
p,d,4:NEXT i
1180 RESTORE 1110
1190 NEXT j
1200 FOR i=1 TO 29:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1210 IF t=1 THEN RESTORE 1150:FOR i
=1 TO 4:READ p,d:SOUND 1,p,d,4:NEXT
:GOTO 1300
1220 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1230 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1240 RESTORE 1120
1250 FOR i=1 TO 14:READ p,d:SOUND 1
,p,d,4:NEXT
1260 RESTORE 1140
1270 FOR i=1 TO 9:READ p,d:SOUND 1,
p,d,4:NEXT
1280 IF t=0 THEN t=1:RESTORE 1110:G
OTO 1160
1290 IF g=1 THEN 1100
1300 '
1310 MODE 1
1320 INK 0,1:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,
22
1330 x=22:GOSUB 2800
1340 score=10:par=0:LOCATE 31,22:PR
INT"Solde":LOCATE 34,24:PRINT"10 $"
1350 LOCATE 33,1:PRINT"Parties":LOC
ATE 36,3:PRINT par
1360 LOCATE 1,23:INPUT"Mise : ",mis
e:IF mise<0 AND mise>score THEN LOC
```


UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		RALLONGE 464	130
64 K RAM DK' TRONICS	490	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	990	PERITEL	150
256 K SILICON DISK	990	CENTRONICS	150
INTERFACES		CABLE MAGNETO	70
RS 232	590		
ADAPTATEUR MP1	390	*GRAPHIQUE - VIDEO*	
ADAPTATEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II	990
MULTIFACE II	570	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000	1590	SCANNER DART	790
MODEM DTL 2000 +	1990	TUNER TELE	1390
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	DIGITALISEUR VIDI	990
LECTEURS/IMPRIMANTES		SOURIS AMX	690
CASSETTE	300		
DISQUE DD1	1690	*AUDIO*	
DISQUE FD1	1590	SYNTHETISEUR VOCAL	540
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
CABLES		CLAVIER MUSICAL	1350
DOUBLEUR		DIGITAL DRUM	370
JOYSTICK	100	INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F



LIBRAIRIE

PAYEZ EN 4 FOIS

MICRO APPLICATION		*PSI*		*SYBEX*	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE		AMSTRAD EN FAMILLE	120	1er PROGRAMME	108
DU PROGRAMMEUR	249	CLEFS POUR		PROGRAMMES	82
LE LANGAGE		AMSTRAD N°	140	PROGRAM	
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	108
GRAPHISME ET SON	129	CPM PLUS	100	CP/M PLUS	148
PEEKS ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	CP/M 2.2	128
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME		GUIDE DU CP/M	148
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

EDUCATIF		SDI	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	COBRA	95/139	SAMOURAI	
EQUATION		MISSION	95/139	TRILOGY	89/139
INEQUATION	195/220	LE MAITRE DES		STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	AMES	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION		GAME OVER	95/139	THE PAWN	/189
GEOMETRIE	195/220	MASQUE	95/139	ULTROIN 1	/...
ORTHOGRAPHE	195/220	LES RIPOUX	95/139	WIZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	ARMY MOVE	89/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220	ARCANOID	89/139	*SOCIETE*	
GRAPHISME/MUSIC		ASPHALT	115/165	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	390	BARBARIAN	95/139	LETTRES	168/220
DR DRAW	649	BLACK MAGIC	95/139	MONOPOLY	
AMX PAGE MAKER	600	CANADAIR	99/149	SCRAB	
ADVANCED MUSIC	350	COSAMOSTRA	135/19		
ARCADE/AVENTURE		CRAFTON XUNK	135/195		
SOLOMON KEY	95/139	DWARF	95/149		
L'ANNEAU DE ZEN		DUNGEONS	95/145		
GARAR	95/139	EXPRESS MAIDER	89/139		
TAI PAN	95/139	FLASH	139/195		
ACADEMY	95/139	GAUNTLET	95/145		
RENEGATE	95/139	INDIANA JONES	95/145		
SURVIVOR	95/139	KILLED UNTIL D	95/145		
PIRATES	95/139	LAST MISSION	135/195		
BLUE BERRY	95/139	LIVING STONE	135/195		
ROBINSON		MAG MAX	89/139		
CRUSOE	95/139	MARCHE			
MASK	95/139	A L'OMBRE	145/195		
GLOBE TROTTER	95/139	MANHATTAN	125/...		
TUER N'EST PAS		MASTER			
JOUER	95/139	OF UNIVERS	95/145		
FREEDY HARDEST	95/139	MUTANTS	89/139		
GUNSLINGER	95/139	NINJA	95/145		
TEMPLIER		PAPER BOY	89/139		
D'ORVEN	95/139	PROHIBITION	120/195		
		QUARTET	95/145		

Liste non exhaustive

NOUVEAUTES

Kygar	95/145
Indiana Jones	95/145
720°	95/145
Gauntlet II	99/139
Quad	145
Frankestein	169
Xor	92/139
Thundercats	92/139
Super Sprint	145
Masque +	189
Necromancien	145
Pharaon	105/155
Cobra	179
Birdie	209
Forteresse	195
Live Ammo	119/189
Bivouac	155
Bob Morane	269
Iznogoud	269

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°147

```
ATE 10,23:PRINT SPC(15):GOTO 1360
1370 score=score-mise:LOCATE 29,24:
PRINT USING"£££££££";score
1380 '
1390 ' Choix des cartes
1400 '
1410 FOR i=1 TO 5
1420 carte(i)=2+INT(RND*13)+(1+INT(
4*RND))/10
1430 IF i=1 THEN 1470
1440 FOR j=1 TO i-1
1450 IF carte(i)=carte(j) THEN 1420
1460 NEXT j
1470 NEXT i
1480 '
1490 ' Dessin cartes
1500 FOR i=1 TO 5
1510 WINDOW£i,i*8-7,i*8-1,6,18:PAPE
R£i,3
1520 CLS£i:GOSUB 2220:GOSUB 2320
1530 NEXT i
1540 u=3:LOCATE u,19:PRINT posi$
1550 '
1560 ' Effacage des cartes
1570 '
1590 FOR i=1 TO 5:c(i)=0:carte.av(i
)=carte(i):NEXT i
1600 IF INKEY(1)=0 THEN uu=1:uuu=35
:GOSUB 2830
1610 IF INKEY(8)=0 THEN uu=-1:uuu=3
:GOSUB 2830
1620 IF INKEY(9)=0 THEN x=(u+5)/8:P
APER£x,0:CLS£x:c(x)=1:SOUND 1,0,5,4
,,,8
1630 IF INKEY(2)=0 THEN FOR f=1 TO
5:PAPER£f,0:CLS£f:c(f)=1:NEXT:SOUND
 1,0,5,4,,,8
1640 IF INKEY(0)=0 THEN i=(u+5)/8:c
(i)=0:PAPER£i,3:CLS£i:GOSUB 2220:GO
SUB 2320
1650 IF INKEY(18)=0 THEN LOCATE u,1
9:PRINT"   ":GOTO 1700
1660 GOTO 1600
1670 '
1680 ' Redistribution
1690 '
1700 FOR i=1 TO 5
1710 IF c(i)=1 THEN carte(i)=2+INT(
RND*13)+(1+INT(RND*4))/10 ELSE 1800
1720 FOR j=1 TO 5:IF carte(i)=carte
.av(i) THEN 1710
1730 NEXT j
1740 IF i=1 THEN 1780
1750 FOR j=1 TO i-1
1760 IF carte(i)=carte(j) THEN 1710
1770 NEXT j
1780 PAPER£i,3
1790 CLS£i:GOSUB 2220:GOSUB 2320
1800 NEXT i
1810 FOR tp=1 TO 100:NEXT
1820 '
1830 ' Detection de la main
1840 '
1850 ' 1, 2 paires - brelan - full
- carre
1860 p=0:FOR i=1 TO 4:FOR j=i+1 TO
5
1870 IF valeur(i)=valeur(j) THEN p=
p+1
1880 NEXT j,i
1890 ' couleur
1900 couleur=0:FOR i=2 TO 5:IF CINT
(signe(i))=CINT(signe(1)) THEN coul
eur=couleur+1
1910 NEXT
1920 ' suite
1930 moy=0:FOR i=1 TO 5:moy=moy+val
eur(i):NEXT:moy=moy/5
1940 e.t=0:FOR i=1 TO 5:e.t=e.t+(va
leur(i)-moy)^2:NEXT
1950 som=valeur(1)+valeur(2)+valeur
(3)+valeur(4)+valeur(5)
1960 IF couleur=4 AND (e.t=10 OR e.
t=93.2) AND (som=47 OR som=60) THEN
 main$="SUITE COULEUR A L'AS":gain=
500:br=10:GOTO 2060
1970 IF couleur=4 AND e.t=10 THEN m
ain$="SUITE COULEUR":gain=100:br=9:
GOTO 2060
1980 IF e.t=10 THEN main$="SUITE":g
ain=5:br=5:GOTO 2060
1990 IF couleur=4 THEN main$="COULE
UR£:gain=7:br=6:goto 2060
2000 IF p=0 THEN main$="rien !":gai
n=0:br=1
2010 IF p=1 THEN main$="1 paire":ga
in=1:br=2
2020 IF p=2 THEN main$="2 paires":g
ain=2:br=3
2030 IF p=3 THEN main$="brelan":gai
n=3:br=4
2040 IF p=4 THEN main$="full":gain=
10:br=7
2050 IF p>=5 THEN main$="CARRE":gai
n=40:br=8
2060 FOR i=1 TO 5
2070 IF valeur(i)=14 THEN valeur(i)
=1:gain2=gain:br2=br:main2$=main$:G
OTO 1930
2080 NEXT i
2090 IF gain<gain2 THEN gain=gain2:
br=br2:main$=main2$
2100 LOCATE 1,23:PRINT SPC(17):LOCA
TE 1,3:PRINT main$
2110 score=score+gain*mise:LOCATE 2
9,24:PRINT USING"£££££££";score
2120 gain=0:gain2=0
2130 par=par+1:LOCATE 35,3:PRINT US
ING"£££";par:GOSUB 2870
2140 IF score=0 THEN LOCATE 13,21:P
EN 2:PRINT"fin du jeu":FOR i=1 TO 5
00:NEXT:g=1:GOSUB 2990
 '"
2160 a$=INKEY$:IF a$<>CHR$(13) THEN
 2160
2170 IF a$=CHR$(13) THEN LOCATE 1,3
:PRINT SPC(21):FOR i=1 TO 5:PAPER£i
,0:CLS£i:NEXT:FOR tp=1 TO 500:NEXT:
LOCATE 3,23:PRINT SPC(9):GOTO 1360
2180 GOTO 2160
2190 '
2200 ' Signe carte
2210 '
2220 valeur(i)=INT(carte(i)):signe(
i)=10*(carte(i)-valeur(i)):IF signe
(i)<2.1 THEN z=1 ELSE z=2
2230 IF valeur(i)<=9 THEN valeur$=C
HR$(48+valeur(i)):valeur2$=CHR$(188
+valeur(i)):GOSUB 2360:RETURN
2240 IF valeur(i)=10 THEN valeur$=C
HR$(123):valeur2$=CHR$(198):GOSUB 2
360:RETURN
2250 IF valeur(i)=11 THEN valeur$="
V":valeur2$=CHR$(199):GOSUB 2360:RE
TURN
2260 IF valeur(i)=12 THEN valeur$="
D":valeur2$=CHR$(200):GOSUB 2360:RE
TURN
2270 IF valeur(i)=13 THEN valeur$="
R":valeur2$=CHR$(201):GOSUB 2360:RE
TURN
2280 IF valeur(i)=14 THEN valeur$="
1":valeur2$=CHR$(189):GOSUB 2360:RE
TURN
2290 '
2300 ' coins + valeurs + signes
2310 '
2320 PEN£i,0:LOCATE£i,1,1:PRINT£i,
CHR$(124):LOCATE£i,7,1:PRINT£i, CHR
$(126):LOCATE£i,1,13:PRINT£i, CHR$(
125)
2330 PLOT 128*i-28,112,0:DRAWR 11,0
:DRAWR 0,11:DRAWR -1,0:DRAWR 0,-10:
DRAWR -10,0:PLOT 128*i-24,114,0:DRA
WR 5,0:DRAWR 0,5:DRAWR -1,0:DRAWR 0
,-4:PLOT 128*i-22,116,0:DRAWR 1,0:D
RAWR 0,1:DRAWR -1,0
2340 ' contour
2350 PLOT 128*i-120,120:DRAWR 0,191
,1:DRAWR 95,0,1:DRAWR 0,-191,1:DRAW
R -95,0,1:RETURN
2360 PEN£i,z:LOCATE£i,2,2:PRINT£i,
valeur$:LOCATE£i,6,2:PRINT£i, valeu
r$:LOCATE£i,2,12:PRINT£i, valeur2$:
LOCATE£i,6,12:PRINT£i, valeur2$
2370 signe$=sigle$(signe(i)):signe2
$=sigle2$(signe(i))
2380 ON valeur(i) GOTO 2430,2460,24
30,2480,2430,2480,2480,2480,2430,24
80,2620,2660,2700
2390 '
2400 ' Position des signes
2410 '
2420 ' AS
2430 LOCATE£i,4,7:PRINT£i,signe$:IF
 valeur(i)=14 THEN RETURN
2440 IF valeur(i)>3 THEN 2480
2450 ' DEUX
2460 LOCATE£i,4,3:PRINT£i,signe$:LO
CATE£i,4,11:PRINT£i,signe2$:RETURN
2470 ' QUATRE
2480 LOCATE£i,3,3:PRINT£i,signe$:LO
CATE£i,5,3:PRINT£i,signe$:LOCATE£i,
3,11:PRINT£i,signe2$:LOCATE£i,5,11:
PRINT£i,signe2$:IF valeur(i)<6 THEN
 RETURN
2490 IF valeur(i)>8 THEN 2570
2500 ' SIX
2510 LOCATE£i,3,7:PRINT£i,signe$:LO
CATE£i,5,7:PRINT£i,signe$:IF valeur
(i)=6 THEN RETURN
2520 ' SEPT
2530 LOCATE£i,4,5:PRINT£i,signe$:IF
 valeur(i)=7 THEN RETURN
2540 ' HUIT
2550 LOCATE£i,4,9:PRINT£i,signe2$:R
ETURN
2560 ' NEUF
2570 LOCATE£i,3,5:PRINT£i,signe$:LO
CATE£i,5,5:PRINT£i,signe$:LOCATE£i,
3,9:PRINT£i,signe2$:LOCATE£i,5,9:PR
INT£i,signe2$:IF valeur(i)=9  THEN
RETURN
2580 ' DIX
2590 LOCATE£i,4,4:PRINT£i,signe$:LO
CATE£i,4,10:PRINT£i, signe2$:RETURN
2600 ' VALET
2610 :
2620 LOCATE£i,2,3:PRINT£i,signe$+CH
R$(147)+CHR$(148)+CHR$(149)+signe$:
LOCATE£i,3,4:PRINT£i,CHR$(150)+CHR$
(151)+CHR$(152)
2630 LOCATE£i,3,10:PRINT£i,CHR$(153
)+CHR$(154)+CHR$(155):LOCATE£i,2,11
:PRINT£i,signe2$+CHR$(156)+CHR$(157
)+CHR$(158)+signe2$
2640 GOSUB 2740:RETURN
2650 ' DAME
2660 LOCATE£i,2,3:PRINT£i,signe$+CH
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(161)+signe$:
LOCATE£i,2,4:PRINT£i,CHR$(162)+CHR$
(163)+CHR$(151)+CHR$(152):LOCATE£i,
2,5:PRINT£i,CHR$(164):LOCATE£i,2,6:
PRINT£i,CHR$(165)

2670 LOCATE£i,6,8:PRINT£i,CHR$(166)
:LOCATE£i,6,9:PRINT£i,CHR$(167):LOC
ATE£i,3,10:PRINT£i,CHR$(153)+CHR$(1
54)+CHR$(168)+CHR$(169):LOCATE£i,2,
11:PRINT£i,signe2$+CHR$(170)+CHR$(1
71)+CHR$(172)+signe2$
2680 GOSUB 2740:RETURN
2690 LOCATE£i,2,3:PRINT£i,signe$+CH
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(178)+signe$:
LOCATE 2,4:PRINT£i,CHR$(173)+CHR$(1
50)+CHR$(174)+CHR$(175):LOCATE£i,2,
5:PRINT£i,CHR$(176):LOCATE£i,2,6:PR
INT£i,CHR$(177)
2700 LOCATE£i,2,3:PRINT£i,signe$+CH
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(178)+signe$:
LOCATE£i,2,4:PRINT£i,CHR$(173)+CHR$
(150)+CHR$(174)+CHR$(175):LOCATE£i,
```

SESAME

```
2,5:PRINT£i,CHR$(176):LOCATE£i,2,6:
PRINT£i,CHR$(177)
2710 LOCATE£i,6,8:PRINT£i,CHR$(179)
:LOCATE£i,6,9:PRINT£i,CHR$(180):LOC
ATE£i,3,10:PRINT£i,CHR$(181)+CHR$(1
82)+CHR$(155)+CHR$(183):LOCATE£i,2,
11:PRINT£i,signe2$+CHR$(184)+CHR$(1
71)+CHR$(172)+signe2$
2720 GOSUB 2740:RETURN
2730 ' Corps V D R
2740 PLOT 128*i-70,255,z:DRAWR 13,-
5:DRAWR 7,-7:DRAWR -50,-50:DRAWR 4,
-4:PLOTR -4,4:DRAWR -12,29:DRAWR 0,
17:DRAWR 16,16:DRAWR 10,0:DRAWR 6,-
6:DRAWR 7,0:DRAWR 3,6
2750 PLOTR -20,-13:DRAWR -8,-8:DRAW
R 0,-6:PLOTR 2,0:DRAWR 0,7:PLOTR 2,
2:DRAWR 0,-10:PLOTR -6,2:DRAWR 23,-
10:PLOTR 11,7:DRAWR 0,15
2760 PLOT 128*i-75,176:DRAWR -13,5:
DRAWR -7,7:DRAWR 50,50:DRAWR -4,4:P
LOTR 4,-4:DRAWR 12,-29:DRAWR 0,-17:
DRAWR -16,-16:DRAWR -10,0:DRAWR -6,
6:DRAWR -7,0:DRAWR -3,-6
2770 PLOTR 20,13:DRAWR 8,8:DRAWR 0,
6:PLOTR -2,0:DRAWR 0,-7:PLOTR -2,-2
:DRAWR 0,10:PLOTR 6,-2:DRAWR -23,10
:PLOTR -11,-7:DRAWR 0,-15
2780 RETURN
2790 ' Ecriture "POKER"
2800 PEN 3:LOCATE x,1:PRINT CHR$(12
7)+CHR$(128)+CHR$(32)+CHR$(129):LOC
ATE x,2:PRINT CHR$(130)+CHR$(131)+C
HR$(132)+CHR$(133)+CHR$(134)+CHR$(1
35)+CHR$(136)+CHR$(137)
2810 LOCATE x,3:PRINT CHR$(138)+CHR
$(139)+CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$(142
)+CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(145):LOC
ATE x,4:PRINT CHR$(146):RETURN
2830 IF u=uuu THEN SOUND 1,190,3,6:
RETURN
2840 FOR x=1 TO 8:u=u+uu:LOCATE u,1
9:PRINT posi$:FOR t=1 TO 20:NEXT t,
x
2850 SOUND 1,239,10,5:SOUND 1,142,1
5,4:SOUND 1,201,22,5:RETURN
2860 ' SONS
2870 ON br GOTO 2880,2890,2890,2890
,2920,2920,2940,2940,2960,2960
2880 ENT 1,5,0,1,80,5,2:SOUND 1,379
,100,7,,1:RETURN
2890 SOUND 1,119,20,5:SOUND 1,0,4:S
OUND 1,119,15,5:SOUND 1,60,30,7:IF
br=2 THEN RETURN
2900 SOUND 1,71,15,5:SOUND 1,60,30,
7:IF br=3 THEN RETURN
2910 ENT 2,20,-1,1,20,1,1:SOUND 1,6
0,35,7,,2:RETURN
2920 SOUND 1,119,20,5:SOUND 1,95,20
,5:SOUND 1,80,20,5:SOUND 1,60,25,7:
SOUND 1,0,5:SOUND 1,71,20,6:SOUND 1
,60,30,7:IF br=5 THEN RETURN
2930 SOUND 1,60,35,7,,2:RETURN
2940 SOUND 1,95,20,5:SOUND 1,71,35,
7:FOR i=1 TO 6:SOUND 1,95,13,5:SOUN
D 1,0,3:NEXT:SOUND 1,113,20,5:SOUND
 1,95,20,5:SOUND 1,71,35,7:IF br=7
THEN RETURN
2950 SOUND 1,0,4:SOUND 1,71,20,5:SO
UND 1,95,20,5:SOUND 1,113,20,5:SOUN
D 1,0,4:SOUND 1,113,20,5:SOUND 1,14
2,20,5:RETURN
2960 SOUND 1,159,25,7:1,190,30,7:SO
UND 1,0,10:SOUND 1,190,25,7:SOUND 1
,179,25,7:SOUND 1,159,25,7:SOUND 1,
95,35,7:SOUND 1,0,5:SOUND 1,95,25,7
:SOUND 1,0,5:SOUND 1,119,30,7:IF br
=9 THEN RETURN
2970 ENT 3,10,3,2,10,-3,2,10,3,2,10
,-3,2,10,3,2:FOR i=1 TO 3:SOUND 1,1
19,85,7,,3:NEXT:RETURN
2980 ' Fin du jeu
2990 SOUND 1,758,60,6:SOUND 1,0,5:S
OUND 1,758,50,6:SOUND 1,0,3
```


UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

GARANTIE 2 ANS

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

CREDIT CREG IMMEDIAT

AMIGA AMIGA AMIGA

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081	26290

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES		*AUDIO*	
A 1010 - EXTERNE 3"1/2	2090	FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON)	2295
A 1202 - EXTERNE 5"1/4	NC	INTERFACE MIDI	580
A 2010 - INTERNE 3"1/2	1690	PRO MIDI STUDIO	NC
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095	*VIDEO*	
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600	DIGIVIEW	1995
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)		CAMERA HV720	3350
MEGABOARD 2	5845	OBJECTIF SCH	950
HARD CARD 20 MEG (PC+ DBLE PARTITION)	4400	ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
HARD CARD 30MEG (ID)	5200	STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
HARD CARD 40MEG (ID)	NC	SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTO, EKTA, TRANSF.7	32000
HARD CARD 76MEG (ID)	NC	TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5"1/4)	5600	GENLOCK POUR A500	6000
GRAPHIQUES		GENLOCK A8600	NC
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11730	DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000
TABLETTE EASYL	6000	*TELEMATIQUE*	
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690	EMULATEUR FLAMITEL	1490
TABLETTE A4 CRP	4600	MODEM DTL3000	6400
CARTE VIDEO (A2032)	790		

PROMO AMIGA 500 + A1084 + A501 + gestion familiale 7990 F



LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANÇAIS	190	AMIGA APPLICATIONS	199	BEGINNER'S GUIDE	199
AMIGADOS MANUAL AMIGADOS	299	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299	CLES POUR AMIGA	195
REFERENCE	149	AMIGA SYSTEM GUIDE	199	TRUCS & ASTUCES (DISK)	199
AMIGAWORLD	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199	TRUCS & ASTUCES BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120
AMAZING COMPUTING	39			AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		MACRO ASSEMBLEUR MCC	679	*AVE*	
MAXIPLAN	2099	TRUE BASIC	1184	*WAR*	
SUPERBASE	990	GRABBIT	299	ARAZ	
TEXTCRAFT	790	CLI MATE	379	KAMP	
PAGE SETTER	1259	AMIGADOS EXPRESS	233	FAERY	
VIP	1599	ASSEMBLEUR K-SEKA	679	BORRO	
DBMAN	439	*LUDIQUES*		KING QU	
PROWITE	1120	*ARCADE*		DEJA VU	
WORD PERFECT	NC	KARATE KID 2	254	UNINVITI	
SUPERBASE PRO	NC	GOLDRUNNER	249	ROADWA	
VIZANWRITE	1490	BABARIAN	235	BALANCE	
GRAPHIQUE/MUSIQUE		DEMOLITION	100	ULTIMA II	
ANIMATOR	950	PHALLANX	100	ALIENS FRI	
VIDEOSCAPE 3D	1549	MARBLE MADNESS	259	LAND OF LO	
AEGIS SONIX	790	CHALLENGER	100	IZARDS	
AEGIS DRAW PLUS	1899	CRUNCHER		BLACK CAUL	
DELUXE PAINT 2	1059	ACTORY	110	PHANTASY III	349
DELUE VIDEO 1.2	1059	SPACE BATTLE	119	*STIMULATION*	
DELUXE MUSIC	809	*STRATEGIE ACTION*		WORLD GAMES	309
INSTANT MUSIC	293	SINBAD	390	HARDBALL	349
MUSIC STUDIO	399	SDI	349	LEADERBOARD	309
SCULPT 3D	NC	DEFENDER OF THE CROWN	390	TENTH FRAME	NC
CAO 3D	1490	SHANGAI	NC	CHESSMATER 2000	346
PROGRAMMATION TRANSFERT		THE KING OF CHICAGO	NC	BASEBALL EA	407
LATTICE C VER.3.10	1490	HOLLYWOOD POKER	202	FIGHT SIMULATOR II	409
AZTEC MANX COMMERCIAL	3938			JET	NC
				SCENARY DISK 7	237
				SCENARY DISK 11	237
				SILENT SERVICE	249

NOUVEAUTES

Silver	1790
Audio Master	549
Digi Paint	630
Page Flipper	600
Thai Boxing	100
Marauder	379
AIC Basi	1790
NCC Pascal	879
Dark Came	349
Terrorpods	249
Western Games	285
Mesblus	289
Roadwar Europa	349
Test Drive	350
Crazy Cars	253

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°147

UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGRÉÉ

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 + Mon. mono SM 0125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3'' 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

PERIPHERIQUES

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

LECTEURS
DISK 500Ko 3''1/2 SF 354 1590
DISK 1 Mo 3''1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3''1/2 CUMANA 1490
DISK 1Mo 5''1/4 CUMANA 2400

IMPRIMANTES
MATRICIEL SM 804 1990
LASER SLM 804 14100

MONITEUR
MONOCHROME HR SM 124 1490
COULEUR BR ET MR SMI 1425 2990

VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGILATISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER ..... NC
CAMERA 3350
ZOOM 4450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350

GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730

AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
ECHANTILLONNEUR
SOUND SAMPLOR 2490

INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAC 1800
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR
MONO - MONO COUL 250
FREE BOOT 479

TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINITEL 750

CABLE
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINITEL 150
RALLONGE JOYSTICK 100

PROMO ATARI 520 STF + moniteur couleur 1425 + Citizen 1200 6790 F

PAYEZ EN 4 FOIS



LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S.T. 249
DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC + DISKETTE 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON 149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LIVRE LECTEUR DISK 179
LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE 299
LIVRE DU LOGO 149
PEEKS ET POKES 129
TRUCS ET ASTUCES 149

RSI
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
SYSTEME DE BASE 295
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
GEM 285
C SUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

PROFESSIONNNELS
HABAWRITER 1 390
HABAWRITER II 895
TEXTOMAT 450
WORDSTAR 1200
DBASE II 1200
DATAMAT 450
LASERBASE 890
DBMAN 1500
HABADESK 740
HABA SOLUTION 490
HDBASE 1100
HIPPO CONCEPT 990
VIP 1490
TYPESETTER 410
PLATINE ST 1450
TEXT DESIGN 395
HIPPO PIXEL 319
COLOR EDITOR 395
L'EXPERT ..... NC
HIPPO ALMANACH 390
PUBLISHING PARTNER 1450
SUPERBASE 990
BECKER TEXT 750

MUSIQUE
MUSIC STUDIO 260

PRO 24 STEINBERG 2490
MASTER SCORE 990
ST STUDIO 600
SOUNDWAVE 1500
EZTRACK ..... 6[illegible]
CZ-DROID 99
DX ANDROID 199

JEUX
AIR BALL 240
ARKANOID 220
BARBARIAN 240
BASEBALL 290
BOULDER DASH 220
CHESSMASTER 2000 340
CRISTAL CASTLE 180
FLIGHT SIMULATORZ 430
SCENARY DISK N7/11 230
FOOTBALL 350
GAUNTLET 250
GOLDENPATH 190
GOLDRUNNER 220
GRAND PRIX 500 CC 200
GUILD OF THIEVES 230
HARDBALL 310
JOUST 280
KARATE KID 2 210
KING'S QUEST 1 OU 3 340
KING'S QUEST 2 290
PAWN 220
PHANTASIE 1 OU 2 ..... [illegible]
ROADWAR ..... [illegible]

NOUVEAUTES
Winter Olympiad 88
Super Sprint 250
Las Vegas 100
Karting 100
Clever and Smart 230
Micro League Wrestling 207
Ogue 355
Tanglewood 250
Mach 3 200
310 Galax 210
Star Wars 200
Bubble Ghost 195
Sky Fighter 195
Space port 220
Livingstone 220
Addicta Ball 250
Star Treck 240
Gauntlet 350
Rings of Zilfin 269
Bob Morane 269
Iznogoud 269
Blueberry 269
Asterix 269

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°147

SESAME

```
3000 SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,3:S
OUND 1,758,40,6:SOUND 1,0,15
3010 SOUND 1,638,40,6:SOUND 1,676,3
0,6:SOUND 1,758,30,6:SOUND 1,0,5
3020 SOUND 1,758,20,6:SOUND 1,0,5:S
OUND 1,758,30,6
3030 SOUND 1,0,3:SOUND 1,851,30,6:S
OUND 1,758,50,6
3040 PEN 3:FOR i=1 TO 2000:NEXT:CLS
3050 LOCATE 6,3:PRINT"Voulez-vous r
ejouer (O ou N) ?"
3060 a$=UPPER$(INKEY$)
3070 IF a$<>"O" AND a$<>"N" THEN 30
60
3080 IF a$="N" THEN CLS:LOCATE 7,12
:PRINT"A la prochaine partie...":FO
R t=1 TO 1000:NEXT:GOTO 950
3090 LOCATE 1,10:PRINT"Avec ou Sans
 affichage de la regle":LOCATE 15,1
2:PRINT"(A ou S) ?"
3100 b$=UPPER$(INKEY$)
3110 IF b$<>"A" AND b$<>"S" THEN 31
00
3120 IF b$="S" THEN 1310 ELSE 950
```

LE TRUC DU PROGRAMMEUR DU MOIS

Ce mois-ci, Jean Chagny vous propose quelques trucs pour IBM et compatibles et tournent en GW-Basic, Basica et Quick-Basic.

Il est bien utile de sauver dans un programme BASIC la mémoire tampon de l'écran.
Il faut commencer par taper les deux lignes suivantes:

```
10 DEF SEG = &HB800
20 BSAVE "ECRAN.EXT",0,16384
```

L'écran ainsi sauvé peut être récupéré (c'est à dire rechargé) grâce aux lignes ci-dessous:

```
100 DEF SEG
110 BLOAD "ECRAN.EXT",0
```

La deuxième astuce vous donne l'heure. L'affichage permanent de la date et de

SESAME

l'heure, dans un programme, s'effectue sur la 25 ème ligne de l'écran à l'aide de la ligne suivante :

```
10 LOCATE 25,5 : PRINT DATE$ , TIME$
```

Précisons que pour obtenir un affichage fréquent, il est nécessaire d'appeler la ligne 10 périodiquement. Le mieux est d'en faire un sous-programme. A noter que les variables DATE$ et TIME$ sont reconnues par l'interpréteur Basic et ne peuvent pas être utilisées par vous.

Et pour finir, voici deux petits programmes utiles pour sonoriser vos propres jeux sur PC.
Le premier imite des bruits de flipper:

```
10 FOR J=60 TO 1 STEP -2
20    SOUND 24694-J/2, J/20
30    SOUND 32767, J/15
40 NEXT J
```

Le second est une chute informatique!!

```
10 FOR J= 2000 TO 550 STEP -10
20    SOUND J, J/4000
30 NEXT J
```

Vous avez des idées de scénarii de jeux, originaux, délirants, fruits de vos rêves ou peut-être de vos cauchemars ? N'hésitez pas à nous les envoyer ! Les plus audacieux seront publiés dans TILT.

UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

UNITES CENTRALES

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	1450
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES		SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 801	1300	SYNTHE VOCAL VOICE MASTER	850
MPS 1200	2290	INTERFACE MIDI	350
MONITEUR		*INTERFACES*	
1802 (40 col)	1990	CENTRONICS	890
1902 (80 col)	2790	IEE	1590
LECTEUR		RS 232	650
K7 130	250	*TELEMATIQUE*	
DISK 1541	1650	MODEM DTL DIGITELEC	1590
DISK 1571	2490	MODEM DTL + DIGITELEC	1990
GRAPHIQUE		EMULATEUR MINITEL	390
TABLETTE KOALA PAD	1300	*VIDEO*	
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
CRAYON OPTIQUE	410	INTERFACE PAL-RVB	450
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	480	TUNER TELE	1390
SOURIS 128	550	*CARTOUCHES*	
AUDIO		CPM	390
SOUND EXPANDER	1200	POWER CARTRIDGE	470
SOUND SAMPLER	850	GAME KILLER	150
CLAVIER SYNTHE	925	FREEZE FRAME	490
		EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO
C64N + lect. K7 + interface PAL RVB + manette + 5 logiciels
1990 F



20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530	99	JEUX D'AVENTURE	
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 TOME 2	149	COMMENT LES PROGRAMMER	129
LE LIVRE DU CP/M	149	LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541	179	*PSI*	
LA BIBLE DU COMMODORE 128	249	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1	149	CLE POUR C64	110
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149	CLE POUR C128	110
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570	179			BASIC C128	149
PEEKS ET POKES DU C128	129			CPM/PLUS SUR C128	149
				102 PROGRAMME C64	120
				102 PROGRAMME C128	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		FIELDS OF FIRE	95/145	INFI	
DATAMAT	350	GAME OVER	95/145	MO'	
TEXTOMAT	350	GUNSLINGER	95/145	SPA	
POWERPLAN	650	IKARI WARRIOR	89/129	STRI	
SWIFT	450	INDIANA JONES	95/145	HARI	
SWIFT K7	295	KILLED UNTIL DEAD	95/145	SUM	
WIZASTAR 128	1190	KNUCKLE BUSTER	95/145	SUPE	
VIRGULE SENIOR	750	MASTER OF UNIVERSE	95/145	TERR	
SUPERBASE 128	595	NEMESIS	89/145	THE G	
GRAPHIQUE/MUSIQUE		NINJA	95/145	TOP G	
SUPERPAINT	350	QUARTET	95/145	WINTE	
GAME MAKER	220	RENEGADE	95/145	WORLI	
ART STUDIO D	149/184	BLADE RUNNER	95/145	XEVIO	
ADVANCED MUSIC SYSTEM	310	ROAD RUNNER	95/145	AMERI	
MUSIC STUDIO	186	SARACEN	95/145	BATAIL	
PROGRAMMATION		SLAP FLIGHT	89/145	D'ANGL	
TRANSFERT		STIFFLIP AND CO	95/145	BREAKT	95/145
BASIC 64	350	SUBBATTLE SIMULATEUR	95/135	CRYSTAL CASTLE	95/145
OSFORD PASCAL	N.C	SUPER SOCCER	89/145	DESTROYERS	ND/145
MON 64	N.C	SWOLD SAMOURAI	95/145	DESERT FOX	89/139
DISC DISSECTOR	324	TAI PAN	89/145	DOUBLE TAKE	89/129
LOGO	595	TAG TEAM WRESTLING	95/145	ELECTROGLIDE	89/129
BASIC 128	450	TANK	95/145	GALVAN	89/129
EDUCATIFS		TEMPLE OF TERROR	95/145	GHOST N GOBBELIN	95/145
MAITREMOTS	190	WIZBALL	95/145	GREEN BERET	89/129
ORTHOVERBES	190	WONDERBOY	95/135	HIGHLANDER	89/129
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190	*HIT PARADE*		KONAMIS GOLF	89/129
ORTHO (N°1 à N°2)	190	ARCHONOID	89/135	JEUX	SANS
GRAM (N°1 à N°6)	190	ARMY MOVES	89/145	FRONTIERES	89/129
ARITH (N°1 à N°2)	190	BARBARIAN	95/135	MIAMI VICE	89/129
ALGEBRE (N°1 à N°2	190	BOMBJACK 2	89/129	NEXUS	95/145
MATS SUP	190	COBRA	89/129	PARALLAX	89/129
MIMI	295	DEEPER DUNGEONS	95/145	PITSTOP 2	89/139
NOUVEAUTES		ENDURO RACER	95/145	RAMBO	85/139
BASKETBALL	95/145	FIST 2	95/129	SANXION	95/145
BLACK MAGIC	95/145	GAUNTLET	95/145	STREET HAWK	89/129
CHAMPION SHIP WRESTLING	95/145	GUNSHIP	145/195	TENTH FRAME	95/145
DECEPTOR	95/...			THAI BOXING	89/129
				UCHI MATA JUDO	95/129
				V ! !	89/...
				YE AR KUNG FU II	89/129
				ZORRO	89/139

NOUVEAUTES

Magnifiant	119/186
Seven	169
Thunderchopper	169
Veriscope	169
Colonial Conquest	230
Captain	95/145
America	250
Rings of Zilfin	
Airbone Ranger	148/168
Combat School	89/145
Sport Pack	99/145
Kygan	99/145
Conflit in Vietnam	168

CREDIT CREG IMMEDIAT

TOUS NOS PRIX SONT TTC

COMMODORE COMMODORE COMMODORE

SERVICE

PRIX

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°147

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24
Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) : n° 38, p. 92
Intelligence artificielle (l') : n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78 MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72 MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21. MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40 MS : n° 29, p. 96
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24 n° 22, p. 70. n° 24, p. 22 MS : n° 27, p. 108.
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26 MS : n° 35, p. 11
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Mega ST B.E. : n° 47, p.84
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26 MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40 n° 23, p. 62
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E. : n° 27, p. 105
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E. : n° 36, p. 92
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82. MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82 MS : n° 30, p. 88
TO 16 PC : n° 46, p. 110
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p.94
Boxe : n° 28, p. 116
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Navette spatiale : n° 46, p. 110
Simulateurs d'hélicoptères : n° 47, p. 108
Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
Aventure grandeur nature (l') : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
Combat : n° 39, p. 96
Commerce interstellaire : n° 42, p. 110
Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106, n° 46, p.82
Création musicale : n° 15, p. 60. n° 29, p. 100
Enquêtes policières : n° 31, p. 104 n° 47, p. 90
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104
Joysticks : n° 16, p. 70. n° 41, p. 106
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n° 43, p.80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62. n° 49, p. 82
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56. n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Broadsides : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Defender of the Crown : n° 47, p. 112
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
King Quest II : n° 33, p. 33
Mystère de Kikekankoi (le) : n° 10, p. 66
Pawn (the) : n° 45, p. 110
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l') : n° 47, p. 122
Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76. n° 21, p. 76. n° 22, p. 98. n° 30, p. 138. n° 31, p. 141. n° 32, p. 158 n° 33, p. 147. n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143
Zorro : n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System : n° 47, p. 114
Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtre : n° 35, p. 146
Cholo : n° 43, p. 100
Crapule (la) : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dungeon système : n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the) : n° 49, p. 119
Faery tale adventure (the) : n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les ordinateurs (la) : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's guide to the galaxy (the) : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
Incantation : n° 47, p. 115
Karma : n° 47, p. 112
King fo Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Knight Orc : n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) : n° 47, p. 113
Las Vegas : n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the rings : n° 29, p. 122
Manoir de Mortvieille (le) : n° 35, p. 148
Mandragore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30 p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Nine princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Orphée : n° 29, p. 124
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the barbary coast : n° 46, p. 128
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134 Questron : n° 20, p. 78
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of darkness : n° 43, p. 102
Ripoux (les) : n°49, p. 118
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Sapiens : n° 49, p. 120
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketers (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Aspahai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
Airball : n° 46, p. 76
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
Bivouac : n° 49, p. 72
Artworx : n° 46, p. 77
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
California Games : n° 49, p. 72
Choplifter : n°47, p.70
Chuk Yeager's advanced flight simulator : n° 46, p. 78
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
Dambusters (the) : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the crown : n° 40, p. 58
Deluxe music : n° 41, p. 60
Deluxe paint : n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58
Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59
D.P Slide : n° 34, p. 69
Destroyer : n° 39, p. 54
DTP PAO : n° 47, p. 71
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Exeldrums : n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57
Expert (l') : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Game Maker : n° 32, p. 55
Graphic adventure creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Gemdraw : n° 24, p. 49
Gunship : n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
Jet : n° 30, p. 59
Kennedy approach : n° 28, p. 52
Light pen : n° 29, p. 86
Little computer people : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar explorer : n° 42, p. 59
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59

Music Studio :	n° 41, p. 61
Music Studio (the) :	n° 37, p. 70
Music Studio G7 :	n° 32, p. 54
Music system (the) :	n° 31, p. 49
Music Writer :	n° 25, p. 54
Nebula :	n° 44, p. 56
Newsroom (the) :	n° 24, p. 46
Newsroom Pro (the) :	n° 44, p. 58
Néochrome :	n° 32, p. 52
North sea helicopter :	n° 31, p. 51
Opération Mercury :	n° 25, p. 52
Paint Works :	n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur :	n° 45, p. 66
Pluspaint ST :	n° 40, p. 60
Passagers du vent (les) :	n° 39, p. 52
Photo :	n° 27, p. 63
Print Master :	n° 38, p. 58
QL Peintre :	n° 30, p. 58
Racter :	n° 42, p. 60
Ready set go :	n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator :	n° 25, p. 53
Red Arrows :	n° 27, p. 64
Science Tookit :	n° 34, p. 67
Silent service :	n° 35, p. 60
Sonix :	n° 46, p. 76
Soundsoft :	n° 42, p. 60
Star Trek :	n° 36, p. 55
Starship Andromeda :	n° 33, p. 61
Studio :	n° 37, p. 69
Synthesoft :	n° 42, p. 60
Système Expert :	n° 43, p. 70
Tau Ceti :	n° 31, p. 49
Terrorpods :	n° 49, p. 73
Tonic Tile :	n° 45, p.66
Toy Shop (the) :	n° 49, p. 74
Trail Blazer :	n° 37, p. 68
3D Studio :	n° 41, p. 60
Turbo Basic :	n° 47, p. 73
Turbo CAD 3D :	n° 47, p. 70
Vampire Killer :	n° 43, p. 68
Vol solo :	n° 31, p. 50
Wanderer :	n° 33, p. 60

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

_____

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par : chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

P.A

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad 6128 monochrome vert, année 87, peu servi + disquettes et jeux. Prix : 2 800 F (à débattre). **Bruno CHAMBRON, 21, rue Deportes, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.79.**

Vends CPC 6128 + revues + 30 disquettes jeux avec docum. Valeur 7 000 F, vendu 4 500 F (à débattre). Vends aussi jeux pour Amstrad et Oric. **TY-CHONG JUYNH. Tél. : 60.06.52.49.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (s/garantie) avec des revues + manette + logiciels. Excellent état. Prix : 4 000 F. **Georges MALTESE, 1, rue de Champagneux, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.21.05.**

Vends CPC 6128 couleur + housse clavier + joystick pro 500, manuel d'utilisation + 13 livres neufs. Valeur 6 000 F, vendu 4 000 F. **Pierre BRULARD, 17 bis, rue Robespierre, 95870 Bezons. Tél. : 34.10.24.60.**

CPC 6128 coul. + 27 disq. + livres + magazines + magnéto K7. Le tout : 3 900 F. **Goran VASIC, 10, avenue Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, état neuf + housse + nbx logiciels (traitement de texte, budget, jeux) + revues. Le tout pour 2 700 F. **David BOULARAND, 12, allée de l'Ousse, 64121 Serres-Castet. Tél. : 59.33.80.13.**

Je vends mon meilleur ami. Il est de la race des CPC 464. Il emportera 100 logiciels. Vous pouvez l'adopter à partir de 1 500 F. **Eric GALY, route de Toulouse, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.58.75.**

Vends CPC 464 + mon. couleur + drive 1 + jeux + 18 utilitaires + bidouilles + revues + manuels. Le prix ? 4 500 F seulement ! **Gilles POVEDA, 60, Grand-Rue, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.89.07.**

Vends CPC 464 moniteur couleur + lecteur de disquettes + 30 magazines Amstrad + nbx jeux sur disquettes et cassettes + 3 joysticks. Valeur 10 000, vendu 3 000 F. **Eric ALVEZ, 1, rue Albert Ier, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.01.48.**

Vends CPC 464 couleur + 80 jeux + 2 manettes + 20 magazines + manuel + Atari 2600 avec 12 cassettes. Prix : 3 000 F (à débattre). **Benjamin ALLARY, rue du Jeux-de-Paume, 43420 Pradelles. Tél. : 71.00.82.52.**

Vends 464 M + 2 joysticks + nbx jeux + synth. vocal Technimus. + nbx Tilt. Valeur 6 200 F, cédé 2 800 F !!! **Vincent GUIBERT, 20 bis, bd de Lorraine, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.04.51.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2000 + joystick + 40 disquettes + 4 livres + magazines. Sous garantie. Prix : 4 000 F (valeur 7 000 F). **Edouard WANG, 14, allée Sacha-Guitry, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.57.54.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, sous garantie + lecteur K7 + joystick + jeux : 3 800 F. **Jean PAILLER, 5, rue de l'Oratoire, 29220 Landemeau. Tél. : 98.85.07.38 (w.-end).**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires + revues + adapt. Péritel. Le tout : 3 990 F. **Michel. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends CPC 6128 couleur sous garantie jusqu'à février 88 + nombreuses disquettes + joystick + boîtiers de rangement + nombreuses revue. L'ensemble : 5 500 F (à débattre). **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette. Tél. : 38.85.96.49.**

Vends jeux utilitaires sur K7 et disquettes pour CPC 464 ou 6128. Achète DD1 pour 464 (environ 800 F). **Alain BILLON, Le Clos de la Croix-Rouge, 72170 Asse-le-Riboul. Tél. : 43.33.12.96 (après 18 h).**

Vends CPC 464 monoch. + nbx jeux. Prix : 2 300 F. **Christophe MORENO, 145, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.45.69.85.**

Vends CPC 664 couleur + magnéto K7 + logiciels + revue Amstrad Mag + housse. Prix à débattre. **Renaud BOUCHACOURT, chemin du Maréchau, 85300 Challans. Tél. : 51.35.04.09 (après 19 h 30).**

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + magnéto + joystick + Word Star + Pascal + 20 disq. (jeux, utilitaires) + K7 + revues. Très bon état. Valeur 8 000 F, vendu 3 500 F. **Fabien GERBAL, 120, rue La Crétté, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.26.02.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + adapt. couleur + lecteur disquette + 2 joysticks + 28 disq. + jeux + document. Le tout : 3 800 F (à débattre). **Michel PARGEOIS, 16, rue Gustave-Courbet, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.90.11.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, lecteur de disq., crayon optique, 13 disq., 10 jeux K7, 3 livres et 8 revues. **Philippe LAGARRIGUE. Tél. : 45.20.67.71.**

Vends Interface Péritel MP2 pour 464, 664 et 6128. Prix : 340 F. **Cédric MALPHETTES, 136, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.04.98.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + nbx logiciels + livres + joystick pro 500. Le tout en très bon état. Prix : 1 300 F. **Olivier CABEAU, 16, rue Jean-Rostand, 91300 Massy. Tél. : 69.20.59.87.**

Vends Amstrad 464 mono + lect. 3 1/2 DD1 + lect. 5 1/4 + 10 disq. 3 1/2 + nbx jeux + adaptateur Péritel. 6 000 F (à débattre). **Olivier SMADJA, 15, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : 42.22.27.71.**

Vends CPC 6128 couleur, très bon état (nov. 86) + nbx logiciels (F&F, Discology...) + joystick doubleur + cordon K7 + doc. Prix : 3 500 F. **Cyrille BOURDOIS, 10, av. Pablo-Picasso, appt35, 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.10.08.**

Vends CPC 6128 + synthétiseur parole + 47 logiciels sur disq. Le tout : 5 000 F ou CPC + synthét. : 3 000 F. Les disq. 70 F pièce. **Gilles LAVERGNE, 14, villa Eugène, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.54.24.**

Vends Amstrad 464 mono + lecteur DD1 + imprimante DMP 2000 + joystick Konix + housses + 35 disquettes + cassettes + livres. Valeur 7 500 F, vendu 4 500 F. **Nicolas WEIL, Les Millepertuis, Bât. E1, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.30.94.**

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux sur cassettes : 2 200 F, lecteur DD1 : 1 300 F. Région parisienne de préférence. **Raoul ROLAND, 22, rue du Petit-Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.71.40.51.**

Vends Amstrad CPC 6128, mai 87 (sous garantie) + nbx jeux récents + boîtier de rangement + dédoubleur de joystick + cache clavier. Prix : 4 500 F. **Philippe CHANUSSOT, 6, allée des Primevères, 95360 Montmagny. Tél. : 39.84.24.13 (après 19 h 00).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 60 jeux + livre + joystick + synthétiseur vocal. Prix : 2 500 F. **Didier FOURMI, 15, rue de la Jatterie, 72160 Connerré. Tél. : 43.89.14.37 (entre 19 et 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + 64 K + joystick + nbx logiciels disq. Prix : 3 500 F (en bon état). **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81.**

Vends Amstrad 6128 couleur (très bon état) + 40 logiciels + utilitaires + revues + livre + clavier AZERTY + câbles magnéto. Prix : 4 500 F (à débattre). **Thomas RUAULT, 4, rue des Volontaires, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.04.98.**

Vends CPC 6128 couleur + moniteur couleur + lect. disq. + nbx jeux disq. + joystick + manuel + revues Amstrad. Le tout en très bon état pour 4 999 F. **Vincent FARGEAT. Tél. : 45.25.52.47.**

Vends CPC 6128 clavier moniteur couleur + jeux (Arkanoïd, Paper Boy, Prohibition). Le tout : 4 000 F. **Frédéric BOIS, 3, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél. : 43.61.03.53.**

Vends originaux pour Amstrad CPC 464 dont les dernières nouveautés : Barbarian, Enduro Racer, Nemesis, etc. Répondez vite. **Raphaël CHERRER, 44, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : 43.59.54.38 (de 9 à 18 heures).**

Vends autoformation ASS français : 100 F. Cherche Arnhem et 4TH Proto : (jeux originaux ou doc.). Pour Amstrad. **Roger ALBERTUS, 29, rue du Cdt-Guilbaud, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Amstrad CPC 464. Vends ou échange nbx logiciels à très très bas prix + K7 News. **François HERRERA, 22, rue de la Cour, 57360 Annéville.**

Vends Amstrad CPC 6128 (garantie 14 mois) + Kentel + DMP 2000 (garantie 19 mois) + 35 disquettes de jeux : 5 000 F ou DMP 2000 : 1 300 F et 6128 : 3 000 F. **Sacha ROPOVIC, 67, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.05.15.01.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome entre 1 800 et 2 000 F + 20 à 30 jeux. **David MONTEXIER, Lorient-Sadirac, 33670 Creon. Tél. : 56.30.66.03 (après 18h).**

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur vert + 50 prgs (Gauntlet Acros et...) + revues + péritel + manette. Le tout vendu 2 000 F. **Fabrice RANSON, 182, Cours du Centenaire, 06500 Menton. Tél. : 93.28.22.73.**

Vends Amstrad CPC 6128 mon. couleur + nbx logiciels + joystick + nombreuses revues. Le tout état neuf. Prix à débattre. **Olivier DELAYE, 66, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.43.88.**

Vends CPC 464 couleur neuf + nbx jeux (valeur : 7 000 F) + joystick + interface T.V. + une vingtaine de revues. Le tout pour 5 000 F (à débattre). **Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends 464 couleur + DD1 + jeux + joystick : 3 000 F. Imprimante Fastext 80 : 1 500 F. **Vincent MATHEY, 1, rue Molière, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.74.17 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec un joystick + de 50 logiciels et emballage d'origine. Le tout en excellent état : 2 500 F. **Sébastien TEXIER, 65, av. Kléber, 75116 Paris. Tél. : 47.27.42.84.**

Vends ou échange sur disq. pour Amstrad jeux originaux. Envoyez enveloppe timbrée. **Jérôme DEROUVROY, 6 bis, avenue Albert-Ier, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.46.36.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur K7 + 34 jeux (K7 et disq.) : 5 000 F. Prix à débattre. **Olivier BOUDET, 4, allée de la Gare, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.31.62.**

Amstrad 6128 C + turbo Pascal Graphique + Superpaint + Devpac + souris AMX et logiciels + nombreux jeux et utilitaires : 6 000 F à débattre. **Daniel ODOS, Le Mollaret, 38880 Autrans. Tél. : 76.95.36.28.**

Vends 6128 coul. en b.é. + 70 logs (Game over, Sentinel, Army Move, Enduro Racer, Elite, Silent S., Antiriad, Paperboy, Barbarian...) + revues : 3 200 F. **Alexandre BOLDRON, Le Hat Balizac, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.88.70.**

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + 5 jeux disquettes. Prix : 3 000 F. **Richard VINGONNEAU, CD 402 Sept un Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.04.63.**

Vends Discology sur Amstrad 6128 CPC. Prix : 250 F. A débattre. Ecrire avec enveloppe timbrée à votre nom. **Jean-Marie PUCCIO, 105, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry.**

Vends 6128 coul. état neuf + nbx logiciels + livres : le tout 3 900 F. Urgent. **Sébastien BARTHELEMY, 10, rue de Remusat, 75016 Paris. Tél. : 45.20.56.33.**

ERRATUM

MICRO VIDEO EXISTE TOUJOURS

A la suite d'une erreur, le nom de MICRO VIDEO a disparu d'une publicité commune avec la Société ELECTRON pouvant faire croire au rachat ou à la fusion de ces deux sociétés. MICRO VIDEO signale à sa clientèle qu'elle poursuit ses activités tout-à-fait normalement et de manière indépendante. Pour tout inconvénient ayant pu arriver du fait de cette erreur, veuillez contacter :
MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes
75010 Paris. Tél. : 42.01.83.66.

P.A

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec nbx jeux, prix à débattre. **Antony BISSON, 4, rue Fra-Angelico, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.85.56.**

Vends CPC 664 mono + imprimante Table Graph 4 couleurs + log. (Sram 2, 1942, Trail, etc.). Le tout en tbé. Valeur totale : 7 000 F. Vendu : 4 500 F. **Guillaume GERIN, 21, rue d'Hastings, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.10.58.**

Urgent ! Vends K7 jeux pour Amstrad CPC 464. Prix à débattre. **Jean-Baptiste FAUGERAS, 32, rue du Regard, 92380 Garches. Tél. : 47.01.05.31.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul t.b.é. + 50 jeux + 50 revues + livres langage machine + joystick. Le tout dans emballage origine. 4 000 F. **Tristan KLEIN, 44, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43.49.53.35.**

Vends 6128 couleur + lecteur K7 + revues + nombreux jeux + housses + livres + joystick Arcade turbo + tuner T.V., sous garantie. T.b.é. cause double emploi. Prix : 6 000 F à débattre. **Sébastien. Tél. : 48.66.37.32 (après 19 h).**

Vends CPC 464 monochrome + lecteur DD1 + joystick + imprimante D100 + péritel + nombreux jeux et utilitaires + livres : env. 6 000 F. Prix à débattre. **Olivier DELAPILLE, 290, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 48.28.02.86.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur encore sous garantie + livres + jeux + joysticks. Prix : 2 300 F. **Michaël LIHME, 69, bd Pierre-de-Coubertin. Tél. : 40.59.23.38 (après 18 h).**

Vends Amstrac CPC 464 + moniteur coul. + DDI-1 + 112 jeux + K7 + disq. + revues + livres + manette : 6 200 F. DD1-1 ss garantie. **Dominique KEDINGER, 6, avenue de St-Etienne, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.06.34.**

Vends Amstrad CPC 6128 mono + 30 disq. jeux : 2 800 F. A débattre. **Jean MAZERAN, 171, rue du Mail, Saint-Clément-La-Rivière, 34980 St-Gely-du-Fesc. Tél. : 67.84.75.09.**

APPLE

Vends Apple IIc, 128 K + moniteur mono + joystick + souris + très nombreux logiciels (jeux utilitaires) + prix super ! : 3 500 F. **Nicolas DENIS, 16, rue Victor-Gilbert, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.27.08.**

Vends Apple IIc avec écran mono, joystick : 2 500 F. **Daniel MASNALMETT, Europa résidence « Place des Moulins », 98000 Monaco. Tél. : 93.50.28.72 (après 18 h).**

Vends Apple IIe, moni. ambre, 2 drives, cartes sup. série, 80 col. 180, 128 K, 1 joystick, disquettes, livres, t.b.é.. Prix : 5 500 F, à débattre. **Nadine RICORDEAU, 8, rue Charles-Conrad, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.87.21.**

Vends Apple II Europlus 64 K + monoch. + joystick + très nbrx logiciels utilitaires + jeux et doc. + drive : 4 500 F ou 2 drives II : 5 700 F. **Alain ALOS, 77, avenue du Général-de-Gaulle, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : 49.02.53.57 ou 39.12.30.01.**

Vends Apple IIe (65C02) + moniteur + 2 drives + 128 K + 80 col. + carte Z 80 (CPM) + doc. + log. Multiplan (tableur) + Printshop ext. Prix : 4 900 F (état neuf). **Marc GARAS, 9, rue Victor-Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.31.73.15.**

Vends Apple II Europlus + carte 16 K + drive + moniteur + 40 disquettes jeux + joystick + livres + revues. Le tout : 3 000 F. **Charles LEVEUGLE, 1, rue de Lattre-de-Tassigny, 92200 Neuilly. Tél. : 47.22.26.51.**

Vends Apple IIc, 128 K + lect. ext. + monit. + souris + joystick + nbrx utilitaires avec manuel + nbrx jeux + livres prgm. **Thierry DOS REIS, 66, rue des Acacias, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.58.38 (h. bur.).**

Vends Apple IIc (128 K, lecteur disq.) + moniteur 2c + souris + joystick + câble Péritel + valise transport + nbrx log. (jeux : news et utilitaires) + livres. Le tout en parfait état : 6 000 F. **Fabrice GIBELIN, Les Coulettes, Camps la Source, 83170 Brignoles. Tél. : 94.80.80.64.**

Vends 100 % compt. Apple II + avec clavier détachable + joystick + disq. II + moniteur + carte lang, 80 col. RS 232 : 2 500 F, imprimante Seikosha 500 AS, série : 1 200 F. Echange logiciels sur Apple IIe GS. **Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.**

Vends Apple IIc, 128 K + moniteur Apple + souris + joystick + logiciels (Questron, Ultima 3...) + doc. Prix : 6 000 F. **Laurent TREILHES, Les Cabannes, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.02.10.**

Vends Apple II Europlus 64 K, 2 drives, carte 80 colonnes, joystick + Paddles. Prix : 5 000 F Utilitaires + nbrx jeux récents. **Stéphane MALICET, 25, avenue Paul-Signac, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.01.86.**

Vends Apple II + 64 K + moniteur vert + Paddle + joystick + drive + disquettes jeux et utilitaires + livres. Le tout : 3 900 F. **Franck NEEL, 8, rue de Touraine, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.23.91.**

Vends Apple IIc + souris + joystick + nbrx logiciels (copy, jeux, utilitaires) : 4 000 F à débattre et Vidéopac N/B, K7 + joystick : 1 000 . **Patrick GOUIRAND, 22, rue Juramy, 13000 Marseille. Tél. : 91.49.07.77.**

Vends Apple IIc + souris + livres + Mousepaint + budget familial : 3 300 F. Version Calc : 300 F. Joystick : 200 F. 2e drive : 1 000 F. Nombreux jeux : 700 F. **Stéphane OUANOUNOU, 2 bis, rue des Deux Frères, 93250 Villemomble. Tél. : 48.54.00.88.**

Vends Apple IIc 356 K + moniteur + souris + drive et joystick + nbrx disq. ! (jeux et utilitaires) Le tout pour 4 000 F à débattre ou échange contre Atari 520. **Pierre THERON, 5, avenue Daniel-Lessure, 75007 Paris. Tél. : 43.06.45.94.**

Vends original Apple logo 2 pour Apple II + disq. de démonstration. Prix : 350 F (acheté 750 F). **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

Vends Apple II GS, neuf sous garantie, 512 K + mon. couleur + joystick + nbrx jeux : King Quest, Marble Madness + Karateka + Sky Fox, etc. + 2 drives : 5,25. **Kévin FHIMA, 23, rue Frédéric-Passy, 06000 Nice. Tél. : 93.44.15.64.**

Vends Apple IIc + 384 K + 2 drives 5 $^{1}/_{4}$ + moniteur Philips 8535 (HRG) + joystick + souris et nbrx jeux et utilitaires (sous garantie). **Michelle THÉVENOT, 11, rue Cambacères, 60330 Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.57.99 (après 18 h ou week-end).**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + stand + souris + joystick + disq. init. + nbrx jeux et doc. + sac rangement. Prix : 6 500 F. **Alexandre TRANBATHO, Paris. Tél. : 45.43.11.30.**

Vends Apple IIe + 80 col. + 128 K + drive + moniteur + logiciels jeux, langages C, Pascal, logo, assembleurs, etc. Prix : 4 000 F à débattre. **Bernard ROBERT, Caserne Gazan, 06604 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.**

Vends Apple IIe + 128 K + 80 col. + 2 drives + moniteur vert + nbrx programmes (jeux et util.) + livres. Prix : 6 500 F à débattre. **Nicolas DUC, 12, clos de la Chauderie, 78240 Chambourcy. Tél. : 30.74.64.11.**

Vends Apple II + comp. 64 K + jeux disq. + doc. + carte 80 col. + Paddle + 1 lecteur + monochrome moniteur : le tout : 4 000 F. **Philippe GOASGUEN, 13, rue des Vergers, 77230 Dammartin-en-Gosse. Tél. : 60.03.05.60.**

Apple IIe 65C02 + moniteur vert + 2 drives + souris + 128 K + 80 col. + horloge + couleur + carte CPM + doc. + prgs : 7 500 F. Carte Mendos : 2 000 F (ou détail). **DURRIEU. Tél. : 47.53.12.30.**

Apple IIe (65 col.) drive, moniteur, imprimante, souris, joystick, Paddles + nbrx logiciels avec doc. Vendu : 11 000 F. **Stéphane BOMBARD, 76, rue des Sarrents-Chanteau, 45400 Fleury-les-Aubry. Tél. : 38.75.03.21.**

Apple IIc cherche contacts (log., trucs....). Vends Oric/Atmos + log. + magnéto + livres : 1 000 F, moniteur monoch. vert : 700 F. Le tout : 1 500 F (à débattre). **Arnaud LEPLUS, 38, allée du Petit-Trot, Lompret, 59840 Pérenchies. Tél. : 20.08.88.43.**

Vends Apple IIe + moniteur + carte 80 col. + 64 K + nbrx logiciels. Prix : 4 000 F à débattre. **Bernard ROBERT, Caserne Gazan, 06604 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.**

Vends Apple IIc janvier 87, cause double emploi, 384 K + souris + joystick + logiciels (jeux, utilitaires...) + doc. : 5 000 F (valeur : 7 500 F). **Rodolphe THIEBAULT, 141, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. : 47.38.22.14.**

Vends Apple IIC + moniteur couleur + imprimante Scribe + progs + docs + souris + joystick. Le tout : 7 500 F, à débattre sur Pyrénées-Atlantiques. **Philippe VANHECKE, 50, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. . Tél. : 59.32.91.78.**

Vends logiciels pour Apple IIe : Le Fétiche 140 F, La Java du Privé 70 F. **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. . Tél. : 43.72.08.74.**

Vends pour Apple IIe, imprimante C-ITOH 1550P, 132 col., 120 cps, avec interface Centronics et câble. Très bon état. Prix neuf : 6 000 F vendue 4 500 F. **Marc DUBRESSON, 27, rue de la Pointe, 56290 Port-Louis. . Tél. : 97.82.10.59.**

Vends Apple IIGS + mon. monochrome + 512 K extensible 1M + drives + impr. I-W1 + péritel + joystick + logiciels + doc. Etat neuf : 9 900 F à débattre. **Laurent VERCELLI, « Gascogne 1 », 49, rue de Chatenay, 92160 Antony. . Tél. : 42.37.55.38.**

ATARI

Vends Atari 800 XL + lect. cassettes + table tactile + jeux K7 + livres + K7 et livres initiation program. : 1 000 F. **Raymond GILLES, 23, rue Roger-Salengo, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.15.22.**

Vends pour Atari 520 STF orginaux (Intern. Karaté, Rodwar 2000, Phatasie, Mercenary, Leader Board, Alternate). Vendus 150 F pièce, ou 750 F ou échange. **Smaïn BENKEIRA, Marlinat-Lavault-Ste-Anne, 03310 Néris-les-Bains. Tél. : 70.05.79.96.**

Vends 800 XL + 1050 + nbx disq. + joystick + livres : 2 500 F (à débattre, séparé possible). Cherche contacts sur ST. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.47.61 (après 18 h).**

Vends 800 XL Pal-Péritel UHF + 1050 + 1010 + kit programmation + très nbx jeux disq. et K7 + boîte de rangement + Quick Shot 2 + doc. Total : 2 000 F. **Régis RAIBAUT, 5/7, rue Curnonsky, 75017 Paris. Tél. : 47.31.38.24.**

Vends Atari 130 XE + 1010 + 1050 + 35 logiciels + nbx livres + 10 disquettes vierges. Prix : 2 000 F. **Jacques-Antoine GASPERINI, HLM Malbergue, Bât. 4, 13320 Bouc-Belair. Tél. : 42.22.04.28.**

Vends Atari 130 XE + lecteur disq. 1050 + très nbx jeux + joystick + boîte de rangement + livres et magazines. Le tout : 2 500 F. **Hubert VILLERETTE, 23, av. du Général-Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.54.82.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes (1050) + nbx jeux. Le tout t.b.é. : 1 200 F. **Vincent MARY, 21, av. du Général-Leclerc, 75014Tél. : 43.20.72.16.**

Vends Atari 130 XE + 2 × 1050 + 1029 + lecteur K7 + tablette dessin + écran vert. Possibilité de vente séparée. **Manuel HERNANDEZ, 6, Proudhon « Les Buis », 25700 Valentigney.**

Atari 130 XE + lect. disquettes + jeux. Le tout sous garantie : 2 200 F, à débattre. **Thierry LACHKAR, 10, rue Paul-Couderc, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.89.54.**

Atari 800 XL + lect. K7 1010 + lect. disq. 1050 + jeux + livres. Valeur : 4 000 F, vendu : 2 000 F ou séparément. Console Atari VCS 2600 + 6 jeux : 500 F. Très bon état. **Ludovic BEVAND, 22, rue des Brandons, Fublaines, 77470 Trilport. Tél. : 64.34.44.26.**

Vends lecteur de disq. Atari 1050 + nbx logiciels ou échange contre tout matériel sur Atari 520 ST. **Philippe GUILLAUMIN, 9, allée du Clos-Fleuri, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.73.21.**

Vends pour Atari ST : livres (Clef T 1, Trucs et Astuces, Assembleur...), revues, jeux et assembleur Métacomco (originaux). Prix écrasés ! **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Vends Atari 520 STF + 1 mega + joystick + nbx programmes + imprimante Taxan KP 810 (160 CPS) : 7 000 F. Possibilité d'échange contre compatible PC. **Rémy BOURDONCLE, 8, rue Berthelot, 30000 Nîmes. Tél. : 66.84.00.77.**

Vends pour Atari ST : Degas Elite, Make it Move, Gato, Leader Board, The Pawn, Little Comp. People, World Games. De 100 à 300 F. Emballage d'origine. **Georges HADZIATHANASSIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Console Atari 2600 avec 2 joysticks et 3 cartouches (Pole Position, Invaders, Pac Man). Prix : 450 F. **Tél. : 30.43.18.38.**

Cause vte ST, cède originaux (Defender, Marb. Madnss, Barbarian, Ind. Jon., Cad 3D, Deg. El., Mach 3, Sentin., Ton. Tile, Publ. Partn + nbreux). Bas prix. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends contrôleur pour drive Atari 1050, nombreux logiciels et doc. pour Atari 800 XL. **Sylvie SPEHNER, 35, rue Paulin-Paris, 51100 Reims. Tél. : 26.40.63.76.**

Soft + doc. Atari ST + compilateur GFA : 80 F, Karaté International : 98 F, Flight Simulator : 150 F, Calcomat : 150 F, Brataccas : 98 F, Mind Shadow : 90 F, Arkanoïd : 50 F, Chess : 90 F. **Laurent MIALIANI, 7, rue Paradis, 13001 Marseille. Tél. : 91.54.43.83 (le soir).**

Vends moniteur couleur et monochrome et drive 525 Lumana, garantie six mois. 1040 et 520, cherche contacts pour échanges divers. **Alexandre GAGGINI, 50, rue de Ménilmontant, 75020 Paris Tél. : 47.97.67.99.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 10 super disq. de jeux pour seulement 1 500 F. **Olivier PIQUET, 51 bis, avenue de l'Agent-Sarre, 82700 Colombes. Tél. : 47.81.40.70.**

Vends Atari 1040 ST, neuf, garanti jusqu'en décembre 1988, avec souris, câble Péritel et possibilité jeux. Prix : 4 500 F. **Rafaël MARQUE, Rue de la Gare, 52320 Froncles. Tél. : 25.02.36.86.**

Vends Atari ST 1 méga + 1 drive 3''5 SF + 1 5''25 DF + Freeboot + nbx disq. + moniteur couleur + moniteur mono. + câble Minitel : 7 500 F. **Jérôme DARNAUDET, 59, 3e avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.56.59.**

Vends Atari SMI 25 : 1 000 F originaux : Barbarian (Psy) : 100 F. Hacker I : 50 MCC Assembleur : 250 F. GFA : 250 F. FS 2 c/M : 200 F. F15 : 200 F. Degas : 200 F. Tous à 1 000 F. **Jean-Robert HUDIN, 55 bd de la Tour d'Auvergne, 35000 Rennes. .**

Vends Atari 130 XE + 1050 + Plotter 1020 + tablette tactile + cadeaux 2 000 F. Nombreux logiciels 50 à 200 F pièce. **Guy BOQUIER, 21, rue de Rothschild, 77164 Ferrières. Tél. : 60.07.23.62.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disk 1050 + tablette tactile + 50 jeux + manettes + livres + interface + console Mattel + 6 jeux. Prix : 1 800 F. **Louis NOTHIAS, 11, rue de Tillé, 60000 Beauvais.**

Vends 520 ST Atari sous garantie avec accessoires : 2 000 F. **Stéphane LEGAI, 22, rue du Mont Valérien, 92210 St Cloud. Tél. : 46.02.88.73.**

Vends Atari 130 XE 128 K + moniteur monochrome + lecteur + manette + jeux peu servi : 2 000 F. **Laurent SOMET, 22, rue J.-J. Rousseau, 33140 Villeneuve D'Ornon (Bordeaux). Tél. : 56.87.04.32.**

Vends logiciels pour Atari 520 STF. Prix intéressant + Atari 800 XL. A vendre avec adaptateur noir et blanc. **Philippe GOYET, La Croix Bidau, 44130 Blain. Tél. : 40.79.81.20.**

Vends logiciels sur Atari 520 STF et Thomson MO 5 à bas prix + livres sur MO 6. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarnes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vends Atari lecteur disq 1050 (sous garantie) + nbx logiciels + notices + livres. Le tout pour 2 000 F. Photo du matériel et liste logiciel sur demande. Vends Atari lecteur de K7 + logiciels (Silent service, Goonies, Green Ber. etc.) pour 900 F. **Alain DURRIVE, 13, allée de Moulin, 86280 Saint Benoît. (après 18 h 30). Tél. : 49.88.40.15.**

Vends pour Atari jeux et autres programmes pour XL. Prix correct. **François MERIGUET, Place Mazurier, 87290 Château-Ponsac. Tél. : 55.76.50.16.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + joystick + livres et revues + nbx jeux (Green-Beret, Arkanoïd, G N'Goblins, Gaunlet, Colorspace, env. 70 jeux). Le tout 3 500 F à débattre. **Jérôme RODRIGUEZ, Rue Roger Degoulange, 03250 Le Mayet. 70.59.72.18.**

Vends logiciels (nombreuses nouveautés pour Atari ST. **Philippe COCHARD, 1, rue Albert Samain, 92240 Malakoff.**

Vends matériel Atari XL/XE, drives, imprim. moniteur, magneto, tablette etc. Liste et prix contre enveloppe timbrée. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue J. Proudhon, bât. 18, « les Buis », 25700 Valentigney.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + imprimante 1029 + lecteur K7 XC12 + nbx logiciels, jeux et utilitaires. Le tout 5 000 F. **Eliette CABAS, 04530 la Condamine. Tél. : 92.84.30.48.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + nombreux jeux dont les news (Arkanoïd, Boulder Dash construction, Spindizzy, etc.) + nombreux logiciels : 2 500 F **Stéphane PEPING, 72, rue Victor Bash, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.22.37.**

Vends logiciel Logo cartouche + manuels pour Atari 800 XL, cause changement matériel ; très peu servi. Prix : 600 F (acheté 800 F). **Gérard CYRILLE, 36, rue de la Liberté, 33850 Leognam. Tél. : 56.21.00.80.**

Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + lecteur 1050 + K7 initiation basic + livres + nbx prgs dont nouveautés. Prix : 3 500 F. **Eric BLACHIER, 80, avenue Beatrix du Faucigny, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.73.77.**

Vends Atari 800 XL TBe + lec. K7 + nombreux nvx jeux (int. Kareté, Arkanoïd, Gauntlet, Druid, The Pawn) + joysticks. Le tout 2 000 F. **Daniel SANCHEZ, Erea Chemin de la Passio Viella, 66000 Perpignan. Tél. : 68.54.15.78.**

Vends 800 XL + 1050 + joystick + livres + jeux et progs dont Arkanoïd, Pawn, Gauntlet et aussi Out run, Spy Vs Spy 3, news ! Prix : 2 000 F. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Ronergue.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + XL 11 + 1 joystick + nbx logiciels. Ech. logiciels 800 XL/130 XE. Prix 3 000 F. Envoyer listes. **Philippe MORELLI, rue de la Poste, 30150 Montfaucon. Tél. : 66.50.15.44.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + livres + logiciels (F-15, Road Race, Spy Vs Spy 2, etc.). Prix : 2 000 F à débattre. **Florent LEPHILIBERET, 14, allée René, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.20.39.**

Vends jeux Atari ST : Out Run, Mortville Manor, King Chicago, Quad, Defender Crown, Star Trek, Endur Racer, Indiana J., Emul. Amiga, etc. Bas prix. **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart.**

Vends Atari Méga ST2, neuf, garanti 1 an avec programmes utilitaires + jeux. Prix : 8 500 F. **Gilles ARIF, 124, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : 42.02.22.45.**

Vends Atari VCS 2600 + molettes + 17 cartouches (Moon Patrol, Pac Man, Jungle Hunt, Asteroïds, Defender, etc.). Le tout 1 000 F. **Sebastien TRAN-KIEM, 35, rue de Malakoff, 92320 Chatillon-sous-Bagneux. Tél. : 46.56.81.46 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + 60 K7 + lecteur K7 + manette + cartouches + console : 2 600 F + 23 cartouches. Le tout 3 000 F. Cherche contact sur ST T3 HG Blackflag. **Robert GILOT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.68.13.13.**

Vends Atari 800 XL. Prix : 400 F et 1050 + nbx jeux disk + dos. Prix : 1 500 F. Le tout 1 300 F. **Christophe HENRI, Le Fayet, allée des Cérisiers, Savas-Mepin, 38440 St Jean de Bournay. (Après 19 h). Tél. : 74.58.59.49.**

Vends console Atari 2600 + manette + controleur à touche + cassettes de jeux. Le tout pour 850 F. **Olivier PAILLET, 2, rue Emile Zola, 45400 Fleury les Aubrais Semoy. Tél. : 38.84.46.39.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + nbx prog. sur disquette. Etat neuf. Bas prix à débattre. **Didier SALVY, 17, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02.**

Vends Atari 130 XE + lecteur de disk 1050 + nbreux jeux et utilitaires + cables + manette : 3 000 F, port compris. Urgent. **Yannick FLEURY, 12, rue Toesca, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.17.13.**

Vends Intellevision + 8 K7 (Burger Time, Soccer...) : 450 F + Atari 800 XL + adaptateur : 450 F. Echange jeux 520 ST (Indiana Jones, Addictaball...). **Luc CORBIERE, 1, rue Emmanuel de Martonne-Canteloube, 81100 Castres. Tél. : 63.35.81.36.**

Vends Atari 800 XL avec drive + nbx logiciels de jeux, des livres et divers utilitaires. Le tout pour 5 000 F. **Adrien FABREGAT, 1, rue du Bois Montmartre, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.00.86.**

Vends ou échange jeux sur 800 XL Atari en disquettes. Vends lecteur de cassettes XC 12 + jeux originaux. 400 F sacrifié ! **Thomas BOUDROT, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly sur Seine. Tél. : 47.57.53.61.**

Vends Atari 520 STF + manuels + docs + nombreux logiciels + manette. Encore garanti 128/08/87). Le tout pour 4 000 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 St Ouen l'Aumone. Tél. : 30.37.88.69 entre 18 h et 21 h.**

Vends Atari 800 XL environ 300 F + 26 logiciels sur disk : 10 F chaque + 15 logiciels sur K7 : 250 F les 15 + lecteur K7 : 110 F. **Lionel ROLIN, 32, rue Dufour, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.51.07.**

Vends Atari STF 1040 + monochrome + drive 5 1/4 + softs + free-boot : 6 500 F, sous garantie + C 128 + drive + power + soft : 3 000 F. **Jean-Marc SOIMOSAN. Tél. : 42.28.22.04.**

COMMODORE

Vends C 128 Péritel + 1541 + 1531 + jeux sur disq. + 25 K7 + livres : 2 100 F. Vends originaux sur Atari 800 XL disq. : 50 F, K7 40 F. **Christophe DHÉE, 9, rue des Alpes, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.55.65.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + Power Cart. + impr. GP 100 VC + moniteur TP 200 + nbx jeux avec doc. + livres (10) + langages + joysticks, etc. : 6 500 F (à débattre). **Philippe RIAND, 672, avenue de Genève, 74190 Le Fayet. Tél. : 50.78.29.40.**

Vends C 128 + 1571 + moniteur couleur + 70 disq. et K7 + magnéto + livres et doc. Prix à débattre. **Olivier HAKIM, 20, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.21.97.**

Vends C 128 D + moniteur couleur 1702 + Power Cartridge + joystick + livres. Le tout : 4 500 F. **Véronique SOUCANY, 15, rue des Mésanges, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.51.73.**

Vends ou échange très récentes News C 64 (originaux). Vends console CBS + 35 logiciels + toutes options (volant + manettes spéciales, etc.). **THE TIME, B.P. 26, 32600 L'Isle-Jourdain.**

Vends Commodore C 128 + drive 1571 + MPS 803 + moniteur 40-80 colonnes couleur + nbx jeux + revues et joysticks souris : 7 000 F (à débattre). **Emmanuel SIMONETTO, 41, avenue Foch, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.33.40.**

Vends CBM 128 t.b.é. + lecteur K7 1531 et disq. 1570 + 3 joysticks + 90 News + log. professionnels : 5 000 F, (dans la région toulousaine). **Stéphane DE CHAVAILLE, 1, rue de Gap, bât. C 18, appt. 237, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.81.69.**

Vends C 128 + 1571 + livres + Jane (tout sous garantie) + 50 disq. vierges : 4 800 F. En cadeau : Califo. Games, Guild Thieves, Game Over, Barbar, Metrocross... **Jean-Marc GADY, 117, rue Edgar-Quinet, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.38.56.**

Vends CBM 64 + lecteur K7 + 2 joysticks + de très nbx jeux : Defender of the Crown... Excellent état, prix : 3 350 F. **Nicolas MARJON, 8, Grande-Rue, Gaillon-sur-Montcient, 78250 Meulan. Tél. : 30.99.73.77.**

Vends C 128 D (1571 intégré) : votre prix est le mien ! Echange aussi softs Amiga ! **Xavier DARRÉ, 59, la Mare-des-Champs, 91290 Ollainville. Tél. : 60.83.35.66.**

Médias professionnels et grand public

Pour optimiser vos investissements publicitaires

La fin de l'année 87 aura vu la naissance de Ham Services, première centrale d'achat d'espaces indépendante adaptée au marché de l'informatique, Ham Services réunit une double compétence en médias professionnels et grand public.

Ham Services est la structure la plus opérationnelle pour valoriser les investissements médias du secteur informatique, en jouant sur l'effet de masse pour les achats et un taux de rémunération volontairement faible.

Pas seulement un simple "grossiste en espaces", Ham Services est aussi une société de services et de conseil-média auprès des annonceurs ou agences du secteur informatique, bureautique et télécoms.

Pour recevoir notre plaquette ou prendre rendez-vous, il suffit de téléphoner au 47.66.04.54.

ham SERVICES

9, rue Arsène Houssaye 75008 Paris

Vends lecteur disq. CBM 1541 t.b.é. Prix : 900 F à débattre. Cherche moniteur haute résolution Atari ou b SM 124 ou SM 125 (prix raisonnable). **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.27.07.**

Vends C 64 + 1530 + Power Cartridge + 1 joystick + câble Peritel + nbx jeux + livres de prog. : 4 900 F (à débattre). **William SCHEERES, 80, bd Sérurier, 75019 Paris. Tél. : 42.00.29.87.**

Vends pour C 64 jeux (nouveautés et anciens) sur K7 ou disq. Vends aussi moniteur Zenith monochrome. **Christophe, Paris. Tél. : 45.85.34.16 (entre 18 et 19 h).**

Vends C 64 + lecteur disq. 1541 + lect. K7 1530 + moniteur couleur 1702 + nbx jeux utilitaires (garantie 1 an). Prix : 3 500 F (à débattre). **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville. Tél. : 34.78.67.65.**

Vends Commodore 128 D + imprimante PS 803 + cartouche Action Replay 3 + lect. K7 + Pal/Peritel + nbx programmes + 1 joystick. Le tout : 5 000 F. **Olivier LEPETIT, 63, rue de l'Abbé-Glatz, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.08.14.**

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + 1530 + 2 joysticks + livres + programmes + accessoires. Le tout en très bon état. Prix : 6 000 F. **Sylvain BOURGEOIS, 2, rue des Mésanges, Hommarting, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.07.75.34.**

Vends CBM 128 (état neuf) + lecteur K7 1530 : 1 500 F + moniteur vert : 400 F + nbx jeux (Commando...) + manuels. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François Mansard, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 42.53.80.76.**

Vends Commodore 64 antenne et Peritel + lecteur de K7 + nombreux jeux + joystick (Tiger Mission, Commando II, 1942). Le tout : 1 500 F. **Frédéric CARITTE, 19, rue Pièce Corne, Chaumontel, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.25.65.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + Power Cart. + Interface + nbx jeux (Defender of the Crown, Infiltrator, Hitpack, Summer-Winter Games). Prix : 3 000 F. **Mathieu CROUZET, 8, rue Alexis Martin, 92240 Malakoff. Tél. : 42.53.09.57.**

Vends C 128 + lecteur K7 + cartouche (Turbo disq. + K7) + Peritel + jeux (Renegade, Mega Apocalypse, etc.).

Vends Commodore Vic 20 + lecteur K7 + extention 3 K + extention 8 K + Super Expander + cartouches + nbx jeux. Le tout en bon état. Cédé à : 990 F. **Paulo BORGES, 9, rue de la Doller, Citée de l'Ill, Robertsau, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.54.05.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + imprimante IPS 803 + nbx log. (jeux, util.), le tout très bon état. Prix : 4 500 F à débattre. **Franck-Olivier VANDERLYNDEN, 4 avenue du Maréchal-Soffre, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : 20.04.41.57.**

Vends Commodore 128 + lecteur 1530 + nbx progr. + drive 1571 : 1 700 F. Imprimante Okimate 20, couleurs : 1 800 F. Port gratuit. **Gwenaël ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.34.16.**

Vends C 64 Pal + lecteur K7 + 25 jeux K7 : Green Beret, Acrojet... + livres + 2 joysticks. Le tout : 1 300 F. **Philippe CORDIER, 28, rue de Maugray, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.32.06.**

STOP.....DERNIERE MINUTE.....STOP.....DERNIERE MIN

DES LOGICIELS A DES PRIX CANONS ? ..... IMPOSSIBLE ?

NON ! ... SOFTAGE vient à votre secours

REGARDEZ et **COMPAREZ** ces quelques exemples

C64 (C/D)		AMSTRAD (C/D)	
ARKANOID	75/105	LIVINGSTONE	99/145
ENDURO RACER	80/113	STAR RAIDERS II	75/119
RENEGADE	85/123	SUPER CYCLE	79/119
WARGAMES CONST. SET	/175	RENEGADE	69/119
BOULDERDASH CONS. KI	32/	SHADOW FIRE	/63
LEADERBOARD TOURNAM.	32/63	SPY VS SPY	/63

Et également des cassettes gratuites !... Comment les obtenir ? Pour le savoir envoyez vite le bon ci-contre ➡ Documentation gratuite contre un timbre postal.

TI 50

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Ville _____

Code postal _____

Matériel utilisé : ❒ C64 ❒ AMSTRAD

SOFTAGE
46, rue Diderot
62100 CALAIS

P.A

2 700 F. Vends News, échange possible. **Po SAYSOURINGHONG, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Vends C 64 + magnéto + K7 : 1 350 F. Vends MSX 1 Sony + magnéto + K7 + cartouches : 1 150 F ou le tout pour 2 000 F. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Vends CBM 128 + 1571 + moniteur couleur + très nbx jeux (Road Runner, Tuer n'est pas jouer, Wizball...) + livres. Prix : 5 000 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vends C 64 + moniteur couleur + 1531 + nbx jeux récents (Wonderboy, Archa, etc.). T.b.é. Région Nancy. Prix : 3 000 F (à débattre). **Yannick. Tél. : 83.49.28.81 (de 19 h à 20 h).**

Vends C 128 (2 ans) + Graphiscop neuve + Game Killer + 1541 + 1571 + nbx jeux util., Demos., livres : Bible du C 128... Vente séparée possible (prix à discuter). **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Vends pour C 64 : Modem Digitelec DTL 2100 plus. Valeur : 3 000 F (état neuf, sous garantie, 02/87). Prix : 2 500 F (vendu avec 15 programmes). **Ludovic LE GARRERES, 131, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.07.82.**

Vends lecteur de K7 pour C 64 avec 20 jeux (K7 ou disq.), le tout avec garantie pour 350 F. **Nicolas LEGRAND, 71, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : 45.20.10.44.**

Vends C 64 + 1541 (garantie 1 an) + lecteur K7 + nbx logiciels + autoformation Basic et joystick : le tout pour 3 500 F. **Fabrice CHATREFOU, 80, rue Gramme, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.91.68.**

Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + moniteur vert Zenith + nbx log. + livres. Le tout : 4 000 F (exc. état). Cherche contact ST. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue René Appère. 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends C 64 + moniteur vert Philips + 1541 (87) + disq. (Def. Crown, California...) + boîte rangement + 1530 + 26 K7 (originaux) + 1 joystick : le tout t.b.é. : 4 380 F. **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends imprimante couleur, graphique, MCS 801 pour Commodore 64. Prix : 4 000 F, sacrifié pour 2 200 F. Livrée avec notice d'emploi. **Pascal COURBON, 4, rue des Papillons, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.30.69.**

Vends Commodore 64 t.b.é. + 1541 + 1530 + moniteur Sanyo monochrome + nbx logiciels (Defender, Pirates, Calif. Games, 3 mousq.) : 4 500 F. **Thierry FORESTIER, 2, route de Luneville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.**

Vends C 64 pour lecteur K7 + le livre du 1541 + 3 K7 originaux : Eureka, Raid over Moscow, Fighter Pilot : 150 F le tout. Vends 39 disq. 5.1/4 vierges pour 100 F. **Patrice PEREZ. 36-42, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél. : 43.58.39.73.**

Vends C 128 + drive 1571 + MPS 803 + Power Cart. + joy. + nbx jeux disq + livres + divers. t.b.é. (1/87). Prix : 8 000 F le tout, possible vente séparée, prix à débattre. **Serge WERMELINGER, 34, rue de Dunkerque, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.53.75.43 (après 20 h).**

Vends C 64 + moniteur coul. + 1570 (disq.) + 1530 (K7) + 13 livres + nbx logiciels (Barbarian, Simon's Basic...) + joysticks : 3 990 F ou 2 990 F sans moniteur. **Ghislain ADNET, 16 bis, rue de la Paix, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : 60.07.16.45.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + moniteur monochrome Philips + nbx logiciels. Le tout sous garantie. Prix à débattre. **Patrice FABRE, Magrie-e-Pontarou, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.28.23.**

Vends K7 originales pour C 64 (S. Shuttle, Skyfox, Wimpy et Shadowfire) : 35 F l'unité ou 100 F les 4 et 2 livres de prog. pour C 64 : 50 F chaque. **Dominique GABORIAU, 29, avenue de la Choletière, 49300 Cholet. Tél. : 41.46.13.04.**

Vends C 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + nbx logiciels sur disq. + joystick + 2 bacs de rangement pour disq. + bouquins et revues. T.b.é., révisé. Prix : 4 000 F. **Pierre THIBAUD, 28, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.16.88.**

Vends C 64 Secam, sous garantie + 1541 + lecteur K7 + manette + nbx logiciels (Tool Geos, Fast Load, Compil., Assemb.) + revues + livres : 2 900 F. **Bruno BARBIER, 1, rue Tristan Bernard, 78340 Les Clayes. Tél. : 34.62.20.92.**

Vends moniteur : 700 F, lecteur disq. pour CBM : 1 400 F (+ de 1 an de garantie), vends CBM 128 + Power : prix à débattre (donne programmes) + docs + Tilt + hébdo. **Anthony DOINET. Tél. : 3.39.90.34.**

Vends C 64 + lecteur disq. + imprimante MPS 802 + moniteur mono + 2 boîtes disq. + 2 joysticks + livres + nbx prog. + papier impr. Prix à débattre. **Christophe VILLEMER, 64, rue de Longchamps, 92200 Neuilly-sur-Seine.**

Vends C 64 + magnéto + Simon's Basic + 2 Kickchoot II + Turbo + nbx logiciels, etc. : 1 500 F. Drive 1541 + super jeux et programmes : 1 000 F. **Thomas, 4, rue Amiral Roussin, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.54.84.**

Vends C 64 + 1541 + lec. K7 + très nbreux logiciels (util. et jeux) dont nbreux originaux récents + livres : 2600 F. **Didier DROUET, 15, rue Charles Lecocq, 75105 Paris. Tél. : 45.32.05.66.**

Vends C 64 + lect. disk. (1541) + lect. cass. + manettes (2) + nbreux logiciels + livres. Le tout sacrifié : :2 500 F. **Jean-Pierre MENARDO, 3 impasse de l'Olivette, 34680 St Georges d'Orques (Hérault). Tél. : 67.40.53.27.**

Vends C 64 Secam + Télé NB Secam + lecteur disk et cassettes + Power cartrige + livres + disquettes + programmes. Prix à débattre. Paris et région parisienne. **Yann. Tél. : 46.02.05.16.**

Vends CBM 64 + 1541 + moniteur couleur 180 J + joysticks + Combox + nbx programmes + livres. Le tout en très bon état pour 4 500 F. **Jacques BOUANNA L., 20 bis, rue Daippy, 92210 St Cloud. Tél. : 46.02.04.62.**

Vends C 64 + lecteur disquette 1541 + lecteur cassette 1530 + nbx jeux avec documentations + joystick. Le tout sacrifié à 2 800 F. **Hervé SAMSON, 5 bis, rue Félix Faure, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.69.54.**

Vends C 64 TBE (86) + 1541 + nombreux jeux + 1 joystick compétition pro + péritel + revues. Prix : 2 700 F. **Cyril DE LAAGE, 16, parc de Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.72.23.**

Vends Vends C1 28 + drive 1571 + magnéto + jeux , cables et livres. Le tout 4 000 F. **Olivier CAORS, 42, La Rodaneze, 82140 Saint-Antonin, Noble Val. Tél. : 63.30.65.51.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur mono + 2 joysticks + nbx pgrs (Flight Simulator 2, Arkanoïd, Super Cycle) et beaucoup d'autres. Urgent. Prix : 4 000 F. **Tristan FONGARO, « Le Pech », 47320 Clairac. Tél. : 53.79.27.20. Heures de repas.**

Vends C 64 nouv. mod. péritel + lecteur de disquettes + power cartrigde + manettes + nbx jeux. Garantie. Prix à débattre. **Benoît VALLET, 7, rue Scheriber, 67450 Mundols. Tél. : 88.20.00.50.**

Vends Commodore PAL/Secan + cordons + alim. + lecteur de K7 + jeux dont Arkanoïd, Sanxion, etc. Prix : 1 500 F. **Thierry TELLIER, 667, Le Grand Bail, Bât. 53 B2, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.54.62.**

Vends C 64 + lecteur K7 1530 + joystick + cables + livres sur basic et assembleur C + très nbrx jeux. 1 500 F. Dans le Bas-Rhin. **Jean-Noël LIENHART, 14, rue Haute-Montée, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.03.15. Entre 18 h et 20 h 30.**

Vends moniteur couleur pour Commodore 64 neuf, jamais servi, hte resolution Pal Rub + son pour 1 600 F. **Thierry RENAULT, 1, rue de Gergovie, 75014 Paris. Tél. : 43.22.31.22.**

Vends C 64, moniteur couleur, 1541, 1530, joystick + jeux news : matériel sous garantie. Prix 5 000 F à débattre. Echange jeux news. **Marc PARVILLIER, 4, résidence des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vends C128, 1571, 1531, Power, moniteur couleur, docs, livres, joystick, péritel, chenillard pilote par le CBM. Le tout : 5 000 F. **Charles-Henri HALLARD. Tél. : 49.54.40.10.**

Vends pour C 64, base de connaissances sur les minéraux pour logiciel xper (70 ind.) ou échange contre news (160 F). **Benjamin ISNARD, 38, rue André Bonnenfant, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Vends C 64 + drive + 1530 + moniteur mono + joystick + disks (news) : 2 500 F. Vends ou échange news. (Région parisienne uniquement). **Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-Marne. Tél. : 43.08.17.30.**

Vends C 64 (unit disk + K7) + adapt. Pal + Sec + divers TBE 1 500 F. Logiciels, jeux K7 50 F, pièce disk 70 F. (Ex : Defender Crown + news). **Ghislain MOLLET, 52, rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : 64.03.49.00. Après 20 h.**

Vends C 64 (Pal) + lect. K7 + 2 cart. : Simon's Basic et Arrow 64 + nbx jeux + livres : 2 000 F. **Stéphane BECU, 33 bis, av. du Floricamp-Mairieux, 59600 Mauberge. Tél. : 27.67.92.16.**

Vends C128 + 1571 + 1530 + 2 man. + interfaces UHF et péritel ! + Nombr. disks (Déf. Crown, Last Ninja, Wonder boy...) 5 000 F à débattre + cadeau. **Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.55.54.**

Vends C 64 + lecteur cassette 1530 + interface Pal/Péritel + nombreux jeux + revues. Le tout pour 1 200 F. **Thierry DESBROUSSES, 2, rue Robert LAVERGNE, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.58.65.**

Vends Commodore VIC 20 (Sept. 84) très bon état + lecteur K7 + livres + jeux. Le tout : 2 000 F. **Monique SCHNEPF, 60, rue des Près, Neuhausel, 67480 Roeschwoog. Tél. : 88.86.33.22.**

Vends C 128 + lect. K7 1530 + lec. disq. 1571 + power cardrigde + joy. + nbx utilitaires + nbx jeux : 4 800 F. Vends imprimante MPS 803 : 1 200 F. **Jérôme, 26000 Valence. Tél. : 75.55.62.38.**

Vends C 64 new + 1541 + montieur mono + joystick + ampli. pour son + câbles + nbx jeux. Acheté (août 86), état neuf. Prix : 6 000 F. **Jean Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac-Gare. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends C 64 + nom. monochrome vert + lecteur K7 1530 + pgrs (Game Killer, Arkanoïd...) + livres. Etat neuf. Prix : 1 900 F. **Nicolas DELBARD, 6, avenue des Lierres, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.13.22.**

Vends C 128 + mon. coul. 80 col. + lec. K7 + joystick pro + nbx logiciels + livres, docs, revues. Très bon état. Prix : 4 000 F à débattre. **Boris PROUD, 3, rue Victor Hugo, 94220 Charenton le Pont. Tél. : 43.53.39.94.**

Vends 6128 coul. Gar. 1/87 + 40 discs. 80 jeux + 40 revues + 2 joysticks + lec. K7 + 10 K7 + emballage. Le tout ...., peu baisser. Val. réelle 5 800 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakein, 59130 Lambesart. Tél. : 20.92.63.77. Après 18 h.**

Vends nbx logiciels dont news pour C 64 en K7 (Prohibition, Renegade, Revs + Salomons Key, etc.) et recherche lecteur de disk. **Eric LEVRON, 177, rue du Vallon Rouxmesnil le Haut, 76370 Neuville les Dieppe. Tél. : 35.82.71.86.**

Vends C 64 + drive + lecteur K7 + interface para + power cart. + livres + nbx disks. Prix : 2 500 F. Programmateur d'Eprom : 500 F. **Dominique MANFREDI, 18, quai J.-B. Clement A 52, 94140 Alfortville. Tél. : 43.68.70.15.**

Vends C 64 + lecteur K7 + manette + power cartridge + nombreux jeux (Barbarian, Enduro Racer, Leader Board 1, 2. etc). Prix : 1 950 F port compris. **Luc LEROY, 8, rue G. Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends pour C 64 : nbx disks (TBE) avec news : 680 F + Power cartridge : 260 F + moniteur vert Philips (TBE) pied inclinable : 780 F. **Frédéric HOCEHNZY, 6, rue Jean Mermoz, 94270 Kremlin Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends CBM 1541 (5-87). Petit prix. Très urgent ! **Denis RUDEN, 30, rue Lisbonne, 47000 Agen. Tél. : 53.98.01.14.**

Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 neuf sous garantie : 6 690 F et échange news (Outron/Test drive PC Ditto). **Tél. : 35.59.41.70.**

Vends ou échange softs Amiga + C 64 Ancient Mariner : Super Sprint, Knighorc, Buggy Boy, Faery Tale, Appolo 18, Rygar. **Alain HANCE, 1, rue Abbé Friclot, 54400 Longwy-Haut.**

Vends C 64/128 + moniteur 1901 + 1541 + nbx disks + docs + livres + graphiscop. Amiga : cherche contacts. **Yves RIMBERT, 14, rue de la Fensch, 57290 Fameck. Tél. : 82.52.78.25.**

Vends moniteur coul. : 1 400 F. Modem digitelec 2 000 + : 1 200 F. Sound sampler : 400 F le tout pour C 64 ou C 128 + synthé vocal : 400 F. **Hervé DEBANTEL, 10, rue Servient, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.19.15.**

Vends Sx-64 (C 64 + clavier + 1541 + TV couleur intégrés) neufs (fact. sept. 87) + très nomb. logiciels + très récents + MP 803 + Plotter 1520 + lect. K7. Le tout à prix modéré ou séparément. **R. DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont.**

Vends Amiga 500 (sous garantie) + émulateur 64 + nbx logiciels + docs : prix : 5 500 F à débattre. **Frédéric POUESSEL, 2, allée de la Rocaille, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.79.56 (après 21 h 30).**

Vends Amiga 1000 complet avec son moniteur + imprimante star NL 10 + joys. + nombreuses disquettes, 8 000 F. **Fabrice DROUET, 19, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.64.66.37.**

Vends pour Amiga Deluxe Paint 2 (450 F), Defender of the Crown (160 F), Space Quest (150 F), Mcc Pascal (400 F), et d'autres. **Franck MARCHAND, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les-Lilas. Tél. : 48.43.11.86.**

Vends CBM 128 D + moniteur couleur + 1901 + lecteur K7 + cartouche Freeze Frame MK3A + joysticks + documents + nbx logiciels : 6 500 F. **Albert CARININI, 84, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.63.61.71.**

Vends Commodore 64 Secan + 1541 + 1530 + nombreux logiciels avec docs + autoformation Basic + 2 joysticks + boîtes de rangement, le tout 4 000 F. **Christian LEWANDOWSKI, 4, rue de la Carbonnerie, Vennecy, 45760 Boigny-sur-Bionne. Tél. : 38.75.07.73.**

Vends C 64 + 1541 + K7 + nbx jeux sur disq. + boîte transport pour disq. + 2 joysticks le tout 4 000 F. **Arnaud LEMAITRE, 5, avenue de la Forêt, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.43.46 (après 18 h).**

Vds C 64 + drive 1541 + nbx prgs (Jet FS II, Silent Service) + Tool 64 + extra Tool + Péritel + joystick + doc, le tout 4 700 F. **Henri PLANA, 11, rue des Acacias, 66500 Prades. Tél. : 68.96.10.04.**

Vends CBM 64, Péritel + 1541 + lecteur de cassettes + logiciels sur K7, disquettes + power cartridge + livres, le tout 3 500 F. **Fernand BERGER, Begouneux-St-Priest, 23110 Evaux-les-Bains. Tél. : 55.82.33.95.**

Vends C64 + lect. disq. 1541 + magnéto + Péritel + nombreux logiciels excellent état, prix : 2 500 F. **Philippe RICHAUD, 69, avenue Kleber 75116 Paris. Tél. : 47.04.81.54.**

Vends C 128 + 1541 + moniteur monochrome + 110 jeux + adaptateur Péritel, le tout 3 890 F, à débattre. **Franck DARTUS, route de Samatan, 32200 Gimont. Tél. : 62.67.74.65.**

Vends pour C 64, matériel très peu servi, tablette koalapad, prix : 800 F, Modem digitelec, prix : 900 F, imprimante MPS 801 prix : 800 F, 5 cartouches : Lode Runner, 100 F, International Soccer, 100 F, Power Car, 200 F, Fast Load, 200 F, Micro assembleur, 400 F. **Pascal ARAMBURU, 11, rue du Bel-Air, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.19.45.**

Vends C 128 D clavier détachable avec commutateur Péritel, 2 joysticks et de très nombreux jeux dont Game set match, etc... prix : 4 500 F. **Antoine SAUGUET, 68, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.63.27.**

Vends Commodore 128 + lect. de disquettes + 1530 + convertisseur + de nombreux bon jeux et utilitaires + tous les accessoires, prix : 3 990 F. **Gilles NOIREL, 3, rue Pierre-Curie, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.23.73.**

Vends moniteur monochrome vert Philips BM-7552 avec câble pour Commodore C 64. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.08.06.**

Vends logiciels orig. pour Atari ST : Calcomat, Starglider : 60 F, Balance of power, 70 F, Karate kid II : 70 F, Silent Service : 65 F, le tout : 300 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.08.06.**

Vends CBM 128 + moniteur 1702, lecteur 1541, lecteur K7, imprimante MPS 801 Rubans, nbx jeux, power cartridge, cherche contact sur 520 ST. **Olivier DOUCERET, 21, rue de Chaponval, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.10.24.**

THOMSON

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + extension musicale + 2 josticks + nbrx jeux + basic + livre + revue + table + rallonge. Prix : 2 990 F (valeur 7 000 F). **David GAUTHIER, lieu dit « Caouna », 47450 Colayrac-St-Cirq. Tél. : 53.87.51.10.**

Vends logiciels Thomson MO5/6 dont le Temple de Quauthli, Top chrono, les Cavernes de Thénébé. **Philippe PAYROU, 26, rue d'Embarthe, 31000 Toulouse.**

Vends MO 5 Thomson avec son extension QDD, LEP, 20 QDD, livres, 11 jeux, contr. communication, câble imprim., modem (ext. Télémat) et écran. V. 2 500 F. **Henri BAUDOIN, 1, rue de Touraine, 67380 Lingoldhrim. Tél. : 88.76.11.89.**

Vends TO 9 128 K + joysticks + synth. musical + nbreux jeux originaux + disquettes vierges. Le tout en très bon état, 5 000 F à débattre. **Thierry JOUVIN, 4 pL de l'Amiral-Querville, 37200 Tours. Tél. : 47.28.32.94 (ap. 19 h).**

Vends TO 7/70 avec Basic 1.0, Basic 128, lect. K7, lect. disq., 150 jeux K7-disq., 1 joystick et 6 livres. Très bon état : 5 000 F. **Emmanuel VILLAR, 29, rue Charles-Poisot, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.19.63.**

Vends Thomson TO 7/70 + clav. méc. + LEP + QDD + 10 disq. + ext. music. et jeux + 2 man. + livres + 50 jeux K7 et disq. + SVM : t.b.é. Prix : 3 500 F. **Cyril DAMNON, 8, bât. St-André, H.L.M. de la Gare, 39110 Salins-les-Bains. Tél. : 84.73.18.64.**

Vends MO 5 + LEP + crayon optique, le tout 800 F. **Tél. : 21.54.27.73.**

Vends original Mission en rafale, 3,5 pouces pour Thomson, neuve 150 F. **Christophe SCHMITTHEISLER, 9, rue des Grands-Chézeaux, 67160 Sambach. Tél. : 88.94.36.82.**

Vends 1512 PC DD coul. sans garanti GMS + nb. log. ori. pour gamme TO 7, TO 9. Prix PC 8 000 F ; cas. 50 F ; diq. 100 F. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédérick-Chopin, 781000 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.54.12 (après. 19 h).**

Vends TO 7/70 + 30 logiciels + 2 manettes + magnéto + nomb. doc. : 1 990 F + Modem : 600 F + ext. Incrustation : 390 F. Tout t.b.é. **André RICHARD, 26, rue Haute-des-Fossés, 55300 Saint-Mihiel. Tél. : 29.90.20.31.**

Vends MO 5 crayon optique + lect. K7 ext. Jeux-musique + 3 manettes + revues + 35 jeux + Mégabus : 1 500 F. A débattre. **Xavier ALLEGRE, 79, rue de Versailles, 91300 Massy. Tél. : 69.30.27.04 (après 17 h).**

Vends TO 7/70 + LEP + ext. musique et jeux + joysticks + 13 logiciels + Basic 1.0 + livres : Pratique TO7/70 N : 1-2, Microtom... Vendu : 2 700 F. **Anne AVIGNON, Les Loges, Boissy-les-Perches, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.63.51.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + manette + crayon optique + environ 15 jeux dont Sorcery, Mandragore, etc. : 3 000 F à débattre. **Sylvain DELABOUDINIERE, 7, rue Jean-Jacques Rousseau, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.05.57.**

Vends nombreux jeux pour TO 7 TO 7/70 et MO 5 à des prix écrasés. **Olivier POUJADE, 77, boulevard Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.92.81.**

Vends magnéto MO 5, bon état intérieur mais porte cassée. Prix : 150 F, port compris. **Bruno BONHOMME, 4, cours du Dauphiné, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends MO 5 + LEP + stylo optique + 2 manettes + contrôleur d'extension (modèle 2) + guide MO 5 + nombreux jeux + documents, le tout 1 000 F. **Olivier MASSON, 14, rue du Fg-St-Phlin, Art-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.97.71.**

Vends ou échange nbx jeux pour Thomson TO 7/70, TO 8, TO 9 +. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

TO 8 neuf, 3 000 F. Lect. 3" 1/2 neuf 1 990 F imprim. neuve 3 500 F, souris 2 crayon 2 K7 + poignées + logiciel neuf 3 000 F, le tout vendu 6 000 F, matériel garanti. **Thierry MEIGNEN, Le Fresche-St-Omer, 44130 Blain. Tél. : 40.91.27.16.**

Vends MO 5 + LEP + manette type 2 + livre avec de nom-

breux jeux. Prix : 2 000 F. **Eric THOILLIEZ, 300, rue Benoîte-Vincent, 62400 Béthune. Tél. : 21.57.69.80.**

Vends MO 5 + LEP + stylo optique + guide + nbx jeux (Aigle d'or, Way of tiger, Astérix, etc.), t.b.é., clavier méca. + 5 Tilt + Atari 2600 + 9 jeux. Le tout : 2 500 F. **Jean-Marc PROVOST, 31, rue de Provence, 44110 Châteaubriant. Tél. : 40.81.07.95.**

Vends cartouche assembleur Thomson MO 5 + manuel d'utilisation + emballage d'origine. Prix : 500 F, sacrifiée 300 F, frais de port inclus. **Sébastien PASTORE, 35, chemin du Rivage, 13620 Carry-le-Rouet. Tél. : 42.80.31.68.**

Vends MO 5, t.b.é. + lecteur K7 + jeux (Arkanoïd, TNT, Avenger...) + ext. musique/jeux + 2 manettes + crayon optique + revues, le tout : 1 800 F. **Olivier MERCIER, 5, rue des Archéologues, 59267 Proville (Nord). Tél. : 27.81.56.97.**

Vends Thomson TO 9 : unité centrale + ext. jeux + manette + logiciels jeux (Vol Solo, Mandragore, L'Aff. Vera Cruz). Prix : 3 000 F. **GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vends TO 9 + Modem télématique + lecteur K7 + incrustation vidéo + contrôleur manettes + 10 disq. + 6 disq., jeux + 2 K7 éduc. + revues : 6 500 F à débattre. **Fabrice TROCHARD, Collège « La Moulinière », 38420 Domène. Tél. : 76.77.11.08 (après 18 h).**

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + Basic + Blitz + Business + décodeur. Très bon état. Prix : 2 500 F. **Serge MORGOUN, 85, rue du 11-Novembre-1918, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 45.76.22.68 (le soir).**

Vends MO 5 + 2 joysticks + magnétophone + moniteur couleur + nombreux logiciels + 1 livres pour créer des jeux. Le tout : 3 700 F. Prix à débattre. **Jean-Marc DEFARGES, 8, rue Raymond-Josserand, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.76.87.78 (après 18 h).**

Vends imprimante Thomson PR 90600 à impact, 80 colonnes, compatible tous micros Thomson. Prix : 2 000 F à débattre (état neuf). **Jean-Christophe JALERNO, 10, allée Auguste-Renoir, 93470 Coubron. Tél. : 45.09.55.54.**

Vends TO 7 ordi. personnel + 2 joysticks + lecteur K7 + 3 cartouches + 4 K7 + crayon optique + Basic + manuel (valeur 4 000 F). Le tout : 1 500 F. **Alexandre CARTEAU, 14, rue de Phalsbourg, 75017 Paris. Tél. : 42.27.21.57.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + livres + jeux + K7 vierges + crayon optique. Prix : 1 400 F, à débattre. **Alexandre ALLAUZEN, 47, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 43.57.93.49 (après 19 h).**

Vends MO 6 (neuf) + lecteur cassette et disk + 10 disk + 10 revues + contrôle VR + 50 listings + 4 livres + 26 jeux. Prix : 3 500 F. **Philippe BECHE, 21-23, rue François-Villon, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.32.50.73.**

Vends TO 7/70 + lep + manette + nombreux logiciels + interface manette + Basic + livres d'initiation. Le tout : 2 000 F. **Olivier RAMOND, gendarmerie, 65190 Tournay. Tél. : 62.35.73.09.**

Vends TO 7/70 clavier méca. + moniteur coul. + lep + Basic + 25 jeux + manettes + 6 logiciels + livres + tiroirs jeux + interface manettes + crayon optique. Prix : 5 000 F, à débattre. **Guillaume COMPAIN, 23, rue Foucher-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.60.11.**

Vends Thomson TO 7/70 + lecteur de K7 + lecteur de disq. + nbx logiciels. Prix à débattre. **Antoine. Tél. : 22.46.13.01 (le week-end ou après 19 h).**

Vends Thomson MO 6 1987 + imprimante 80 col. + souris + 2 manettes + color paint + 14 jeux + factures et boîtes + livres. Prix : 4 000 F. **Cyril MASQUILLIERE, 7, allée de la Grande-Promenade, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 30.82.69.99.**

Vends MO 5 + clavier mécanique + extension musique et jeux + manette + nbx jeux + gestion portefeuille + magnétophone + revues. Prix : 1 500 F. **Laurent DIDIER, 52, grande rue des Charpennes, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.70.74.**

Vends pour Thomson : Way of Tiger + Beach Head + Jame Debug + Dakar + Krakout + Maled. du Thaar + Crystan. Le tout : 200 F. Pour MO : Choplifter + Miner 2049 : 150 F. **Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + ext. musique et jeux + 4 livres + nbx jeux (Vol solo, Hacker, Aigle d'Or, Green Beret...). Prix : 1 500 F. **Sébastien HENOT, 2, bis rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.17.14.**

Vends ou échange originaux 3,5 p sur Thomson + cartouches TO 8-TO 9 + TO 7/70 et MO 5 + K7 originales TO 7/70 + revues Thomson. **Alexis TURPIN, 18, rue de la Cave-de-Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Vends imprimante impact PR 90055 + 3 rubans + 8 rouleaux. Prix : 800 F, état neuf (de C 86) + logiciels : Super Tennis : 100 F, Blue-War : 100 F, pour Thomson TO 7/70. **Olivier FLEURIGEON, Milon-la-Chapelle, sente de la Ravine, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuses. Tél. : 30.52.71.74.**

Vends TO 8 couleur + nbx logiciels + Modem + crayon optique + 2 manettes + livres (état neuf). Prix : 4 500 F. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre.**

Vends MO 5 + clavier mécanique + extension musique + nbx jeux + magnétophone + revues + programmes + gestion portefeuille boursier. Prix : 1 500 F. **Laurent DIDIER, 52, grande rue des Charpennes, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.70.74.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + interface manettes N° 2 + 2 joysticks + 15 logiciels + doc revues sur jeux + livres program. Basic. Prix : 2 500 F. **Bruno DEVARS, 222, avenue Corot-Champfleury, Bât. G, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.12.75.**

Vends TO 8 + lect. disq. + lect. cass. + moniteur couleur + joysticks (Speedking + Pro 5000) + nbx jeux + livres. Le tout : 4 500 F. **Emmanuel CLEMENT, 7, rue du Général-Frère, 57070 Metz. Tél. : 87.65.78.98.**

Vends Thomson TO 8 + lecteur disq. + jeux (Green Beret, les Passagers du Vent...), état neuf (sous garantie). Prix : 3 000 F (exceptionnel). **Richard MONTAGNE, 14, rue Georges-Bizet, 33400 Talence. Tél. : 56.80.64.02.**

Vends Thomson TO 9 + livres. Prix : 3 000 F (sans moniteur couleur), avec moniteur couleur : 4 000 F. **Sylvain BONNEMAISON, rue du Languedoc, 31350 Boulogne-sur-Gesse. Tél. : 61.88.24.96.**

Vends K7 pour tous les Thomson de 70 F à 150 F (Aigle d'Or, Green Beret, Cap sur Dakar, Tennis, Omega, PL invisible, Monopoly, etc.). **Laurent MASSA, route de Saint-Paul, 84840 Lapalud. Tél. : 90.40.31.55.**

DIVERS

Vends console CBS b.é. + 21 cartouches + Rocky avec manettes + turbo + jeux inédits, valeur actuelle de l'ensemble 6 600 F, le tout pour 4 200 F. **Jean-Luc GRANDPIERRE, 28, av. Cousin-de-Méricourc, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.06.61 (après 17 h 30).**

Vends CBS + Rocky avec poignées + turbo + nbx jeux dont Time Pilot, Cobra, Buck Rogers, etc. Le tout en très bon état pour 1 400 F. **Sébastien CANESSON, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.40.32.**

Vends Roller Controller CBS Coleco (Trackball) avec 2 cartouches 300 F. K7 Starwars, Achat U.S. 100 F, emballages origine. **Tél. : 43.86.83.89 (soir) (départ. 94).**

Vends console CBS + super controllers + 8 K7, le tout 1 500 F à débattre. **Olivier ODORICO, 7, rue d'Alembert, 37100 Tours. Tél. : 47.41.57.06.**

Vends CBS avec 10 jeux + super action contrôleur, prix : 1 000 F. Vends aussi Sram et Sram 2 sur disquettes Amstrad 100 F pièce. **Yann ALLIGNOL, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél. : 43.60.55.33.**

Vends console CBS + 2 poignées + 3 cartouches, bon état : 400 F + jeux pour Amstrad, bas prix. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).**

Vends MSX HB 75 + moniteur mono + lect. K7 + imprimante + logiciels + cart. de données + joystick + liv. basic + magazines. Le tout 3 500 F. **Loïk MÉNARD, 12, rue Jean-Pierre-Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.05.51.**

Vends Oric Atmos + nombreux jeux + manuel + interface joystick + câble + magnéto + K7 anglais + K7 démonstration. 3 700 F, valeur 4 300 F. **Jérôme BUCHERON. rue de Monteneau, Champigny-sur-Veude, 37120 Richelieu. Tél. : 47.95.70.08 (entre 18 h et 20 h).**

Carte mémoire pour Canon X0 7 4 K et 8 K RAM, prix très intéressant, X 710. **Tél. : (1) 43.33.22.05 (après 21 h).**

Vends console Vectrex (écran incorporé) + 6 jeux (Scramble, Cosmic Chasm, Hyper Chase...), t.b.é. Région Picardie, prix à débattre. **Tél. : 23.23.52.58.**

Vends Oric/Atmos 48 K Péritel + cordon + manuel + 13 K7 originales, t.b.é., 800 F. **Gérard MALLET, 3, place de la Peupleraie, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.95.21.18 (après 18 h).**

Vends IBM « Compatible » 512 Ko + drive + mono, hte résol. + logs + doc + revues. Valeur : 5 200 F, cédé 4 000 F ss garantie. **Romuald MASSOT, 216, rue Maryse-Hilz, 83600 Fréjus Plage. Tél. : 94.51.23.45 (ap. 18 h).**

Vends MSX V 20 + lect. K7 + logiciels (Boulder Dash, Arkanoïd, Macadam Bumper...), t.b.é. Vends Vectrex + 7 cartouches. Prix à débattre. **Franck LEREVEREND, 6, rue du Général-de-Gaulle, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.30.92.**

Vends Oric/Atmos 48 K bon état avec moniteur couleur + lecteur cassette + manuel et revues + nombreux jeux, prix à débattre. **Cédric RIGAUD, 6, rue de l'Ancienne-Mairie, Fontenay-sur-Père, 78440 Gargenville. Tél. : 34.79.14.14.**

Vends modulateur Péritel + antenne Philips VU 011 neuf (jamais servis), prix : 490 F. **Olivier PÉRONNE, 58, rue la Pommeraie, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

Vends carte Z80 : 290 F avec facture à l'appui + 2 boîtes 5 1/4 : 100 F + 1 boîte 3 1/2 : 50 F + 1 boîte 3" 100 F. **Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.**

Vends VG 5000 Philips + imp. + nbx log. + monit. + joysticks + livres + magnéto. Prix : 5 000 F. **Alain HOG, 8, rue de la Gare, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.87.15.**

Vends original de Eureka + Galaxy + They sold a million 2 + Ghost Busters + cartouche Space Action 64 + nbx jeux news sur disq. Liste sur demande. **Patrice VANEC, 45, rue Marcel-Raschia, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.20.92.**

Vends console vidéo comportant 10 jeux (Tennis 1 ou 2, Hockey, Foot, Pilote 1 ou 2, Basket 1 ou 2, Tir 1 ou 2 joueurs) + 2 manettes. Le tout : 300 F. **Céline GATTUSO, 4, lot les Pervenches, 13730 Saint-Victoret. Tél. : 42.89.29.55.**

Vends Yashica YC 64 + 1 joystick + 8 jeux : 600 F. Vends moniteur couleur Péritel Eureka MM14 : 1 000 F. **Mme E. ALLISO, 36, rue Jules-Ferry, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.71.56.**

Vends Videopac Philips C 52 + 10 cassettes jeux, état neuf. Valeur 4 000 F total, prix 2 000 F. **Franck BULCHEREAU, 13, rue Gaston-Bonnier-Zénith, 92600 Asnières. Tél. : 47.94.67.21 (w.-e. et soir).**

Vends ou échange diverses revues hebdogiciels, SVM, Micro VO, etc., à moitié prix. **Henrif BARTHES, 74, avenue Général-Castelnau, 31380 Montastruc.**

Vends disquettes 5" 1/4 : 50 F (port compris) cause double emploi. **Jérôme LIGÈRE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 43.80.21.04.**

Vends console Mattel Intellivision + 12 cartouches (Popeye, Burger Time, Addz, Auto Racing, etc.). Le tout : 1 400 F. **Laurent CIMA, 1, rue du Pont-Godet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.44.23.**

Vends jeu vidéo couleur Vidéopac t.b.é. : 350 F + cartouches : 80 F l'unité (Popeye, Qbert, Terrahawks, Glouton, Crasy Chase). Le tout : 600 F à débattre. **Guillaume ALLERON, 7, Avenue de Verdun, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.81.54.08 (après 17 h).**

Vends Intellivision Péritel + 4 jeux (Tennis Grand Chelem...). Donnons sans frais supplémentaires Vidéopac + 7 cartouches. Le tout : 600 F. **Ba-Luc DINH, 69, rue Cartier-Bresson, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.95.15.**

Vends ordinateur Yamaha + YRM-101 et 102 + clavier IKO 1 + banques de sons, valeur réelle 8 000 F, vendu 1 450 F. **Freddy FLORET, 6, rue des Troënes-Ecques, 62129 Thérouanne. Tél. : 21.95.08.40.**

Vends VIC 20 CBM + nombreux jeux + plusieurs livres + magnétophone + interface PS 2000 Pal/Péritel-Secam + cartouche Super-Expander. Prix : 800 F à déb. **Hicham BAKIR, 75015 Paris. Tél. : 47.83.46.55.**

DEPANNAGE

A.M.I.E.

DELAIS 8 JOURS MAXI

Garantie 1 mois

C64 ..... 380 F
C128 ..... 420 F
1514 ..... 380 F
UC 464 ..... 340 F
UC 6128 ..... 380 F
520 STF ..... 450 F
Moniteur mono ..... 240 F
Moniteur coul. ..... 420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

Vends Mattel Intellivision + 20 cartouches de jeux : 1 500 F. Valeur réelle : 4 000 F. **Alexandre PACHULSKI, 5, rue de Silly, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.62.78.**

Vends Canon X 07 16 Ko + alim. 220 V + câble et magnéto K7 + boîte et manuels (12/86) + livres prog. et LM + K7 prog. dont math et banque. Prix à débattre. **Thierry. Tél. : 43.96.23.90.**

Vends mon. coul. Oscar MC 14, 40/80 col. pour tout ordinateur muni d'une prise Péritel : 2 000 F. Vends original logo pour Apple 2 : 350 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

Vends Soft serveur Master Mind + câble liaison Minitel Amstrad + interface série + doc, le tout : 700 F. **Alex. Tél. : 35.80.07.26.**

Pour ZX 48, vends interface Kemston + 1 Quick Shot 2 :

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000



VG 5000

• **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • **VU 002** Alimentation + • **Magnétophone** spécial informatique + • **3 LOGICIELS** + • **Manuel complet** en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE MSX



MSX

• **MC 810.** Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. Prise Péritel. Microprocesseur Z 80 A + **VW 010 imprimante** matricielle 254 c. 4 Col 35 c/s + **VU 022 Alimentation** + **VU 040 Interface imprimante** + **Manuel** en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **960F**



COMPLET

MATRA **ENSEMBLES D'INITIATION**

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 PERITEL + cordon de liaison. **PROMO 350F**

• MATRA 32 K + imprimante . **420 F**
• MATRA 56 K + imprimante . **690 F**
• IMPRIMANTE MATRA ..... **290 F**

LOGICIELS MATRA
Traitement de texte - Monopoli - Budget - Kangourou - Fichier - Dessin - Grenouille ..... **PIECE 80 F**

• **MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE** •

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
JE DÉSIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....

TI 50

P.A

300 F. Vends aussi 38 jeux originaux : 500 F (World Games, Saboteur...) ou en 3 lots : 200 F. **Bruno REY, 8, rue M.-Bavel, La Bataille, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.16.08.**

Vends pour Spectrum : transfo. 130 F ; M.S.X. Hit Bit 75 F Sony + 16 jeux + cartouches + livres + magnéto : 840 F (très bon état) avec cordons. **Frédéric CHAMBOULEYRON. Tél. : 30.32.34.68.**

Vends Spectrum 48 K + adapt. n. et b. + interface joystick + joystick + jeux : 600 F. **Thierry FOSSIER, 59, Rue du Petit-Paris, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.56.85 (après 17 h).**

Stop ! Vends ZX Spectrum 48 K + interface Péritel + interface joystick + joystick + environ 70 jeux (The Way of the Tiger) + doc. + liv. : 990 F. **Bruno GORET, 2, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.20.56.**

Vends ZX Spectrum 128 + 2 neuf, garanti 2 ans, avec nombreux logiciels et accessoires + revues + livres. Cause départ, soldé à 1 290F (valeur : 6 000 F). **Jean-Marie LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chabu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum + interface 2, joystick, entrée cartouche et magnétophone, 41 jeux. Prix : 2 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles-Constantin, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.19.34.**

Vends pour Spectrum : revues (Echo Sinclair, Ordi 5), livres, logiciels originaux, manuel de réparation. **Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 21000 Dijon.**

Vends Sony M.S.X. 2 HB 700 + 2 joysticks + music module Philips + nbx softs + livres : 2 500 F. **Gilles PARELON, 17, rue Monge, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.10.95.**

Vends ABC inform. 8 vol. reliés 950 F, synthe. vocal Technimusique M.S.X. 250 F, prog. M.S.X. orig. 1/2 prix. Cherche cart. Voicing YRM 102 Yamaha Contact ST. **Henri FABRE, 4, rue Française, 34500 Bézier. Tél. : 67.28.59.19.**

Vends logiciels MS Dos du domaine public américain 60 F la disquette. **Olivier CHARGY, 142, Grand-Rue, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.14.78.**

Vends K7 Oric à 25 F une ! Vends aussi une épave de Spectrum 32 K + 2 K7 + livre pour 100 F + port ! **Jean-Guillaume HUBERT, avenue de Vabre, arrêt « Les Moutiers », 12000 Rodez. Tél. : 65.42.77.48 (h. repas).**

Vends Oric Atmos 48 K + adaptateur Secam + magnéto + très nombreux logiciels : le tout 1 400 F. **Didier BOURCIER, 13, rue Eudoxie, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.72.57.24.**

Vends interface joystick pour Oric (fonctionne aussi pour Joy Atari). Prix : 100 F. **Yvelines. Tél. : 70.43.18.38.**

Vends M.S.X. Yashica YC 64 + lecteur de disks 720 Ko + nombreux jeux, etc. 2 000 F à débattre. **Jean-Emmanuel CATHELIN, 92, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.70.94.92.**

Vends M.S.X. 64 K Mitsubichi avec de nombreux logiciels en cartouches et K7 pour 1 000 F. **Joseph DARMOUNI, 6, allée des Cosmonautes, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.32.90.40.**

Vends Oric + nbx jeux, prix à débattre. **Rémi SÉGUY, INSA R4 CH 313, av. de Rangueil, 31077 Toulouse.**

Vends QL 128 K + 8 microcartouches + manuel 8 mois + moniteur Zénith. Le tout : 2 000 F (à saisir). **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends M.S.X. Canon V 20 + manette + nbx jeux : Knight Mare, Green Beret... + revues + music modul. T.b.é. le tout : 2 530 F ! **Denoal GUERWIC, lotissement Kermadec, 29216 Plougonven. Tél. : 98.78.67.38.**

Vends Texas Instrument TI-99-4 A + lecteur cassette MC 8226 + cordon cassette + nbx listings + 1 cartouche + livre : 1 200 F t.b.é. **Thierry FORESTIER, 2, route de Luneville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.**

Vends chargeur feuille à feuille pour Citizen 120 D ou LSP 10 neuf avec garantie 1 an. Prix : 630 F. **Eric CABERIA, 166, avenue Parmentier, 75010 Paris. Tél. : 42.45.71.69 (soir).**

Vends MSX2 Sony HB 500 F + lect./disq. intégré 720 K + nbx jeux MSX 1 et 2 exc. état 3 000 F + prise midi Yamaha SFG05 1 100 F (à débattre). **Alain BONNET, 63, rue Myrha, 75018 Paris. Tél. : 42.62.77.49.**

Vends softs à prix écrasés. Recherche stylos 1020. Annonce sérieuse. Ne répondra qu'aux acheteurs ! Merci d'avance ! **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Vends Atmos + lecteur K7 + interface MB + cordons + livres + 30 jeux (27 originaux : Aigle d'Or, Super Jeep....). T.b.é. Prix : 2 000 F et console Manimex + 5 K7. Prix : 500 F. **Mickael LEGROS, route de St-Philbert-du-Peuple, 49160 Longué-Jumelles. Tél. : 41.52.67.27 (week-end).**

Vends MSX 80 K de ram 32 K de rom. Valeur d'achat : 2 200 F. Vendu 1 000 F avec Péritel. **Frédéric MIGNON, 26, rue Pablo-Picasso, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.94.82.**

Urgent ! Vends Spectrum + (48 K) pal + interface joystick programmable + joystick. Le tout : 650 F. **Ivan DJELIC, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.43.36.26.**

Spectrum 48 K Péritel + ZX1 + ZX2 + microdrive + imp. Centronics GLP + 8 livres + 27 K7 jeux + 13 micro K7 = 4 000 F. **Raymond DEPALLE, 21, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.77.03 (après 19 h).**

Lot d'environ 150 journaux info : Golden, Ci, Micro 7, SVM, Tilt, Micro Système, Compute, Votre Micro, J et S, Hebdogiciel. Le tout : 240 F. **Hong Hai VUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 42.50.00.86.**

Vends console Coleco + adaptateur Atari + 28 K7. Bon état : 1 500 F. Urgent vend K7 Amstrad. Disquette Thomson. **Christophe GOULON, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Torigny-sur-Marne. Tél. : 64.30.01.56.**

EXL 100 avec lecteur K7 + logiciels + livres de programmes + K7 vierges + K7 d'initiation. Prix : 1 500 F. (Etat neuf.) Merci d'avance. **Yann BOUZANCOURT, 303, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.19.22.**

Affaire pour Sharp entier vends MZ 800 32 Ko, vidéo 128 Ko ram dont 64 Ko ram. Disk Quick Disk cassette Plutter comme neuf. Prix : 1 500 F. **François PEROT, rue de la Cote, Saint-Armel, 56450 Theix. Tél. : 97.26.46.80.**

Vends Sony MSX 64 K 2 18 jeux Cart, Cas, Knightmare, Pinguin Aventure, etc. + revues + programmes + cordon Péritel. Total : 2 000 F. **Stéphane BERHAULT, 133, rue Falguière, 75015 Paris. Tél. : 43.06.30.71.**

Vends Spectrum 48 K + moniteur ambre + adapt. monit. + magnéto K7 + 14 K7 + livres. **Gabriel AKIF, 4, rue de la Libération, 95440 Ecouen. Tél. : 39.92.37.46.**

Vends Epson 100 % compat. 2 drives monochr. 256 K ttes extensions possibles. Prix 86 : 19 000 F. Prix à débattre : 8 000 F + qlqs logiciels. **Nathalie KRIHIFF, 50, rue du Faubourg-St-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.45.89.94.**

Vends 16 jeux sur Mattel Intellevision (Chess, Tennis, Bump'n'Jump...) de 80 à 120 F la K7. Echange programmes pour Apple II (+, E, C). **Laurent SAINTE-MARIE, 18, allée des Perdrix, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.07.54.**

Vends ordinateur vidéopac Philips + 2 manettes + 9 jeux (Glouton, Football Américain, Laser War). Bon état. Le tout : 400 F + disq. Atari 800 XL. **Jérôme VERNOUX, 7, rue de Berne. Tél. : 43.87.52.89.**

Vends console CBS + 27 jeux (Modules Rocky & Turbo ; 3 K7 import ; Adapt. Périt. ; 1 joystick en +). Valeur : + de 10 000 F sacrifié à 5 000 F. **Stéphane CUVIGNY, 2, rue des Hersiers, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.79.42.**

Vends Trilogic Expert : 3 000 F. Vends originaux : Asterix, Ghost Goblins, Green Beret, Deathwish 3 : 150 F. **Franck. Tél. : 43.08.17.30**

Vends K7 originaux pour MSX. Cherche possesseurs MSX 1 et 2 pour échanges, réponse garantie, et cherche club MSX entre Toulon-Bandol-Ollioules. **Fabien GRAC, mas St-Antoine-Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.98.77.36.**

Vends logiciel Guild of Thieves neuf (15 jours). Causes difficultés en anglais : 190 F. **Fabrice DREON, 27, rue de Noisy, bât. E7, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.07.36.**

Vends logiciel Guild of Thieves, neuf (15 jours), cause : difficultés en anglais. Prix : 190 F. **Fabrice DREON, 27, rue de Noisy, bt. E 17, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.07.36.**

Vends revues Tilt n° 29-43 à 47 : 10 F pièce ; Hebdogiciel n° 65 à 140 : 5 F pièce ; logiciel PV 2000 pour TO 7-MO 5 : 45 F. **Jean-Claude IUNG, 50, rue de Lorraine, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.37.87.**

Vends Exelvision : modem + clavier pro. : 490 F. **Pascal MEDIEU, Le Thil Riberpré, 76440 Forges-les-Eaux. Tél. : 35.90.99.65.**

Vends imprimante graphique pour MSX avec cordon, état neuf. Prix sacrifié, livraison gratuite. **Philippe GARNIER, 168, rue Jean-Moulin, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.01.47.**

Vends vidéo Génie I (Comp. TRS 80) + moniteur vert + magnéto + nbx jeux dont quelques imports VS + docs et fiches progr. Prix : 1 600 F. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends digitaliseur au prix de 950 F et crayon optdique à 290 F T.T.C. **Van-Binh LAM, 39-41, rue St-Frageau, 75020 Paris. Tél. : 43.62.66.04 (après 16 h 30).**

Vends pour Canon XO 7 interface télé couleur X 720 transformateur AD 4 II interface RS 232 + nbx logiciels, livres, revues, matériel, etc. Prix : 2 000 F. **Denis BATTEUX, 5, rue des Fromentins, Pecqueuse, 91470 Limours. Tél. : 64.58.20.88.**

Vends CBS + 2 K7, Donkey Kong et Zaxxon : 500 F. **Laurent DUFOUR. Tél. : 39.91.30.10.**

Vends MSX Canon V 20 + magnétophone + 1 manette + nbx jeux + 1 livre sur la programmation. Prix : 1 500 F (à débattre). **Patrick MAY, 54, rue Edgar-Quinet, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.99.26.**

Vends Spectrum + interface 2, joystick, entrée cartouche et magnéthophone, 41 jeux. Prix : 2 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles-Constantin, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.19.34 (après 19 h).**

Vends MSX (t.b.é.) + magnéto + manette + super jeux (Yiarkunfu, Hyper Rally, etc.) + revues et programme. Faire offre ou échange (très urgent). **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends MSX Sony HB + magnéto SDC 500 + joystick + 5 cartouches (Yia Kung Fu, Lode Runner + jeux K7 : Arkanoïd, Kar. + HB Calc. + Basic Sony + nbx livres. Prix : 2 000 F. **Frédéric PINCHON, 30 ter, avenue G.-Pompidou, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.44.64.**

Vends ZX Spectrum 128 K + 2 état neuf + lecteur de cartouches + joystick + nombreux jeux (K7 + cartouches) + livres de programmes. Prix : 1 500 F. **Philippe DE TADEO, 3, boulevard des Champeaux, 95160 Montmorency. Tél. : 39.89.52.88.**

Vends VIC 20 + 2 K7 jeux + 3 cartouches jeux + extension mémoire 16 K + autoformation au Basic. Très bon état. **Jean-Christophe PEYROT, Les Rocquillets, 16710 Saint-Yrieix/Charente. Tél. : 45.92.78.28.**

Vends ZX Spectrum plus (janv. 86) + 1 interface + 1 joystick + 50 jeux + 2 livres + 1 magnéto + 1 TV NB. Le tout t.b.é. Prix à débattre : 3 000 F. **Nicolas FANNUCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

Vends console de jeux Brandt (compatible Philips) + 8 cartouches : le tout 500 F. **Cécile DAGUILLANES, 31, rue des Noyers, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.35.21.**

Vends Sharp PC 1500, t.b.é. + 2 manuels d'instruction. 9 00 F à débattre (valeur 1 500 F), presque pas utilisé + CPC 464 couleur 2 300 F. **Matthieu MULLER, 1 bis, rue Principale, Wobxhein, 67120 Molsheim. Tél. : 88.38.33.17.**

Vends Spectrum + 48 K + Péritel + Joystick : 500 F. **Michel DIVRY, 40 rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends cassettes pour Spectrum : Antiriad, Green Beret, Gauntlet, Space Harrier... (en tout, une centaine). **Philippe AGEORGES, 35, rue Fleming, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.59.81.03.**

Vends Oric Atmos + câble UHF NB + jeux et programmes divers + interface joystick programmable + joystick K + livre sur assembleur pour 950 F. **Christophe CHEVALIER, allée des Sapins, 44470 Carquefou.**

Vends Oric Atmos + lecteur disk Jasmin + nbx jeux + revues : 2 900 F, possibilités vente séparée, jeux, K7. **Bertrand LAURIOL, 13, chemin Saint-Nicolas, 89200 Avallon. Tél. : 86.34.03.42.**

Vends Voice Master (cassette et disquette) le tout pour seulement 550 F. **Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.22.03, après 17 h.**

Vends pour Oric/Atmos, 3 jeux 125 F, Aigle d'Or, Ice Giant, Galaxian (ou 50 F l'un). **David LORRAIN, 57, rue Prémartine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.54.83.**

Vends Spectrum 128 + 2 ; NBS + 30 jeux (env. 30 : Sold Million, Cauldron II, Silent Service...). Le tout 2 000 F, état neuf. **Jérôme JOUSSEAUME. Tél. : 37.32.43.76.**

Vends Spectrum + interface 2, joystick entrée cartouche et magnétophone, 41 jeux. Prix : 2 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles-Constantin, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.19.34 (après 19 h.).**

Vends ord. de poche Sharp PC 1500 + livres d'instruction et d'application. Valeur 1 700 F, vendu 900 F. Le tout en très bon état (1 an). **Matthieu MULLER, 1 bis, rue Principale, Wosxheim, 67120 Molsheim. Tél. : 88.38.33.17.**

Vends Spectrum 48 K + manuel + Péritel + moniteur vert. + int. joy. Kempston + joystick + nombreux jeux récents + revues + surprise ! : 1 900 F (vente groupée). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris.**

Vends Exelvision EXL 100 t.b.é. + magnéto + clav. pro. + RS 232 et Centronics + joystick + Tennis + macro-ass. Exelmax + nbx logiciels, val. : 6 000 F, cédé 1 500 F ! **Christophe LABOUREAU, 20, av. Albert-Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex, chambre A138. Tél. : 78.94.81.00 (ou 85.48.20.02).**

Vends imprim. Centronics GLP 3101 modèle 4, qualité courrier, interfaces série et parallèle, compatible Epson : 1 300 F (au lieu de 2 400 F) + cadeaux. **Jean-Marc BÉLORGANE, 6, rue Henri-Brisson, 75018 Paris. Tél. : 42.59.52.15.**

Vends interface joystick pour Oric et joyst. type Atari. Prix : 1 000 F. Hacker II et With Hunt pour IBM. Prix : 120 et 100 F ou les deux : 200 F. **Tél. : 30.43.18.38.**

Vends carte mémoire pour Canon X 07 8 RAMK, XM 101. Prix très intéressant. **Tél. : 43.33.22.05, après 22 h.**

Vends ZX Spectrum + (48 K) + magnéto + cassettes nombr. + interface manettes + manette + hebdogiciels (journaux) + 5 cassettes vierges. Prix : 1 000 F. **Laurent LEMOINE, 39, rue du Général-Leclercq, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.49.50.**

Vends K7, badges, poster rares de Dépêche Mode (Live Popb 87, Wembley...) + vds Coleco CBS + 8 K7 et soft pour 520 F. **Rémy PAYEN, 2, rue Monte-à-Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (après 19 h.).**

Vends Spectrum 128 + livres (revues + manuels) + jeux (originaux) + câbles (Péritel, magnéto). L'ensemble : 1 000 F. **Thien-Trung NGUYEN, 1, passage Arthur-Honegger, 77185 Lognes. Tél. : 64.80.72.81.**

Vends bicross MX 400 : potence, guidon et tige de selle Hutch, roue Araya, moyeux Suzue, pédalier Tioga, freins Dia-compé. Prix justifié : 2 000 F. **Erwan ROME, 476, avenue du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.34.40.**

Vends K7 et disquettes non vierges à très bas prix (prog. 83-88). Cause liquidation. **Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.**

Vends console Sega + Outrun + Worl Soccer : 1 500 F ou échange contre lecteur 1010 pour Amiga ou Cumana pour ST (état neuf acheté le 27/10). **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.**

Spectrum 48 K + manuel + Péritel + moniteur vert. + int. joyst. Kempston + joystick + nombreux jeux récents + revues + surprise ! : 1 900 F (vente groupée). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris.**

Achète Vends ordinateur MSX2 NMS 8255 (2 drives) t.b.é. acheté en février 1987. **Fabien GRAC, Mas Saint-Antoine, Faveyrolles, 83190 Ollioules.**

Le Club « Japan Dreams » traitant des EGA et MSX (il y a un journal) vous atend. Vends MSX 2 (VG 8235) + jeux (disk, K7), souris 2 500 F. **Olivier MARÉCHAL, hôtel de la Paix, rue de la Liberté, 86290 La Trimouille. Tél. : 49.91.60.50.**

Vends micro de poche Casio PB 700, 16 Ko de RAM, 4 lignes de 20 car., autorise des examens + livres programmes, neuf, cédé 1 750 F. **Marc BUSSER, 12, rue des Primevères, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.93.54, le soir.**

Vends Mattel Intellivision + 12 cartouches de jeu, état moyen. 1 500 F. **Fabrice LABATUT, 137, rue de Savel, 75015 Paris. Tél. : 45.57.27.40.**

Vends PC/XT, 640 KO, carte Ega (Emul. CGA et HER), mon. coul., 2 drives, disque 10 M. Dos 3-2, IMP. 80 Col. Le tout t.b.é. Prix : 1 300 F. **Lionel POUILLARD. 12, avenue des Sources, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.27.20.**

Vends 3 classeurs « comment réaliser et réparer ts montages électroniques », état neuf, 2 000 F. TI 58 C H.S. + module math, 200 F, TV NB 14 cm, 700 F. **Daniel JUNG, CAA Cassard, 59998, Lorient Naval. Tél. : 97.84.78.11.**

Vends MSX V 20 + lect. K7 + logiciels (Boulder Dash, Arkanoïd, Macadam Bumper, etc.), t.b.é. Vends Vectrex + 7 cartouches. Prix à débattre. **Franck LEREVEREND, 6, rue du Général-de-Gaulle, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.30.92.**

Vends Canon X07 + carte 4 Ko + carte XP130 + imprimante X710 + cordon magnéto. Vends Seikosha GP 500 A, moniteur mono Philips TP 200, interface A 810. **Adrien CANAVESIO, Villa la Restanque, route d'Éoures, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.16.24.**

Vends superbes ordinateus de poche Sharp PC-1246 (2 KB RAM), Sharp PC-1401 (3. SKB RAM) resp. 400 et 600 F. Vends imprim. Starnl10 (3 mois) 2 401 F. **Raphaël. Tél. : 87.09.09.74, après 18 h 15.**

Vends console de jeu CBS avec deux manettes + câble Péritel + trois jeux : Donkey Kong, Burger Time, War Games : valeur 2 200 F, cédé 1 000 F. **Stéphane LUSSAN, 44, Parc-de Puget, 84360 Lauris. Tél. : 90.68.26.54.**

Vends Laser 500 + lecteur de K7 + câbles. Le tout 1 000 F, à débattre. **Annie CORNET, 65, Château-Gaillaro, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.09.41.**

Vends Spectrum + 48 K + Péritel + livres + câbles + 47 jeux hit records + interface Sécam. Prix : 1 200 F. **Éric BERTRAND, 3, rue Gabriel-Chevalier, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.46.16.**

Vends pour Spectrum interface ZX1 avec un microdrive et 13 microcasssettes. **Serge INNAMORATI, placede l'Église, Chassagny, 69700 Givors. Tél. : 72.24.53.88.**

Vends MSX V 20 + lect. K7 imp. 80 caractères Philips + 20 jeux et logiciels utilitaires + livres. En cadeau : Eddy II. Le tout à 2 000 F ! ! **Frédéric DONGIER, 119 Avenue de Brancolar, les Fontaines, 06100 Nice. Tél. : 93.81.06.23.**

Vends EXL 100 + lecteur K7 + joysticks + jeux cartouches et K7 (dont Tennis, MGV) + 6 éducatifs + 25 programmes + livres. T.b.é. Prix à débattre. **Benoît LIXON,**

PIECES DETACHEES
pour tout matériel
SINCLAIR,SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au **+44 291 257 80**
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre ordinateur

56, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.

Vends CBS Adam + imprimante + turbo + adaptateur Atari + jeux, état neuf, valeur : 9 000 F. Vendu : 4 000 F (à débattre). **Marie CHALMEL, 6, rue de l'Evangile, 75018 Paris. Tél. : 47.78.25.21 (heures bureau).**

Vends imprimante Epson LQ 800 + tracteur tirant + bac de chargement + câble, compatible IBM et Apple, matricielle à impact, 24 aiguilles. Prix : 7 100 F. **Pierre-François BOSELLI, 28, rue Carnot, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.62.64.**

ECHANGES

Cherche contacts sur Amiga et ST trucs et astuces, digitalisations maison. Possède side-car. **Olivier LEDOGAR, Les Rableux, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.61.84 (heures bureau).**

Echange ou vends logiciels sur Amiga. Possède News, vends C 64 + magnéto K7 + jeux K7. Le tout 800 F. **Guillaume COINT, appt 5, bât. A., Franck, cité Résistance, 59530 Le Quesnoy.**

Cherche contacts pour Amiga 2000, possède nouveaux jeux cherche imprimante Epson 800. Prix raisonnable, cherche personne pour donner cours. **Camille SOLLTANE, 37, rue Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.**

Echange jeux sur Amiga 500. Vds aussi Commodore 128 + très nbx accessoire. **Daniel GOLAB, 2, rue Jean-Ladoux-Iranget, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.06.64.**

Amiga 500, échange jeux d'aventure Defender of the Crown, Barbarian, Boulder Dash, Marble madness, etc. **Sébastien FREY, 21 *a*, rue du Général-de-Gaulle,67120 Molsheim. Tél. : 88.38.27.92.**

Echange programmes pour Amiga ; cherche contacts toutes régions, tous pays. **Jean-Christophe PRANDINI, 50, rue Docteur-Rollet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.98.72.**

Cherche contacts pour échanges sur Amiga 500, Atari ST (News Only !), vds C 64 + 1541 + 1530 + nbx softs 4 500 F. **Arnaud MOREL, 19 *a*, rue de Bel-Air, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.24.93.**

Amiga et C 64/128 échange tous programmes jeux et utilitaires. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Amiga 500 : cherche contacts sympas pour échanges de logiciels. **Vincent RIOUX, 15, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.54.88.**

Amiga, échange ou vends : Defender of the Crown, Barbarian, Terrorpods, Marble Madness, Halley Project. Emballage d'origine. **George HADZIATHANASSIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Recherche contacts sympathiques et mondiaux. Poss. News. Echange prgs sur C 64... **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura, Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Amiga échange achète vends nombreux programmes (tous pays). **David BRICE, 1, allée de Venise, résidence La Lyre, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.55.57.58.**

Echanges programmes tout genre pour Amiga, échanges intergalactiques ! **Hervé BECKER, 10, rue du Haut-Barr, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.33.45.97.**

Amiga 500 ? Vous cherchez QQN pour faire des démos, pour les graphismes d'un jeu ? Vous l'avez trouvé ! Echange également jeux, utilitaires... **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Echange nombreux softs sur Amiga 500/1000 Contacter. **Yves ANTOMARCHI, 30, av. du Roucas, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.54.57.**

Cherche contacts sérieux pour échanger programmes, docs, conseils, renseignements sur Amiga 500, 1000, 2000. **Jérôme BOUDRINGHAIN, 6, avenue Kléber, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.66.00.85.**

Amiga ! Atari ST, recherche contacts en vue d'échanges softs. **Ludovic LE CREOUR, 11, rue Paul-Bazin, 76370 Neuville-les-Dieppes. Tél. : 35.82.44.68.**

Echange sur Amiga 500, les dernières news provenant de l'étranger (contact avec U.S., R.F.A., Suède...). **Lucas VIDY, 8, rue du Docteur-Friot, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.59.68.**

Amiga cherche contacts (sérieux) pour échanges logiciels, idées, etc. **Jacques FHIMA, 40, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.80.97.90.**

Echanges programmes pour Amiga 500, si possible en Suisse, possède aussi logiciels pour C 64. **Pascal ARN, ch. des Peupliers, 1099 Mollie-Margot, Suisse. Tél. : 97.20.08.**

Echange news C 64 (Out Run, Renegade, Super Sprint, Karate Kid II...). Vends CBS + 2 cartouches : 650 F + turbo : 600 F + controllers : 250 F... **David MAIRE, 7, hameau de la Rue, 59283 Moncheaux par Raimbeaucourt. Tél. : 27.80.05.85.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels. **Stéphane FREREBEAU, Gilly-les-Cîteaux, 21640 Vougeot.**

Amiga : éch. nouveautés. Recherche correspondants étrangers. Débutants s'abstenir. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.28.18.**

CPC 6128 ou Apple II C échange nombreux logiciels : jeux et utilitaires. Possède news. **François BERTHOLET, Chambœuf, 4230 Saint-Galmie. Tél. : 77.54.18.91.**

Apple II GS cherche désespérément contacts pour échanges jeux et programmes, trucs, astuces... Possède nombreux logiciels. **Arnaud JAYET, 43 *bis*, rue des Festeux, 62700 Bruay. Tél. : 21.62.57.22.**

Apple 2 GS cherche contacts pour échanges divers. **Michel JOANIQUET, 65250 La Barthe-de-Neste.**

Apple II GS cherche contacts pour échanger logiciels et trucs, idées... **Arnaud JAYET, 62700 Bruay-en-Artois. Tél. : 21.62.57.22.**

Echange ou vente de nombreux logiciels dont jeux, à bas prix, sur Apple 2 c/2 e et Amstrad CPC 6128. **Vincent REY, 5, rue du Temple, 26000 Valence. Tél. : 75.56.55.92.**

Apple IIe recherche contact pour échange de progs divers, truc, idée. **David THIERRY, 8, rue du 8-Mai-1945, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.07.11.47.**

Apple II GS cherche contacts pour échanger programmes, idées, bal qtips, etc. (en région parisienne). **Rémi LEGEROT, 3, place des Cèdres, Villabé, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.97.57.09.**

464 + DDI cherche contacts pour échanges disq. 3 p. de nouveautés uniquement envoyez liste et vends originaux K7 à 50 F (Crafton Tomahawk). **Eric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole.**

CPC 6128 recherche contacts pour échanges nouveautés ! (Game Over, Relief Action, Renegade, Maître des âmes, Quartet). **Arnaud MASSE, 6, clos du Cardinal, Ville-en-Vermois, 54210 Saint-Nicolas-de-Port.**

CPC 6128 cherche contact pour des échanges : jeux et utilitaires (news). **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, apt 65, 92000 Nanterre.**

Echanges jeux Amstrad contre cartouches Vectrex. Cherche correspondants pour échanges jeux sur disquettes 3' et 5' 1/2 Amstrad. **Laurent DERUAZ, 15, rue Bopierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.07.80.**

Echange programmes sur compatible PC ou sur CPC 6128. Vends disquettes CPC 6128, 50 F pièce, 35 F par 10, 1 800 F les 60. **Jean-Jacques LE GOFF, rue du Général-Leclerc, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

Echange nombreux news sur Amstrad disc only. Possède nouveautés. CPC 6128. Road Runner, Barbarian, 007, Merci... **Nicolas MICHAUD, Lot, Peyronnet, 40430 Sore. Tél. : 58.07.64.23 (après 17 h 15).**

Echange logiciels jeux, graphisme. **Yves HABER, 5, Boisquenouille, 45570 Ouzouer-sur-Loire. Tél. : 38.35.04.18.**

Echange nombreux logiciels pour XL/XE sur disqs ou K7 contre périphériques Atari ou contre toute autre. (Possibilité de ventes). **Erick DESENNE, 49, allée de la Forêt, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.18.47.72.**

Echange nombreux logiciels sur disq., achète adaptateur péritel MP 2. **Luis Manuel PEREZ, 4, impassa Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.**

Echange logiciels MSX. **Bruno KONEVETZ, 12, rue des Tulipes, 621187 Biache-St-Vaast.**

Echange . Désire entrer en contact avec Charles ST maniaque. **Jean-Marie ETIENNE, 20, rue des Capucins, 55200 Commercy.**

Echange original Chessmaster 2000 contre deux originaux : Defender of the Crown + Barbarian et échange sur Commodore 64. **Velna MELCY, 2, La Villeparc, 78310 Maurepas. Tél. : 30.66.16.10.**

Echange tt prog. sur Spectrum 48 K, Vies infinies, etc. Bienvenues. Possède nbrx jeux (Antiriad, Sentinel, Fgth, Super Robin Hood). **Sylvain LEDOYEN, 27, avenue des Ecoles, 91320 Wissous.**

Ech. nbrx jeux sur Spectrum 48 K. **Sylvain LEDOYEN, 27, rue des Ecoles, 91320 Wissous.**

Sega Master System cherche contacts sérieux pour échanger cartouches. Vends CPC 464 couleur très bon état. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Echange jeux pour Spectrum 128 Ko + 2 uniquement les versions 128 Ko. Cherche Death Wish III en 128 Ko. **Nicolas SAVARIAUX, lotissement de Reffannes, 79420 Reffannes. Tél. : 49.70.20.41.**

Cherche contacts MSX 1 ou 2 pour échanger jeux, utilitaires (même originaux) sur disq. de préférence. **Gaddiel BRAUN, rue du Moulin-Lesage, 02390 Origny-Ste-Benoîte. Tél. : 23.09.85.63.**

Possède MSX 2 Sony et cherche des correspondants pour échanger logiciels. Vends originaux sur K7 et cartouche pour MSX 1 à bas prix. **Frédéric MOQUET, 1, rue des Chênes, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.19.02.**

Oric Atmos 48 K, recherche jeux dans le Nord. **Thierry DECONINCK, 32, rue Jules-Guesde, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.75.74.43.**

Cherche correspondant (12-15 ans) avec TO 8 avec qui je pourrais prêter des logiciels sur cassette seulement. **Yann GAUTERON, Le Cret 165, 2126 Les Verrières, Suisse. Tél. : 19.41.38.66.11.18.**

IBM-PC : échange ou vends nbrx jeux et logiciels de très bonnes qualités. **Jean-Marc LANGLAIS, 282, rue de Paris, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : 35.62.08.33.**

IBM-PC : échange ou vends nbx jeux de qualité. **Stéphane FRADIN, Le Boix-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Recherche pour MSX 1 ou 2 correspondants de préférence sur Haute-Loire (possède un Sony HBF 700 F). **André CHATELIN, 4, rue de Dunkerque, bât. Azur, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.27.43.**

MSX 2 cherche contacts pour échanges de logiciels sur disq. et cart. **Pierrick BAUVAIS, route de Launaguet, St-Loup, Cammas, 31140 Aucanville. Tél. : 61.09.82.81.**

Recherche King Quest 3, Portal, Pawn, Guild of Thieves et News sur Apple. **Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon . Tél. : 90.87.20.31 (après 18 h).**

Contre cinq timbres à 2,20 F, Solution, Zombi, Passager du temps, Passager du vent 1, Orphée, Sram 1 ou 2, Robinson Crusoé, Attentat, au choix. **Thierry MAPET, cimetière Notre-Dame-Conciergerie, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

C 64 128 cherche contacts amicaux pour échanges longs et sérieux dans n'importe quels coins du monde. **Stéphane BONNET, 15, avenue de la Gare, 31490 Le Guénin. Tél. : 61.86.56.04.**

CBM 64 échange nbx jeux sur disq. avec Power Cartridge (Barbarian, Arkanoïd, Gyroscope, Spindizzy). **Arnaud MONCHANIN, 4, place Nationale, 75013 Paris. Tél. : 45.86.02.69.**

Echange news pour CBM 64 comme (California Games, Chiffres et Lettres). **Emmanuel RODRIGUEZ, 11, rue Elsa-Triolet, 38400 Saint-Martin-d'Hères.**

Echange jeux sur K7 pour C 64 (Arkanoïd, Barbarian, Paperboy...). **David LALLEMENT, 17, résidence Amboise-Paré, 59480 La bassée.**

C 64 échange progr. sur disq. tous pays. **Melcy VELNA, 2, La Villeparc, 78310 Maurepas. Tél. : 30.66.16.10.**

Echanges logiciels pour C 64 K7 Only. Possède News Barbarian, Arkanoïd, Enduro-racer, etc. **Pierre-Olivier BRUHAT, 10, rue des Caucaires, Caucadis 3, 13127 Vitrolles.**

Echange jeux sur C 64 (Def. of the Crown, Exp. Raider). Forme club C 64/520 STF à Epernay (déjà adhérent). **Martine AUBRY, 31, allée de Fort-de-France, 31200 Epernay. Tél. : 26.54.29.35 (après 18 h).**

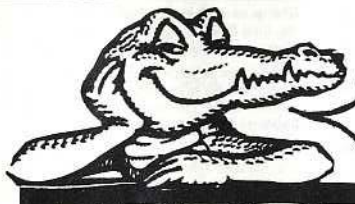
Echange nombreux logiciels dont news. Poss. d'échanger mes jeux contre Power Cartridge ou Fastload tout ça pour

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT



LA GAMME ENTIERE
CPC464. CPC6128
PCW 8256. 8512. 9512
LE PC 1512. 1640

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

DU NEUF AVEC ATARI ET AMIGA

GAMME TITAN

SANSON DATA CORDATA

compatible AT

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00
M° Alésia

Formation Gratuite
1/2 journée pour l'achat d'un PC 1512

P.A

C 64/128. **Olivier BEAC, 1, rue Berthelot, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.90.19.**

Echange jeux et utilitaires sur C 64/128 seulement sur disquette. **Stéphane LE PERCHEC, 28, rue Gouirrier, 95400 Arnouville.**

C 64 échange nombreux programmes dont nouveautés. Echanges durables espérés. **Nicolas EPINETTE, 10, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.80.65.70.**

Echange news sur C 64-C 128. Possède nombreuses nouveautés (Pirates, Quartet, Streetsp...) cherche contacts en France, Allemagne, Angleterre, etc. **Fabian WYSS, ch. de l'Esplanade, 1052 Le Mont sur Lausanne, Suisse. Tél. : 02.13.21.466.**

Echange jeux sur C 64 (K7 ou disq.). Cherche la cart. Power Cartridge à bas prix ou contre prgs. **Didier DECKER, 115, rue Principale, Valff, 67210 Obernai.**

Echange ou vends nb. jeux pour C 64 sur K7 (Leader Board 3, Enduro racer, Barbarian, Top Gun, A.C.E.). Cherche Sailing, Zombi. **Patrick DIEBOLD, 84, route de Mulhouse, 68170 Rixheim. Tél. : 89.65.35.81.**

Cherche pour Commodore 64 joystick à microswitch et souris contre programmes. **Dominique SOARES, 3, square du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16.**

Echange imprimante Commodore MPS 801 état rig. neuf + logiciel Datamat + ruban + papier contre logiciels jeux C 64 sur disquettes. **Jacques VERUT, 1, rue Guy-Moquet, 10100 Romilly-sur-Seine. Tél. : 25.24.84.46.**

Echange ou vends jeux sur C 64/128 nouveautés (Defende of Crown, Road Runner) vends Atari 2600 + 20 cassettes (Joust, Atlantis) : 1 000 F. **Sébastien ACOBAS, 4, rue Monribot, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.17.70.**

Echange ou vends news sur C 64 disq. Possède (California Games, Arkanoïd 3, etc.). Achète news originaux. **Fabian WYSS, ch. de l'Esplanade 22, 1052 Le Mont sur Lausanne, Suisse. Tél. : 32.14.66.**

Ech. ou vds : K7 C 64 : originales Hardball, Skyfox, Elite + Turbo : Ark., Barb., etc. cherche tout et T. Cresta, Xevious, Bug Boy. **David BASSEGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

C 64 échange news 87 sur disq. : Out Run, Centurion, Renegade, W. Class Leader Board 2, Solomon Keys... **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet.**

Echange new C 64/128 recherche aussi urgent Ezdraft (tracteur C. Imprime) pour 128. **Philippe GONNAUD, 3, rue des Genets, 42120 Le Côteau. Tél. : 77.67.10.37.**

Echange jeux sur CBM 64 (news). **Raphaël HURE, 30, rue des Acacias, 59259 Lécluse. Tél. : 27.89.50.49.**

Commodore 64 recherche Power Cartridge peu cher. **Eric GERGES, 259, rue du 24-Novembre, 67120 Duttlenheim. Tél. : 88.50.88.91.**

C 64, échange utilitaires et news (surtout news) sur disquettes uniquement. Possède : Mega Apocalypse, Super Sprint... **Fabrice GOUEL, 28, square de Flandre, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.13.07.**

C 64 + 1541 échange nombreuses nouveautés (California Games, Enduro racer). **Jérôme FORGERIT, 25, rue de Pompierre, apt 24, 17000 La Rochelle.**

Sur C 64 cherche sur disq. Buggy Boy, Super Sprint, Jackal, Iron Horse, Gryzor contre aide sur Flight Sim II, Multiplan et Wonder Boy Merci. **Arnaud MICHEL, ferme de Savonnières, 54570 Foog. Tél. : 83.43.70.18.**

Echange ou vends news C 64 disq., bas prix (Tank saboteur 2, California G., Tai-Pan, Renegade, Game Over, Death Wish, Pegasus, Frankenstein, Pass/vent, etc.). **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

Echange ou vends jeux sur C 64 et Amiga, possède news sur C 64, recherche contact tout pays, cherche Shoot them up construction kit. **Michael ESCHKIND, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 27.53.35.01.**

Echange jeu pour C 64, possède news (Pirates, Gygoe, Krabout, Arcanoïd, Ace of ace, 1942, Mulk, Silent Service, etc) sur disq. **Pierre LEROY, 20, rue Dieutre, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.30.03.**

Echange news sur C 64, recherche coup de pouce sur Pirate certificat Maker-Destiny knight, Phantasie 1, 2, 3, Ringof zilfin, etc. **Jean-Pierre CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

Recherche contacts sérieux pour échange programme sur C 64. **Yannick DUVERNEIX, 7, rue du Jeu de Paume, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.69.56.**

C 64 : Délirious Magazine recherche des collaborateurs hors de France et des dessinateurs expérimentés sur le logiciel Newsroom. **K.S.K., 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges.**

C 64 cherche contact durable pour échange sérieux (Transformer, Enduro, Top Gun, Arkanoïd, Nexus, Cobra...) **David BENARDET, 6, chemin du Campiles, les nouvelles Resses, 73300 Villargondran. Tél. : 79.64.07.59.**

Echange nbx jeux news utilitaires et éducatifs sur CBM 64 avec correspondant sérieux. **Marie-Laure HELLMAN, 26, rue Pershing, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.06.16.**

Echange jeux sur C 64 et Amiga, disq. seulement. **Philippe JAN MARTIN, 129, bd Danielle Casanova, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.13.27.**

Echange ou vends nbx jeux pour C 64 K7 (Leader Board 3, Enduro racer, Arkanoïd, Sailing-Tank), cherche Bivouac, Zombi. **Patrick DIEBOLD, 84, route de Mulhouse, 68170 Rixheim. Tél. : 89.65.35.81.**

Echange pour C 64 nouveautés dont Army Moves, Barbarian, Ace of ace, recherche Tour de Force, Supersprint Defender, Revs + California Games. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude-Tissot, 42000 Saint-Étienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Echange prgs pour CBM 64 sur K7 et disq. nbx news (vente et achat possible), cherche contact dans toutes l'Europe, achète souris. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Cherche contacts sérieux pour échanger des programmes sur Atari 1040 STF et Amiga 1000. **Alain MICHEL, 191, chemin des Moulins, 73000 Chambery. Tél. : 79.85.56.34.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. **Grégory KLIPA, 19, rue ou val d'Osne, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.75.64.40.**

Echange ou vends jeux pour Atari ST (originaux) de 70 à 300 F (Marble madness, etc), cherche aussi club Atari à Paris. **Antoine PAULMIER, 27, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 45.67.36.24.**

Echange logiciels sur 520 ST. **Christian LECERF, 48, avenue Curie, 95330 Domont.**

Atari 520, 1040, ST, échange logiciels, tout genre. **Jean-Michel DEFFE, 274 C, rue du Temple, 30000 Nimes Saint-Cezaire.**

Cherche contacts sur Atari 520 ST, envoyez une photo + enveloppe + timbre pour la réponse. **Patrick GUERCHON, 11, rue d'Orbey, 67100 Strasbourg.**

Echange logiciels pour Atari 520 ST. Possède nouveautés, contacts sérieux. **Xavier PROLI, 8, allée du Feu Follet, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.84.00.**

Atari 520 ST échange sofutes. **Jean-Christophe HARTEL, 8, rue de Verdun, 4, résidence Bel Air, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Atari 520 ST échange nombreuses nouveautés. **Laurent BRUCHET, chemin de Godillon, rte d'Erguières, 13200 Arles.**

Atari ST cherche contacts pour échange (possède nouveautés). **Jean LEBRAS, 77, route de la Corniche, 29200 Brest. Tél. : 98.49.48.00.**

Atari 520 ST - 1040 ST, cherche contacts pour échanges trucs et logiciels. **Pascal FLAMANT, 5, avenue Albert Thomas, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.31.18.94.**

Echange et cherche les meilleurs logiciels sur 520 ST. **Thierry HETTE, 92, rue Roger-Salengro, 80450 Saleux. Tél. : 22.45.21.11.**

Recherche possesseurs d'Atari 1040 ST (région sarthoise) pour échanger logiciels, recherche nouveautés Défender, Phantasie 3, etc. **Pierre-Emmanuel POUSSIN, 14, rue de l'Ouche, 72350 Brulon. Tél. : 43.95.60.06.**

Atari ST, échange, vends achète logiciels, cherche une imprimante avec cordon, achète aussi jeux sur Atari 800 XL. **David RICHELET, avenue des Marroniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Echange logiciels sur Atari ST. **Alban GAYRAL, 24, rue Eugène et Marie-Louise Cornet, 93500 Pantin. Tél. : 48.45.07.51.**

Atari ST échange jeux et utilitaires. **Eric GOSSET, 19, rue du général-Fot, 02140 Vervins.**

1040 ST échange ou vends softs dont nbx, achète tout programme. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beauregard, 69150 Decines.**

Echange ou vends logiciels pour Atari ST (possède Mach 3, Bard's tale, Solution, Asterix, Blueberry, etc). Cherche Modem a bas prix pour ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av., de la Redoute, 92600 Asnières.**

Atari 520 ST cherche contacts pour échanger logiciels, pas sérieux s'abstenir. **Régis DOMINIQUE, 2, place de la République, 57130 Ancy-sur-Moselle. Tél. : 87.30.95.03.**

Atari XL/XE ou ST cherche contacts, non sérieux s'abstenir, vends CBS + 10 cartouches 130 F, Hector HRX + nbx jeux avec doc. 1 500 F. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermenonville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

Atari 520 ou 1040 ST recherche contacts pour échanges logiciels. **Louis CHEVALIER, A4, les Rives de l'Yerres, 91330 Yerres. Tél. : 69.49.25.82.**

Atari ST échange logiciels, recherche ST maniaque sur Coulommiers (77) et rallonge joystick. **Jean-Marc BOUCHER. Tél. : 64.03.33.57.**

Echange nbx jeux en disq. sur Atari XL/XE, possède solution complète de Free, échange jeux contre plans, interfaces, recherche Winter Games. **David PORADKA, 230, avenue Recklinghausen Tour, Ibsen appt 12, 59500 Douai. Tél. : 27.96.20.04 (après 18 h 30).**

Echange programmes pour 520 ST, région 93 ou 75. **Claude. Tél. : 48.47.86.39.**

Atari ST ! 1040 affamé cherche softs et possesseurs digitaliseurs sono ou audio, échange softs mono et couleur. **Stéphane. Tél. : 64.97.94.27.**

520 ST cherche contacts dans le 94 si possible, cherche également un club 520/1040 dans ma région. **Eric PLAYEZ, 8, rue Bruno-Braun, 94000 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.86.78.25.**

Echange jeux sur Atari 520 ST à Paris ou région. **Cyril LENDRIN, 10, avenue de Verdun, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.29.26.**

Atari ST et Amiga échange tous logiciels, cherche surtout disq. IBM 3 1/2 p. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon, 75011 Paris.**

Echange news pour 520 ST (Barbarians, Pass vent, Golbrunner, etc). Vends aussi K7 pour TO 7/70 et K7, disq. pour CBM 64. **David DUBOIS, 3/452 rue Theodore-de-Gargan, 57050 Metz. Tél. : 87.32.23.69.**

Cherche correspondants sérieux pour échange ou achat de logiciels pour Atari 520 ST, possède nombreux programmes et documentations. **Jean-Claude MOUGEOT, Ambassade de France au Brésil, valise diplomatique M.A.E. 37, quai d'Orsay, 75007 Paris. Tél. : 2.23.03.90.**

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges, Possède aussi news sur CBM 64. **Alain JONQUET, 31, rue du Fer à Cheval , St-Denis-les-Pnts, 28200 Chateaudun.**

Recherche jeux pour Atari 800 XL, K7 uniquement. **Frédéric HAHN, 61, boulevard La Fontaine, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.38.42.**

Pour Atari ST échange news logiciels + trucs, astuces et docs en français. **Pascal THUILLIER, 11, A rue Pasteur, 08160 Nouvion-sur-Meuse. Tél. : 24.54.65.40.**

Echange nbx jeux pour Atari ST drive, Defender Crown, Terrorpods, Indiana Jones, Free Boot, Out run, La roue de la fortune (en français). **Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre.**

Echanges sérieux pour CPC 464 disq. Recherche tout éducatif CM²/6e et prog. utilit. Des revues CPC et Amstr. Mag. **Patrice MALBY, 1, rue Marcel-Royer, 92230 Genevilliers.**

Club Microlink (Atari) : achète, vend, échange : logiciels, contact, solutions, etc. Déjà 59 adhérents. Réponse assurée. **Jean-François RAUDIN, 7, rue Katherine Mansfield, 77210 Avon. Tél. : 60.72.52.06.**

Recherche nouveaux jeux sur Commodore 64. **Nicolas GOUIN, Bellefond Ruffey-Les-Echirey, 21490. Tél. : 80.23.83.14. (Après 17 h 30).**

Apple IIe cherche contacts pour échanger jeux, utilitaires, trucs... Suis avide de docs et jeux d'aventures. Cherche Crypt of Medea. **Emmanuel BASSE, 3, allée du Grand Tulipier, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.51.55.**

Vends ou échange Soft pour ST ou XL cherche docs et possède doc utilitaire sur ST. Vend imprimante 1020 pour XL. **Olivier FOX, BP 18, Saeux 80480. Tél. : 22.89.64.61.**

Echange Softs Plans Hard Trucs pour Atari ST. Réponse assurée. **Christophe THOMAS, rue Pierre-Rollin, 80000 Amiens. Tél. : 22.47.42.59.**

Echange logiciels Atari 520-1040, vends disquettes pour ST + programmes. Prix intéressants. **Jean-Michel DEFFE, 274 C, rue du Temple, 30000 Nimes Saint-Cesaire.**

Echange ou vends jeux pour Atari XL/XE sur disk. recherche correspondant (es). Cherche imprim. 1029. **Christophe CHONG, 229, boulevard Jean-Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.18.61.**

Cherche contacts sérieux Atari 520 STF pour échanger logiciels. Docs... Région Maine-et-Loire de préférence. **Jean-Philippe MOURIAME, 5 bis, boulevard Carnot, Angers 49100. Tél. : 41.60.16.06.**

Recherche contacts sérieux même pauvres sur 520 ST pour échanges truc, idées. Non sérieux s'abstenir. **Patrick LE GARREC, 141, rue Demay, Saint-Jean-le-Blanc 45650. Tél. : 38.66.19.35.**

Cherche contacts sur Atari 520 et 1040 ST F. Envoyez une photo et une enveloppe timbrée pour la réponse. **Patrick GUERCHON, 11, rue D'Orbey, 67100 Strasbourg.**

520 STF échange programmes, réponse assurée dans tout les cas ! Possède entre autres : The Hint Red October, Ring of Zelfing, Roadwar Europa... **Philippe MONCOIFFET, 65, rue de Strasbourg, Appt. 730, 93806 Epinay-sur-Seine.**

Echange nombreux jeux sur disk pour 800 XL. Envoyez listes. Réponse assurée... **Martine BERTRANET, route d'Oloron, 64360 Monein.**

Echange jeux sur Atari ST. **Frédéric CASSET, 143, place Limelette, 01480 Jassans Riottier. Tél. : 74.60.70.27.**

Amiga/1040 ST recherche correspondants France ou étranger pour échanges divers (idées jeux utilitaires). Réponse assurée. **Eric CHOPINAUD, 2, chemin de Manœuvre, 65000 Tarbes.**

Vends ou échange nombreux logiciels pour Amiga, C64, IBM. **Serge BLANCHET, CP 208, Saint-Julie Québec, Canada Jolaco.**

Echange nombreux softs pour Amiga et C64/128. **Thierry TOMASSINI, 41, rue du Jura, 54400 Longwy. Tél. : 82.23.53.50.**

Echange jeux pour C64 en cassette et disk. Possède Indiana Jones, Defender of the Crown, etc. **Sébastien GENET, 10, rue des Gloriettes, 28500 Cherizy. Tél. : 37.43.86.94.**

C64 : échange et vends Super News sur disk ou K7 comme Freddy Hardest Quedex etc. Réponse assurée. **David ou Christophe LEQUIPE, 144, rue du Grand Douzillé, 49000 Angers, France. Tél. : 41.66.80.70. (à partir de 19 heures).**

Amiga : échange ou vends logiciels. Test Drive, Dark Castle, etc. **Frédéric BARANGER, 1, côte du Clapier-Villette, 78930 Guerville. Tél. : 34.76.34.13.**

Amiga 500. Echange jeux et utilitaires Enn. Listes réponse assurée. **Yannick LAPERRIERE, Saint-Paul Epagny, 74330 La Balme-de-Sillingy.**

Mon Amiga 2 000 n'a rien à se mettre dans le drive. Vite ! Envoyer vos listes. Vends modem DTL 2 000 avec 50 FT et Interface pour C64. **Victor DE SOUSA, Saint-Julien Labrousse, 07160 Le Cheylard. Tél. : 75.29.00.76. (Après 19 heures).**

Amstrad : cherche aide sur Zen ou Zedis Z : nombreux logiciels en échange. **Michel Banwarth, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Amstrad 6128. Echange nombreux logiciels sur disk. Vends TO7/70 + joystick + nombreux jeux + magnéto pour 1 500 F. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 01.04.27.60. (Après 19 heures).**

Amstrad 664. Echange jeux (Barbarian, Renegade, Marche à L'Ombre, Road Runner). Envoyer liste. **Cédric BOREL, 11, rue de L'Acacia, 77280 Othis.**

PC 1512 échange jeux et utilitaires. Possède nombreux programmes. Possibilité de vente. **Nicolas THIERRY-MIEG, 14, rue de la Croix Rodon, Le Mesnil-Saint-Denis 78320.**

Echange ou vends grand choix de jeux pour Amstrad disks dont nombreux nouveaux. **Hubert DANIAUX, 1, avenue des 3 Astronautes, 19360 Malemort. Tél. : 55.24.09.92.**

Echange jeux pour Amstrad contre disquette 3" vierge. Possède nombreux jeux dont nouveautés (Renegade, Dieux de la mer...). **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55. (Le week-end).**

Echange jeux CPC, disc, nombreux News contre Ext pour 464, 64 K ou 256 K. Envoyer propositions, échange jeux CPC. Disk et K7. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice Garet, 80080 Amiens.**

Echange nombreux jeux CPC, disk et K7 contre Ext Mémoire (464), 64 K, 256 K. Envoyer propositions. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice Garet, 80080 Amiens.**

Cherche correspondants sur CPC 6128. Amstrad pour échanger (surtout des nouveautés). **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt. 65, 92000 Nanterre.**

Echange ou vends moniteur monochrome Amstrad. Prix : 500 F ou contre Adaptateur Péri. Echange nombreux jeux, K7 récents. **Cédric SARTORI, 11, rue Joya. 38000 Grenoble. Tél. : 76.48.38.14.**

Echange nombreux jeux sur Amstrad en K7. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Recherche Bivouac et l'Anneau de Zengara. **Xavier RETAUX, 27, lotissement de la Tour-de-l'Aure, 26150 Die. Tél. : 75.22.19.72.**

Echanges nombreux jeux sur Amstrad 6128. Envoyer listes. **Régis DRAUX, Hôpital Paul-Doumer, Labruyère, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.34.20.**

Amstrad 6128 recherche tous utilitaires sur disks. **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis.**

Echange tout jeux sur Amstrad CPC 6128 disk. Envoyez-moi vos listes. Réponse assurée. (J'ai Enduro, Racer, World, Class, Leader Board, M'enfin...). **Sven JORDY, 68, allée du Champ-de-la-Mare, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.29.47.**

Echange et cherche les meilleurs logiciels de jeux sur 520 ST et sur 1040. Possède nombreux nouveautés. **Thierry HETTE, 92, rue Roger-Salengro, 80480 Saleux. Tél. : 22.45.21.11.**

Cherche correspondants sérieux pour échanges divers sur Atari ST (possède nouveautés, Out Run, Barbarians 2, Crasy Cars, etc.). **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Echange ou vends jeux sur Atari ST, nombreuses nouveautés. **Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole-France, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.90 (après 18 h).**

Atari ST, cherche contacts pour échanger logiciels + cherche moniteur HR en mono pour 500 F (pour Atari). **Emmanuel GROSSOT, 118, avenue des Bouleaux, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.45.67.78.**

Atari ST, cherche aide jeux d'aventures : King Quest 1, 2 et 3, Passager Vent 2 ou autres. **Dominique MOUTIER, 2, square Louis-Marin, 54140 Jarville.**

Echange pour ST : GFA + Ramdisk 2 ST Karaté + Flight Simul 2 + War Games + Leader Tournement + Emul. Apple + Laser 200 (Ordi) contre lecteur double face n'importe quelle marque. **François, 52, allée Hector-Berlioz, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : 69.01.38.95.**

Echange nbx softs sur ST, cherche contacts sérieux et durables sur ST. Vends nbx jeux sur XL/XE dont beaucoup de nouveautés. **Philippe FRANCK, 22, rue Jardin-des-Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33 (après 18 h).**

Atari 520 ST, cherche contacts pour échange de logiciels (surtout nouveautés). **Claude. Tél. : 48.47.86.39.**

Atari ST cherche contacts. Liquide logs et livres Amstrad

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'abonnements à TILT.

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

à retourner accompagné de votre règlement à
Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

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

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ainsi que console VCS 2600 + Basic et clavier + 4 manettes + 2 jeux en cart. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Echange jeux et utilitaires sur ST, possède et recherche nombreuses nouveautés. Contacts rapides et sympas. **Laurent LEMOINE, 99, rue du Général-Leclercq, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.49.50.**

Correspondant, O.K. ! Possède 800 XL + drive. Echange lecteur K7 2 K7 contre tablette tactile ; cherche jeux (disq.). **Jean-Philippe CARRIÈRE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton.**

Echange ou vends jeux Atari XL/XE disq. et cherche disq. 5 p. 1/4 (les moins chères). **Sébastien DUBOC, 72, rue Saint-Louis, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.06.67.**

Echange nbx logiciels 520 ST + cherche programmes gestions et comptabilités, Sapiens. Possède nbx docs. Réponse assurée. **Floren BARRIN, 19, allée Sainte-Madeleine, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.23.56 (le soir).**

Atari ST, cherche contacts pour échanges. Possède nbx jeux : D. Crown, Mach 3, etc. Recherche assembleur, docs et nouveautés. **Frédéric PEDERGNANA, 47, avenue du Petit-Groslay, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.66.14.07.**

Echange toutes sortes de logiciels sur MSX. Listings assembleurs bienvenus. Possède environ 50 programmes MSX 1 uniquement. Envoyer une liste. **Bruno KONEVETZ, 12, rue des Tulipes, 62118 Biache-St-Vaast.**

Thomson TO/MO cherche correspondants. **Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.**

Pour vous les Commodoristes échanges de nombreux logs dont News sur disq. Exp : The Pawn, Geos, Repass. Cherche à fonder un club sur la Baule, Loire-Atlantique. **Sylvain PENOS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Ste-Marguerite-de-Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.**

Echange ou achète jeux ou utilitaires pour TO 7/70. Achète aussi toutes cartouches (petits prix). **Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau-Rouge, 44000 Nantes.**

Echange ou vends nbx programmes pour ST (Bivouac, Sapiens, Trauma, Trivial Poursuit). Vends imprimante MPS 803 pour C 64 : 900 F (bon état). **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Téléstrat cherche contacts (Hyperbasic ou Sedoric/Stratoric). Urgent ! Réponse assurée. **Joël PALUD, 5 bis, rue des Amoureux, 99160 Longué.**

Vends/échange nbx programmes pour TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9+ sur disq. 5 p. 1/4 ou K7. **Eric LEMOINE, 9, bd du 8 Mai 1945, appt n° 8, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Echange jeux MO 5, MO 6 sur K7. **Jean-Luc PERNIN, 18, résidence Pinteville, 54200 Toul. Tél. : 83.43.41.24.**

Thomson TO 16 XP échange softs Commodore 64 contre logiciels compatibles IBM/PC ou Atari 1040 STF. **Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Recherche correspondants pour échanger logiciels sur Thomson MO 5, MO 6 (versions K7). **Benjamin LEDUC, 9, rue Auguste-Renoir, 87220 Feytiat. Tél. : 55.48.34.17 (après 17 h).**

TO 8 échange jeux utilitaires en disq. 3,5 p. Recherche personne sachant comment utiliser les touches F 1 à F 10, toute aide sera la bienvenue. **Boris SZYMANSKI, rue du Bois-Hirsumont, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.21.59.**

Echange nbx jeux pour TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9+. K7 ou disq. 3,5 pouces. Envoyez timbre pour réponse ou téléphonez. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Echange jeux sur MSX 1, vends jeux ou disq. Apple Fuji Moid en double face, cherche correspondant pour club. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-les-P.a.M. Tél. : 83.81.30.47 (entre 21 et 22 h).**

Echange softs sur Spectrum et Thomson MO sur K7. **Philippe PAYROU, 99, avenue Franklin-Roosevelt, 11000 Carcassonne.**

Echange jeux 520 ST dans région Nantes (idées, jeux, scores). 50 jeux à échanger. **Emanuel DECUQ. Tél. : 40.30.24.39.**

Cherche tous contacts Amiga, PC, STF, Apple, EXL, part inter par communication : p. réf. rég. mais. = étranger (Suisse, Espagne, Pays-Bas, U.S.A.). Cherche Périf. g. impr., Modem, disq., etc. **PAGET, 6, chemin de la Serre 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Echange 2 originaux contre 1 K7 C 64 ou vends bas prix : Elite, Hardball, Hyper Sport, Skyfox, B-Head 2 + Turbo. Je cherche : Strip, M-Day 2, Outrun, Trivial, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Cherche tous logiciels de tests (tests psy, aptitudes, q.i., etc.). Autres échanges possibles, cherche échanges tous genres durables. **Yves PADOVANI, 38, rue des Frênes. 67240 Bischwiller. Tél. : 88.63.21.52, poste 25.**

Recherche tous programmes éducatifs ou éveil en français à partir de 4 ans. Echange possible contre logiciels habituels. Envoyer propositions. **Jean-Michel BORTOT, 84, bd National, appt 5071, 92000 Nanterre.**

Cherche coup de pouce pour Gunship, Fligth Sim 2, Destroyer, Sentinel, Castle Xentervil, Art Studio, Leaderboard 3, Barbaria, Samouraï, Trilogy. **Jean-Luc LEMAIRE, 57 A, rue Zola, 59480 Salome. Tél. : 20.49.88.42.**

Echange ou achète et vends News et autres. Cherche Defender Crown, California, Pegasus, etc. Possède Guild of Thieves, Solo Flight, Koalapaint, etc. **Frédéric GIRAUD, rue de la Gare, Serre-les-Sapins, 25770 Franois.**

Echange logiciels MSX, K7. Possède environ 100 programmes. Réponse assurée. **Thierry BADOIL, 9, rue du Châtenay, 38230 Tignieu.**

Cherche Ikari Warrior & Leaderboard World Class. Possède Mag Max, Def. of crown, etc. **Pierre CHAUX, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.11.91.96 (après 18 h).**

Edudiant (infor.) cherche contacts avec utilisateurs compatibles PC pour échange connaissances (Hard/Soft) logiciels (Basic, Pascal...) **Emmanuel DUPAS, 12, rue Pierre-Curie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.02.19.**

Échanges programmes, routines assembleurs Commodore 128,64. Vends Spectrum 600 F. Recherche épaves ordinateurs Commodore, Atari, Thomson (etc.). **Sylvain LEMARIE, 39, rue de Verbote, 90300 Salbert-Évette. Tél. : 84.26.16.67.**

C 64 recherche aventures et policiers en français. Échange contre jeux dont News. Recherche renseignements sur utilitaires et jeux contre logiciels. **Isabelle BAL, SP69212/A, 75998 Paris, Armées.**

CBM 64 : cherche contact sérieux pour échange de News uniquement sur disquettes. Vends cartouche Fast-Load (50 F). **Arnaud LECHIPPEY, 24, route de Marcoussis, 91310 Montlhéry. Tél. : 69.01.17.05.**

Échange News sur CBM 64. Au 26 nov. 87 : Crazy Cars, Thundercarts, 720 Deg, Dieux de la Mer... (sur disk). **Marc DHALEINE, 10, rue Jules-Valles, 78130 Les Mureaux (Bouafle). Tél. : 30.99.50.73.**

Vends ou échange jeux sur Commodore 64 et Amiga : Shott'n Construction. Set, Basil, etc. **Jean-Pierre CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

C 64/128 échange jeux sur K7/disq, envoyez liste (possède World Class LB., The Pawn, Infiltrator, etc.). **Emmanuel VERGUET, Le Bourg, Ratte, 71500 Louhans. Tél. : 85.75.20.97.**

Recherche progrs en mode C 128 et les échange contre progrs C 64 sur disks. Envoyez-moi vos listes ! Donne progs contre power cart. **Éric SCHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach.**

Achète lecteur de disquettes 1541 pour CBM 64 (env. 800 F). Vends ou échange nombreux jeux sur disks pour C 64. **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, Hersin-Coupigny, 62530. Tél. : 21.27.93.25.**

Échange, vends, achète jeux sur K7 disk pour C 64. Vends originaux sur K7 : Gauntlet, Hit Pack 2, Winter Games, Indiana Jones... Port non compris. **Frédéric LAURAIRE, 12, rue de la Fontaine-Saint-Martin, 03400 Yzeure.**

C 64 échange ou vends News sur K7. Possède Leader Board, Int. Karaté, Cauldron 1 et 2, Hacker 2, Boulderdash, Pipstop... Réponse assurée. **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél. : 22.53.87.56.**

Échange jeux C 64 (uniquement K7), possède nbrx jeux, cherche contacts étranger et France. Envoyer liste et timbre. **Olivier FRUGERE, 13, bd Louis-Terrier, 28100 Dreux.**

Cherche contact Amiga sur Paris. **Gérard L'ÉCOLIER, 18, rue de la Vega, 75012 Paris. Tél. : 43.40.78.27.**

Amiga échange jeux sur toute la France et à l'étranger. Achète lecteur 3 pouces et demi ou échange contre logiciels. **Fernarid VELEZ, 22, rue Champmaillot, 21000 Dijon.**

Amiga échange progs, sur toute la France et à l'étranger. Réponse assurée. **Gérald GRASSET, 15, bd de la Défense, 21000 Dijon.**

Débutant sur Amiga, échange, achète ou vends tout programme. Envoyez listes ou prix. **Frédéric TOURNAY, 18, rue de Bellevue-Neulliac, 56300 Pontivy. Tél. : 97.39.61.17.**

Amiga 500 recherche contacts pour échanges divers. France et étranger. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81 (ap. 18 h.).**

Amiga recherche correspondant en vue d'échanges. Recher-

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'ŒUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200

Tél. : (1) 43.57.82.05

P.A

che « California Games » et autres nouveautés. **Florent DUSSOUILLEZ, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.19.29.**

Amiga, échange nombreux programmes dont pas mal de nouveautés. Contactez-moi rapidement. **Éric BEURARD, « La Chenaie », route de la Salvetat, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.58.73.**

Pour échanger les meilleures News sur Amiga 500, contactez-moi ! (possède contacts Canada, Norvège, Italie...). **Xavier RAME, 17-22, Vieil-Castel, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.07.13.**

Amiga cherche contacts sérieux en France ou à l'étranger. Réponse assurée. **Pietro BORRELLI, 31 bis, rue Le Nostre, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.91.99.**

Cherche Amiga-Users pour me convaincre que l'Amiga 500 est meilleur que l'Atari 1040 STF. Réponse assurée. **Christophe LESIAK, 5, Ville-Champagne, 91800 Épinay-sous-Sénart. Tél. : 60.46.25.11 (ap. 19 h.).**

Recherche possesseurs Amiga (500, 1000, 2000). Reçois des nouveautés chaque semaine. Envoyez liste et téléphone. **Dominique PROVILLE, 130, rue Jean-Jaurès, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.34.39 (ap. 19 h.).**

Échange programmes pour Amiga et Atari ST. Écrire à David (Amiga) et Hervé (ST). **David ou Hervé LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, Douchy-les-Mines, 59282. Tél. : 27.44.65.61.**

Amiga, cherche contacts pour échanger uniquement Super News ! **Bruno ZANNIER, 14, allée du Béarn, 54420, Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.29.37.53.**

Échange ou vends programmes sur Amiga 500. **VINCENT. Tél. : 47.82.07.49.**

Amiga 500 cherche bon programmateur LM, C,... pour création jeu d'Arcade, Arcade-Aventure. Éch. nbrx jeux, Util, Demos. Ch. Emul Mac, 520 ST. **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Dessins pour Amiga et programmes pour C 64. Cherche programmes A 500. **Sylvain GAMEL, 22, rue de la République, 26400 Crest-Drome. Tél. : 75.25.12.14.**

Cherche contacts Amiga 500 pour échange jeux, utilitaires, divers. Vds originaux C 64 (K7, disk). Vds lect. K7. **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Échange programmes très récents sur Amiga 500 (France ou étranger). **Bruno ZANNIER, 14, allée du Béarn, 54420 Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.29.37.53.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échange. **Didier PEYROUSÈRE, 18, allée Mendès-France, 51170 Fismes. Tél. : 26.78.01.39 (ap. 18 h.).**

Amiga recherche correspondant en France pour échanges top niveau. Branché à fond P.A.O. (sur Laser). Cherche équivalent pour contacts. **Johnny DAUBES, 25, avenue des Vallons, 64100 Bayonne.**

Recherche correspondants sur Amiga en France et à l'étranger (Allemagne, Canada, etc.). Vends Barbarian (original) : 1 000 F. **Stéphane LALLEMAN, cité du Petit-Bois, B-2, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 39.14.62.37.**

Amiga 1000 éch. logiciels et cherche contacts au Canada. **Ivan MACHETTO, 73790 Tours-en-Savoie.**

Ch. programmateur en Fortran 77 sur ST ou autres contacts. **Alexis COMTE, avenue de Rangueil, INSA R3, CH 143, 31077 Toulouse.**

Cherche contacts 520 STF. Échanges trucs, astuces. Cède disc. 800 XL, bouquins, listings, trucs, astuces, liste contre timbres. **Jean GHOMRI, 4, rue G.-Guy-Loteau, appt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11.**

C 64 et Amiga 500 cherchent contacts. Recherche plus particulièrement toute doc. et aide à la programmation sur Amiga. **Hervé STACHNICK, 1, rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.20.29 (week-end).**

Échange jeux sur C 64 K7. Possède news (Mega Apocalypse, Renegade, Breaker, etc.). région Lyonnaise de préférence. **Thierry RUF, 160, rue Château-Gaillard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.60.**

Échange sur C 64 disq. utilitaires, news. Contact sérieux et durable. Vends K7 et disq. Région 69. **Antoine SIBILLE, 29, rue Royet, 69300 Caluire. Tél. : 78.30.15.43 (après 18 h).**

CBM 64 échange jeux sur disq. et cherche news. Cherche également des renseignements sur l'émulateur C 64 de l'Amiga ainsi qu'un drive 1541. **Joris THOMASSIN, 21, rue de la Noë de l'Epinette, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.06.31.**

Échange programmes divers sur C 64 (K7 uniquement). Possède news. **Vincent LE METAYER, 14, rue de Chambellan, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.30.96.**

Cherche correspondants pour CBM 64. Échange de jeux sur K7. **Jean-Michel DOUSSOT, rue de Vornay, 71350 Bragny-sur-Saône.**

Échange nombreuses news pour C 64 sur disq. uniquement. Envoyez vos listes. **Eric KIEFFER, 63, rue Principale, 57800 Betting. Tél. : 87.04.70.47.**

Cherche personne pour initiation à l'informatique sur CBM 128 sur région Valence. Échange jeux. **Pierre. Tél. : 75.72.05.44.**

C 64 K7 : possède 500 cc, Great esc., Top gun, Exp. Raider, Sailing, Tank, Way of Tigre + nouveautés sur K7. Recherche autres nouveautés. Envoyez listes. **Stéphane et Sébastien FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.57.49.**

C 64 échange news sur disq. uniquement. Cherche aussi schéma interfaces tous types pour C 64 ou 128. **Alain JONQUET, 31, rue du Fer-à-Cheval, Saint-Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.**

ACHATS

Achète jeux pour CPC 464, K7 originaux seulement et en bon état avec notice et boîtier. Envoyez liste et prix, réponse assurée. **Philippe VRAMMOUT, 105 avenue des Saules-Bondues, 59910.**

Achète Spectrum +2 ; ZX 1 ; Mdrive ; langages lisp Micro-prolog Sinclair ; Logo Forth-Artic ; utilitaires, périphériques ; avec leur manuel, t.b.é. **Olivier LEHÉ, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Achète Sorcellerie 2 et 3 (pas trop cher). Cherche aussi nouveauté pour Apple 2. **David FONTAINE, 5, rue Pablo-Neruda, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.80.89.**

Achète Hardcopieur, nbx logiciels (Air Ball, Road Runner, Starglider). A bas prix, possède Music Studio pouvant faire l'objet d'échange : urgent ! **David BECQUET, Pommereux, 76440 Forges-les-Eaux. Tél. : 35.90.64.83.**

Achète moniteur couleur (compatible ST), prix : env. 1 000 F. **Dominique ALLEROU, résidence du Chemin-Vert, bât. B 2. Tél. : 39.35.03.12.**

Cherche pour Amstrad le jeu Doomdark's Revenge en K7 ou disq., proposé prix (K7 pas plus de 100 F, disq. pas plus de 200 F. **Mathias HAVET, 25, rue de la Gare, la Crèche, 59290 Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.**

Recherche World Cup Carnival désespérement ainsi que la compilation « The Sports Pack », tout pour CPC 6128. **Arnaud LEFEVRE, 788, rue de Clermont, 60600 Breuil-le-Sec. Tél. : 44.50.46.28.**

Cherche écran 1 ligne, 24 caractères pour Sharp PC 1251 ou Pocket 1251 hors d'usage mais avec un écran en bon état. **Jean-Marc BECQUET, 19, rue Marianne-Cohn, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.37.49.87 (week-end).**

Achète toutes aides sur programmes Commodore 64. **Olivier SCHMIDT, 7, rue des Prés, villa des Tulipes, 57520 Rouhling. Tél. : 87.09.03.63.**

Achète Atari XL, XE, périph. : drive, impr. Atari ou pas, monit., cart., Tab. Tact., A 850, Joy et Paddles Atari, Voice Master + ch. cont. sérieux sur XL, XE, ST. **Jérôme DELSARTE, 12, route Nationale, 59540 Inchy-en-Cambraisis.**

Achète News pour ST 25 F maxi. Échange possible. **André RICHARD, 26, rue Haute-des-Fossés, 59300 Saint-Michel. Tél. : 29.90.20.31.**

Achète cartouches pour Atari 130 XE (« Atari-Texte ») etc. ainsi que logiciels utilitaires faire offre écrite avec description sommaire. **François DUPONT, 24, rue Claude-Debussy, 49000 Angers.**

Recherche drive 1050 Atari en état ou en panne plus schéma Dynamik Duplicator ou ce dernier bas prix. **Jean-Jacques CONNANGLE, 7 impasse de la Thève-Mongressin, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 44.58.83.21.**

Cherche news pour 6128. **Yann PERROTTE, 31, bd de la République, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.61.67.48.**

Urgent ! Achète tous programmes graphiques pour C 128/64. Envoyez liste (très bas prix !). **Régis DELEZENNE, 26, cité Henri-Beghin, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.33.71.**

Virgule K7 pour Commodore 64, à bas prix. Merci. **Yann PRIOL, Lochrist, 29217 Le Conquet. Tél. : 98.89.00.40.**

Je cherche quelqu'un qui aurait Zombi, Asphalt, Rambo, Gauntlet pour Commodore 64. **Frédéric BAUDOT, Chemin du Villards-Issans. Tél. : 81.92.34.31.**

Achète épaves de Commodore 64, 128, Thomson, Amstrad, Spectrum. A prix très bas. Échange pièces détachées d'ordinateurs. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verbote, 90300 Salbert-Evette. Tél. : 84.26.16.67.**

Achète pour Commodore 64, lecteur de disquette + jeux Eurêka, Beam Rider. **Alain LESASSO, 3, avenue Jean-Jaurès, 63300 Thiers.**

C 64 cherche Fourth Protocol K7, Azimut. **Christophe GEHIN, 20, rue de Noailles, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.36.12**

Achète disquettes 3"1/2, ayant déjà servi, ou bien neuves à 5 francs maximum. Échange softs et astuces sur Amiga. **Gilles DEBORD, rue Jean-Beaumont, 03600 Commentry. Tél. : 70.64.94.44**

Achète épaves de Commodore 64/128 (ou lecteurs disks) de Thomson, d'Atari, d'Amstrad + épaves de cartouches (à bas prix) + interfaces. **Sylvain LERMARIÉ, 39, rue du Verbote, 90300 Salbert-Evette. Tél. : 84.26.16.67.**

CLUBS

Nouveau club entièrement consacré à l'Amiga. Demandez la documentation. **Laurent REINICHE, rue du Coteau-Errevet, 70400 Héricourt.**

CPC 464 création club par correspondance (journal ; courrier ; concours). Adresser coord. + Pokes + Trus (environ Colmar). **Fabrice ARBOGAST, B.P. 51, 68140 Munster.**

Possesseur Amstrad CPC 464 + Lecteur disquettes recherche contacts sérieux en vue échange logiciels et idées ou création club à Boulogne. Laisser vos coordonnées pour **Thierry. Tél. : (16) 48.76.02.23.**

CPC 35 club (échanges log., trucs, solutions, concours). Journal du club. **Patrick DAMBREVILLE, 10, rue de Rillé, 35300 Fougères.**

Club Rungamme par correspondance et pour TO8/9+, CPC 464 cherche adhérents. 100 F par an + 1 abonnement gratuit au journal du club. **Club Rungamme, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. . Tél. : 84.30.26.96 (après 20 h).**

Recherche personne intéressée par la création de club informatique possédant un local ou une pièce pouvant servir au club. **Thierry MESTREL, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Bonjour ! Un nouveau babillard est ouvert. Il se nomme Info-64, il est ouvert 24 h sur 24, il est au Canada et c'est gratuit. **Gilbert CLOUTIER. . Tél. : 514.351.7142.**

Club Spectrum cherche membres pour longue vie et échanges fructueux : pas cher, Fanzine, pokes, plans, PA, Forum... Contactez-nous... vite ! **Bernard SCHAEFFER, 15, rue de Stosswihr, 67100 Strasbourg. . Tél. : 88.34.54.13.**

« Delirious Mag » pour C 64 et Amiga. Envoyez 4 timbres à : **K.S.K., 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges.**

Serveur Minitel et Club C 64 sur Anaconda. Ce serveur propose un club (journal, bidouilles, échanges) et des choses inédites (80 colonnes). **ANACONDA, sur Paris. . Tél. : 47.55.99.09 (13 h à 24 h).**

« AIDS », le nouveau Fanzine Commodore est sorti ! Des News, Reviews, Pokes, Ciné, BD, etc. 2,20 F et enveloppe à : **K.S.K., 17, rue Malbert, 18000 Bourges.**

Club C 64, nombreux avantages pour explorer à fond tous vos jeux. Échange News contre Drive 1541. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Création d'un club Amiga. Échange de logiciels. Envoyez-moi vos trucs, astuces, solutions et problèmes. **Jean-Marc MAZIERE, Club Amiga 91, 205, rue Desaix. Appt 121, 91000 Evry. . Tél. : 64.97.91.01.**

Création du club Megaland pour possesseurs d'Atari ST. Une revue sur les ST sera éditée. Documentation gratuite contre timbres. **Club Megaland ST, 12, bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.41.32.61.**

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Costa, Joachim Chalane, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Alain Huygues-Lacour, Imagex, Fabien Lacaf, Chine Lanzeman, Dominique Leclerc, Bernard Martinez, Guillaume Murat, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Jean-Michel Rossi, Ivan Roux, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Mickaël Thévenet, Charles Villoutreix
Premier maquettiste : Gérard Lavoir
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe
PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine
Assistante : Claudine Lefebvre

Exécution : Philippe Castagné
ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

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

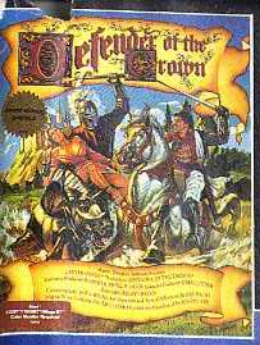
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.75.99.94.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT)
36, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 127 500 ex.

Le haut de gamme du Soft

Disponible dans les 200 magasins

TANDY®

NUMERO VERT: 05.10.10.00



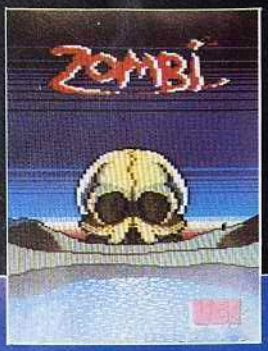




Photo: Cheyco LEYDMANN



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

UBI Soft

Bob Morane Jungle : Voici ce qui vous attend !

" Espinazo del Diablo " de la SIERRE NEVADA de SANTA MARTA. Colombie. Incantation des CHIBCHAS au soleil couchant.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.







BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action. Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES