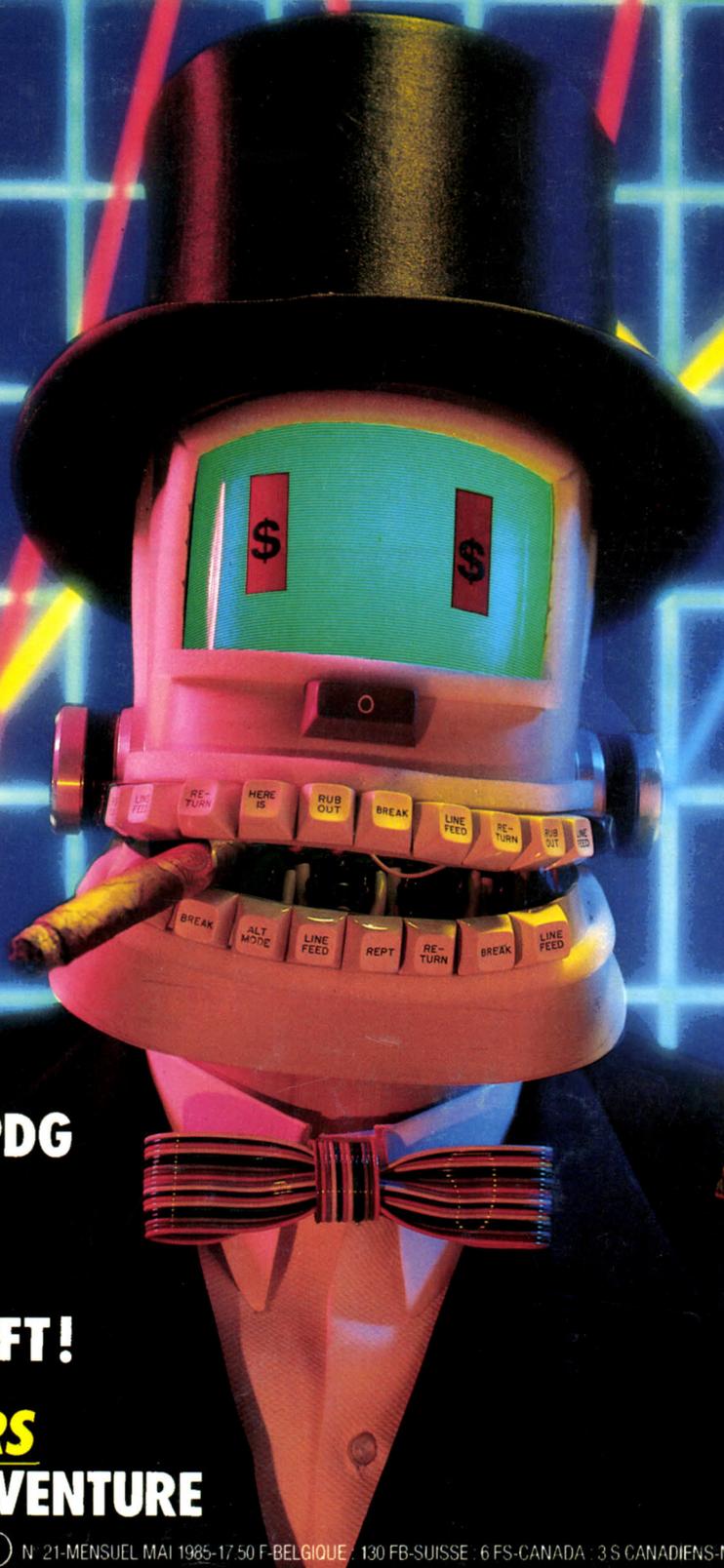


TOP GUN

MICRO-JEUX-VIDEO



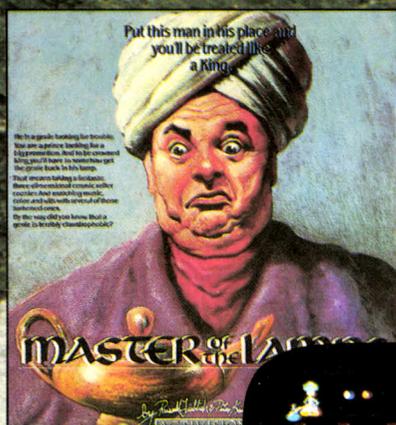
BUSINESS
LES MICRO-PDG
S'AMUSENT

TUBES
CHOC EN SOFT!

SOS LECTEURS
CRACKEZ L'AVENTURE

ACTIVISION

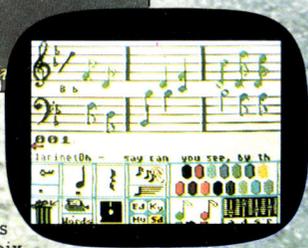
L'ENERGIE MAGIQUE



MASTER OF THE LAMPS
 Un jeune prince cherche à reconquérir le trône ayant appartenu autrefois à son père. Mais il doit prouver sa valeur. Trois génies testeront le jeune prince.



MUSIC STUDIO
 Pas seulement un programme musical comme il en existe déjà. Vous pouvez créer, modifier, jouer vos propres compositions ou musiques de votre choix.



ACTIVISION
 MICRO LOISIRS MAXI PLAISIR

COMPATIBILITÉS : COMMODORE C 64
 (disquette et cassette)

RCA (6) 934 20 50
 DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

TILT

MICRO JEUX

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (1) 824.46.21

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Secrétaire de rédaction

Francine Gaudard

Rédaction

Véronique Charreyron

Patrice Desmedt

Ont collaboré à ce numéro

Olivier Alexis

Bernadette Colson

Guy Delcourt

Jacques Harbonn

Olivier Hautefeuille

Jean-Michel Navarre

Stormbringer

Jérôme Tesseyre

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Maquette

Christine Gourdal

Gérard Lavoit

Michel Longuet

Pascale Millet

Secrétariat

Sylvie Lefebvre

Direction technique

Guy Cuypers

Jean-Jack Vallet

Relations extérieures

Françoise Serre-Loutreuil

Publicité

Régimax

1, rue Taillout

75009 Paris

Tél. : (1) 824.46.21

Directrice de la publicité

Fabienne Dexidour

Chef de publicité

Marine Viguie

Assistante

Brigitte Aupeclé

Administration - Ventes

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (1) 824.46.21.

Direction des ventes

Jean-Paul Biron

Ventes

Michel Vincent

16.05.321.321,

téléphone vert gratuit 24/24.

Abonnements

101, rue Réaumur, 75002 Paris.

Tél. : (1) 508.94.53

Directeur de la promotion

Bernadette Seramage

France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F. 1 an (10 numéros) : 145 F. 2 ans (20 numéros) : 290 F. Étranger : 6 numéros : 125 F. 1 an (10 numéros) : 195 F. 2 ans (20 numéros) : 390 F. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets).

Éditeur « Tilt-micro-jeux » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Président directeur général

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué

Jean-Pierre Roger

• Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.

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

Couverture

Jérôme Tesseyre et Pierre Sabatier

Accessoires vestimentaires : Maratier



TILT

N° 21 - MAI 1985

MAGAZINE

Tilt Journal - L'actualité de la micro informatique ludique. Nouveautés, indiscretions, le point sur le L.E.T. (salon de la micro de Londres), une page « spécial Colecovision » et le portrait du créateur du mois. p. 6

Actuel - Abandonner son job et créer sa propre société ? Jacques Palpacuer a plongé. Il nous dit tout sur la naissance et le développement d'Exelvision. p. 18

NOUVEAU

Tubes - Cassettes, cartouches et disquettes. La sélection des meilleurs logiciels du mois, impitoyablement traités par les spécialistes de Tilt. p. 24

Coup d'œil - En bref, les logiciels qui nous ont séduits. p. 46

Banc d'essai - Le Squale, un nom de tueur pour un micro ordinateur breton qui compte bien planter ses dents dans le marché très disputé de la micro familiale et semi-professionnelle. p. 49

EXCLUSIF

Dossier - Prenez les rênes de l'économie en main, devenez P.-D.G. ou grand capitaine d'industrie et jugglez la crise grâce à des simulations économiques fascinantes. Mais gare à la banqueroute. p. 52

GAGNER

Ludic - Broadsides vous lance sur les mers, pour un combat sans

quartier contre le célèbre amiral Nelson. Arriverez-vous à envoyer la perfide Albion par le fond ? Les « trucs » de Patrice Desmedt, grand navigateur devant l'éternel... p. 68

Rôles - « Alien », pour Spectrum 48 Ko n'a pas résisté à Jacques Harbonn. p. 72

- S.O.S. aventure : beaucoup de questions sur les derniers logiciels parus et les conseils de Pascal pour venir à bout du « Diamant de l'île maudite », de Loricels. p. 74

- Eureka, quant à lui, continue à rendre fou les plus grands aventuriers. Et les 250 000 F restent à prendre. Le second coup de pouce de Tilt se trouve p. 76

CHOC

Les classiques - Le Conchess se met au H, un nouveau module pour les fous d'échecs. p. 78

CONTACT

Service compris - L'actualité des jeux d'arcade. Jean-Michel Navarre a affronté des envahisseurs d'un nouveau type. p. 80

Cher Tilt - Le courrier des lecteurs. p. 82

Petites Annonces - Achats, ventes, clubs, échanges, tournois. p. IX

CRÉER

Sésame - Bolides en folie, Tir à l'arc, Tout schuss, Casse-cou, quatre listings pour MO5, Atari 600 XL, Spectrum 48 Ko et TI 99/4A et les jaquettes de Tilt pour vos K7. p. I

Ce numéro comporte un encart folioté de I à XVI, au centre du journal.

"TOI AUSSI, ÉLARGIS TES CONNAISSANCES"



Les explorateurs d'aujourd'hui.

Tu le sais ; en France on a plein d'idées mais pas beaucoup de pétrole. Alors on se sert de nos bonnes idées pour améliorer notre production et trouver ailleurs ce qui nous manque.

Chez Elf Aquitaine, 4500 spécialistes se consacrent ainsi à l'exploration pétrolière, à terre et en mer, de l'Alaska à la jungle colombienne, de la Mer de Chine à la brousse gabonaise.

Ils sont passionnés par leur métier et ils réussissent. Grâce à eux, Elf Aquitaine produit autant de gaz que la France en consomme et l'équivalent du quart de ses besoins en pétrole.

Tu vois, Elf Aquitaine ce sont des gagners qui mènent une aventure à la dimension du monde.

dans le génie génétique et la microbiologie. Il doit permettre d'améliorer toutes sortes de produits dans des domaines aussi différents que les médicaments, les cosmétiques, les semences, ou les produits alimentaires. Déjà un premier succès : la production de l'hormone de croissance humaine.

Tu vois, Elf Aquitaine a dès aujourd'hui les idées de demain.

De l'énergie pour longtemps.



LET... 'S GO!

Le LET, Leisure Electronics Trader, vitrine d'exposition des principaux fabricants de soft anglais, attire chaque année les spécialistes européens de la micro-informatique ludique. Jacques Harbonn, notre envoyé spécial à Londres, fait le point.

Les cloches de Big Ben ont résonné aux accents des « bips » des micro-ordinateurs les 17, 18 et 19 février derniers. Pas de mystère, le palais d'exposition londonien Olympia accueillait le LET 85, grand rassemblement des sociétés productrices de logiciels et de matériel pour ordinateurs familiaux. Au total, quelque 160 exposants. Stars déjà sacralisées de ce salon : le *Spectrum* et le *Commodore 64*, talonnés de très près par l'*Amstrad*. Cette machine au rapport qualité/prix étonnant a passé le « Channel » avec tous les honneurs. Côté nouveaux ordinateurs, c'est les restrictions puisque seulement deux machines étaient présentées, à savoir l'*Einstein* et l'*Entreprise (Landsay 64)* en France). Diverses constatations s'imposent : les logiciels deviennent de plus en plus complexes ; les jeux de pur réflexe cèdent le pas à des jeux mi-action mi-aventure où la stratégie et la réflexion revêtent une certaine importance. Les jeux de rôle percent tout en gagnant en puissance et en difficulté, l'attrait de *Donjon et Dragons* y est certainement pour quelque chose. A noter aussi les gros progrès effectués dans la distribution des jeux sur le continent : les meilleurs sortent simultanément en Angleterre et en France. Cela nous change des années passées où il fallait attendre parfois plusieurs mois pour voir venir sur le marché français les grands du hit-parade. En ce qui concerne le « hardware », peu de nouveautés, en dehors des lecteurs de disquettes pour *Spectrum* et *QL* (très attendu), mais plutôt un fourmillement de petits accessoires, dont certains très utiles. N'en déplaise aux pessimistes, le marché de la micro-informatique familiale a l'air de bien se porter, au grand bénéfice de tous les utilisateurs.

tout qu'un *Commodore 64* et une voix de fausset, ne désespérez pas, le *Currah speech 64* vient à votre secours... sans dérober de RAM au système Basic. Il permet un contrôle de la parole par le clavier ; les touches « parlent » dans deux tons, aigu et grave. Même topo pour le *Currah speech*, adaptable sur *Spectrum*, qui bénéficie en plus d'un certain support « software ». Prévoyez que dans un futur proche vous pourrez même lui adjoindre un source permettant d'écrire des instructions en Forth et en Assembleur au sein d'un programme Basic. Datel electronics joue la carte de la polyvalence. Son *Vox-Box* combine les fonctions de synthétiseur de voix, d'interface joystick (système Kempston) et d'amplificateur sonore. Simple d'emploi ; il se branche à l'arrière de votre *Spectrum*.



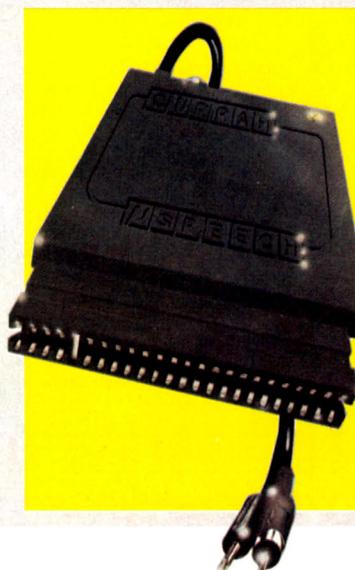
DRIVE : DU NOUVEAU

Au pays des lecteurs de disquettes le nouveau drive de Medic Data Systems Ltd est roi, qu'on l'utilise en simple ou en double. La capacité de stockage gigantesque : 737 K formatés, équivalente à celle de certains disques durs peut même être élargie par adjonction d'une mémoire supplémentaire allant jusqu'à 512 K. Du consistant pour les « mémoires vives ». A usage professionnel essentiellement !

Chez Sinclair, le nouveau drive de la ligne *QL*, vient de sortir un drive demi-hauteur qui opère sous CP/M et QDOS. Il accepte les disquettes de 3, 3 1/2, 5 et 8 pouces et traite 200, 400 et 800 K.

Timex, quant à lui lance sur *Spectrum* le lecteur de disquettes FDD System qui fonctionne en TOS (Time Operating System). Il présente la double particularité de ne pas utiliser de mémoire Spectrum et d'autoriser l'accès direct comme le séquentiel. C'est un appareil à 40 ou 80 pistes, simple

comme Ella Fitzgerald ou marmotter comme Orson Welles et que vous n'avez en tout et pour



VOIX SYNTHÉTIQUES

Les synthétiseurs de voix ont le vent en poupe. Dénominateur commun à toutes les machines, la voix est recréée par association de phonèmes ou sons élémentaires, avec — à la clé — un vocabulaire infiniment vaste. Nouveauté fort appréciable : plus n'est besoin de connaître le *Volapük* (langue internationale artificielle) pour s'exprimer ; on peut maintenant entrer les données dans la langue de Shakespeare ou de Voltaire. Il vous faudra seulement les précéder d'un « Say » ou d'un « Print » ou d'une autre fonction caractéristique de la marque. Si vous voulez yodeler comme un bouvier bavarois — Say (AAaaAA) —, casser les verres

ou à double face. Pour mémoire, une face simple à simple densité offre une capacité utilisateur de 140 K formatés. L'interface requise (TSI.1) accepte 4 lecteurs. D'autres nouveautés en perspective pour le LET d'automne ? Élémentaire, mon cher Watson !

A CHACUN SON JOYSTICK

Confort et rapidité sont les deux mamelles du joystick londonien version 85. Adieu les « manches à balai » de papa, les index tétanisés et les dérapages incontrôlés. Pire que du luxe, c'est une débâche d'idées et de qualificatifs : joystick « suprême », « génial », « de compétition », « de luxe », joystick pour gaucher, joystick à ventouse de haute adhérence, manches anti-dérapants ultra ergonomiques, câbles immensément longs, et boutons super-rapides pour tirer plus vite que son ombre. Voilà les grandes lignes. A quand le joystick lumineux pour jouer la nuit ?

Zip-stick vous propose un joystick solide (composants en acier) et profilé à manche en caoutchouc conçu pour tenir sur la table et dans la main. Une interface adéquate pour *Oric* et *Spectrum* s'impose.

Kempston prend la route des circuits avec ses formules de course « Grand-prix ». Dernière trouvaille, le joystick « Formule 2 » — avec ses quatre ventouses, ses trois boutons de tir, son manche ergonomique — s'impose dans la catégorie des contrôles type « hélicoptère ». Il vous garantit une bonne maîtrise dans les jeux d'action rapide (compatibilité avec

Atari, *Commodore*, et *Sinclair-Spectrum* avec l'interface Kempston).

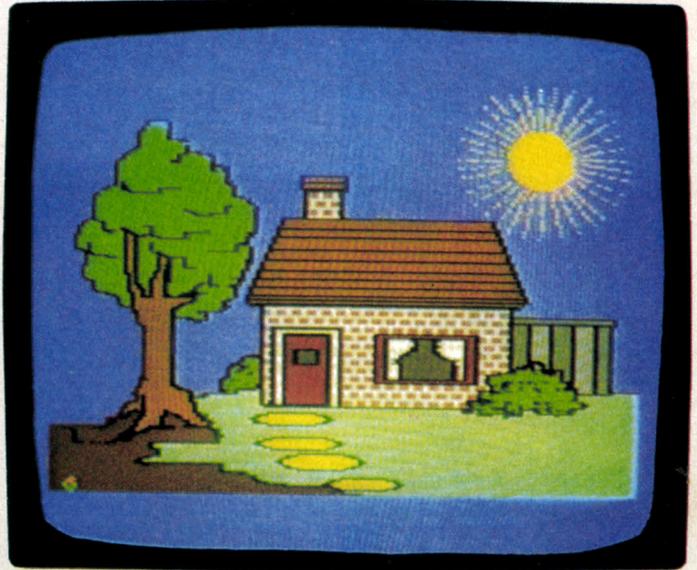
Dans les forges de Vulcan, trois joysticks ont vu le jour : le *Gunshot 1*, premier joystick en technicolor, le *Gunshot 2* à boutons de tir rapide, et enfin — dernier né — le *Vulcan MSX* compatible avec toutes les machines de ce type. Le *MSX* reprend toutes les qualités de ces petits frères, à savoir : manche ergonomique multidirectionnel coulé d'un seul tenant, boutons de tirs rapides. A utiliser avec interface Vulcan sur *Spectrum*.

La gamme présentée par Spectra-vidéo comprend trois *Quiskshot*. Le troisième du genre vise le haut de gamme ; il affiche deux ensembles indépendants de boutons de tir, un clavier numérique spécial « lecture facile », un manche ergonomique, des ventouses intégrées au socle, un câble extralong, et est utilisable sur *Coléovision* et autres. Retour au joystick de la génération précédente (n'y voir aucun sens péjoratif) avec *Sure Shot*, le prince des joysticks d'arcade de la blanche Albion. Du joystick increvable (toutes les pièces sont fixées au châssis d'acier) recouvert d'une carapace de bronze. Originalité : vous pouvez acheter les pièces séparément, un détail primordial en cas de casse. Il s'agit d'un modèle présentant une vaste compatibilité, ... de *Commodore* à *Atari*, de *Amstrad* à *Einstein* en passant par tous les *Sinclair*.

Roulement de tambour, on arrive aux interfaces sur *Spectrum*. Outre la désormais classique « joystick interface », Kempston présente le « pro joystick interface » qui permet d'élargir la palette de jeux utilisables avec un joystick (joystick software, Cursorkey software, Sinclair/Psion software). Elle possède une prise pour cartouche ROM.

Autre nouveauté, la *Centronics E interface*, permet de connecter le *Spectrum* à des imprimantes.

Pour tordre le cou aux problèmes d'incompatibilité joystick et standard du *Spectrum*, ComCon a créé une interface programmable. Il suffit de brancher les connexions de fonction aux touches du clavier. Il y a de la place pour deux boutons de tir supplémentaires. Tous les joysticks à prise standard sont compatibles.



POUR LES ARTISTES

Pour les Léonard de Vinci en puissance, SSL sort une nouvelle tablette graphique, la *Saga GP*, qui intègre les fonctions classiques du style dessin, cercle, ligne, duplication, sauvegarde de l'écran... Résolution illimitée et grande aire de dessin. Le *Saga GP* est actuellement compatible avec *IBM*, *Apple*, *Commodore* et *Spectrum* ; des versions *MSX* et *Amstrad* sont annoncées. Anirog propose une tablette légèrement différente : la *Supers-Ketch*. Le dessin reproduit sur l'écran correspond au déplacement d'un stylet sur la tablette ; très commode pour les copies ou les croquis à main levée.

Le logiciel est fourni avec l'ensemble et le matériel compatible uniquement avec le *Commodore 64* (résolution : 160 x 200 ; 16 coloris).

Venons-en aux claviers. C'est le domaine de prédilection de Saga qui en propose trois, de type



Qwerty pour *Spectrum*. Finies les acrobaties manuelles. Le *Saga 3*, dernier de la série possède 87 touches (dont 27 entrées simples) et une barre d'espacement grand format. Pas de chance pour Saga, le *Spectrum +* a un clavier nettement mieux que son petit frère le *ZX 81*.



MI-JEU MI-GRAPHE



A mi-chemin entre les joysticks et les tablettes graphiques, Marconi lance un tracker-ball pour *Commodore* et *MSX*, livré avec son logiciel et un guide d'utilisation : le RB2. Son intérêt : un positionnement précis du curseur dans les deux axes de l'écran, des changements de direction instantanés, et trois boutons programmables par l'utilisateur.

SON IMAGE VIDÉO



Avec 207 200 entrées et 78 pays représentés, le 27^e festival international du son et de l'image vidéo, qui s'est tenu à Paris du 13 au 17 mars dernier, bat tous les records d'affluence. Sous le feu des projecteurs : les innovations qui vont transformer les habitudes de communication, du satellite de télé-communication directe au réseau câblé en fibre optique, en passant par le traitement numérique de l'image, mais aussi des « semi-nouveautés » en matière de micro-informatique. Nous avons noté de nouveaux périphériques chez Amstrad : drive et imprimante, et chez Philips : extension de mémoire de 16 Ko pour VG 500 et 2 imprimantes.

Au rayon des animations la micro-informatique s'est taillée une part de lion. Le concours « A la découverte du micro-ordinateur », conçu comme une réflexion sur le rôle et la place des micros dans la vie quotidienne et professionnelle, a vu la victoire de la 4^e S et de la 5^e A du CLEG Maurice Utrillo de Paris (18^e), de la 5^e B du CES Bel-Air de Meudon, et de la 4^e II du Lycée Molière de Paris (16^e).

Le challenge d'échecs électroniques organisé par la ligue de France d'échecs au sein de la région Ile-de-France consacre la suprématie de l'Est : parmi les cinq premiers, quatre portent un nom slave !

Sur la plus haute marche du podium, on retrouve Eric Kalinsky, âgé de 17 ans, qui a mis l'ordinateur échec et mat en 39 coups ; deuxième : Frédéric Bethouart, âgé de 24 ans avec mat en 64 coups. Le troisième, Serge Nimerovski, âgé de 14 ans seulement, a été maté en 39 coups. Parmi les allées Debussy et autres Berlioz du CNIT, un hôte un peu étrange : la rue des écoles, soit 15 stands où 20 000 jeunes ont pu

se renseigner sur les métiers et les formations de la filière électronique. 3 000 d'entre eux ont même poussé jusqu'à s'asseoir au pupitre de 10 Minitel pour consulter « Orientelec », un programme d'orientation scolaire.

BANLIEUE BLUES

La banlieue n'est plus délaissée par les boutiques de micro-informatique. Le sud de Paris possède un nouveau point de ralliement, « Gametronic », à Gentilly. Tous les micros classiques sont disponibles accompagnés de leurs logiciels, et ce qui ne se trouve pas en magasin est disponible sur commande. Les membres du Gametronic-club peuvent venir jouer à la boutique pour 10 F par après-midi, et bénéficier de réductions sur les cours de Basic du samedi. (Gametronic, 12 bis, rue Lecoq, 94250 Gentilly. Tél. : (1) 546.40.00.)

CARNET ROSE

Les créateurs de logiciels français ne s'endorment pas ! Une nouvelle société vient de se lancer dans la création et l'édition de programmes. On trouve au catalogue Thesauru's, un jeu d'aventure pour TO 7/MO 5, et plusieurs logiciels éducatifs pour l'EXL 100. (Minipuce, 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : (3) 486.51.13.)

A PLAT

Oubliées, les feuilles de papier froissées ! Un nouveau type d'imprimante arrive, avec technique d'entraînement du papier à plat. La « Riteman F+ » possède en outre un graphisme haute résolution, avec un rapport de point de 1 à 1, pour une parfaite



reproduction des cercles, des caractères programmables, et une vitesse d'impression de 105 caractères par seconde. Elle est équipée, en standard, d'une interface parallèle type Centronics et peut être équipée avec des interfaces pour ordinateurs Atari et Commodore Vic 20 et 64.

Prix : 4400 francs environ.

Et pour tous ceux qui possèdent un ordinateur Atari 600/800 XL, une interface permet de connecter leur micro favori avec une imprimante équipée d'une liaison parallèle de type Centronics, ce qui leur donne un très large choix.

Prix : 908 francs. Distribué par Neol, 4, rue Nationale, 67800 Bisheim, tél. : (88) 62.37.52.

CASSETTE ANTI-CHÔMAGE

Trois amis se trouvaient au chômage. Las de pointer à l'A.N.P.E., ils décident de lancer leur propre société. Au moins, ils ne risqueront plus de se faire licencier par un patron. Créer une entreprise, c'est difficile. Car il est bien connu que les banques prêtent à ceux qui ont déjà de l'argent. Cela n'empêche pas Thierry Etienne et ses compagnons de se jeter à l'eau. La S.C.O.O.P. (Société Coopérative

Ouvrière de Production) est créée le 1^{er} décembre 1984. Son but : fabriquer des cassettes spécialisées pour l'informatique. Trois mois après, les cassettes C 10 E.R.T.B.M. sont sur le marché. Elles sont pratiques (plus besoin d'aller chercher le programme désiré à l'autre bout d'une cassette longue durée) et surtout fiables. Les axes en acier assurent un parfait déroulement, le support ne subit aucun étirement, la couche de fer est de bonne qualité. Prix indicatif : environ 12 F. E.R.T.B.M., 59, route nationale, 69420 Condrieu. Tél. : (74) 56.69.34.



TAM-TAM SOFT

Electron ne faiblit pas ! les deux boutiques demeurent à la pointe, de chaque côté de la Seine. Car Electron, c'est aussi rive gauche, au métro Alésia, à deux pas de Montparnasse. On y trouve toutes les nouveautés, avec particulièrement les jeux qui ont fait sensation au dernier C.E.S. de Las Vegas : J.I. Joe, Summer Gammes II, The Right Stuff, Breake Dance (Epyx), etc. Et sans oublier les nouveautés pour la console Coleco, comme Tapper, ou 2010, et toujours un choix impressionnant de cartouches « introuvables » pour les consoles Atari et Mattel. Et si vous passez à la Foire de Paris, vous ne pouvez pas manquer le stand Electron. C'est pratiquement toute la boutique qui est venue s'installer au salon de l'informatique. Electron, 163, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 541 41 63 et 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766 11 77.

Run informatique, le desperado du Commodore 64 et de l'Amstrad continue ses imports les plus fous. La ludothèque pour l'Amstrad progresse à pas de géant, avec des adaptations de classiques (Jet set Willy), des wargames (Spécial opérations), des jeux d'aventure (The Tripods) ou des simulateurs de vol (Air traffic control). Run informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 581 51 44 et 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris.



**Le club
des fanas
de la micro**

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

**SPECIAL
PROMOTIONS**

**VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!
DECouvrez MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!**

**ATARI 2600
239 F**

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

**SUPER
PROMOTION
75 F**

- CYRUSS
- STAR WARS ARCADE
- FROGGER II
- Q BERT
- POPEYE
- ROBOT TANK
- STAR MASTER
- KEYSTONE KAPERS

**MATTEL
INTELLIVISION
SUPER
PROMOTION
119 F**

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- ATLANTIS
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

75 F

- POPEYE
- TOUTANKHAM

**ATARI 600/800/XL
SUPER
PROMOTION**

- SUPER COBRA 75 F
- Q-BERT 75 F
- FROGGER 75 F
- POPEYE 75 F

COLECOVISION

- DECATHLON 275 F
- HERO 275 F
- PITFALL II 275 F
- PITFALL 275 F
- RIVER RAID 275 F
- BEAM RIDER 275 F
- ZENJI 275 F
- SUB ROC 275 F
- TENNIS 329 F
- WING WAR 399 F

**SUPER
PROMOTION**

- BC'S QUEST
- FOR TIRES 129 F
- OIL'S WELL 129 F
- THRESHOLD 129 F
- Q-BERT 75 F

**TI 99/4A
SUPER
PROMOTION**

- Q-BERT 75 F
- FROGGER 75 F

**5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité.**

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.

Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!

Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

**—
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12**

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

ORIC/ATMOS

- MR WIMPY 49 F
- WORLD WAR 3 49 F
- MISSION DELTA 89 F
- BUDGET FAMILIAL 99 F
- ZOOLYMPICS 119 F
- MILLIONNAIRE (ERE) 109 F
- CITE MAUDITE (ERE) 125 F
- MICROSAPIENS (ERE) 125 F
- FRELON 125 F
- STANLEY 125 F
- 1815 129 F
- TRIATHLON (ERE) 135 F
- SAGA (ERE) 135 F
- MACADAM BUMPER (ERE) 145 F
- DIAMANT ILE MAUDITE 145 F
- 3D FONGUS 145 F
- AIGLE D'OR 160 F
- RETOUR DR GENIUS 160 F
- FLIPPER 160 F
- MASTER PAINT 225 F
- LORIGRAPH 260 F

TO7/TO7-70/MO5

- ELIMINATOR 110 F
- PULSAR II 120 F

TO7/70-MO5

- ECHECS 3.7 110 F
- 1815 135 F
- MEURTRE GDE VITESSE 155 F
- AIGLE D'OR 160 F

MO5

- CROCKY II 110 F
- MILLIONNAIRE (ERE) 125 F
- VOX (ERE) 160 F
- MISSION DELTA (ERE) 160 F
- FLIPPER 160 F
- YETI 145 F
- STANLEY 125 F
- TABLO 5 225 F
- SPACE SHUTTLE 245 F

ATARI 600/800 XL^{GB}

- CAVERN OF KHAFKA 90 F
- FORBIDDEN FOREST 90 F
- DRELS 109 F
- FORT APOCALYPSE 109 F
- POLE POSITION 109 F
- BLUE MAX 109 F
- DROP ZONE 109 F
- SPITFIRE ACE 109 F
- NATO COMMANDER 109 F
- ENCOUNTER 109 F
- SUBMARINE COMMANDER 125 F
- ZAXXON 149 F
- BRUCE LEE 149 F
- SOLO FLIGHT 149 F
- F15 STRIKE EAGLE 149 F
- BATTLE FOR NORMANDY 149 F
- COMBAT LEADER 149 F
- DECATHLON NF 169 F
- SPACE SHUTTLE NF 169 F
- RIVER RAID NF 169 F
- PITFALL NF 169 F
- PITFALL II NF 169 F

APPLE

- BRUCE LEE 245 F
- DALLAS 245 F
- CONAN 275 F
- GHOST BUSTER 275 F
- PITFALL II 275 F
- HERO 275 F
- DESIGNER'S PENCIL 275 F
- TRACER FUNCTION 275 F
- MIND SHADOW 275 F
- SPACE SHUTTLE 275 F
- SEVEN CITIES OF GOLD 375 F
- PINBALL CONSTRUCTION SET 375 F
- LODE RUNNER 295 F
- AXIS ASSASSIN 375 F
- ONE ON ONE 375 F
- SKY FOX 375 F
- SUMMER GAMES 440 F
- FLIGHT SIMULATOR II 490 F
- SCOOP 275 F
- TRANSAT 269 F

ZX 81

- 3D FORMULE 1 (ERE) 70 F
- INTERCEPTEUR COBALT (ERE) 90 F
- BUDGET FAMILIAL (ERE) 90 F
- 3 D NORT 85 F
- COBRA 85 F
- RUINE 75 F
- TRAFFIC 75 F
- TENNIS 80 F
- ARGOLATH 140 F
- GRAPHIX 81 150 F
- ZX CHESS II 140 F
- FORTY NINER 85 F
- ROCKET MAN 85 F
- 3D MONSTER MAZE 80 F

MSX^{GB}

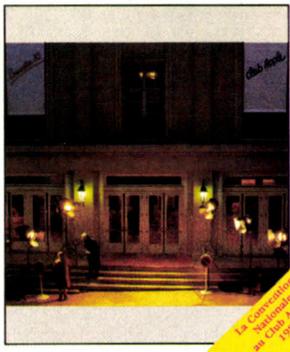
- MANIC MINER 90 F
- JET SET WILLY 90 F
- SUPER CHESS 99 F
- HYPER VIPER 99 F
- HUSTLER 115 F
- CHUCKY EGG 119 F
- GHOST BUSTER NF 139 F
- DECATHLON NF 139 F
- BEAM RIDER NF 139 F
- HERO NF 139 F
- PITFALL NF 139 F
- RIVER RAID NF 139 F

TOUS POUR UN

Les associations d'informatique sont de plus en plus nombreuses, et leur regroupement est une démarche de bon sens. Une nouvelle fédération vient de voir le jour, « Andante ». Elle regroupe déjà une soixantaine d'associations : clubs d'informatique, écoles, parents d'élèves, organismes de formation nationaux, centres sociaux, M.J.C., et propose différents services à ses adhérents, comme un serveur associatif, des formations spécialisées, des langages (Pascal, Assembleur, etc.). A l'heure de la télématique, il n'y a plus aucune raison de rester seul face à son micro ! (Andante, 99, rue de Merlo, 69600 Oullins. Tél. : (7) 850.32.66.)

A CROQUER

Le club Apple vient de dépasser les 6 000 membres. Ouvert à tous, néophytes ou professionnels, l'âge de ses membres varie de 4



à 83 ans ! Ceux-ci reçoivent chaque mois le bulletin mensuel « L'écho des Apple », peuvent utiliser une messagerie électronique qui leur est exclusivement réservée, et obtenir sept jours sur sept des renseignements techniques par téléphone. (Club Apple, avenue de l'Océanie Z.A. de Courteboeuf, B.P. 131, 91944 Les Ulis Cédex.)

LE CLUB D'ADAM

Une bonne nouvelle pour tous ceux qui possèdent un Adam, et qui regrettent la disparition prématurée de cet ordinateur : le club national Adam est né. Cette

association propose aux possesseurs d'Adam de partager leur passion, de profiter d'une bourse d'échanges d'idées et de programmes, et la possibilité d'acheter tous les matériels et logiciels existant pour l'Adam. (Club national Adam, 25, rue Juliette-Récamier, 01000 Bourg-en-Bresse.)

M.S.X. : J'AIME LES CLUBS

Olympia, distributeur d'un micro-ordinateur au standard M.S.X. courtise les clubs d'informatique, en organisant un concours de création de logiciels qui leur est réservé. Premier prix : un Olympia PHC 28 avec lecteur de disquettes. Renseignements : Olympia France, 10, avenue Réaumur, 92142 Clamart Cedex.

BOULEVARD DES PÉRIPHÉRIQUES

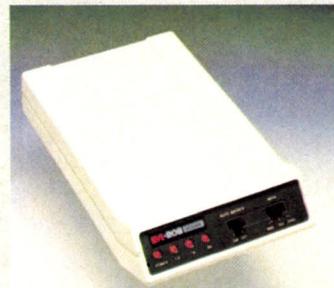
Spectravideo, le seul constructeur américain de M.S.X., qui a d'ailleurs été à la base de la norme, présente le SVI 728 en configuration totale. Rappelons que le 728 est un 64 K, et que son clavier possède un bloc numérique séparé. Il est maintenant disponible en version péritel, alors que les premiers modèles ne disposaient que d'une prise antenne pour téléviseur Pal.

Spectravideo propose une gamme complète de périphériques : une carte quatre-vingt colonnes, un modem, un lecteur-enregistreur de cassettes, une extension de mémoire vive de 64 K, une carte RS 232 qui permet de communiquer avec tous les périphériques à ce standard. Mais le clou de la gamme reste un lecteur de disquettes cinq pouces un quart, compatible CP/M 2.2, ce qui ouvre la porte à une palette très complète de logiciels profession-



nels. Plus de 3 000 titres existent sous CP/M 2.2, dont 500 environ traduits en français.

D'autre part, Spectravideo n'oublie pas ceux qui ont acheté les modèles 318 et 328, les ordinateurs qui ressemblait à des M.S.X., mais qui ne sont pas des M.S.X. grâce à un adaptateur, les 318 et 328 peuvent recevoir les logiciels pour M.S.X., qu'ils soient sous forme de cartouche



ou sous forme de cassette. Cet adaptateur a le même aspect physique que l'adaptateur Coleco. Il se connecte sur le bus arrière de l'ordinateur.

LES PROFS A L'ÉCOLE

Les enseignants qui désirent s'initier à l'informatique et à la robotique peuvent suivre pendant les vacances d'été un stage de dix jours organisé par l'association nationale sciences-techniques-jeunesse. Renseignements auprès de l'association, 17, avenue Gambetta, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (6) 906.82.

PAR THOR !

Par tous les dieux ! « Odin » est un assembleur-désassembleur pour M.S.X. ou pour MO 5, avec un moniteur entièrement relogable, pour faciliter la mise au point des programmes situés de l'association, 17, avenue Gambetta, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (1) 627.43.59.

POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt.

- **C.B.S. Colecovision : Turbo** : 101 642 points, Pascal Jaguet 35000 Bordeaux. **Tarzan** : 510 000 points (niveau 4), Stéphane C. 31400 Toulouse. **Zaxxon** : 329 900 points (niveau 1) Yvan, Thierry et Jean-Pierre 45000 Orléans.
- **Mattel Intellivision : Disques de Tron** : 1 262 500 points, Yvon Berneuil 45000 Orléans. **Astromash** : 890 090 points (certifié par photo), Stéphane Fontes 81660 Mereville. **Beamrider** : 415 314 points. **Mission X** : 212 660 points (certifié par photo), Marc Guméry, 38430 Moirans. **Q* Bert** : 972 675 points (certifié par photo), Jean Sroczyński, 38500 Voiron.
- **Vectrex : Clean sweep** : 110 510 points, Pascal Lepicier 93290 Tremblay-les-Gonesses. **Berzerk** : 12 980 points, Serge Zangheri 93290 Tremblay-les-Gonesses. **Minestorm** : 1 550 885 points, Noé Gildas 13560 Senas.
- **Atari 600/800 XL : Bruce Lee** : 1 198 500 points, Xavier Podevin 59930 La Chapelle.
- **Atari 800 XL : Pôle position** : 107 150 points, **Pac Man** : 41 000 points, David Defache, 69210 Bully.
- **Yeno SC 3000 : Star Jacker** : 115 435 points, David.
- **Commodore 64 : Tournament tennis** : 3 sets gagnants 6-0, 6-0, 6-0 (niveau pro), Jean-Christophe Stratigeas, 13100 Aix-en-Provence.
- **Apple : Zaxxon** : 206 200 points, **Pooyan** : 139 950 points, A. Ousse.



Le club
des fanas
de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

**SPECIAL
IMPORT**

MICROMANIA: des nouveautés, les best sellers, des prix encore plus bas, et bien sûr toujours le service club!

SPECTRUM^{GB}

TRAVEL WITH TRASHMAN	49 F
CODE NAME MAT	49 F
CHEQUERED FLAG	49 F
BOOTY	49 F
MR FREEZE	49 F
LES FLICS	49 F
MOON ALERT	49 F
TECHNICIAN TED	75 F
DECATHLON	79 F
3D STAR STRIKE	79 F
AIR WOLF	79 F
PYJAMARAMA	79 F
AVALON	79 F
MONTY IS INNOCENT	79 F
BLUE MAX	85 F
CONGO BONGO	85 F
BEACH HEAD	85 F
BRUCE LEE	85 F
ZAXXON	85 F
RAID OVER MOSCOW	85 F
TAPPER	85 F
SPY HUNTER	85 F
BUCK ROGERS	85 F
BRIAN BLOODAXE	89 F
SAM STOAT SAFE BREAKER	89 F
DUKE OF HAZARD	89 F
BOULDER DASH	89 F
BRISTLES	89 F
ST SNOOKER	89 F
PSYTRON	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MATCH POINT (TENNIS) NF	85 F
MATCH DAY (FOOT)	89 F
SABRE WOLF	85 F
KNIGHT LORE	85 F
THE UNDERWURLDE	95 F
GHOST BUSTER NF	89 F
PITFALL II	89 F
ENDURO NF	89 F
HERO NF	89 F
PITFALL II NF	89 F
ALIEN 8	109 F

GIFT TO THE GODS	109 F
DOOMDARK REVENGE	109 F
LODE RUNNER	109 F
BATTLE FOR NORMANDY	109 F
BATTLE FOR MIDWAY	109 F
EVERYONE IS A WALLY	115 F
MILLIONNAIRE (ERE) NF	125 F
MICRO SAPIENS (ERE) NF	125 F
MACADAM BUMPER (ERE) NF	140 F
VOX (ERE) NF	160 F
BASIC ETENDU (ERE) NF	160 F
THE HOBBIT NF	165 F
EUREKA (FR) NF	249 F
SCRABBLE (FR) NF	249 F

COMMODORE 64^{GB}

MR WIMPY NF	49 F
CHINESE JUGGLER NF	49 F
PYJAMARAMA	79 F
HUNCHBACK	79 F
AIR WOLF	79 F
TALES OF ARABIAN NIGHTS	85 F
PSYTRON	85 F
SUICIDE EXPRESS	85 F
FLIGHT 737	85 F
EMERALD ISLAND	85 F
HUNCHBACK II	89 F
GRYPHON	95 F
BOULDER DASH	95 F
RAID ON BUGELING BAY	95 F
DIG DUG	95 F
PAC MAN	95 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95 F
MR DO	95 F
DRELBS	95 F
GROGS REVENGE	95 F
FORT APOCALYPSE	95 F
BEACH HEAD	95 F
INDIANA JONES + LOST KD	95 F
BRUCE LEE NF	95 F
POLE POSITION NF	95 F
ZAXXON	95 F

STELLAR 7	95 F
NATO COMMANDER	95 F
RAID OVER MOSCOW NF	95 F
SPY HUNTER	95 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER	95 F
BLUE MAX	95 F
UP'N DOWN	95 F
BUCK RODGERS	95 F
TAPPER	95 F
CONGO BONGO	95 F
SENTINEL	95 F
DOUGHBOY	95 F
DROP ZONE	95 F
NEW YORK CITY	95 F
MONSTER TRIVIA	95 F
COMBAT LYNX	95 F
FRAK	99 F
SLAP SHOT	99 F
PSY WARRIOR	99 F
SHERLOCK	99 F
SELECT 1	99 F
SPY-VS SPY	109 F
SUPER HUEY	109 F
MY CHESS II	109 F
LORD OF MIDNIGHT	109 F
MATCH POINT	109 F
GHOST BUSTER NF	109 F
DECATHLON NF	109 F
DESIGNER PENCIL NF	109 F
HERO NF	109 F
PITFALL NF	109 F
SPACE SHUTTLE NF	109 F
MASTER OF THE LAMPS NF	109 F
ROCK'N BOLT NF	109 F
IMPOSSIBLE MISSION	109 F
BREAK DANCE	109 F
PIT STOP	109 F
STAFF OF KARNATH	109 F
BATTLE FOR MIDWAY	119 F
EVERYONE IS A WALLY	119 F
MANCOPTER NF	119 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F
ONE AND ONE	119 F

HARD HAT MACK	119 F
SPELUNKER	119 F
DAVID MIDNIGHT MAGIC	119 F
LODE RUNNER	119 F
VEGA NF	125 F
SUPER PHENIX NF	120 F
TIGERS IN SNOW	149 F
COMBAT LEADER	149 F
BATTLE FOR NORMANDY	149 F
FIS STRIKE EAGLE	149 F
SOLO FLIGHT	149 F
SUMMER GAMES	165 F
INT SOCCER	175 F
THE HOBBIT	165 F
EUREKA (FR)	249 F
SCRABBLE (FR)	249 F

AMSTRAD^{GB}

FOREST AT WORLD END	75 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
MESSAGE FROM ANDROMEDA	75 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
HUNCHBACK	75 F
ST SNOOKER	89 F
FLIGHT 737	79 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
BLAGGER	89 F
MANIC MINER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
PYJAMARAMA	99 F
HARRIER ATTACK	99 F
RETURN TO EDEN	99 F
STAR COMMANDO	99 F
GHOST BUSTER	109 F
BATTLE FOR MIDWAY	115 F
MISSION DELTA (ERE)	110 F
MICRO SAPIENS (ERE)	125 F
MILLIONNAIRE (ERE)	125 F
COBRA PIN BALL NF	120 F
MACADAM BUMPER (ERE)	140 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI NF	145 F
RALLYE II NF	155 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	160 F
ZEN ASSEMBLEUR	249 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

1 AN DE GARANTIE TOTALE

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

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

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

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

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

NOM
ADRESSE

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

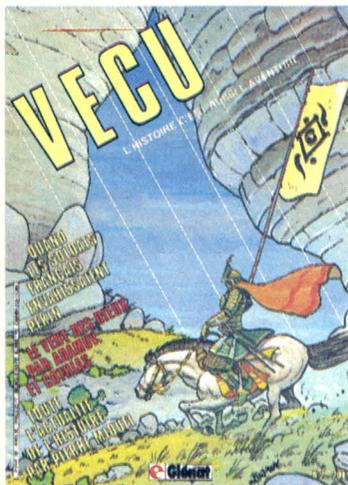


Date d'expiration ___/___ Signature _____

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

Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 800 XL T07/M05 AMSTRAD ORIC MSX C 64 SPECTRUM

HISTOIRES D'HISTOIRE



Qu'il est loin le temps où l'on lisait en cachette des bandes dessinées, considérées avec mépris. Aujourd'hui, la B.D. s'enorgueillit d'un salon international visité par des ministres et devient même la cible d'exégètes. Heureusement, elle reste un art vivant, en recherche constante. Un nouveau magazine mensuel, « Vécu », publié par les éditions Glénat et Laffont, en apporte une nouvelle fois la preuve.

« Vécu » est le lieu d'expression

privilegié de la B.D. historique. Celle-ci a déjà gagné ses lettres de noblesse avec Jacques Martin (Alix), François Bourgeon (Les Passagers du vent), André Juillard (Masquerouge) qui mêlent avec art un récit de fiction dans une réalité historique rapportée avec minutie. « Vécu » leur permettra de s'exprimer grâce à sa formule « histoire et histoires ». On découvre dans le premier numéro André Juillard et Jacques Martin dévoilant l'Égypte de 1798, Hermann (Jérémiah) la France des bâtisseurs de cathédrales, Boilet (La Nuit des archers) et Durand les batailles des Ibères contres les Romains au premier siècle avant Jésus Christ, Adamov et Cothias nous entraînent chez les Samourais, Hulet et Bucquoy sur la ligne Maginot en 1930, et Jusseaume et Bardet nous font revivre la grande famine de 1847. Avec « Vécu », la B.D. connaît un nouveau magazine avec lequel il faudra compter, et qui n'est plus réalisé avec de simples « bonnes feuilles » d'albums à paraître. « Vécu », chaque mois, 100 pages en couleurs, 20 francs.

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Ediciel et Télérama lancent un concours de création de logiciels d'aventure. La règle est d'une limpidité exemplaire : écrire un logiciel original figurant un jeu de rôle ou d'aventure. Le finaliser et l'envoyer avant le 31 août 1985. L'auteur dont le logiciel sera décliné vainqueur verra celui-ci édité et commercialisé par Ediciel-Hachette. Outre des représentants des sociétés organisatrices, le jury sera composé de François de Closets, Laurent Broomhead, Jean-Loup Dabadie et Robert Woodhead, auteur de « Sorcellerie ». Pour obtenir le règlement complet, s'adresser à Télérama promotion, 50, rue de Miromesnil, 75008 Paris.

MICRO-RANGEMENT

Le micro-ordinateur est trop souvent relégué sur un coin de table indigne de lui. Il mérite un meilleur

traitement. Par exemple un ensemble d'étagères modulables Alu Home, tout alu et verre. Superbe et pratique. Renseignements au (1) 828.84.94.



SINCLAIR BIS

Sinclair crée une nouvelle société pour le développement et la fabrication de semi-conducteurs, dirigée par Robb Wilmot. Ces semi-conducteurs utiliseront la technique révolutionnaire à intégration par tranche de silicium (WSI). D'autre part Sinclair Research annonce pour les trois derniers trimestres de l'année 1984, un bénéfice, avant impôts, de 7,92 millions de livres (87,12 mil-

de francs) pour un chiffre d'affaires de 89,54 millions de livres (984,94 millions de francs). Une façon comme les autres de fêter le cinq millionième ordinateur domestique vendu par la marque dans le monde. Uniquement en France, Sinclair a vendu 40 000 machines pendant la période de Noël. Et pour continuer sur sa lancée, le bouillant Lord propose maintenant en France le Spectrum + à 1 660 F.

LE CRÉATEUR DU MOIS OLIVIER AYROULET (MINIPEUCE)



Olivier Ayroulet est l'auteur principal de *Thesaurus*, le titre phare de la toute jeune société *Minipeuce*. Informaticien sur gros système IBM, la programmation n'a pas vraiment de secrets pour lui. Et le soir, pour se détendre, il pianote sur les touches de son... micro-ordinateur. Passion, quand tu nous tiens ! « J'ai découvert la micro par des collègues. J'ai commencé sur un T07, et me suis laissé prendre au jeu. Cela peut paraître étrange de choisir ce loisir lorsqu'on est informaticien, mais en fait c'est très différent. Chez moi, je suis mon propre maître. Je réalise les programmes dont j'ai envie. »

Thesaurus est né de la collaboration d'Olivier Ayroulet, Alain Lapaix et Nicole Chevrel. « Alain est un passionné de jeux de donjons et dragons, explique Olivier. C'est lui qui a eu l'idée du jeu, dont il a imaginé le scénario, Nicole s'est occupée du graphisme, à l'aide de « Caractor », et moi de l'animation du personnage et de la mise au point de plusieurs utilitaires, particulièrement d'un compacteur pour les graphismes. C'était indispensable, car pour loger le programme sur le T07 16 K, ce fut un véritable sport ! Je suis parvenu à gagner 35 à 40 % de place. J'avoue que lorsqu'on arrive ainsi à un bon résultat, on est vraiment content. » Olivier Ayroulet développe déjà son prochain logiciel, toujours en compagnie d'Alain Lapaix. Ce sera une aide pour les pronostics de football, tiercé et loto. Ça peut rapporter gros !

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

ETOILE
117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17^e TEL: 766.11.77
 MÉTRO PÉREIRE • BUS 83
 Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi
 et le dimanche de 14h à 19h.

MONTPARNASSE
163, AVENUE DU MAINE PARIS 14^e TEL: 541.41.63
 MÉTRO ALÉSIA
 Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi.

TOUTES LES CARTOUCHES COLECO ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS COLECO *

ATARI	41 BANK STREET MUSIC	649 F	83 SORCERY	99 F	120 FLIGHT PATH 737	159 F
DISQUETTES	42 STEALTH	349 F	84 ANDROID ONE	99 F	121 SORCERY	139 F
1 SYNCLC	43 WHISTLERS BROTHERS	349 F	85 HUNCHBACK	99 F	122 BEAM RIDER	149 F
2 SYNFILE	CARTOUCHES		86 JET SET WILLY	99 F	123 HERO	149 F
3 SOLOFLIGHT	44 MICROSOFT II	649 F	87 FLIGHT PATH 737	99 F	124 RIVER RTAID	149 F
4 TROLLS & TRIBULATIONS	45 SPACE SHUTTLE	390 F	MSX		COMMODORE 64	
5 SPY VS SPY	46 FLIP FLOP	199 F	CARTOUCHES		DISQUETTES	
6 GHOSTBUSTERS	47 BRISTLES	199 F	88 INDIANO BOUKEN	169 F	125 BRUCE LEE	195 F
7 BOULDER DASH	48 BOULDER DASH	199 F	89 BATAILLE DE CHARS	169 F	126 ZAXXON	195 F
8 FLIP FLOP	49 MOUNTAIN KING	249 F	90 COM-DORI	169 F	127 DALLAS	195 F
9 BRISTLES	50 BOULDERS & BOMBS	249 F	91 BANANA	169 F	128 TROLLS & TRIBULATIONS	449 F
10 DALLAS QUEST	51 BOUNTY BOB	490 F	92 PANIQUE	169 F	129 SPY VS SPY	449 F
11 POLE POSITION	52 DECATHLON	370 F	DANS L'ESPACE		130 BLUE MAX 2001	449 F
12 BRUCE LEE	53 HERO	370 F	93 ENVAHISSEUR DE L'ESPACE	169 F	131 ULTIMA III	649 F
13 ZAXXON	54 BEAM RIDER	390 F	94 FLAK	169 F	132 ON COURT TENNIS	389 F
14 IMAGIC 1.2.3.			95 FRUIT	169 F	133 GI JO	489 F
15 ULTIMA II	K7		96 ANTARTIC ADVENTURE	239 F	134 ZENJIE	289 F
16 FIELDS OF FIRE	55 SPITFIRE ACE	159 F	97 ATHLETIC LAND	239 F	135 HEROS	289 F
17 RESCUE OF FRACTALUS	56 F15 STRIKE EAGLE	199 F	98 SUPER COBRA	239 F	136 RIVER RAID	289 F
18 BALLBLAZER	57 JUMPAN	249 F	99 EDDY 2 DESSIN	449 F	137 DESIGNER PENCIL	289 F
19 ARCHON II	58 DREBLS	159 F	100 HOLE IN ONE HAL	239 F	138 MURDER BY THE DOZEN	449 F
20 BEYONG CASTLE WOLFENSTEIN	59 BLUE MAX	159 F	101 KUNG FU	239 F	139 GHOSTBUSTER	239 F
21 FLAK	60 ENCOUNTER	159 F	102 MOPIRANGER	239 F	140 FAST LOAD	449 F
22 GALACTIC ADVENTURES	61 PITFALL II	189 F	103 HYPER OLYMPIC 1	239 F	141 FLAK	490 F
23 AIR RESCUE 1	62 RIVER RAID	189 F	104 HYPER OLYMPIC 2	239 F	142 BEAMRIDER	289 F
24 MURDER IN ZINDERNEUF	63 COLOSSUS CHESS	199 F	105 ROLLER BALL	239 F	143 RUN FOR THE MONEY	599 F
25 ARCHON II	64 HULK	119 F	106 CAROUCHE	199 F	144 TENNIS IMAGIC	199 F
26 PIT STOP II	65 SPIDERMAN	119 F	107 HYPER SPORT 1	239 F	145 INJURED ENGINE	199 F
27 ULTIMA I	66 AVENTURE LAND	119 F	108 HYPER SPORT 2	239 F	146 NOVA BLAST	199 F
28 ULTIMA III	67 PIRATE ADVENTURE	119 F	109 TENNIS	239 F	147 MOONSWEEPER	199 F
29 MICROLEAGUE BASEBALL	68 POLE POSITION	195 F	110 TIME PILOT	239 F	148 ADVENTURE CONSTRUCTION SET	490 F
30 BLUE MAX 2001	69 ZAXXON	195 F	111 EXTENSION 32K YAMAHA	709 F	149 RACE CONSTRUC. SET	490 F
31 QUASIMODO	70 WOODOO CASTLE	119 F	112 CARTES GRAPHIQUES	789 F	150 SUMMERMAMES II *	
32 DREBLS	71 SECRET MISSION	119 F	113 CARTES MUSICALES	539 F	151 THE RIGHTSTUFF *	
33 RAINBOW WALKER	72 MYSTERY FUN HOUSE	119 F	114 CARTOUCHE Memoire	689 F		
34 ZEPPELIN	73 PYRAMID OF DOOM	119 F	115 MUSIC MACRO	419 F		
35 DARK CRISTAL	74 ELIMINATOR	149 F	116 MUSIC COMPOSER	419 F		
36 COMPUTER AMBUSH	75 ADVENTURE 9	119 F	117 RAM 64K SANYO	789 F		
37 BREKTHROUGH IN THE ARDENNE	76 ADVENTURE 10	119 F	118 VOICING YAMAHA	419 F		
38 EAGLES	77 ADVENTURE 11	119 F				
39 REFORGER 88	78 MAGIC ADVENTURE	139 F				
40 IMPERIUM GALACTUM	79 LORDS OF TIME	149 F				
	80 ADVENTURE QUEST	119 F				

FOIRE DE PARIS
 28 AVRIL AU 8 MAI
 CONFORT MENAGER
 VIVRE AVEC
 L'INFORMATIQUE

A1 ATARI 800XL SECAM/PERI	1649 F
A2 LECTEUR DE DISQUETTES ATARI	2590 F
A3 LECTEUR DE K7 ATARI	449 F
A4 IMPRIMANTE 1020	
4 COULEURS ATARI	890 F
A5 IMPRIMANTE 1027	
COURRIER ATARI	2590 F
A6 TABLETTE TACTILE ATARI	649 F
A7 800 XL SECAM PERITEL +	
1 LECTEUR DE K7 +	
2 LOGICIELS D'AVENTURE	2099 F
B1 JOYSTICK	129 F
B2 2 JOYSTICKS	200 F
C1 COMMODORE 64 PAL	2490 F
C2 LECTEUR DE DISQUETTES COMMODORE 64 (1541)	2590 F
C3 LECTEUR DE K7 COMMODORE 64	
AVEC AUTOFORMATION	490 F
D1 MONITEUR MONO AMBRE	990 F
D2 MONITEUR COULEUR	
FIDELITY OU OSCAR	2590 F
E1 MSX CANON V 20 AVEC CABLE	
PERITEL ET LECTEUR DE K7	2990 F
E2 IMPRIMANTE CANON T22A	1990 F
E3 LECTEUR DE K7 CANON	
TOUTS MICROS	399 F
F1 MSX YAMAHA YIS 503F	
SYNTHETISEUR DE SON FM	
CLAVIER MUSICAL YK 01	
LECTEUR DE K7	5690 F
F2 LECTEUR DE CARTE	
MAGNETIQUE YAMAHA	260 F
G1 JOYSTICK CANON VJ200	159 F
G2 JOYSTICK MSX	129 F
H1 ADAM + CONSOLE	3990 F
H2 CONSOLE CBS + 1 K7	1269 F
H3 ADAM COMPLET	2990 F
H4 CONSOLE COLECO +	
ADAPTEUR MULTI K7	1390 F
I1 SPECTRUM + PAL	1590 F
I2 SPECTRUM + PERITEL	1890 F
J1 AMSTRAD CPC 64 MONO	2990 F
J2 AMSTRAD CPC 64C COUL	4490 F
K1 ALICE 32	795 F
K2 ALICE 901	795 F
L1 KIT DE NETTOIEMENT DE	
DISK 5 1/4"	139 F
L2 10 DISQUETTES 5 1/4" SFDD	149 F

DRIVE DISK ADAM 3290 F
EXTENSION 64 K 1690 F
CPM ADAM 990 F

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone.

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à

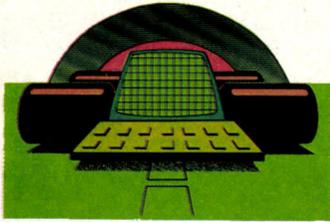
ELECTRON 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS
 OU ELECTRON 163, AVENUE DU MAINE 75014 PARIS

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

N°	F	N°	F	NOM.....
N°	F	N°	F	PRENOM.....
N°	F	N°	F	ADRESSE.....
N°	F	N°	F	TEL.....
N°	F	Contre remboursement.....	F	CODE POSTAL.....
N°	F	Frais de port.....	20 F	VILLE.....
N°	F	Total.....	F	TYPE DE CONSOLE.....

Je règle contre remboursement (+30F) , par chèque ou par mandat ci-joint à l'ordre d'Electron

Dans la mesure des stocks disponibles. livraison sous 48h.



LES 24 HEURES DE L'INFORMATIQUE

L'idée la plus folle du moment, réservée au stakhanovistes de la programmation. Du samedi 4 mai 16 heures au dimanche 5 mai 16 heures, cinquante tandems de programmeurs s'acharneront sur les ordinateurs *Hewlett Packard 150*, pour mettre au point un logiciel éducatif. Cette course pas comme les autres est patronnée par le centre d'études supérieures en bureautique et informatique (C.B.I.). L'épreuve se déroulera 40, rue de Liège, 75008 Paris. Tél. : (1) 293.12.50.

A DISPOSITION

La gamme Spectravideo n'a pas toujours bénéficié d'un réseau de distribution exemplaire. Mais aujourd'hui, il est possible de découvrir, essayer, acheter les 318, 328 et 728, leurs périphériques et leurs logiciels aussi bien à Paris qu'à Toulouse. Les vendeurs des deux boutiques du « Jeu électronique » réservent toujours le meilleur accueil aux lecteurs de Tilt. Le Jeu électronique, 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.43.20 et 68 bis, avenue des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : (61) 22.60.49.

LE NEZ DANS LES ÉTOILES

En un an, la société d'édition du groupe Matra-Hachette a vendu plus de 50 000 logiciels, dont 7 100 « Faire le point bac » et 6 600 « Sorcellerie », qui s'affirme plus que jamais comme le best-seller des jeux de rôle. Cette année, 50 nouveaux logiciels seront commercialisés, dont une vingtaine pour l'*Apple II*. Et, pour saluer cette réussite, Ediciel baisse ses prix ! *Papyrus* (traitement de texte) passe de 850 F à 650, *Edi-Logo* de 1 495 F à 950, *Coccinelle* de 500 F à 290 et *Fractions en folies* de 350 F à 190.

LE SURF DES M.S.X.

Portés par la vague, de nouveaux modèles *M.S.X.* arrivent sur le marché français. Le *Mitsubishi* propose 64 K de mémoire vive, un clavier « Azerty », deux fentes de chargement pour cartouche, une sortie son pour chaîne Hifi ou télévision. Originalité : il est vendu avec un moniteur couleur au prix de 4 990 F.

Le *Goldstar* est classique, avec clavier « Qerty », alimentation intégrée, prise son pour chaîne Hifi. Il est au standard Pal, et ne possède pas en série de prise péritel. Prix : environ 2 600 F.

Le *Toshiba* comporte lui aussi 64 K de mémoire vive, son clavier est de type « Qerty » et son aspect très « carré ». Son prix se situe un peu au-dessus de la barre des 3 000 F.



Sanyo commercialise désormais une version 32 K de son *PHC 28*, ainsi qu'une extension 64 K. Les possesseurs de *Sanyo* vont pouvoir accéder à l'ensemble de la bibliothèque pour *M.S.X.*

ATTENTION LES YEUX

Finis les yeux qui tirent après une longue utilisation de l'ordinateur, grâce au *Eye-pola*, un filtre-écran qui absorbe les rayons ultraviolets. Ce filtre présente l'avantage d'être anti-reflets et n'altère ni les couleurs ni la netteté de l'image. *Eye-pola* existe en 9 pouces (pour *MacIntosh* ou *Minitel*), 12, 14 ou 16 pouces (pour téléviseurs portables ou de salon jusqu'à 51 cm). Prix : moins de 500 F pour le grand modèle.

LIVRES ET MICRO

Guide pratique du Sinclair QL. Eric Tenin et Jean-Paul Van Thong. Description des procédures et des fonctions du Super Basic, appliquées à toutes les utilisations du QL, jeux, programmation, gestion. Editions Edimiro. 210 pages, 135 F.

Collection « Echos électronique » Hachette. Six nouveaux titres viennent de paraître : *Micro pratique*, *Micro et maîtrise du Basic*, *Ecrivez vos jeux d'aventure pour votre micro-ordinateur*, *Jouer et apprendre avec sa calculatrice*, *Passeport pour les médias*, *Tout savoir sur les robots*. Tous ces ouvrages reprennent la présentation propre à cette collection : textes courts, nombreux schémas et illustrations.

Amstrad, 56 programmes - M.S.X., 56 programmes. Créez vous-mêmes des logiciels de gestion, finances, analyse de données, gestion de fichiers et éducation. Stanley Trost. Sybex, 145 pages, 78 F.

Destination aventure. Delton T. Thorn. Création de jeux d'aventure sur *Commodore 64*. Quatre programmes avec leur mode d'emploi, explications, astuces pour créer ensuite ses propres jeux. Editions P.S.I. 248 pages, 140 F.

Astronomie sur ZX Spectrum. Lucien Strebler. Permet d'effectuer des calculs astronomiques (!) Editions P.S.I. 80 pages, 85 F.

Assembleur et périphériques des mots des MO5 et TO7/70, F. Blanc et F. Normant. Le jeu d'instructions du microprocesseur 6809, les routines et adresses utiles pour utiliser à fond tous les périphériques. Editions P.S.I. 128 pages, 85 F.

Micro pour l'école. Daniel Nielsen. 17 programmes Basic pour des élèves de CM2 ou collège : conjugaison, géographie, etc. Editions P.S.I. 216 pages, 110 F.

Logic Basic Tome 2. Patrick Sénicourt et Michel Massiou. Pour ceux qui connaissent bien le Basic et désirent apprendre à structurer cette programmation. Editions P.S.I. 280 pages, 165 F.

Basic M.S.X. Jacques Boisgontier. Pour approfondir ses connaissances du Basic M.S.X. Graphiques, lutins, redéfinition des caractères, sons, etc. Editions P.S.I. 216 pages, 120 F.

Le livre du M.S.X. Daniel Martin. Découverte du fonctionnement interne du *M.S.X.*, du Basic et du langage machine. Editions P.S.I. 206 pages, 110 F.

M.S.X. initiation au Basic. Un apprentissage de la programmation dans un langage clair, agrémenté d'illustrations. Rodney Zaks. Sybex, 248 pages, 98 F.

Alice programmation en assembleur. Pour tous ceux qui veulent aller plus loin après avoir appris à maîtriser le Basic. G. Fagot-Baraly. Sybex, 190 pages, 98 F.

A guide to Playing the Hobbit. David Elkan. Un recueil de conseils pour venir à bout de ce fantastique jeu d'aventure, sans pour autant vous gâcher le plaisir de la découverte. Editions Melbourne House Publishers. Prix : 52 F.

Introduction à M.S.X. Didier Berthet et Alain Perbost. Tous les éléments pour concevoir et rédiger des programmes en Basic M.S.X. Un chapitre entier est consacré aux instructions graphiques et sonores. Editions Edimiro. 180 pages, 108 F.

M.S.X. jeux d'action. Dix-huit jeux d'action. Pierre Monsault. Sybex, 96 pages, 49 F. Vient de sortir également pour le *Commodore 64* (par Eric Ravis) et pour le *VG 5000* (par Pierre Monsault).

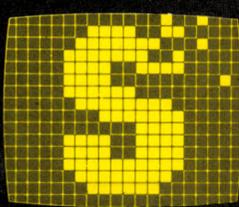
25 programmes. Logiciels pour EXL 100. André Gonin et Pascal Moreau. Des utilitaires et des jeux avec entre autres : pronostics de tiercé, thème astral, pétanque. Editions Minipuce. 138 pages, 95 F.

E.X.L. 100, jeux d'action. Pierre Monsault. Dix-huit jeux d'action avec graphisme animé, son et couleurs. Editions Sybex. 96 pages, 49 F.

VG 5000, 56 programmes. Stanley Trost. Applications dans les domaines suivants : gestion, finances, analyse de données, gestion de fichiers. Editions Sybex. 160 pages, 78 F.

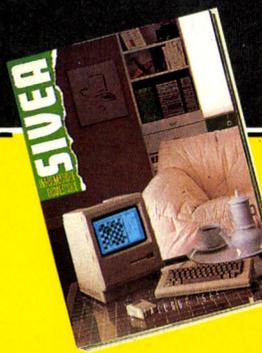
La Micro chez Sivea, c'est sérieux, plus sûr et plus simple.

SIVEA®



PARIS (3 BOUTIQUES)
BORDEAUX - CANNES -
GRENOBLE - LILLE - LYON -
MARSEILLE -
MONTPELLIER -
NICE - NANTES - ROUEN -
STRASBOURG -

SIVEA :
31 et 33, bd des Batignolles
75008 Paris - 522.70.66.



Et c'est vrai. Depuis 1979, Sivea a acquis une excellente réputation sur le marché de la micro-informatique domestique et professionnelle. Notre expérience nous permet de toujours choisir à bon escient les meilleurs matériels, dans votre intérêt.

Régulièrement et plusieurs fois par mois, les boutiques SIVEA reçoivent les toutes dernières nouveautés du marché US en importation directe : logiciels, extensions, livres et revues,...



MONTPELLIER 33, rue de Moscou. Tél. 293.02.22. **BORDEAUX**. Croix du Palais. Méridadeck. Tél. (56) 96.28.11. **CANNES**. 14, bd de la République. Tél. (93) 39.29.09. **GRENOBLE**. 28, bd Gambetta. Tél. (76) 43.15.65. **LILLE**. 21 bis, rue de Valmy. Tél. (20) 57.88.43. **LYON**. 21, rue de la Part-Dieu (angle P.-Corneille). Tél. (7) 895.00.01. **MARSEILLE**. 17-19, rue de Lodi. Tél. (91) 48.48.24. **MONTPELLIER**. 3, rue Patole-France. Tél. (67) 58.09.00. **NICE**. 6, rue Offenbach. Tél. (93) 88.56.46. **NANTES**. 21 A, bd G.-Guist'hau. Tél. (40) 47.53.09. **ROUEN**. 34, rue Thiers. Tél. (35) 70.88.30. **STRASBOURG**. 1, rue de Bouxwiller. Tél. (88) 22.46.50.

Il y a toujours une boutique SIVEA pas très loin de chez vous. 14 boutiques en France. (Adresses en bas de page).

APPLE IIe: promo. Nous consulter.
APPLE IIc: promo. Nous consulter.
I.B.M. : Nous consulter.
BULL MICRAL : Nous consulter.
etc...

Le plus grand choix de logiciels
• Langages de programmation •
Logiciels pour l'entreprise • Utilitaires •
Jeux d'aventure et jeux de rôle •
Jeux d'action (Arcade) • Jeux de stratégie •
Simulations, etc...

Tous les périphériques
• Imprimantes (à aiguilles, à marguerite, à jet d'encre,...) •
Tables traçantes • Tablettes à digitaliser •
Poignées de jeux • Digitaliseur d'images à partir d'une caméra vidéo, etc...



Bon de commande

A retourner à :
Sivea S.A. 13, rue de Turin 75008 Paris
accompagné de votre règlement - chèque
uniquement - à l'ordre de Sivea.

- Je commande
- Un catalogue 85 Sivea informatique pour l'entreprise au prix de 30 F franco.
 - Un catalogue 85 Sivea informatique domestique au prix de 30 F franco.
 - L'ensemble des deux catalogues Sivea 85 au prix de 50 F franco.

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

ET S'IL N'EN RESTE QU'UNE...

La Colecovision vieillit bien. « LA » console par excellence n'a pas pris une ride et résiste vaillamment à l'invasion des micros.



La star. Lorsqu'en 1983, la console C.B.S. Colecovision apparaît sur le marché, c'est une mini-révolution. Elle écrase toutes ses concurrentes en qualité. On se noie en qualificatifs plus élogieux les uns que les autres pour décrire son graphisme exceptionnel, son animation jamais vue. A l'époque, elle se vend deux mille francs, et ne craint pas la concurrence des ordinateurs. Aujourd'hui, elle reste la dernière console à être produite. Et l'ordinateur Adam ne semble pas l'avoir entraînée dans sa chute. Elle se maintient vaillante que vaillante, malgré la rude concurrence du Commodore 64 et autres M.S.X. On la trouve aujourd'hui aux environs de 1 200 francs, mais elle souffre du prix des cartouches de jeu, dont la plupart oscillent entre 300 et 400 francs, c'est-à-dire beaucoup plus qu'une cassette pour ordinateur. En contre-partie, les cartouches assurent un chargement pratiquement instantané, et une fiabilité sans égale. On trouve au catalogue les plus grands classiques, dans des versions compétitives face à celles adaptées pour ordinateurs. Le rythme de parution des nouveautés s'est ralenti, mais la source n'est pas tarie.

Aux Etats-Unis, la vente des consoles est en chute. L'ordinateur polyvalent, est aujourd'hui irrésistible. Mais pour tous les passionnés du jeu, qui exigent un produit de haute qualité et fiable, la console Coleco reste compétitive. En fait, son véritable concurrent, celui qui la fera trembler sur son trône, vient du Japon, et se nomme Nintendo. Mais cette console miracle n'existe pas encore en Europe.

LA LUDOTHEQUE IDEALE

Le catalogue des cartouches pour la console Coleco est très fourni en titres de qualité. Voici une sélection de jeux qui se doivent d'être présents chez tout possesseur de Coleco.

Rocky. « Le » combat de boxe. Tilt d'or. La totale réussite : gra-



Zaxxon

phisme, animation, intérêt du jeu. Seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs l'un contre l'autre, il est difficile de s'lasser. (C.B.S. Coleco.)

Fathom. Un thème étonnant servi par de superbes graphismes : vous devez aller délivrer la fille du dieu Neptune capturée par des pirates,

en vous transformant en dauphin et en albatros. Vous survolez des volcans en éruption, affronterez de terribles oiseaux noirs, avant de connaître les pieuvres et autres algues traîtresses ! (Imagic.)

Frenzy. Mention passable pour le graphisme mais tableau d'honneur pour le plaisir de jouer. Les attaques incessantes de robots et de spectres à l'intérieur d'un labyrinthe provoquent une volonté acharnée de vendre chèrement sa peau. (C.B.S. Coleco.)

Front line. Un jeu de guerre très complet. Attaque à pied, puis avec un char, avant l'assaut final à la grenade contre la forteresse ennemie. (C.B.S. Coleco avec Super Controller.)

Miner 2049. Un grand classique, où le héros doit parcourir une



Decathlon

mine truffée de dangers. Pour tous ceux qui aiment aller au charbon. (C.B.S. Coleco.)

Montezuma Revenge. Une centaine de chambres à traverser, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Il faut courir, sauter, grimper, garder des nerfs d'acier et... avoir de la chance. Un modèle du genre. (Parker.)

Tarzan. Moi j'aime ! Le seigneur



Tarzan

de la jungle part délivrer les singes retenus prisonniers. Animation et graphisme de tout premier ordre, action passionnante. (C.B.S. Coleco.)

Turbo. Course automobile classique mais d'excellente facture. Par contre l'intérêt du volant (« Modèle Turbo ») vendu obligatoirement avec le logiciel n'est pas évident en regard de son prix élevé. (C.B.S. Coleco.)

Zenji. Les amateurs de réflexion rapide apprécieront ce labyrinthe à parcourir pour remettre en contact le centre vital avec des zones non-irriguées. (Activision.)

Zaxxon. L'attaque aérienne au cœur même de la base ennemie, puis un combat spatial, le tout dans un graphisme en trois dimensions. L'un des logiciels les plus aboutis de sa catégorie.

Q Bert.* Un archi-classique, pour s'exercer dans le jeu d'action « intelligent ». En attendant l'arrivée de *Q* Bert II*, encore plus machiavélique. (Parker.)

Decathlon. Les stakhanovistes du joystick adorent. Le saut à la perche demande une synchronisation parfaite, le 1 500 mètres un poignet d'acier... (Activision.)

Pitfall I et II. Harry court toujours, saute au-dessus des mares et s'aventure dans les cavernes. Classiquissima. (Activision.) ■

LES TUYAUX POUR L'ACHAT

On trouve la console C.B.S. Colecovision partout. Dans les boutiques spécialisées, dans les grandes surfaces, d'occasion dans les petites annonces. Attention toutefois au moment de l'achat. Le prix de vente a connu plusieurs baisses successives, certains revendeurs pratiquent des prix promotionnels. Mieux vaut fureter pour se forger une idée des prix pratiqués, même — et peut-être surtout — si l'on envisage d'acheter d'occasion. Il ne s'agit pas d'acheter la seconde main au prix du neuf, simplement parce que le vendeur est trop gourmand, le plus souvent en toute bonne foi. Mais il n'a pas pris garde au fait que sa chère console a perdu depuis son achat des centaines de francs ! Côté cartouches, même phénomène. On trouve des anciens titres (*Popeye, Q* Bert, Frogger...*) bradés à 99 francs ! Idéal pour celui qui désire se constituer un fond de ludothèque. Certains jeux demandent une extension particulière, vendue en même temps que la cartouche. C'est le cas pour Rocky et ses supers-poignées munies de quatre boutons action (790 francs), de Turbo et son volant raccordé à un accélérateur au pied (790 francs) ou de Slither et son Roller Controller, pour manœuvrer plus vite que son ombre (690 francs).

LIBÉREZ LA TÉLÉ!

Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'équiper votre micro-ordinateur d'un moniteur couleur spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'image nettement supérieure.

Pour cela, EUREKA a fait fabriquer spécialement en France un moniteur répondant aux spécifications les plus exigeantes de la plupart des ordinateurs.

COMPATIBILITÉ :

Apple II avec carte RVB, Apple IIc, Commodore 64 et Vic 20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000. Oric 1 & ATMOS, Philips VG 5000, Spectravidéo, Sinclair SPECTRUM, Thomson T07 et M05, MSX toutes marques etc.

CARACTÉRISTIQUES MC14 :

Connexion par prise Péritel SCART 21 broches. Entrée Son, Réglage de volume. Réglages : volume, luminosité, contraste, couleur. Commutation : RVB/PAL/Monochrome vert. Tube : Spécial informatique Haute brillance dalle sombre traitée anti-reflets.

HAUTE RÉOLUTION : A côté du modèle standard présenté ci-dessus, il existe un MC14 HR pour les applications demandant une plus haute résolution, en particulier l'affichage en 80 colonnes. Sa présentation est similaire, il est compatible IBM PC et son prix est de 3 600 F.

Moniteurs MC14 & MC14HR *Eureka*

Ce moniteur est disponible chez votre revendeur habituel.

EUREKA INFORMATIQUE importe et distribue de nombreuses marques telles que COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM, ORIC etc.

Revendeurs, contactez notre service commercial pour connaître nos autres produits et nos tarifs. Tél. : (1) 281.20.02.



* T.T.C. Prix public.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

EUREKA INFORMATIQUE

39, rue Victor-Massé

75009 PARIS

☎ (1) 281.20.02

M. _____

Rue _____

Code _____

Ville _____

Ordinateur possédé _____

Périphériques _____

Souhaite commander le matériel suivant :

Moniteur couleurs MC14 _____ 2 750 F

Moniteur couleurs MC14 HR _____ 3 600 F

Câble pour Commodore _____ 100 F

Câble pour Spectrum _____ 120 F

Câble pour ORIC _____ 120 F

Interface pour

AMSTRAD N & B _____ 420 F

Câble IBM PC

pour MC14 HR _____ 150 F

Ci-joint mon règlement de par _____



JACQUES PALPACUER

EXELVISION... D'AVENIR ?

Abandonner son job et créer sa société ?

No problem si vous vivez aux States. Mais en France ? Conception d'un prototype — le célèbre garage de Steve Jobs s'est en l'occurrence transformé en grenier —, chasse aux capitaux, création de la société, réalisation et commercialisation de l'E.X.L. 100, Jacques Palpacuer, directeur général d'Exelvision a plongé. Son audace, sa ténacité, valaient bien un Actuel particulier. Tilt ouvre donc ses colonnes à cet aventurier de l'informatique. Méfiez-vous, son enthousiasme est communicatif...

La France possède « sa » *Silicon valley*. Comme aux Etats-Unis, elle s'est naturellement installée loin des sites traditionnels de l'industrie, loin des usines et de leur grisaille. Les francs-tireurs de l'informatique française ont préféré la douceur du climat méditerranéen, l'agrément des bureaux, nichés au milieu de la verdure. C'est ainsi que l'on trouve à Sophia Antipolis, près de Valbonne dans les Alpes Maritimes, les locaux de la société Exelvision.

L'*EXL 100*, tout le monde connaît. Pourtant Exelvision est une société jeune : elle soufflera ses deux bougies l'été prochain. Au pays de Thomson et de Matra, Exelvision joue le rôle du petit Poucet, ou, si l'on préfère, de David face à Goliath. Pour cette micro-équipe, entreprendre n'est pas un vain mot. Et personne n'hésite à retrousser ses manches. A sa tête, Jacques Palpacuer, directeur général. L'intonation de sa voix respire le soleil du pays où il vit. Son enthousiasme est communicatif. Malgré l'âpreté de la concurrence, il croit fermement aux chances de sa machine, qui se trouve au tournant de sa carrière.

« C'est vers 1979, 1980 que tout a commencé. A cette époque, je travaillais chez Texas Instruments. Avec deux amis, nous avons commencé à bricoler une machine, pendant nos loisirs. Au début, ce n'était absolument pas sérieux, nous considérons notre

projet presque comme une blague : concevoir et réaliser une machine pas chère, performante, originale et surtout modulable.

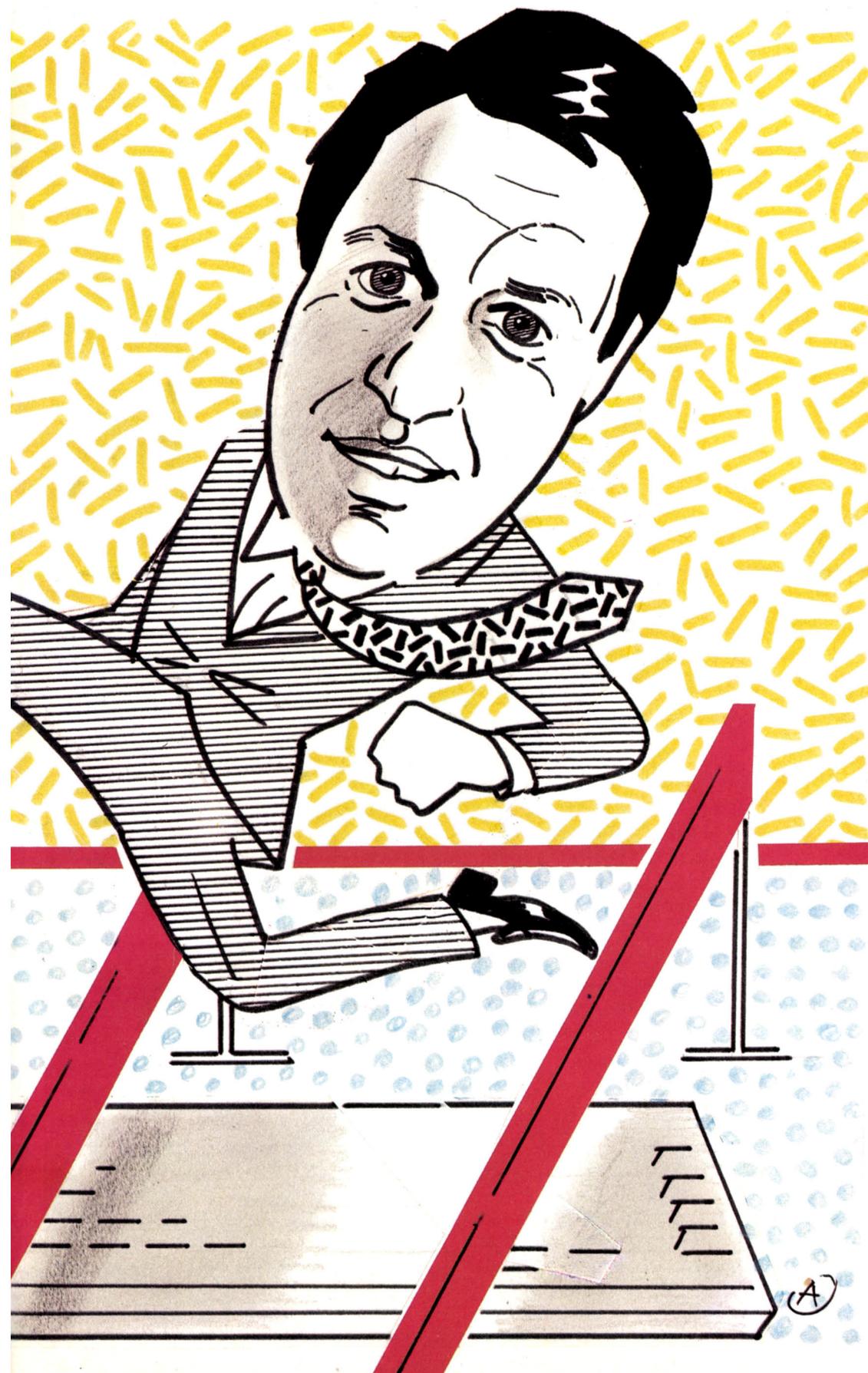
C'était une activité comme une autre. Cela aurait pu être de la planche à voile, du ski ou du vélo. Mais petit à petit, nous nous sommes rendus compte qu'un tel ordinateur était peut-être réalisable. » De simple hobby, le « bricolage » informatique devient une activité dévorante. Dans la pièce qui est bientôt réservée exclusivement aux essais, le matériel s'accumule. De plus en plus sophistiqué, il devient de plus en plus coûteux.

« *Quand cela s'est mis à marcher, nous nous sommes pris au jeu. Nous y consacrons toutes nos fins de semaine, nos économies y passaient. Ce qui signifie faire une croix sur les vacances, oublier les sorties au restaurant ou différer continuellement l'achat d'une nouvelle voiture. »*

Arrivé à ce point, l'étape suivante allait de soi : créer une entreprise pour commercialiser la « petite merveille » en gestation. Beaucoup plus facile à écrire qu'à concrétiser.

Trouver des capitaux, en pleine crise, n'est pas une mince affaire. « *Nous avons passé des centaines de coups de téléphone, voyagé, en payant toujours de notre poche. Sans résultat. Puis il y eut un contact sérieux avec Matra. Les discussions ont duré pendant plusieurs mois, pour finalement*





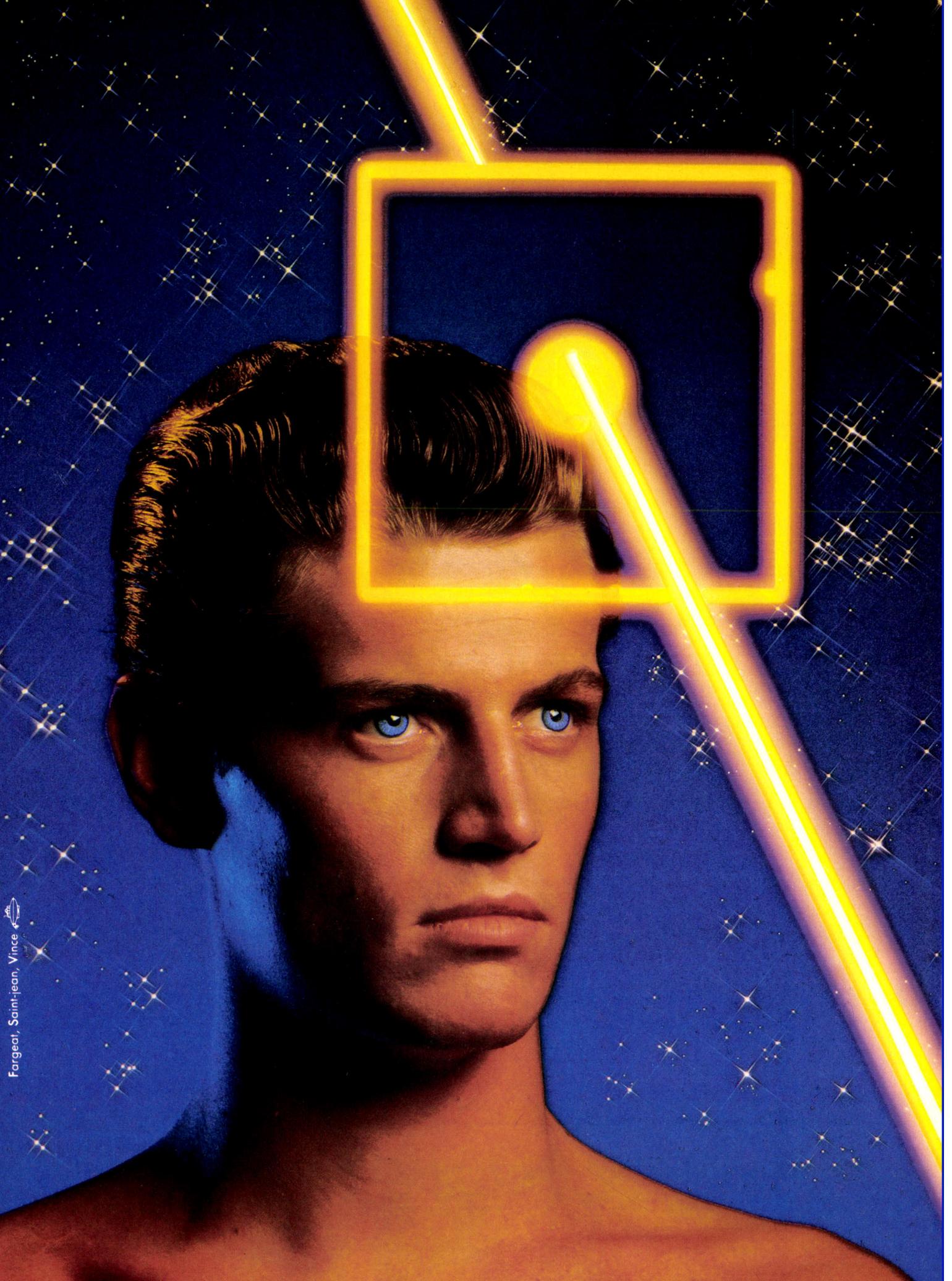
ne pas aboutir, Matra signant un accord avec Tandy. Alors nous avons poursuivi nos recherches. Le produit nous plaisait de plus en plus. C'est alors que j'ai écrit au Ministre de l'industrie, en lui disant en substance : « — Vous répétez sur tous les tons qu'il faut entreprendre, créer des entreprises. Nous cherchons des capitaux depuis un an, sans résultat, alors que nous possédons un bon produit ». Du coup, j'ai été reçu au ministère, puis mis en rapport avec la C.G.C.T. (Compagnie générale des commutations téléphoniques.), fraîchement nationalisée, qui ne demandait qu'à se diversifier. »

La C.G.C.T. est un partenaire de poids. Ancienne filiale du géant I.T.T., cette entreprise emploie environ sept mille personnes, et est surtout connue comme fabricant d'appareils de téléphone et de décodeurs. Sa maîtrise technologique lui permet une adaptation rapide et un travail impeccable. Mais le rouleau compresseur ne va-t-il pas étouffer la jeune société dès sa naissance ?

Nous avons profité d'une grande liberté d'action, d'ailleurs nécessaire pour travailler vite et avec efficacité. Les responsables de la C.G.C.T. n'ont jamais discuté de manière destructive. Bien sûr, ils demandaient des explications, des assurances, en tant qu'actionnaires principaux d'Exelvision. Mais ils ne nous ont jamais étouffés ou freinés. Nos intérêts étaient concordants, et nous nous félicitons d'être partenaires.

Nous n'avions pas suffisamment de capitaux pour investir dans une usine. Eux ne tournaient pas à plein. Aujourd'hui, ils fabriquent, et Exelvision assure la recherche, le développement, le marketing et la commercialisation. Cela nous demande beaucoup de travail, mais nous offre, en contre-partie, une importante liberté. »

C'est donc sous le chaud soleil du mois d'août 1983, après plusieurs mois de discussions, que l'équipe déménage du « grenier » pour s'installer dans un local de 300 mètres carrés à Sophia Antipolis, scellant ainsi la naissance véritable de la société Exelvision. « Nous avons pris des risques, en quittant Texas dès le mois d'avril, alors qu'aucun contrat définitif n'avait été signé. C'était une épo-



Forgeat, Saint-jean, Vince 

FlexyDisk® BASF: la force est avec vous

Une force nouvelle arrive: le FlexyDisk® BASF. Une disquette qui vous apporte la maîtrise totale des données informatiques dans tous les domaines.

La force de la sécurité

La force du FlexyDisk BASF, c'est d'abord sa fiabilité, à l'écriture comme à la lecture (fig. 1).

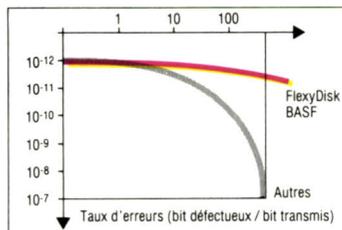


Fig. 1. Même en cas d'utilisation intensive, le FlexyDisk BASF vous assure une fiabilité supérieure à la normale.

Une sécurité optimale pour vos données grâce à des normes de fabrications bien supérieures à la moyenne (fig. 2). Chaque FlexyDisk BASF, contrôlé bit par bit, est certifié 100 % sans erreur à sa sortie d'usine.

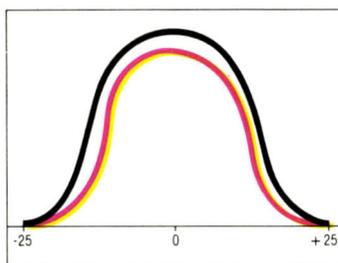


Fig. 2. L'estampage ultra précis du FlexyDisk BASF lui confère une tolérance plus étroite, donc une mise en place parfaite et une précision des pistes absolue.

La force de la durabilité

Avec le FlexyDisk BASF, vos données sont en sécurité pour des dizaines d'années, et peut-être même plus...

Prêtes à être restituées intactes, à tout moment grâce à l'extraordinaire stabilité de la couche d'enduction magnétique. Nous avons fait le test: le FlexyDisk BASF supporte plus de 30 millions de passages de tête par piste (70 millions pour le FlexyDisk Science) sans altération! (fig. 3).

La force du nombre

Premier fabricant européen, BASF vous propose une gamme de 600 disquettes, compatibles avec tous les systèmes informatiques à disquettes.

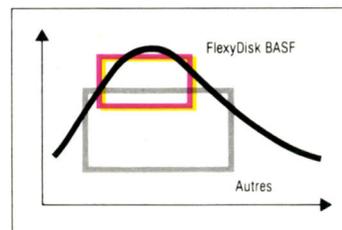


Fig. 3. La stabilité dimensionnelle du FlexyDisk BASF et le traitement anti-friction de sa surface lui accordent une plus grande durabilité.

FlexyDisk BASF: quel que soit votre système ordinateur, la force sera avec vous.



BASF

les mémoires intactes.



**OFFRE D'ESSAI
UN FLEXYDISK GRATUIT**
(voir page suivante)

que éreintante, très difficile. Mais elle constitue une bonne expérience, très formatrice.

Dès notre installation, nous avons commencé à travailler sur l'EXL 100 dans sa forme définitive, et à embaucher. De trois personnes, nous sommes passés à cinq, puis à douze ingénieurs dès le début 1984. »

L'installation à Sophia Antipolis marque le départ d'une course de vitesse, afin de commercialiser l'EXL 100. Dans un marché en constants bouleversements, chaque mois compte. La concurrence est de plus en plus difficile, et les prix de plus en plus bas. L'équipe d'Exelvision va réaliser l'exploit de sortir les premiers ordinateurs un an après la création de la société, juste à temps pour répondre au boum des ventes de Noël. La situation géographique de la société a joué son rôle. Habitant la région, Jacques Palpacuer ne voulait pas la quitter.

« Nous avons des contacts sur place, et nous sommes bien mieux pour travailler ici qu'à Paris. Nous venons à nos bureaux en quelques minutes en voiture, sans embouteillages. Pendant midi, il est possible de jouer au tennis. C'est excellent pour se détendre. L'environnement aide à se relaxer, à être calme. Toutes les conditions sont réunies pour travailler avec efficacité. Je suis certain que la productivité est supérieure à celle de Paris. »

La vitesse de la mise au point de l'EXL 100 relève de l'exploit pour une si jeune et si petite équipe. Mais cet exploit était indispensable, pour rester dans la course face aux nombreux concurrents, dont certains, et non des moindres, se lancent dans une guerre des prix sans merci, qui ne semble pourtant pas empêcher Jacques Palpacuer de dormir.

« Nos prix sont très compétitifs. Nous proposons aujourd'hui l'unité centrale accompagnée d'une moniteur monochrome pour un prix très modeste. Mais il faut également regarder le coût d'un système complet, avec les différents périphériques. Notre politique ne consiste pas à brader l'unité centrale, pour attirer le client, puis de l'assommer avec des extensions très chères.

Le moment le plus désagréable pour l'acheteur d'un micro-ordinateur, est celui où il additionne

le prix de tous les périphériques... Nous préférons vendre l'ordinateur à son prix, avec une marge normale, et proposer les périphériques le moins cher possible, pour permettre aux gens d'agrandir leur système. Nous lançons un lecteur-enregistreur à cassettes, une paire de manettes de jeu, à liaison infra-rouge, et un clavier professionnel. L'allure de l'EXL 100 s'en trouve transformée ! Notre système est meilleur marché que celui de bien des concurrents, et entièrement modulaire. Il grandit avec les besoins de l'utilisateur. »

Ce mot « modulaire » revient fréquemment dans la bouche de Jacques Palpacuer. Pour lui, c'est une des qualités premières de son « enfant ». Ce qui lui confère une véritable originalité, encore plus que son clavier et ses manettes de

terra une machine plus puissante, comme un MacIntosh ou un Atari ST. Mais cela signifie sauter vers une catégorie beaucoup plus chère. L'EXL 100 serait une 2 CV en constante amélioration. Nous sommes en train de développer de nouveaux langages, tels que le Forth et l'Assembleur, un logiciel de traitement de texte, un tableur. Et les cartouches de CMOS-RAM permettent l'accès direct à un fichier, l'utilisation de fonctions graphiques, et ouvrent la porte à toutes les applications du téléchargement, que nous mettrons en place au cours du second semestre. Car nous croyons beaucoup à l'aspect communication de l'informatique. Nous n'avons pas encore mis l'accent sur cet aspect parce que c'était difficile de le rendre tangible, de plus, nous voulions éviter de donner

culièrement intéressante pour les jeux éducatifs. Pour beaucoup, qui traitent d'un point particulier, la durée de vie est limitée. Le procédé d'Exelvision prend alors sa pleine dimension. On appelle un exercice précis. Une fois qu'il est assimilé, on passe au suivant... Par la même occasion, l'EXL 100 se transforme en Minitel « intelligent », capable de garder en mémoire et d'imprimer des informations transmises par télématique. Possibilités jusque là réservées aux micros haut de gamme. « Pour le moment notre approche ne s'est pas distinguée de celle des autres constructeurs. Mais je pense que les gens seront très surpris par notre appareil lorsqu'ils découvriront toutes les possibilités offertes par les extensions et périphériques qui sortiront d'ici le mois de septembre. »

Telle est la force, mais peut-être aussi la faiblesse, d'Exelvision. L'ordinateur niçois ne se contente pas de rester un familial de plus, cantonné dans un rôle d'initiateur et de compagnon de jeu, condamné, au pire, à terminer piteusement sa carrière au fond d'un placard (eh oui, cela arrive...), au mieux à se voir remplacé par un modèle plus moderne et performant. Il possède la qualité rare de pouvoir grandir, s'adapter aux besoins de son propriétaire, jusqu'à devenir une machine à usage professionnel. Mieux. Sa conception a pris tous ces éléments en compte. Il ne s'agit pas d'un « tripatouillage » réservé à quelques artistes du fer à souder, apparatchiks de la bidouille, mercenaires du tournévis. Le système EXL a été conçu ouvert, capable d'évoluer à la même vitesse que la technique. Le 100 n'a pas encore de successeur. Il a été conçu pour s'adapter, donc pour durer. Le client est certain d'acheter un produit fiable, qui ne sera ni démodé quelques mois après sa sortie, ni bradé à un prix dérisoire afin de nettoyer les stocks avant l'arrivée d'une nouvelle machine, dont la durée de vie se comptera plus facilement en mois qu'en années... « Nous répercuterons évidemment toute baisse des coûts sur le produit final. Les prix diminuent constamment. Mais cela ne signifie pas brader n'importe com-

Sauter sans douleur le fossé qui existe entre les machines familiales et les semi-professionnelles

jeu sans fil. Cette utilisation des liaisons infra-rouge marque une volonté d'innover, et n'est pas un simple gadget, tape-à-l'œil. Pour les responsables d'Exelvision, la fin de l'année 1984 a été uniquement celle du lancement du produit de base. 1985 verra apparaître le vrai visage de l'EXL 100, ordinateur capable de sauter sans douleur le fossé qui existe encore entre les machines familiales et les semi-professionnelles. »

« Avec les extensions de mémoire, qui portent la puissance à 80 K de mémoire vive, le lecteur de disquettes en préparation, nous proposons un système plus performant que l'Apple II.

Je ne vois vraiment pas pourquoi un usager qui a pris l'habitude d'un système s'en dégoûterait facilement. Bien sûr, quelqu'un qui a une 2 CV aimerait avoir une Mercedes, mais on peut très bien rouler en 2 CV pendant pas mal de temps. Elle roule moins vite, mais rend les mêmes services. On arrive tout de même à destination. Il est certain que si l'utilisateur est vraiment « fana », il s'achè-

quelques bonnes idées à nos concurrents, et il ne fallait pas tout mélanger. Il y avait un produit à vendre en 84. Nous n'avons pas voulu, contrairement à d'autres, anticiper sur l'avenir. »

Là encore, l'EXL 100 se distingue. Le projet de téléchargement est original et ambitieux. Après avoir acquitté un abonnement annuel, tous les programmes seront en accès libre. La seule charge supplémentaire consistera dans la taxe téléphonique, peu élevée, car le chargement ne durera que quelques minutes.

« Le marché est saturé de jeux de qualité médiocre, ou passés de mode, qui ne se vendent plus et encombrant les stocks des revendeurs. Quelques titres marchent, les autres croupissent dans un coin de magasin. Il faut donc concentrer son énergie sur les jeux de très grande qualité, proposés sous forme de cartouches ROM, et diffuser les autres logiciels par télétransmission », expliquait Jacques Palpacuer dans un précédent entretien accordé à Tilt (1). La télétransmission est parti-

Ces 300 spécialistes vous offrent un FlexyDisk gratuit

01. BOULANGER FRERES - Route Nationale 5 - Cessy (Gex)
02. AU TELE QUI FUME - ETS SINET - 5, av. Gambetta - Laon
CORRA SOISSONS - Avenue du Président - Soissons
SOS SYSTEM - 1 bis, rue du Commerce - Soissons
05. ALPES CONSEIL INFORMATIQUE - 1 bis, av. Guil. Farel - Gap
LIBRAIRIE DAGNIER - Place Jean Marcellin - Gap
06. M. C. S. - 7, rue Dante - Nice
ORDMAC INF-CENTRE - 29, rue Châteauneuf - Nice
SDIGRAPH - 40, boulevard Jean Behra - Nice
07. D.I.A. - 14, rue Lextrat - Pont d'Aubenais
08. POTTIER ALAIN - 64, rue de Gaulle - Furnay
POTTIER ALAIN - 37, rue Mehul - Givet
PUBLI X RETHEL VIDEO - 37, rue Jean Baptiste Clément
Réthel
CORA - Route de Sedan Nationale 64 - Villers-Semeuse
11. DELHOM - 8, rue de la Liberté - Carcassonne
13. LUDO - Fourchon Tertiaire - Arles
BOUTIQUE L'ORDINATEUR - 3, rue Lafon - Marseille (06)
BOUTIQUE L'ORDINATEUR - 114, cours Lieutaud - Marseille (06)
BURO TYPE 2000-175, chemin du Rouet-Marseille (06)
CAI - 53, cours Julien - Marseille (06)
DELTA LOISIRS - 18, square Belsunce - Marseille (01)
DELTA LOISIRS - 84, av. Jules Cantini - Marseille (08)
ECO INFORMATIQUE - 83, av. de Toulon - Marseille (06)
EPROM - 185, rue de Lyon - Marseille (15)
E.S.C. - 67, cours Lieutaud - Marseille (06)
JCR BOUTIQUE - 74, rue Ed. Rostand - Marseille (06)
PHOTO VIDEO - 27, boulevard Philippe - Marseille (04)
SIVEA INFORMATIQUE - 17, rue de Lodi - Marseille (06)
SQUARE - 2, rue Paradis - Marseille (01)
DELTA LOISIRS - Galerie Marchande Carrefour - Vitrolles
14. DATA 2000 MICRO INFORMATIQUE -
9/13, rue de Vaucluses - Caen
LOISIRS INFORMATIQUE - 39/41, rue de l'Oratoire - Caen
16. PHOTO VIDEO MICRO MAXIMIN - Place du Champ
de Mars - Angoulême
20. ETS BONO - Place Centrale - St-Florent
22. BOULANGER FRERES - Rue Jules Verne - Langueux
DISCOBLEU - Rue de la Tour d'Auvergne - Lannion
25. DUBIC - 14, rue du Mal Lyautey - Besançon
SUPER RAW - Rue du Mont Bart - Montbéliard
27. TECHNIC SERVICES - 22, rue du Quai - Louviers
28. FIL D'ARIANE - 4, rue de la Volaïlle - Chartres
29. BREST INFORMATIQUE - 40, rue de Siam - Brest
KEMPER INFORMATIQUE - 72, av. de la Libération - Quimper
30. PAPETERIE BAILLE - 40, bd Victor Hugo - Nîmes
PERILOG - Périphérique Sud - Nîmes
31. GEANT CASINO - Route nationale 20 - Feneuillet
COMPTOIR DU LANGUEDOC - 26, rue du Languedoc - Toulouse
ESPACE RIGAUD - 18, rue Alsace Lorraine - Toulouse
PHOTO REPRO CRAMPPEL - 66, av. Crampel - Toulouse
QUARTZ HIFI - 88, allée Jean Jaures - Toulouse
TECHNIC CALCUL - 11, bd des Récollets - Toulouse
33. NAZA ELECTRONIQUE - Cours Alsace Lorraine - Bordeaux
QUARTZ HIFI - 28, allée de Tourny - Bordeaux
SERVICE TECHNIQUE REGIONALE AQUITAINE - Centre de Gros
de Bordeaux Nord - rue Edouard Raue - Bordeaux
SOLISELEC - 29/37, cours Alsace Lorraine - Bordeaux
TELE HIFI VIDEO - 21, rue Porte Dieux - Bordeaux
TEMPS X - Centre commercial de Mériaudeau - Bordeaux
CARREFOUR - Route du Cap Ferrat - Mérignac
34. PHOT SON - Centre commercial Béziers II - Béziers
ALDEC INFORMATIQUE - 3, rue Anatole France - Montpellier
ODDI (adhérent Elco Gitem) - 12, rue du 8 Mai - Sète
CEBEA - Route nationale 113 - Valergues
35. AUDI TEST - Boulevard de la Liberté - Rennes
PUBLIC ELECTRONIQUE - 86, rue Ville Péglin - Saint-Malo
37. SELECTION - 20/24, rue de Jérusalem - Tours
38. F. N. A. C. - 3, Grande Place - Grenoble
UNIC IDEES - 8, rue Ampère - Grenoble
LA PREUVE PAR NEUF - 2, rue du 19 mars 1962 - Saint-Egreve
CHAUVEY - 13 et 15, rue Ponsard - Vienne
39. CORA - 7A, route nationale 73 - Choisy
42. BOULANGER FRERES - 42, rue Roger Salengro - Roanne
44. CREIB - Z. A. C. de la Gesvine - Rue Arago - La Chapelle-sur-Erdre
I. B. S. - Les Sorinières - Rêze - Les Nantais
SIVEA - 21A, boulevard G. Guisthau - Nantes
INFORMATIQUE E.I.E. - Centre commercial - Rêze
45. ROLLIN - 5, rue du Colombier - Orléans
46. KLIMA - 125, rue Foch - Cahors
KLIMA - 157, rue Nationale - Cahors
47. ETS SARROU MUSISICAGEN - 9, rue des Héros de la
Résistance - Agen
48. TEMPS X MICRO INFORMATIQUE - 17bis, place Moïse-Angers
51. CLE DE SOL - 4, rue Lochet - Chalou-sur-Marne
CORA - route de Louvois - Cormontreuil
CLE DE SOL - 2, rue de l'Etape - Reims
C. T. I. LECORCHET - 110, avenue de Laon - Reims
DARTY - ZA Moulin de l'Ecaille - Reims
L.S. MICRO INFORMATIQUE - 20, galerie de l'Etape - Reims
PAPETERIE MICHAUD - 9, rue du Cadran St-Pierre - Reims
53. GASPARD - Zone Industrielle - Villaines-la-Juhel
56. PROLOG - Centre commercial Rallye - Lanester
BOULANGER FRERES - Ctre cial de Luscanen - Ploeren
Vannes
77. L'HUILIER IMPRIMERIE - 123, rue d'Uckange - Florange
TELE DISCOUNT - 18, rue Victor - Montigny-Les-Metz
CORA - Route de Bitche - Sarreguemines

50. VISTO RADIOLA - 26, rue de Maubeuge - Aulnoy-Aymeries
BOULANGER FRERES - Z. A. C. Auchan - Anzin
BOULANGER FRERES - Rue Albert de Mun - Armentières
BOUVE - 8, Grand Place - Baillou
BOULANGER FRERES - 20, rue Alsace Lorraine -
37, rue du Gal de Gaulle - Cambrai
GRATTEPANACHE - 12, rue de Nice - Cambrai
GRATTEPANACHE - 9, avenue de la Victoire - Cambrai
HIFI MADONES - 6, place Fénélon - Cambrai
MICRO PLUS CAMBRESIS - 74, av. de la Victoire - Cambrai
MICRO VIDEO INFORMATIQUE - 14, rue Saint Quentin-Cadry
TAM ETS DAULLERIE - 91, rue de Villars et
rue Desendrouins - Denain
BOULANGER FRERES - 359, boulevard de Liège - Douai
PROTECT PHONIE - 28, rue Saint-Jacques - Douai
ROGER TOUROOT - 239, rue de Paris - Douai
BOULANGER FRERES - Rue de Lille-Route de Bergues - Dunkerque
ETS ROUVROY - 50, boulevard Alexandre III - Dunkerque
LITTORAL EQUIPEMENT - 18, rue des Arbres - Dunkerque
CORA - 18, rue Jules Guesde - Fiers
BOULANGER FRERES - 253/265, rue Léon Gambetta - Lille
DECOCK ELECTRONIQUE - 4, rue Colbert - Lille
HACHETTE MICRO INFORMATIQUE PRINTTEMPS -
41, rue Nationale - Lille
BOULANGER FRERES - 1, rue Auguste Potié - Haubourdin
SAMBRE HIFI - 9, avenue Albert 1^{er} - Maubeuge
BOULANGER FRERES - 1, rue Voltaire - Mons-en-Baroeul
SETRI - 5, rue des Pinsons - Pont-à-Marcq
BOULANGER FRERES - Centre cial - bd d'Halluin - Roncq
BOULANGER FRERES - 22, place de la Liberté - Roubaix
HOM MICRO - 18, rue du Général Sarraïl - Roubaix
BOULANGER FRERES - 77, rue du Général Leclerc-Saint-André
SARL J. VERVOORT ET FILS - 86, rue de la République -
ST-Pol-sur-Mer
GASPARD - Saint-Sauve
MAMMOUTH - Centre commercial Les Epis - Sin-Le-Noble
CONTINENT HYPERMARCHÉ - Z. A. C. d'Aulnoy - Valenciennes
VIDEO POINT - 4, rue Sainte-Catherine - Valenciennes
CORA (rayon micro informatique), rue Clémenceau - Wattignies
BOULANGER FRERES - 90, bd des Couteaux - Wattrelos
80. COGITE - 18, rue Jeanne d'Arc - Beauvais
SA QUENUTEITE - 4, rue du Docteur Gérard - Beauvais
SCHMIEDT LOISIRS SARL - Ctre cial - Route de Beaumont -
Chambly
SA QUENUTEITE - 22, rue de la République - Creil
ETS BASQUIN - 54, rue Charles de Gaulle - Crépy-en-Valois
82. SADIMO - 43, rue Henri Cachot - Bruay-en-Artois
BOULANGER FRERES - 9, rue Paul Bert
(Place de l'hôtel de Ville) - Calais
HIFI 2000 - 205, bd de la Fayette - Calais
LITTORAL EQUIPEMENT - 41, rue Auber - Calais
CORA (rayon micro informatique) - 319, Rte Nle - Courrières
BOULANGER FRERES - Ctre cial de l'Inqûre -
Route de St-Omer - Boulogne
DUMINY MICRO INFORMATIQUE - 34, rue Faidherbe - Boulogne
LITTORAL EQUIPEMENT - LE POSEIDON - 30, av. Ch. de Gaulle -
Boulogne
CORA (rayon micro informatique) - Rte Nle de Béthune - Labussièrre
MICRO & - Square du Grand Condé - Liévin
BOULANGER FRERES - Ctre cial - RN 43 - Noyelles Godault
BOULANGER FRERES - Ctre cial Lens 2 - Vendin-Le-Vieil
83. SFBI - 4 bis, avenue Rouzaud - Royat
FNAC - Centre Jaude - place de Jaude - Clermont-Ferrand
84. ETS BONNET - 1, avenue de Verdun - Biarritz
CARREFOUR - Route de Bayonne - Lescar
ETS LABAT - Zone Indusnor et Palais des Pyrénées - Pau
NAZA - 2, bd Commandant R. Mouchotte - Pau
85. NAZA - Avenue Bertrand Barère - Tarbes
LIBRAIRIE DISQUETTES ET CASSETTES - Ctre cial Méridien - Ibos
86. BUSINESS - Ctre cial Château Roussillon - Perpignan
MODERN BUREAU - 29, rue Vauban - Perpignan
NAZA - 26, cours Lazzare Escarguel - Perpignan

87. SAFI - Avenue de l'Energie - Bischkeim
FNAC - Centre commercial Maison-Rouge - Strasbourg
88. FNAC - 1, Place Franklin - Mulhouse
89. BOULANGER FRERES - 320, cours Lafayette - Lyon (03)
FNAC - 62, rue de la République - Lyon (02)
MEI - Cité Informatique - 9, rue Florent - Lyon (08)
MEI - 100, rue Villon - Lyon (08)
RHÔNE CONTINU - 21, rue Victorien Sardou - Lyon
BOULANGER FRERES - 167, rte de Grenoble-B.P. 645 - Saint-Priest
72. SERGIS - 44 bis, rue Marcel Proust - Le Mans
SINCE - 16, place Raphaël Elizé - Sable
74. DOMENJOT - 15, rue A. Ligné - Annemasse
75. ATBA - 79, rue du Faubourg Poissonnière - Paris (09)
DARTY - Parking Tronchet - Paris (08)
DARTY - 1, avenue de la République - Paris (11)
DARTY - 30, avenue d'Italie - Paris (13)
DARTY - 68, avenue du Maine - Paris (14)
DARTY - 71, quai de Grenelle - Paris (15)
DARTY - 8, avenue des Ternes - Paris (17)
DARTY - 128, av. de Saint-Ouen - Paris (18)
FNAC SERVICE CHATELET - Station RER Les Halles - Paris (01)
FNAC SERVICE OPERA - 19, av. de l'Opéra - Paris (01)
FNAC SERVICE SEBASTOPOL - 6, bd de Sébastopol - Paris (04)
FNAC SERVICE MOUFFETARD - 84, rue Mouffetard - Paris (05)
FNAC SERVICE BOSQUET - 54, av. Bosquet - Paris (07)
FNAC SERVICE AUBER - Station RER Auber - Paris (09)
FNAC SERVICE GARE DE L'EST - 2, rue du 8 Mai 1945 - Paris (10)
FNAC SERVICE GARE DU NORD - Mezzanine RER -
18, rue de Dunkerque - Paris (10)
FNAC SERVICE GARE DE LYON - Stat. RER Gare de Lyon - Paris (12)
FNAC SERVICE ALESIA - 35 bis, rue des Plantes - Paris (14)
FNAC SERVICE CONVENTION - 60, rue de la Convention -
Paris (15)
FNAC SERVICE AUTEUIL - 18, rue d'Auteuil - Paris (16)
FNAC SERVICE DAUMIER - 15, rue Daumier - Paris (16)
FNAC SERVICE VILLIERS - 24, rue Leboutoux - Paris (17)
GAMBU SA - 90, boulevard Richard Lenoir - Paris (11)
HACHETTE MICRO HAUSSMANN - Printemps Rayon 98 -
35, rue Joubert - Paris (9)
I. B. C. - 26, rue de Berr - Paris (08)
ILLEL - 68, boulevard Magenta - Paris (10)
JRC INTERNATIONAL - 80 bis, rue de Reuilly - Paris (12)
LE GUYADER - 21, rue d'Argenteuil - Paris (01)
MAISON VIDEO - 22, rue Custine - Paris (18)
MATRIEL SIMPLEX - 4, rue de la Bourse - Paris (02)
MEDIA COMPUTER - 88, rue du Dessous des Berges - Paris (13)
PACTAL - 64, rue de Fécamp - Paris (12)
SEGIMEX - 140, boulevard Haussmann - Paris (08)
SEPHAC - 209, avenue Daumesnil - Paris (12)
SEPHAC - 83, avenue Félix Faure - Paris (15)
SEPHAC - 95, avenue Mozart - Paris (16)
TECHNITON - 118, rue de Crimée - Paris (19)
LEITE FRANCE - 176, rue Montmartre - Paris (02)
TELSTAR - 109, rue de Belleville - Paris (19)
VIDEO GEORGES 5 - 8, rue Daniel Casanova - Paris (02)
WASHINGTON - 36, rue de Washington - Paris (08)
76. LOISIRS INFORMATIQUE - 22, pice Gal. de Gaulle - Le Havre
MAMMOUTH - Ctre cial La Lézarde - Montvilliers
77. CHOUARD - 3, rue de l'Eglise - Brie-Comte-Robert
M. T. M. - 20, avenue Foch - Chelles
CARREFOUR - Route Nationale 3 - Claye-Souilly
MELUN INFORMATIQUE - 9, rue de l'Eperon - Melun
CARREFOUR - Rue du Port - Pontault-Combault
78. MORE FAST RESEARCH - Immeuble St Quentin 2000 -
avenue de la Villedeuil - Elancourt
DARTY - Centre commercial - Le Chesnay
D. F. I. - 59, rue du Pont Jaramet - Le Perray-en-Yvelines
K. T. DIFFUSION - 15, rue des Voisins - Louveciennes
CARREFOUR - 280, avenue Gabriel Perri - Montesson-Laborde
DARTY - Centre commercial Art de Vivre - Orgeval
FNAC SERVICE ST-GERMAIN - 18/20, rue des Louviers -
St-Germain-en-Laye

FNAC SERVICE ST-QUENTIN - Salle des Pas Perdus de la Gare
St-Quentin-en-Yvelines
F.I.F. - 72, rue Yves Le Coz - Versailles
FNAC SERVICE VERSAILLES - 110, rue de la Paroisse - Versailles
C.E.T. INFORMATIQUE - 27, rue Rieussec - Viroflay
79. BOULANGER FRERES - 600, av. de Paris - B.P. 1018 - Niort
BOULANGER FRERES - 21, rue Saint-Jean - Niort
80. FRANCE PHOTO VIDEO - 64, rue des 3 cailloux - Amiens
QUALITE SON - 8, rue des Lombards - Amiens
81. NAZA - 31/33, Lices G. Pompidou - Albi
82. STUDIO ARNAUD - 32, bd Léonce Granier - Caussade
LALANDE - avenue Jean Moulin - Montauban
83. SIA LE LIGURE - Av. de Lattre de Tassigny - Fréjus
TECHNIC - BUREAU - 29, avenue Gambetta - La Seyne-sur-Mer
SIA GRAND VAR - Bâtiment OBI - La Valette
CMI INFORMATIQUE - 16, rue Revel - Toulon
LIBRAIRIE GAY - 1, place de la Liberté - Toulon
P.S.I.E. - 270, avenue Foch - Toulon
SIA LE PAILLON - 15, avenue de Brunet - Toulon
84. SON 2000 - Centre Cap-Sud - Avignon
IDEE INFORMATIQUE - 236, avenue Fabre - Carpentras
MICRO FORUM - 56, bd Edouard Daladier - Orange
85. BOULANGER FRERES - Ctre cial Galerie Marchande -
Route de Nantes - La Roche-sur-Yon
BOULANGER FRERES - Rue Guy Lussac - Z. I. Nord - B.P. 127
La Roche-sur-Yon
86. INFORMATI' S SERVICE - 14, bd Chassigné - Poitiers
LISTE INFORMATIQUE - 8, rue de l'Eperon - Poitiers
RALLYE - Rocade Est - route de Beaulieu - Poitiers
87. BOULANGER FRERES - 8, rue Louvrier de Laplais
(place Winston Churchill) - B.P. 409 - Limoges
FABREGUE - 28, rue Jean Jaures - Limoges
88. LA CALYPTOSTHEQUE - 10 et 20, place des Vosges - Epinal
90. ABT - 10 bis, rue Marceau - Belfort
91. CHOUARD - Ctre cial du Val d'Hyères - Boussy-St-Antoine
DARTY - Ctre cial Ulys 2 - Bures-sur-Yvette
CHOUARD - 6, rue Phisbours - Bruny
MODERN PHOTO - 29/34, av. Gabriel Perri - Ste-Genève-des-Bois
EUROMARCHE - Route Nationale 446 - St-Michel-sur-Orge
92. FITEL - 9, av. des Frères Lumière - Antony
FNAC SERVICE ANTONY - 2, rue de Fresnes - Antony
DARTY - 384, avenue d'Argenteuil - Asnières
FNAC SERVICE ASNIERES - 46, rue des Bourguignons - Asnières
DARTY - 122, av. du Général Leclerc - Boulogne
FNAC SERVICE BOULOGNE I - 111, bd Jean Jaures - Boulogne
FNAC SERVICE BOULOGNE II - 15, Rond-Point Rinc et Danube -
Boulogne
SEPHAC - 85, route de la Reine - Boulogne
P.E.P. - 541, av. du Général de Gaulle - Clamart
SEPHAC - 12, rue de Vanves - Clamart
O.C.M.D. - Ctre cial Les 4 Temps - Rotonde des Miroirs -
Niveau 1 - La Défense
FOURNICEP - 32, rue Vincent Morris - Malakoff
FNAC SERVICE NEUILLY - 35, rue de Chartres - Neuilly
DARTY - Centre commercial des 4 Temps - Puteaux
SIBUR - 7, rue des Géraniums - Ruell-Malmaison
PROMOBUR - 19, avenue de Verdun - Vanves
93. DARTY - 6 bis, rue Emile Raynaud - Aubervilliers
BOULANGER FRERES - Ctre cial Parinor - Le Haut de Galy -
Aulnay-sous-Bois
CARREFOUR - Ctre cial Régional Parinor - Le Haut de Galy -
Aulnay-sous-Bois
DARTY - Ctre cial - 40, avenue Galliéni - Bagnolet
DARTY - 123, avenue Galliéni - Bondy
DARTY - 102/114, av. Léonie - Pierrefitte
DARTY - Centre commercial - Rosny-sous-Bois
FNAC SERVICE LE RAINCY - 18, av. de la Résistance - Le Raincy
EUROMARCHE - Centre commercial Rosny II - Rosny-sous-Bois
RONAT - 27, rue de la République - Saint-Denis
GASPARD - 1, rue Georges Clémenceau - Villepinte
94. DARTY - 12, av. Roger Salengro - Champigny
CARREFOUR CRETEIL - Ctre cial Créteil Soleil - Créteil
C.V.L. - 79, rue du Général Leclerc - Créteil
DARTY - Ctre cial Créteil Soleil - Créteil
EUROMARCHE - 70, avenue Maréchal Foch - Créteil
SEPHAC - 12, avenue Jean Jaures - Gentilly
CARREFOUR IVRY - 10, rue Westermeyer - Ivry
DARTY - Ctre cial Irvy Bords de Seine - Ivry
FNAC SERVICE LA VARENNE - 14, rue St-Hilaire - La Varenne
FNAC SERVICE NOGENT - 188, rue Charles de Gaulle - Nogent
CONTINENT - Route de Provins - Ormesson
SAMARITANE INFORMATIQUE ORLY - Aéroport Orly-Ouest - Orly
FNAC SERVICE VINCENNES - 37, rue Raymond du Temple -
Vincennes
95. DARTY - Ctre cial 3 Fontaines - Cergy
FNAC SERVICE CERGY - 10, Grande Place - Cergy-Pontoise
CORA - 1ère Avenue - Ermont
CONTINENT - Route Nationale 14 - Montigny-les-Cormeilles
MONACQ. MICROTEK - 2, boulevard Régnier III

Pour obtenir un FlexyDisk 1X BASF gratuitement, présentez-
vous avec ce bon rempli très lisiblement chez le spécialiste
BASF le plus proche de chez vous (vous trouverez son
adresse dans la liste ci-dessus), avant le 20 Mai 1985.
En échange de ce bon, il vous remettra gratuitement un Flexy-
Disk 1X BASF.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Type d'ordinateur utilisé _____

 **BASF**
Les mémoires intactes

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS



ZAGA

État d'urgence

A la suite de bombardements cosmiques, la planète Zaga I est en grand danger. Les secours sont organisés : à bord de votre hélicoptère, votre mission consiste à venir en aide à la population.

Vous voici sur l'aire de décollage, les réservoirs sont pleins et votre appareil s'élance vers le ciel. Dès

lors, les manœuvres sont extrêmement délicates : pour vous diriger, vous possédez trois commandes : les déplacements latéraux, votre altitude ainsi que votre vitesse. Mais ce n'est certes pas dans un ciel dégagé que vont se dérouler vos péripéties. Vous devez en réalité faire preuve d'une grande adresse pour diriger votre hélicoptère entre les constructions futuristes de la planète : parfois au ras du sol, le plus souvent à quelques vingt mètres d'altitude. Votre itinéraire est semé d'obstacles : les portes magnétiques dont le fonctionnement ne répond plus à aucune logique, les champs de radiation, etc. vous réservent bien des surprises. N'oubliez pas de faire le plein d'essence dès qu'une aire d'atterrissage se présente et ne quittez pas des yeux votre ombre qui, au sol, guidera de façon précise vos déplacements. (K7 Amirog Software pour C 24.)

Type : adresse et réflexe

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.

ANDROÏDES

Fuir ou mourir

Dans un décor bien connu, vous voici aux prises avec les cruels androïdes avides de sang, le vôtre bien entendu. Les multiples tableaux de ce logiciel d'action se composent d'échelles et de murs de briques avec, déposés çà et là, de magnifiques



cadeaux qui n'attendent que vous pour être collectés. Outre votre déplacement, la possibilité vous est offerte de creuser le sol afin d'accéder aux galeries obstruées ou encore d'accélérer votre progression. Les trous pratiqués se rebouchent en quelques secondes mais leur présence éphémère suffit largement à éliminer votre adversaire pour un instant. Les magnifiques chutes que vous effectuez au travers de l'écran ne sont jamais mortelles. Prenez garde cependant à ne point atterrir devant un androïde ! Fort heureusement, les déplacements de ces dangereux robots restent relatifs aux vôtres, ce qui vous laisse quand même quelque temps pour réfléchir... Ajoutons que ce logiciel vous permet de créer vos propres tableaux et de corser ainsi la variété des situations. (K7 Infogrames pour MO 5, TO 7 + 16 K et TO7/70.)

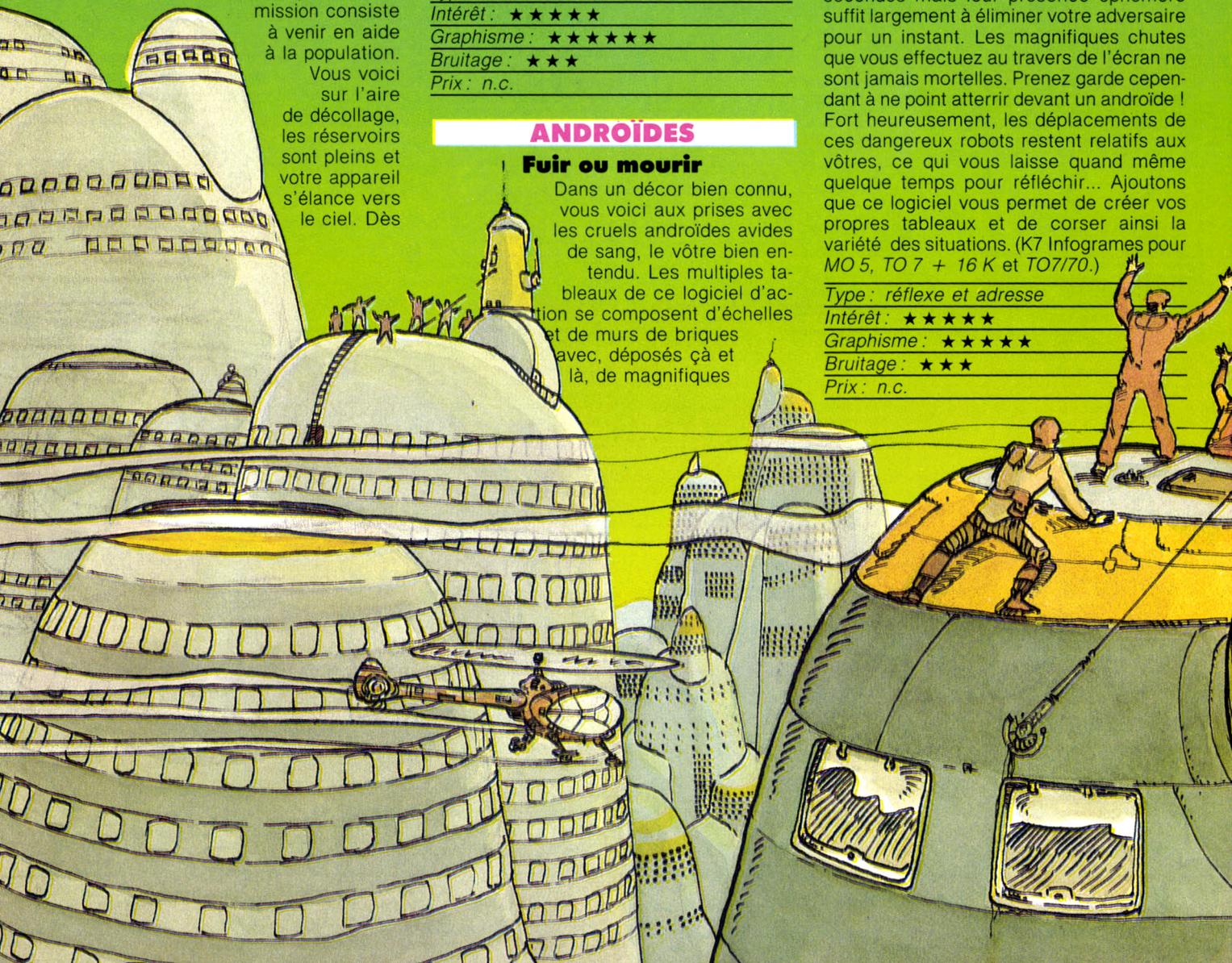
Type : réflexe et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.



KOKOTONI WILF

Aide au sorcier

Ulrich, le grand magicien a égaré, il y a plusieurs centaines d'années, les fragments de son amulette sacrée. Handicapé par sa vieillesse, ce sorcier a besoin de votre aide pour reconstituer son bien le plus précieux. En la personne de Kokotoni Wilf, un brillant athlète, partez à la recherche des parties de l'amulette qui gisent aux quatre coins de ce paysage imaginaire.

Pour faciliter votre mission, Ulrich vous a doté d'ailes. Par la voie des airs, vous sillonnez donc ce pays légendaire où se rencontrent monstres préhistoriques, nuages



de la mort et autres créatures diaboliques. Dès sa mise en marche, ce logiciel ne vous laisse pas de repos : Kokotoni ne peut jamais s'immobiliser. Sur terre, vos déplacements sont très précis. Mais lorsque vous prenez votre envol afin de parcourir quelques galeries souterraines, le maniement de votre personnage s'avère bien plus délicat. Pour

collecter les fragments de l'amulette, il vous suffit de vous en approcher suffisamment pour les toucher. Quant aux monstres, la plupart sont mobiles et vont tenter l'impossible pour vous bloquer l'accès des galeries et labyrinthes. Dans un graphisme agréable, *Kokotoni Wilf* est plus un logiciel d'adresse qu'un jeu d'action. L'inertie de votre déplacement aérien n'est guère facile à contrôler. (Cassette Elite/Run Informatique pour C 64).

Type : jeu d'adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

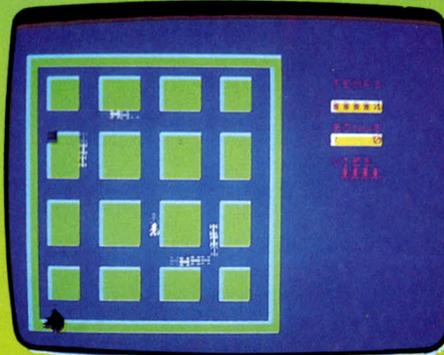
Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

METRO

Le stress des cités

Quand la complainte du pauvre citadin « métro-boulot-dodo » devient un hymne à l'impreu, cela se passe dans *Metro*. Réveil 7 heures du matin, les yeux encore embrumés de sommeil, vous parcourez les rues en quête de votre Graal personnel : le métro. Pas de chance, les éboueurs font grève, et il vous faut jouer à saute-mouton avec les poubelles, histoire de vous dérouil-



ler les jambes pour la suite de vos tribulations. Une meute de voitures assassines veut vous faire la peau. Reprenez vite votre souffle, des voyous à la mine patibulaire vous guettent au détour de chaque bloc, et ne vous leurrez pas, ils n'ont pas l'intention de vous demander l'heure.

Tableau suivant : vous êtes arrivé sans encombre à la station salvatrice, mais les couloirs du métro constituent un véritable labyrinthe pour qui n'a pas d'Ariane dans ses relations. A vous de trouver la sortie, si vous avez envie de jouer les cinq scènes suivantes. Un logiciel pas vraiment nouveau, mais de sacrées décharges d'adrénaline en perspective. (K7 Logimicro pour TO7 et MO5.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

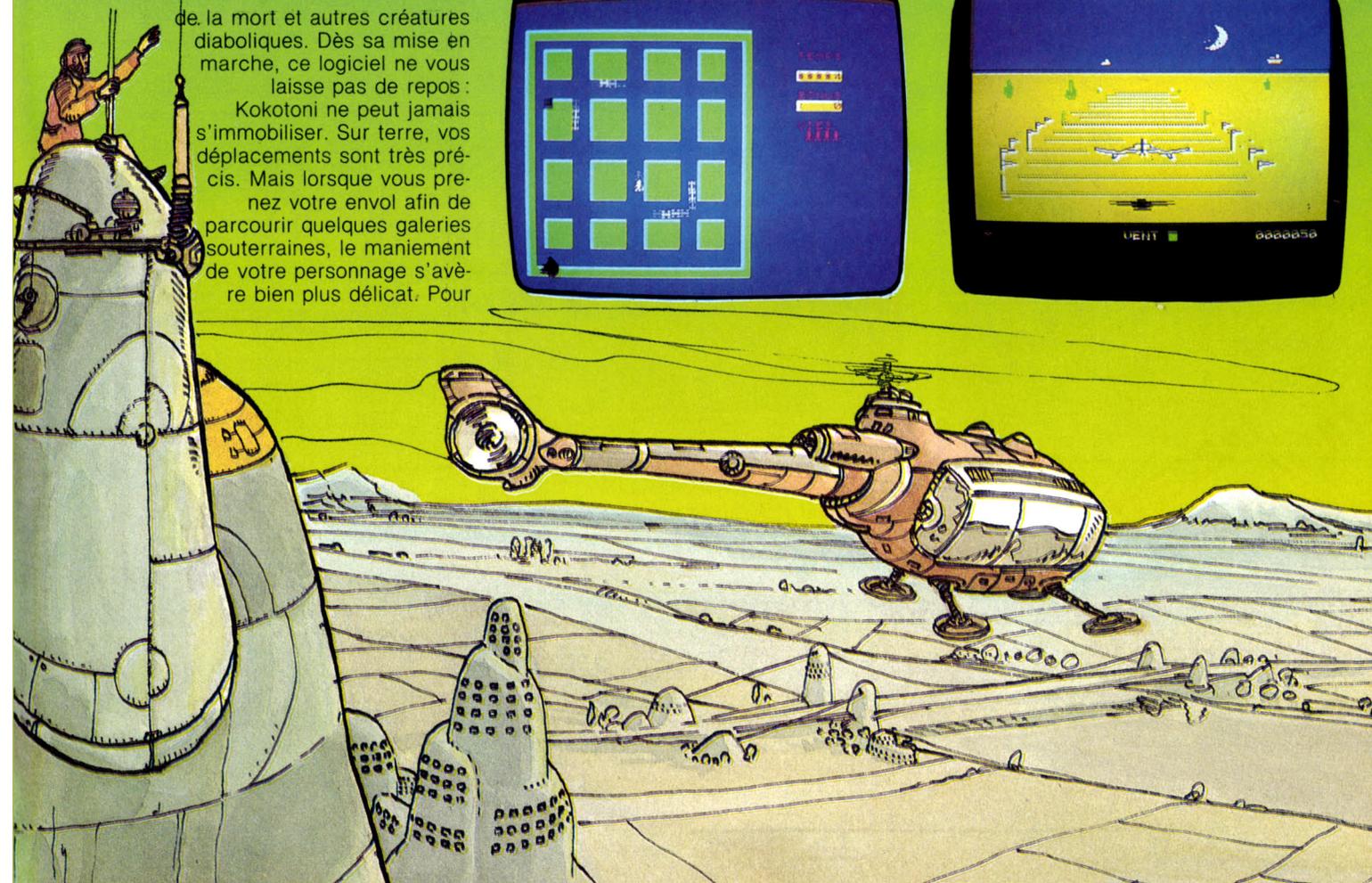
Bruitage : —

Prix : n.c.

3 D FONGUS

Rase-mottes

Dans votre jet, le survol de ce désert ne manque pas d'intérêt. Le pilotage est fort simple : vous ne pouvez faire varier votre





altitude et n'agissez que sur vos déplacements latéraux. Dans un décor austère de sable et de cactus, votre engin atteint déjà sa vitesse maximum. Par brève pression sur le clavier, vous « balancez » votre avion de droite et de gauche afin de conserver le cap correct. Vous devez ainsi suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Tant que la trajectoire correspond au tracé de ce dernier, votre score augmente régulièrement. Au passage, quelques cactus décapités stimulent votre bonus. Mais attention, le vent se lève et vous avez des difficultés à conserver le cap. Evitez principalement de heurter les rochers qui parsèment votre route. De même, les troupeaux de « rhinocéros du désert » risquent de couper les élans de votre « rase-mottes » audacieux. Il est bien souvent préférable de quitter un instant le chemin balisé plutôt que d'accuser des chocs trop répétés. (Il en faudra cinq pour détruire votre appareil !). Mais il vous reste maintenant à découvrir les passages souterrains secrets : il y règne, sans aucun doute, une atmosphère dangereuse... mais les raccourcis que l'on y trouve sont surprenants. (K7 Loricels pour *Oric II/Atmos.*)

Type : adresse et action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.

FAHRENHEIT 451

Terre brûlée

Nous sommes en l'an 2068, à New York. Le groupe 451 contrôle la cité. Son but est de découvrir et de détruire tous les livres, source de savoir et de connaissances si néfastes aux hommes, d'après eux. Les membres de ce groupe se nomment eux-



mêmes les Brûleurs. Les Brûleurs se reconnaissent facilement. Ils portent un tee-shirt noir et un briquet de platine. Ils sont munis d'un badge représentant une salamandre de couleur orange.

Vous incarnez Guy Montag. Longtemps vous avez fait partie de ce groupe. Puis vous avez rencontré Clarisse. Peu à peu, elle vous a fait comprendre l'importance

des mots et du savoir et votre idéal a complètement changé. Vous avez abandonné le corps des Brûleurs et avez rejoint le groupe Souterrain. Ce groupe lutte depuis des années contre les Brûleurs. Ils veulent rendre aux citoyens de New York le droit de libre pensée, qui seule pourra faire progresser le monde. Vous êtes maintenant un renégat, traqué par les Brûleurs. Ceux-ci disposent de robots infernaux, les Blessures, qui peuvent être programmés pour rechercher quelqu'un. Ces robots sont équipés de plaques de protection et leurs circuits sont le *nec plus ultra* de la technique. Ils tuent leurs victimes en leur injectant une dose mortelle de cocaïne ou de morphine. Parviendrez-vous à retrouver les autres membres de Souterrain et à mettre à bas les Brûleurs ? Un superbe jeu d'aventure. (Disquette Trillium Sivéa, pour *Apple II.*)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : F



L'AIGLE D'OR

En quête...

Promu *Tilt d'Or* de l'année 1985, ce fameux logiciel d'aventure est enfin disponible sur *MO 5* et *TO 7*. Perdu au fin fond de la Wesphalie, le mystérieux château vous ouvre ses portes. Après avoir acheté l'équipement nécessaire à votre mission, plongez-vous dans l'aventure et tâchez de découvrir l'Aigle d'Or avant que vos forces ne s'épuisent. Dans cette nouvelle version, l'aventure n'a rien perdu de sa vivacité. Le graphisme, mieux défini quant aux contours du personnage, conserve dans l'animation une précision intéressante. Mais c'est sans aucun doute au niveau même de l'aventure que se singularise ce nouveau programme :

en effet, le déroulement du jeu s'avère ici bien plus complexe. Aucune indication de lieu n'est communiquée au joueur et l'orientation dans ce labyrinthe de pièces et de couloirs n'en est que plus compliquée. Quant aux situations proposées, sachez que leur complexité s'est accrue. Les initiés pourront reprendre le flambeau et entamer une deuxième épopée vers la reconquête de l'Aigle d'Or. (Cassette Loricels pour *MO5* et *TO7.*)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

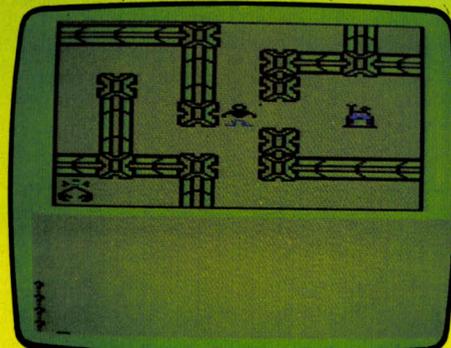
Prix : B

RETURN OF THE RING

A vos anneaux

Vous incarnez le porteur de l'anneau. Vous disposez des quatre anneaux étincelants qui vous seront bien utiles dans votre quête. Lors d'une de vos précédentes aventures, vous êtes parvenu à vous emparer de l'Anneau sombre, gardé par Gron, le fidèle serviteur du Démon sage. Vous devez maintenant rapporter cet anneau à son créateur, le Maître des anneaux. Pour mener à bien cette mission, vous avez été téléporté au milieu d'une mystérieuse cité située sur une planète en ruine, vestige d'une civilisation depuis longtemps disparue. Vous allez devoir explorer ce monde étrange et inquiétant, peuplé de créatures qui pourront se révéler amies ou ennemies. Au début du jeu, vous pourrez créer votre personnage en attribuant un certain nombre de points à chacune de ses caractéristiques. Puis vous choisirez une race (humain, nain ou elfe) et un métier (guerrier, magicien ou marchand).

L'aventure peut commencer à présent. Le



dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais courant mais vous ne pouvez réaliser qu'une action à la fois. Au cours de votre exploration, vous rencontrez un certain nombre de créatures. Certaines sont vraiment vos amies et vous pouvez leur faire exécuter un nombre variable d'actions à votre place, si vous vous y prenez bien. D'autres sont neutres, mais vous pouvez

commercer avec elles. Les « transportals » que vous trouverez vous aideront à vous téléporter sans fatigue. Un très bon jeu d'aventure et de rôle, aux graphismes superbes pour cette machine. (K7 Winter-soft/Goal Computer, pour *Dragon 32*.)

Type : jeu de rôle et d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : C

STRANGELOOP

Sabotage

Depuis des centaines d'années, l'usine de robots, entièrement automatisée, produit des androïdes qui sont rapidement acheminés vers la Terre, où ils sont utilisés pour toutes les tâches harassantes. Mais voilà, cette usine a été envahie par nos ennemis mortels et ceux-ci ont reprogrammé l'ordinateur central pour lui faire construire des robots guerriers ayant pour mission de détruire notre chère planète.

Vous avez été chargé de vous rendre dans cette usine et de remettre les choses dans



l'ordre. Pour cela, il vous faut atteindre la salle de contrôle. Mais 240 pièces vous en séparent au début, et vous ne disposez d'aucun plan. En revanche, vous avez en votre possession un détecteur magnétique, qui vous donne en permanence la direction du centre de contrôle. Votre combinaison spatiale ne dispose que de réserves d'oxygène limitées, aussi faut-il vous en réapprovisionner régulièrement grâce aux bouteilles éparées. Vos ennemis sont encore présents sur les lieux et vous devez bien sûr vous en débarrasser. Ne gaspillez

pas vos munitions car elles vous sont comptées. Dans votre exploration, vous pouvez mettre la main sur divers objets, parfois très utiles. Vous pouvez aussi trouver un véhicule monoplace très pratique, mais un peu trop gourmand en carburant. Ce jeu étant très long, il existe heureusement une option sauvegarde. Un bon jeu d'action, aux graphismes corrects. (K7 Virgin Games/Coco- nut, pour *Spectrum 48 K*.)

Type : action et un peu aventure

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : A

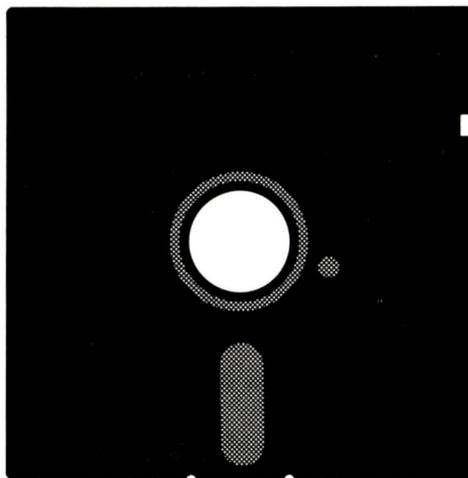
MATCH DAY

Tir au but

Vous voici à la tête d'une équipe de football complète, que vous devez diriger pour la conduire à la victoire. Les couleurs des maillots sont particulièrement mal choisies, mais il est heureusement possible d'en changer. Vous contrôlez en permanence le joueur de votre camp se trouvant le plus près de la balle. Dès qu'un de vos joueurs

"DEPUIS QUE J'AI LA DISKETTE, JE METS DES DRAGONS PARTOUT."

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



ADVENTUREWRITER DE CODEWRITER

Vous avez des dragons dans la tête ? Mettez-en partout. La diskette AdventureWriter est faite pour ça. En effet, grâce au générateur de programmes AdventureWriter, c'est vous qui écrivez vos jeux d'aventure EN ASSEMBLEUR et EN FRANÇAIS et ce, sans avoir appris à programmer. Allez les diskettés, diskettez vos propres héros, vos propres intrigues avec pour seules limites votre imagination et non plus celles des programmes d'avant CodeWriter. A vos idées, à vos héros. L'aventure se diskette sur CBM 64, ATARI, A//e, A//c, IBM PC.

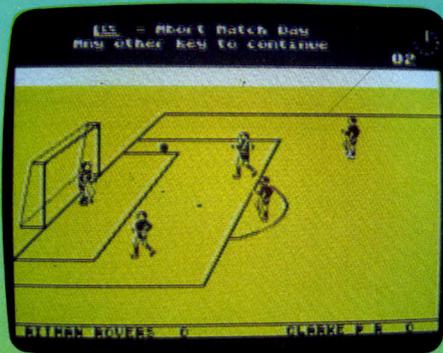
Pour tout renseignement complémentaire contactez : SOFITEC, 207, rue Galliéni 92100 Boulogne. Tél. (1) 605.88.78.



DISTRIBUÉ PAR SOFITEC

CRÉEZ VOS PROGRAMMES SANS SAVOIR PROGRAMMER.

TUBES



se trouve en possession du ballon, vous pouvez le faire courir balle au pied. Bien sûr, cela le ralentira et de plus il a quelques chances de se faire intercepter par un adversaire, malgré un dribble continu. La solution la plus sage consiste à jouer plutôt un jeu d'équipe et à effectuer des passes à vos coéquipiers.

Si vous vous arrêtez pour tirer, le ballon ne quittera pas le sol, tandis que dans le cas contraire, il s'élèvera dans les airs et vous pourrez éventuellement tenter de le contrôler de la tête ou du buste.

Un bon conseil, dirigez le joueur qui doit recevoir la passe dans la bonne direction, avant même qu'il n'apparaisse à l'écran.

Cela diminuera les risques de faire intercepter votre balle. Dans certains cas, vous pouvez contrôler la puissance de votre tir et même donner un certain effet à votre balle.

Pour éviter de prendre un but, vous devez faire plonger votre goal du bon côté, au bon moment, mais vous ne pourrez pas le pla-

cer latéralement. Un très bon jeu, à 1 ou 2 joueurs, aux graphismes trois dimensions remarquables. (K7 Océan/Run Informatique, pour Spectrum 48 K.)

Type : simulation de football

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

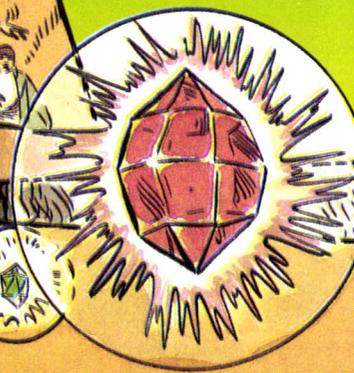
Prix : A

INDIANA JONES

Le temple maudit

D'abord, il y a la musique. Saisissante. Le thème du film « Le temple maudit » joué de main de maître par l'ordinateur. Utilisé à fond, le Commodore est capable de réaliser des prouesses. Ensuite l'aventure commence. « Indy » se trouve à l'entrée du temple où se cache la fameuse pierre, capable de donner les plus grands pouvoirs. Mais le chemin qui y conduit passe par six salles, détenant chacune un secret que le héros doit découvrir, s'il veut en sortir vivant. Au fur et à mesure que le temps passe, la survie dans ces salles devient de plus en plus difficile. Pour gagner, Indiana Jones ne possède que son inséparable fouet... et bien sûr son intelligence.

Dans la première salle, en forme de grotte, d'immenses oiseaux interdisent toute erreur. Un excellent « timing » est indispensable pour les éviter, en sautant d'un surplomb à un autre grâce aux élévateurs. Le plafond de la seconde pièce descend inexorablement, accélérant le mouvement des boules meurtrières rebondissant sur tous les murs. Le froid règne pour l'épreuve suivante : attention aux cristaux de glace ! Et ce n'est pas fini, il y a encore la mine, avec plates-formes et élévateurs, une autre caverne, où le combat avec une étrange créature est inévitable, et l'ultime salle, la plus dangereuse de toutes. « Indy », parfaitement représenté, paraît tout de même minuscule dans des tableaux où l'on aurait aimé un graphisme plus fouillé. Quant au jeu lui-même, il sera apprécié particulière-



ment par ceux qui préfèrent les logiciels qui leur « résistent ». Car si l'action défensive est évidente — on détecte rapidement les dangers — l'action offensive ne l'est pas. Le secret de chaque salle ne se découvre pas en quelques coups de joystick. (Cassette Coconut, pour Commodore 64).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



Chaque élément de votre environnement constitue une clé pour retrouver le fil de l'énigme. Même la pochette de la cassette ! Comble du luxe ou du narcissisme, vous pourrez utiliser au cours du jeu un micro-ordinateur. N'oubliez pas la disquette. Enfin, sachez que le vôtre réagit à 250 ou 300 combinaisons de mots ; les instructions peuvent être raccourcies à la frappe. Un jeu inhabituel, très bien conçu au niveau graphique. (K7 Sprites pour MSX.)

Type :

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

INTÉRIEUR

To be or not to be ?

Intérieur reprend à son compte les règles de la tragédie grecque : unité d'action, de lieu et de temps ; moyennant quoi ce n'est pas une tragédie, mais bien un jeu d'aventure original. En deux mots : une étude psychologique.

Unité d'action donc : vous cherchez, non pas un trésor ou une princesse en détresse, mais des idées pour reconstruire une histoire... la vôtre. Unité de lieu : vous évoluez

dans deux pièces du rez-de-chaussée d'une maison au milieu de cinq tableaux. Dépouillement du côté des personnages : vous êtes seul dans la maison en compagnie de vos doutes et de vos incertitudes. Cependant, Natacha et Johan restent toujours omniprésents par les indices qu'ils ont laissé traîner. Un message de la fameuse Natacha est d'ailleurs livré avec le jeu, où il est question d'une découverte scientifique primordiale. Pas vraiment limpide, n'est-ce pas ? Un tuyau : cette découverte est la vôtre, et elle est fortement convoitée.

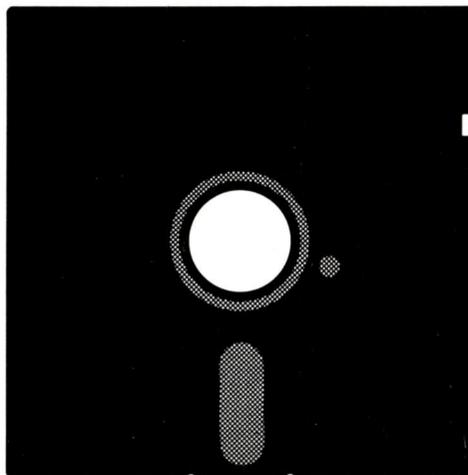
THE FOREST AT WORLD'S END

Chevaleresque

Vous étiez mort, vous êtes ressuscité... et pas pour vous la couler douce. Vous, un des plus sages guerriers des forces de la lumière avez été mandé par le roi pour retrouver et ramener sa fille, la princesse

"DEPUIS QUE J'AI LA DISKETTE, ON NE ME PIQUE PLUS MES IDÉES."

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



Vous n'avez jamais appris à programmer et vous avez des idées ? Parfait ! Avec les diskettes CodeWriter, vous créez vos programmes et le CLUB DES AUTEURS vous permet de les diffuser. L'adhésion au club est gratuite pour tout acheteur d'un générateur de programmes de la gamme CodeWriter et automatique par le simple retour de la carte de garantie. Avec ce club international, vous diskettez en FRANÇAIS sur CBM 64, ATARI, A//e, A//c et IBM PC. Vous échangez vos programmes et vos idées avec les diskettés du monde entier. Allez les diskettés ! Diskettez vos meilleures idées, le réseau mondial de CodeWriter est là pour les vendre.

Pour recevoir votre carte personnelle de membre adhérent, retournez votre carte de garantie à SOFITEC, 207, rue Gallieni 92100 Boulogne. Tél. (1) 605.88.78.

CLUB DES AUTEURS CODEWRITER

CRÉEZ VOS PROGRAMMES SANS SAVOIR PROGRAMMER.

ORGANISÉ PAR
SOFITEC

TUBES



Mara, kidnappée par le sorcier Zarn et retenue au plus profond de la forêt du bout du monde. Personne n'en est jamais revenu. Vous vous matérialisez dans la grande vallée, à la lisière de la forêt, seul dans ce monde hostile. Les forces de la lumière ont oublié de vous munir d'une carte des lieux ; comme quoi on ne peut faire confiance à personne. Heureusement elles ont jalonné votre chemin de quelques indices. Vous irez de clairières en fermes brûlées ; le bruissement des feuilles, le brame des cerfs et les attaques d'elfes vous tiendront compagnie. Un conseil : pour devenir invincible, vous devez dérober les bijoux de la couronne et les porter au forgeron. La princesse éplorée compte sur vous. Un logiciel d'aventure qui tient bien la route. Dommage, les tableaux sont un peu rares (K7 Interceptor software pour Amstrad).

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.



le chemin de la sortie vous est alors indiqué. Electra connaît les objets nécessaires, mais il faut d'abord la retrouver. Les demi-dieux qui peuplent le labyrinthe créent des illusions terrifiantes pour retarder les errants. Par bonheur, Zeus vous a fait cadeau d'une épée d'argent qui les détruit. Apollon, pour sa part, vous a remis les sept larmes d'Icare qui vous serviront de marqueur dans ces catacombes immenses. De plus, vos bottes de vol vous permettront d'enjamber ravins et animaux venimeux. Votre énergie s'amenuisera en fonction du temps. La seule manière de la reconstituer est de retourner à la chambre de garde. Clytemnestre a eu vent de votre projet et se dirige vers Electra pour la tuer. Il vous faut donc faire vite. Un fabuleux jeu d'aventure et d'action, à l'animation splendide. (K7 Ocean/Coconut, pour Spectrum 48 K.)

Type : aventure et action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : aucun

Prix : B



HOLE IN ONE

Golf à gogo

Le golf se démocratise avec *Hole in one*. Seule (vous entrez dans la peau d'une charmante jeune fille) ou en équipe de deux, vous vous lancez à l'assaut des dix-huit trous du « Hal country club east course » un fameux parcours situé en bord de mer, sillonné par une rivière, truffé d'arbres, de dunes et de bosses. Votre objectif : mettre dans le mille en un minimum de coups. Vous devez donc les ajuster pour atteindre en douceur le « green » ou l'aire de gazon qui borde le trou signalé par un petit drapeau (zoomée quand vous y êtes). Les atterrisages dans le « bunker » (aire de sable), le « rough » (force de frappe réduite de 5 à 30 %), les arbres, l'eau ou la pénombre sont définitivement à proscrire. Suivant la distance du trou, la force et la direction du vent, vous choisirez un club parmi les quatorze proposés (quatre en bois pour les longues distances et dix en fer) et sélectionnez la force et la trajectoire de votre coup. Tout est histoire de tactique. Trois niveaux sont disponibles : moyen, expert et pro. Un jeu classique avec des bruits de balle assez saisissants. (Cartouche Hal Laboratory pour MSX)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : C

GIFT FROM THE GODS

Mythologique

Nous voici revenu aux temps de la Grèce antique. L'action se déroule dans le palais de Mécène. Vous incarnez Oreste. Celui-ci a été convoqué par Apollon et Zeus qui veulent lui faire libérer le royaume de l'emprise maléfique de son beau-père et de sa mère Clytemnestre. Celle-ci, avec l'aide de son mari et de son fidèle serviteur Aegiste a imposé son joug au pays et banni ses enfants, Oreste et Electra. Cette dernière est prisonnière au sein des catacombes situées sous le palais. Oreste doit libérer sa sœur et venger la mort de son père, Agamemnon, pour rendre la prospérité perdue au royaume. Pour cela, il doit entrer dans le labyrinthe et découvrir la solution du puzzle, seule manière d'en sortir.

Il vous faut découvrir seize salles spéciales, chacune contenant un objet. Si vous parvenez à ramener au moins six d'entre eux dans la pièce de garde et à les positionner correctement,

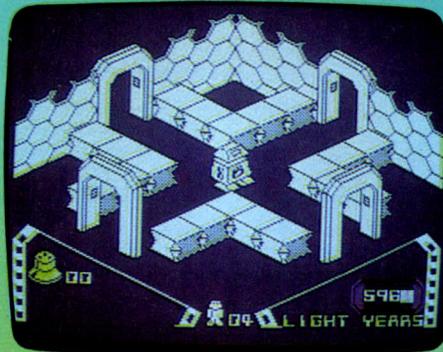
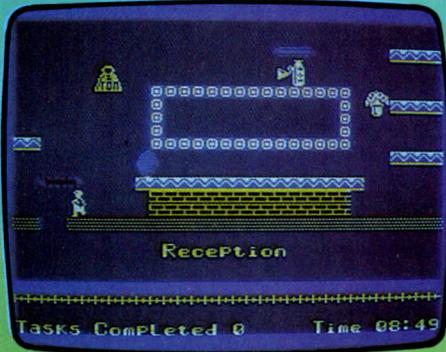


TECHNICIAN TED

Un vrai pro

Vous êtes Ted, un jeune homme passionné d'informatique. Ce domaine vous a tellement plu que vous avez même décidé d'en faire votre métier. Aussi, c'est avec grand plaisir que vous avez appris votre engagement à l'usine de production d'ordinateurs. Vous arrivez frémissant d'impatience à 8 h 30, sachant que vous devrez accomplir vingt-sept tâches différentes au cours de votre journée. Il faudra à tout prix terminer avant 17 h 30, si vous ne voulez pas encourir la colère du grand patron. Mais ce der-

TUBES



ALIEN 8

Hibernation

Il y a des millions d'années, très loin d'ici, un peuple menacé de destruction construisit un vaste navire de l'espace, y entreposa tout son savoir et fit monter à bord un certain nombre de volontaires. Ces volontaires furent mis en hibernation pour tout le temps que durerait ce voyage. Les commandes furent confiées à l'ordinateur de bord, Alien 8, le plus perfectionné de l'époque. Ce voyage interminable touche maintenant à sa fin. L'ordinateur, reconnaissant notre système solaire, a entamé les manœuvres d'atterrissage. Mais pendant que l'attention de l'ordinateur était toute entière concentrée sur sa manœuvre, des pirates attaquaient et envahissaient le navire. Vous incarnez Alien 8 et devez pourtant mener à son terme votre mission : déposer les astronautes sains et saufs sur le sol de la Terre. Pour cela, il vous faut localiser et activer toutes les chambres de conservation pour maintenir les cosmonautes en état d'hibernation. Il faut aussi retrouver les nécessaires de réparation et les valves de régulation et, bien sûr, contrôler leur posi-

tion. Vous disposez pour agir de robots androïdes très maniables, qu'il vous faut guider dans les différentes pièces, où vous pouvez d'ailleurs trouver divers objets parfois très utiles. Ce logiciel, mi-jeu d'aventure et mi-jeu d'action, est très prenant et les graphismes superbes. (K7 Ultimate/No Man's Land, pour Spectrum 48 K.)

Type : *aventure et action*

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : A

tion. Vous disposez pour agir de robots androïdes très maniables, qu'il vous faut guider dans les différentes pièces, où vous pouvez d'ailleurs trouver divers objets parfois très utiles. Ce logiciel, mi-jeu d'aventure et mi-jeu d'action, est très prenant et les graphismes superbes. (K7 Ultimate/No Man's Land, pour Spectrum 48 K.)

Type : *aventure et action*

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

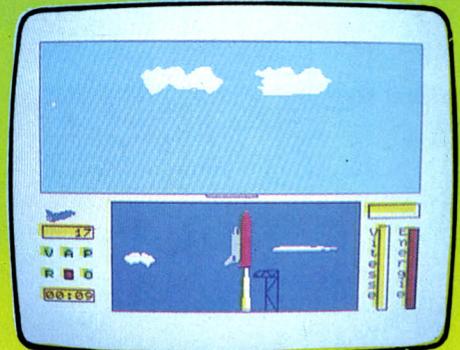
Bruitages : ★★★

Prix : B

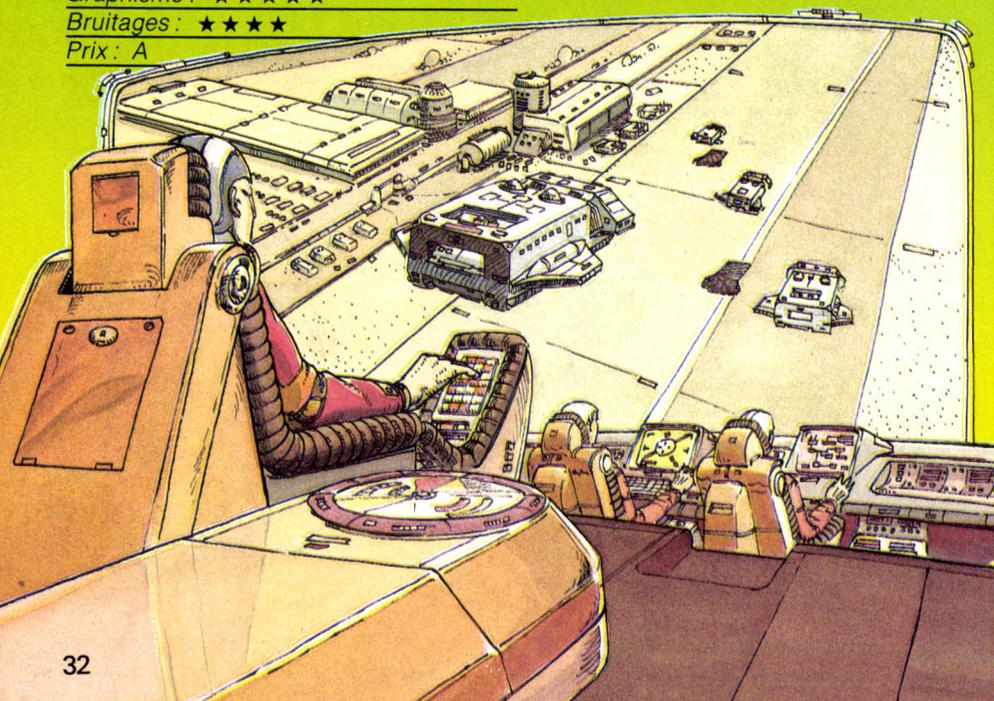
SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Mission spatiale

Votre navette spatiale vient tout juste d'atteindre sa première orbite de vol. Sur l'écran, outre le hublot extérieur, votre tableau de commandes comporte un indicateur d'altitude orbitale, six témoins pour les commandes principales, les indications relatives à votre énergie et à votre vitesse ainsi qu'un écran de communication. Ce dernier vous précise votre trajectoire et les coordonnées spatiales du satellite LRC II que vous devez ramener sur terre. *Space Shuttle Simulator* est un simulateur basé sur



les données réelles du vol spatial. Il vous faut donc, dès maintenant, vous familiariser avec les différentes données de pilotage telles l'apogée (point sur l'orbite, le plus éloigné de la terre) et le périégée (point sur l'orbite, le plus proche de la terre). Pour vous rapprocher suffisamment du satellite, il vous suffit de corriger votre vitesse à l'apogée, et au périégée, afin de placer votre navette sur la même orbite que le LRC II et ce, dans une position simultanée des deux vaisseaux. Cette phase de jeu effectuée, placez-vous à moins de 15 mètres du satellite : utilisez pour cela le radar et le pointage laser. Les déplacements latéraux de la navette sont, bien entendu possibles, et facilitent de façon considérable l'approche du vaisseau. Pour récupérer ce dernier, tout est dans la finesse du maniement de votre bras manipulateur. Quant au retour sur terre, seul l'atterrissage n'est pas piloté par l'ordinateur de bord. Dans un souci de réalisme captivant, ce logiciel de pilotage spa-



MATTEL

1 CONSOLE MATTEL 450 F

2 BUZZ BOMBERS	390 F
3 PINBALL	390 F
4 MASTER OF UNIVERSE	390 F
5 BUMP'N JUMP	390 F
6 TENNIS	149 F
7 HOCKEY	149 F
8 SKI	149 F
9 BOXE	149 F
10 BASKET BALL	149 F
11 TRON I	149 F
12 TRON II	149 F
13 BURGER TIME	129 F
14 LOCK' N CHASE	129 F
15 FROG DOG	129 F
16 NIGHT STALKER	129 F
17 ASTROSMASH	129 F
18 SNAFU	129 F
19 DRAGON FIRE	99 F
20 TURBO	99 F
21 LADY BUG	99 F
22 DONKEY KONG	99 F
23 DONKEY KONG JR	99 F
24 VENTURE	99 F
25 MOUSE TRAP	99 F
26 CARNIVAL	99 F



COMMODORE 64

27 COMMODORE 64 PAL2290 F	
28 COMMODORE 64	
SECAM	2490 F
29 LECTEUR K7	450 F
30 LECTEUR DISK	2590 F
31 C 64 + DRIVE +	
4 LOGICIELS IMAGIC	5490 F

32 SHAMUS (K7)	99 F
----------------	------

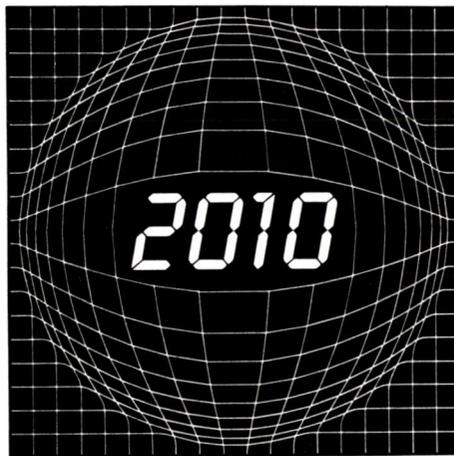
DISQUETTES



33 FLIP FLOP	199 F
34 ASTRO CHASE	199 F
35 BRISTLES	199 F
36 DRAGON FIRE	199 F
37 MOONSWEeper	199 F
38 INJURED ENGIN	199 F
39 NOVA BLAST	199 F
40 PROTECTOR II	99 F
41 SHAMUS	99 F
42 PHARAON CURSE	99 F
43 FORT/APOCALYPSE	99 F
44 SURVIVOR	99 F
45 ZEPPELIN	99 F
46 DAVID MIDNIGHT	
MAGIC	99 F
47 SPARE CHANGE	99 F
48 MATCHBOXE	99 F

CARTOUCHES

49 SAVE NEW YORK	99 F
50 CRISIS MOUNTAIN	99 F
51 SERPENTINE	99 F
52 CHOPLIFTER	99 F



ELECTRONICS

*une console Mattel
gratuite
pour l'achat
de 10 K7
Mattel*

CBS COLECO

53 ADAM COMPLET	2990 F
54 DRIVE DISK	3290 F
55 CONSOLE COLECO	1269 F
56 ADAM + CONSOLE	3990 F

57 TURBO + VOLANT	790 F
58 ROLLER + SLITHER	790 F
59 PAIRE SUPER	
CONTROLLER	590 F
60 POPEYE	99 F
61 GORF	149 F
62 MOUSE TRAP	149 F
63 BLACK JACK	149 F
64 SPACE FURY	149 F
65 CARNIVAL	149 F
67 VENTURE	199 F
68 LOOPING	199 F
69 LADY BUG	199 F
70 COSMIC AVENGER	199 F



71 VICTORY	199 F
72 TIME PILOT	199 F
73 ROLLOVERTURE	199 F
74 PEPPER II	199 F
75 MR DO	199 F
76 SCHTROUMPFS	199 F
77 PITSTOP	370 F
78 TARZAN	370 F
79 CABBAGE	370 F
80 ROCK N ROPE	370 F
81 ANTARTIC	370 F
82 FOOTBALL	370 F
83 FRONT LINE	370 F
84 DUKE OF HAZZARD	370 F
85 JUMPMAN JUNIOR	370 F
86 DESTRUCTOR	370 F
87 SUBROC	349 F
88 WAR GAMES	370 F
89 SMURF	370 F
90 MOUNTAIN KING	349 F



IMPORTATION SPECIALE : DELAI 4 SEMAINES

91 TENNIS	420 F
92 WING WAR	420 F
93 NOVA BLAST	350 F

ATARI 600/800 XL



94 ATARI 800XL	
SECAM	1649 F
95 DRIVE	2590 F
96 LECTEUR DE K7	449 F
97 IMPRIMANTE 1020	
4 COULEURS	950 F
98 IMPRIMANTE 1027	
COURRIER	2600 F
99 TABLETTE TACTILE	650 F
100 ATARI 800 XL SECAM	
PERTTEL + LECTEUR K7	
+ LIVRE BASIC	2249 F
101 ATARI 800XL +	
DRIVE 1050 +	
IMPRIMANTE 1020	4990 F

DISQUETTES

102 FLIP FLOP	199 F
103 BOULDER DASH	199 F
104 BRISTLES	199 F
105 ARCADE MACHINE	149 F
106 A.E.	99 F
107 SEAFOX	99 F
108 DAVID MIDNIGHT	
MAGIC	99 F
109 SPARE CHANGE	99 F
110 MATCHBOX	99 F
111 DROL	99 F



CARTOUCHES

112 FLIP FLOP	199 F
113 BOULDER DASH	199 F
114 BRISTLES	199 F
115 Q.BERT	99 F
116 POPEYE	99 F
117 SUPER COBRA	99 F
118 FROGGER	99 F

TUBES

tial fait appel à tout votre sang-froid. Aux niveaux de difficulté 2, 3 et 4, des pluies de météorites viennent perturber votre vol. Fort heureusement, les corrections de trajectoires dangereuses, car trop brutales, ne sont pas acceptées par l'ordinateur. Les premiers vols ne seront pas, pour autant, d'une simplicité évidente et ce n'est qu'après bon nombre de tentatives infructueuses que LCR II retrouvera le sol terrestre (Cassette Loriciels, pour MO 5).

Type : simulateur spatial

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

SPY HUNTER

Chasse à l'homme

Vous voici au volant de votre porsche, sur le bord de la route : ne perdez pas une minute, « ils » sont tous à vos trousses. Agent très spécial, espion en chasse, vous allez devoir affronter les dangers des conduites trop sportives... Votre véhicule est armé de mitraillettes qui tirent tout aussi bien vers l'avant que vers l'arrière : poussez à fond le joystick, dans un dérapage vengeur, vous vous lancez dans la poursuite. Le paysage défile sous vos yeux, les routes zigzaguent et bifurquent en chemin escarpé. Votre arme fait des ravages et vos ennemis succombent sous votre tir. Mais voici le docteur Torpédo qui surgit à vos côtés. Plus efficace que la fuite, le « tamponnage » a toutes les chances d'en venir à bout. Ce logiciel d'action possède un graphisme agréable. Le déroulement de la



poursuite nécessite réflexe et sang-froid tant le maniement du joystick est délicat. Mais c'est sans aucun doute dans les carambolages que se révèle l'intérêt graphique du jeu. Humour et action s'y mêlent pour votre plaisir. (K7 Séga pour C 64.)

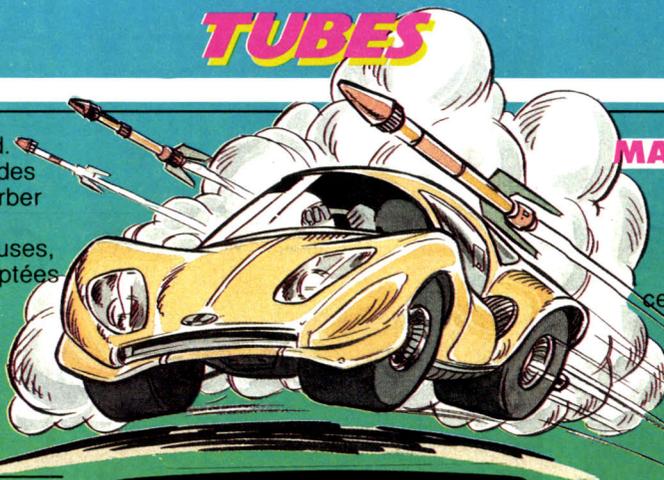
Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



MASTER OF THE LAMPS

Génie oriental

Un conte venu du pays des mille et une nuits. Un prince déchu par un mauvais génie lutte contre ce dernier pour retrouver son trône. Dans une première épreuve, le prince vole sur un tapis au travers d'un couloir de lumière. L'effet est vertigineux, les losanges de couleur surgissent de l'infini pour courir au-devant du prince qui voltige. Parvenu à l'extrémité de ce tunnel, il se trouve devant d'immenses gongs dont il peut jouer à loisir. Les notes, profondes, résonnent longuement avant de s'évanouir. Superbe. Ce glockenspiel oriental constitue la seconde épreuve. Il suffit d'appeler le génie et le voilà qui joue une note qu'il est impératif de reproduire si l'on tient à sa vie. La note se matérialise et devient meurtrière. Victorieux, on revient au couloir, devenu plus difficile à suivre, puis devant les gongs où les notes à reproduire se multiplient... Après le passage de sept niveaux,



ZOMBIE ZOMBIE

Morts-vivants

Vous venez de faire une découverte terrifiante dans un vieux grimoire. Il vous a révélé une sombre prophétie disant qu'un jour, dans la Lande noire, les morts-vivants trouveraient le chemin de la surface et viendraient semer mort et désolation parmi les vivants. Or justement il se passe depuis quelque temps des choses fort curieuses de ce côté. Aussi louez-vous au plus vite un hélicoptère et vous rendez-vous aussitôt sur les lieux, armé de votre courage mais aussi de votre pistolet. Là, vous découvrez une ville apparemment déserte. En fait, vous allez vite vous apercevoir qu'il n'en est rien. Il va falloir détruire toute cette pourriture. Mais attention, en premier lieu votre pistolet ne fait que les immobiliser quelques instants. Ensuite, vous verrez qu'ils ont l'air d'apprécier la chair fraîche, en particulier la vôtre. Laissez-vous poursuivre par l'un d'eux, grimpez sur un haut mur et sautez. Le mort-vivant ira s'écraser lourdement en bas et retombera en poussière. Vous pourrez aussi vous aider de votre hélicoptère pour déplacer des blocs de pierre, fermer ainsi différentes issues et créer de nouveaux pièges. Le graphisme est le même que celui de *Ant Attack* (Tilt n° 11), mais le jeu est nettement moins réussi et son but apparaît un peu obscur. (K7 Quicksilva/Run Informatique, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : A



la lampe magique est totalement reconstituée, et le génie maîtrisé. *Master of the lamps* est un joyau. Graphisme et animation sont véritablement hors du commun et donnent une ambiance unique à ce logiciel totalement original. La musique participe elle aussi à cette atmosphère de conte oriental, qui dégage un climat indéniablement poétique. Une belle réussite. (Cassette Activation pour Commodore 64.)

Type : ?

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

ROCK N'BOLT

Haut, c'est haut !

« Boulonner et déboulonner », telle est votre devise pour devenir un parfait mécano de gratte-ciel. Mais travailler dans le bâtiment n'est pas à la portée du premier venu : les solives glissent ; les boulons ne sont pas identiques, certains vous font gagner des

APPLE

- 119 ARCADE MACHINE 149 F
- 120 A.E. 99 F

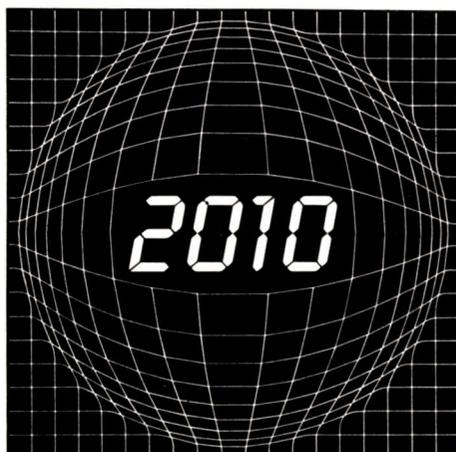
TI 99

CARTOUCHES

- 121 HENHOUSE FUNWARE 99 F
- 122 RABBIT FUNWARE 99 F
- 123 ST NICK FUNWARE 99 F

ATARI VCS

- 124 DINK 99 F
- 125 STAR MASTER 99 F
- 126 DRAGSTER 99 F
- 127 FISHING DERBY 99 F
- 128 BOXING 99 F
- 129 ZAXXON 99 F
- 130 BLUE PRINT 99 F



ELECTRONICS

- 131 VENTURE 99 F
- 132 SCHTROUMPFS 99 F
- 133 SOLAR FOX 99 F
- 134 MR DO 99 F
- 135 WIZARD OF WAR 99 F
- 136 GORF 99 F
- 137 CARNIVAL 99 F
- 138 ENDURO 269 F
- 139 PITFALL 269 F
- 140 RIVER RAID 269 F
- 141 DECATHLON 269 F
- 142 SPACE SHUTTLE 269 F
- 143 PITFALL II 269 F
- 144 HERO 269 F
- 145 BEAM RIDER 269 F
- 146 PRESSURE COOKER 269 F
- 147 NO ESCAPE 149 F
- 148 LASER GATES 149 F
- 149 SOLAR STORM 149 F



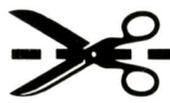
MICRO D'INITIATION

- 150 AQUARIUS 4 K PERITEL+ LOGICIELS DE JEUX 990 F
- 151 ZX 81 COFFRET CADEAU 690 F
- 152 ALICE 90 1795 F
- 153 EXEL 100 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR K7 + EXEL POKER ET EXEL FICHIERS 3490 F
- 154 IMPRIMANTE EXL 80 3490 F
- 155 EXEL FICHIERS + LIVRE 25 PROGRAMMES 149 F
- 156 INTERFACE SERIE 690 F
- 157 AMSTRAD CPC 64 + MONITEUR VERT + 1 JEU 2990 F
- 158 AMSTRAD CPC 64 + MONITEUR COULEUR + 1 JEU 4490 F
- 159 MONITEUR MONOCHROME 990 F
- 160 MONITEUR COULEUR 2690 F
- 161 SPECTRUM + PAL 1490 F
- 162 SPECTRUM + PERITEL 1790 F
- 163 CANON V20 + CORDONS PERITEL ET K7 2990 F
- 164 MSX YAMAHA YIS 503F 2990 F
- 165 MSX YAMAHA YIS 503F + SYNTHETISEUR DE SON FM + CLAVIER MUSICAL YK01 + LECTEUR DE K7 5690 F



REMISE
pour 5 cassettes
10%
pour 10
15%

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris
 tél. 549.14.50



BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à:

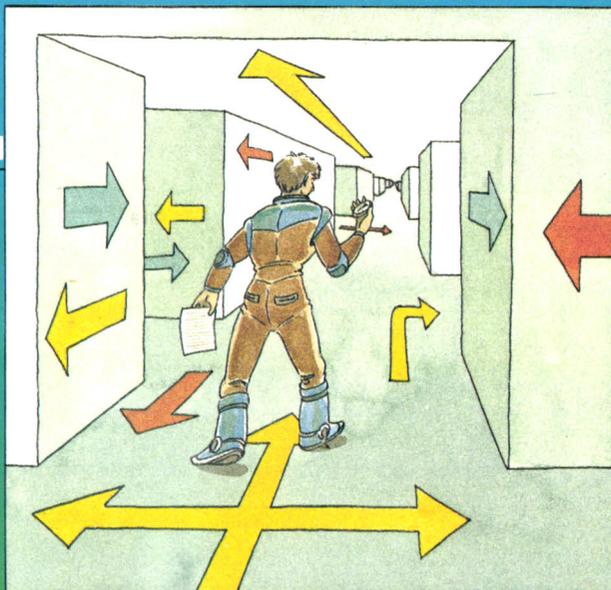
2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

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

N°	F	N°	F	NOM
N°	F	N°	F	PRENOM
N°	F	N°	F	ADRESSE
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F	CODE POSTAL
N°	F	Frais de port.....	20 F	VILLE
N°	F	TOTAL	F	TYPE DE CONSOLE

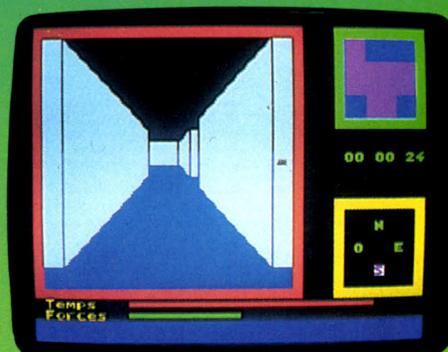
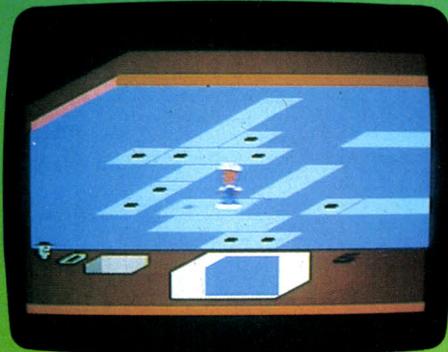
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

TUBES



primes, d'autres vous rapportent un ouvrier supplémentaire ; et le chemin du retour n'est pas toujours évident à retrouver. Rester coincé au bout d'une solive à 60 mètres d'altitude n'est pas la situation rêvée pour qui souffre du vertige. Heureusement, un schéma (à option selon les étages) vous indique un plan de montage judicieux. Une fois le travail terminé, vous empruntez un ascenseur hydraulique pour passer au niveau supérieur. Un fond musical très agréable pour un jeu de construction pas aussi simple qu'il en a l'air. (Cassette Activision pour *CBM 64*.)

pas une seconde au niveau le plus élevé. Le décor uniforme des couloirs rappelle un jeu de glaces. Vous avez sans cesse l'impression de passer et repasser aux mêmes endroits. Sur la gauche de l'écran, une boussole, piètre consolation, vous indique votre direction et un petit écran vous dévoile la partie restreinte du labyrinthe dans laquelle vous évoluez. En fin de partie, suprême raffinement, l'ordinateur vous fait revivre votre parcours sur le plan complet du labyrinthe : vous vous verrez tourner en rond, errer à l'aveuglette, de quoi faire rire aux éclats les autres partenaires



Type : Stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

THESAURUS

Trésor caché

Les possesseurs de *MO5* sont à la fête. Au moment où Loriciels sort une version de *l'Aigle d'or* pour leur micro, une toute jeune société arrive avec un jeu d'aventure graphique, qu'il est difficile de ne pas comparer à son illustre prédécesseur. *Thesaurus* propose de partir à la recherche d'un trésor caché dans un château empli de coffres aux contenus forts intéressants et hanté de monstres très cruels. Le graphisme est superbe, même s'il rappelle étrangement celui de *l'Aigle d'or*. Le château comporte vingt salles en trois niveaux. Ce chiffre n'est pas trop élevé, mais le labyrinthe est pourtant complexe. D'autant que *Thesaurus* comporte deux particularités intéressantes : on voit toujours les pièces avec les yeux du personnage. S'il se retourne, on voit la pièce sous un nouvel angle. Et surtout le jeu est différent à chaque partie, puisque le plan, les monstres et leurs emplacements sont calculés par l'ordinateur de façon aléatoire. A chaque fois que le héros meurt, on retrouve de nouvelles conditions. Et lorsque l'on arrive au bout du parcours vivant, le plaisir du jeu reste intact pour des parties ultérieures.

Thesaurus n'est pas un jeu d'aventure pour amateurs de nuits blanches. Les parties sont rapides — compter une bonne après-midi au début —, ce qui explique l'absence de possibilité de sauvegarde de la partie en cours. Mais c'est un jeu vivant, qui utilise le crayon optique exclusivement, et dont le vocabulaire est connu. On pourra regretter une action un peu répétitive, mais *Thesaurus* reste une véritable grande réussite. Et faire « tenir » un tel logiciel dans un *MO5* et surtout dans un *TO7* (avec quelques petites simplifications) est un véritable tour de force. (Cassette Minipuce pour *MO5*, existe également pour *TO7/70* et pour *TO7* avec extension 16 K)

Type : jeu d'aventure graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

DEDAL

Jeu de glaces

Dédal est un jeu d'adresse qui, bien que classique, se révèle très attrayant. Prisonnier dans un labyrinthe, vous devez en sortir en temps limité. Cela paraît tout simple mais ce n'est guère facile : l'énergie qui vous est attribuée à chaque partie diminue dangereusement lorsque vous rencontrez un des nombreux obstacles qui parsèment les galeries. Au début du jeu, le plan du labyrinthe s'affiche à l'écran : une quinzaine de secondes au niveau le plus facile, même

de ce jeu collectifs ! (Cassette Infogrames pour *Oric 1/Atmos*.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

DRACONIAN

Vengeur

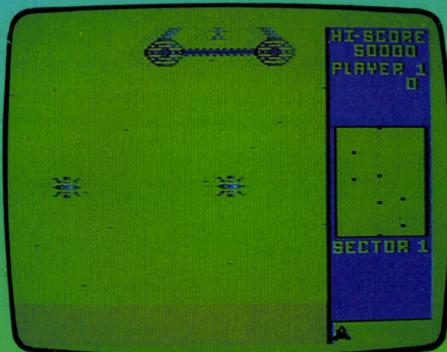
Une terrible guerre spatiale a éclaté. La bataille n'a malheureusement pas tourné à votre avantage et nombre de vos compatriotes se sont vu capturer par vos ennemis. Ils sont retenus prisonniers dans les bases spatiales de l'adversaire. Vous demeurez le seul combattant de votre groupe. Votre mission consiste à détruire vos ennemis et à libérer le maximum de prisonniers. Mais cela risque de ne pas être de tout repos. En effet, les envahisseurs ont semé un grand nombre de mines. Si par malheur vous touchez l'une d'elles, elle explose immédiatement et vous avec. Vous devrez donc les détruire à l'aide de votre canon laser ou les éviter. Attention, si vous vous trouvez trop près au moment de l'explosion, l'impact des débris anéantira aussi votre vaisseau.

En plus des mines, vos ennemis ont aussi lâché toute une armada de dragons volants qui vous poursuivent pour vous tuer. Vous devez leur tirer dessus pour vous en débarrasser. Il faut vous méfier de même des

B.C. BILL

Vie primitive

Vous voici transporté aux âges préhistoriques. Vous incarnez Bill, un brave homme des cavernes, qui a décidé de quitter son clan et de fonder sa propre famille. Il vient de trouver une grotte douillette avec eau stagnante à tous les niveaux. Il lui faut maintenant prendre femme. Pour cela, rien de plus facile. Il lui suffit de s'approcher de l'une des femmes se trouvant à proximité, de l'assommer d'un coup de gourdin et de la traîner par les cheveux jusqu'à sa tanière. Vous pouvez essayer le même procédé de nos jours, mais le journal décline alors toute responsabilité. Comme la polygamie était chose courante en ces temps reculés vous devez vous constituer un harem le plus important possible. Bien sûr, vous devez aussi subvenir aux besoins alimentaires de vos compagnes en tuant différents petits dinosaures se trouvant sur votre territoire de chasse. A chaque printemps, si vos femmes sont bien nourries, elles donneront le jour à d'adorables rejetons dont vous devrez aussi assurer la subsistance. En revanche, chaque femme affamée décèdera en automne. De même, si



astéroïdes qui parsèment cette région de l'espace. Les bases sont protégées par un nombre variable de tourelles de tir. Si vous parvenez à endommager toutes les tourelles, la base se trouvera alors sans défense et il devrait vous être facile de secourir le malheureux cosmonaute qui y était retenu prisonnier. Lorsque vous avez réussi à libérer tous les prisonniers, vous pouvez rentrer à votre base et vous préparer pour une nouvelle mission encore plus délicate. Un jeu d'arcade classique mais réussi. (K7 Microdeal/Goal Computer, pour Dragon 32.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitages : ★★★

Prix : B



vos enfants souffrent de famine, ils vous quitteront et enverront en représailles un dinosaure invincible qu'il vous faudra éviter et qui ne partira que lorsqu'il aura dévoré trois unités de nourriture. S'il arrivait que toutes vos femmes meurent et que tous vos enfants vous quittent, vous décéderiez à votre tour. (Cassette Imagine Espace Micro, pour Spectrum 48 K)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

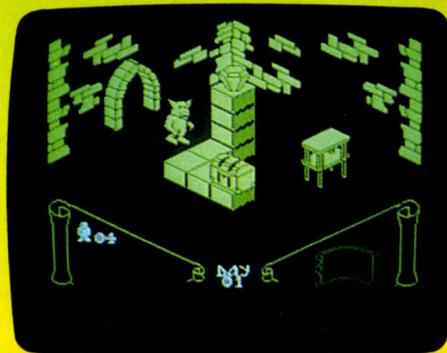
Bruitage : ★★★

Prix : B

KNIGHT LORE

Loup-garou

Lors d'une de vos précédentes aventures, vous avez été victime d'un sort affreux. Désormais, dès que la lune se trouve à son zénith, vous vous transformez en loup-garou. Jusqu'à présent, tout ce que vous avez essayé pour vous débarrasser de ce sort maudit s'est révélé sans résultat. Vous avez appris que le magicien Melkior a le pouvoir de lever ce maléfice. Sans plus tarder, vous vous enfoncez dans la sombre et sinistre demeure de ce sorcier. Après une courte entrevue, vous savez que seule une potion magique, se trouvant dans l'une des nombreuses pièces de son château, pourra vous guérir. Malheureusement pour vous, le magicien ne se souvient plus du tout de quelle salle il s'agit. Il vous faudra donc explorer soigneusement chaque pièce. Mais Melkior, ne voulant pas être importuné trop souvent, a dispersé un grand nombre de créatures dangereuses dont le seul



contact vous serait mortel. De plus, vous savez aussi que si vous n'êtes pas parvenu à retrouver la potion dans un délai de quarante jours, vous resterez à jamais un loup-garou. Sur votre chemin, vous trouverez aussi différents trésors que vous pourrez vous approprier. Certains d'entre eux sont situés trop haut pour les atteindre en sautant. Il faudra alors déplacer une table ou une chaise pour y parvenir. Un bon jeu d'action et d'aventure aux graphismes splendides. (Cassette Ultimate, Espace Micro, pour Spectrum 48 K.)

Type : aventure et action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : B



Ozzy doit sauter, escalader. Et éviter de sauter de trop haut. Sinon c'est l'accident fatal. Pour arriver jusqu'à chaque cristal (il y en a sept en tout), il faut se glisser jusqu'au centre de l'astéroïde. Et, là, impossible de ne pas réveiller le terrible gardien des cristaux, un implacable démon, qu'il faudra combattre sans relâche. *Demons of Topaz* garantit une longue et périlleuse quête, qui demande dextérité, concentration... et patience. Les cristaux ne se laissent pas facilement attraper ! Le thème de ce jeu n'est pas vraiment original, mais la

réalisation est réussie et la difficulté garantie ! (Cassette Firebird pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

TANK COMMANDER

Adresse et stratégie

La bataille fait rage depuis maintenant plusieurs semaines. Vos armées sont parvenues à repousser l'ennemi dans une plaine bordée par des montagnes infranchissables d'un côté et par la mer de l'autre côté. Mais leur défense côtière rend toute attaque par voie de mer impossible. De plus, ils disposent d'un front de force capable de contenir tout assaut. Cependant, vos espions ont découvert que ces forces sont composées principalement de véhicules blindés et qu'ils dépendent donc du carburant et de l'intégrité des postes de commande. Si vous parvenez à détruire l'un ou l'autre, la bataille sera virtuellement gagnée. Pour ▶

DEMONS OF TOPAZ

Démoniaque

Ozzy débarque avec sa soucoupe volante sur un astéroïde pour partir à la recherche du légendaire cristal sacré. Le chemin qui y mène est semé d'embûches. Jets d'eau, plantes meurtrières, murs infranchissables.



MICROSTORY

DISPONIBLES

COMMODORE

C64 Péritel + magnétophone 2 990 F.
Lect. disquettes 2 650 F.
Moniteur couleur 2 650 F.
Imprimante graphique 26 couleurs

AVEC LES DERNIERS SOFTS
IMPORTÉS DIRECTEMENT D'ANGLETERRE
SUMMER GAMES 2, BEACH HEAD 2.

VENTE PAR CORRESPONDANCE, CRÉDIT.

AMSTRAD

Amstrad couleur 4 350 F.
Lect. disquettes 2 850 F.
Tous périphériques disponibles

DISQUETTES U.S.
5,1/4 : 145 F.



325 51 52

14, rue de Poissy, 75005 PARIS
horaires d'ouverture : lundi : 14 h 30/19 h 30
mardi au samedi : 10 h 30/19 h 30
Métro : Maubert-Mutualité
à l'angle du 25 Bd St-Germain



À ADRESSER À MICROSTORY, 14 RUE DE POISSY 75005 PARIS

JE DESIRE RECEVOIR :
VOTRE CATALOGUE DES PRIX

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____

Joindre 3 timbres à 2,10 F
pour frais d'envoi

TUBES



entreprendre cette mission, vous serez aux commandes d'un tank. En dehors de la route, qui seule vous permettra de traverser la rivière, la nature du terrain est très variable et votre vitesse en dépendra. Évitez les marécages et les champs de mines. D'autres dangers vous guettent. Ainsi, les blindés ennemis patrouillent et se mettront à votre poursuite dès qu'ils vous auront découvert. De plus, les avions de reconnaissance adverses chercheront aussi à vous tirer dessus. Vous ne pourrez pas leur riposter mais, en revanche, vous pouvez appeler l'un de vos avions pour qu'il les détruise. A chaque avion jeu, une mission différente vous sera assignée : détruire les centres de commande, les tanks, les réservoirs de carburant ou secourir vos agents. Un bon jeu où stratégie et adresse seront indispensables. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land, pour Atari 800.)

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

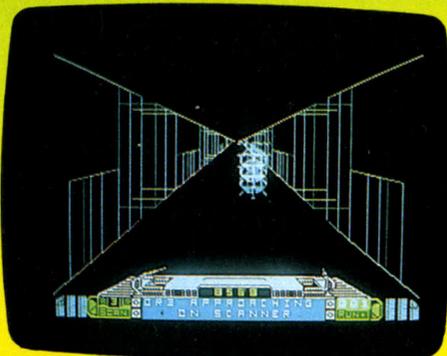
Bruitage : ★★★

Prix : B

BUGGY BLAST

La guerre de 300 ans

Une guerre meurtrière oppose depuis trois siècles les habitants de la Terre et les Lurgons, qui peuplent la planète Endra. Le gouvernement mondial a donc décidé de détruire cette maudite planète. Pour cela, il faut gagner l'artère centrale et anéantir au moins vingt Lurgons. Mais c'est loin d'être facile. Le gouvernement terrien vous



a confié l'un des plus beaux fleurons de la flotte intergalactique.

Il vous faut sortir victorieux des missions de plus en plus périlleuses qui vous sont proposées. Au début, vous n'affrontez « que » les Lurgons, les bombes héliportées, les soucoupes et les vaisseaux ennemis. Puis vous devez éviter certaines bombes capables de consumer une énergie égale à mille unités de déplacement. Les météorites radioactifs pour leur part réduisent l'efficacité de vos canons et troublent votre vision. Sautez ensuite par-dessus les mines magnétiques qui occasionneraient de gros dégâts si elles vous touchaient. Ensuite, vous devez sortir vivant des zones d'inversion gravitationnelle en faisant descendre votre vaisseau au bon moment. Enfin la dernière zone de protection est parsemée d'endroits où le temps s'écoule de manière aléatoire. Surveillez votre niveau d'énergie et retournez à la base pour vous ravitailler. Vous verrez que l'appointage n'est pas une chose facile. Un très bon jeu d'action aux graphismes trois dimensions remarquables. (K7 Firebird pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : n.c.

RENDEZ-VOUS WITH RAMA

Aventure spatiale

Nous sommes en l'an 2130. Vous incarnez Norton, le commandant du vaisseau spatial Tentative. Vous venez de recevoir un message de votre base. Jusqu'à présent Rama, découvert près de Jupiter, a été considéré comme un astéroïde sans importance. Il apparaîtrait maintenant que Rama serait en fait un gigantesque vaisseau spatial. Or voilà que ledit vaisseau se dirige à une allure vertigineuse directement vers notre soleil. Il faut absolument savoir si ce vaisseau est habité et quelles sont les intentions de ses occupants. Il est bien sûr possible que ce ne soit qu'un engin vide attiré seulement par la force de gravité du soleil, mais aucun dirigeant n'a voulu prendre la responsabilité d'accepter une telle hypothèse sans vérification préalable. Votre vaisseau est le seul qui se trouve à portée de l'engin. Vous devez vous en approcher avec précaution, réussir à établir une liaison et si possible explorer cet étonnant produit de la civilisation galactique. Le manuel vous donnera des renseignements pour y parvenir. Certaines de ces techniques ont été depuis longtemps éprouvées, mais d'autres ne résultent que des efforts de cogitation des savants et peuvent s'avérer impropres. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais quasi courant. D'ailleurs la liste



complète du vocabulaire compris par le programme évite la parfois longue recherche du mot juste. Un très bon et difficile jeu d'aventure spatiale. (Disquette Trillium Sivéa, pour Apple II.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : F

BOOGA-BOO (THE FLEA)

L'enfer vert

Dans la jungle tout est suspect, surtout pour une petite puce qui folâtre au milieu des hibiscus géants. Ça ne rate pas, Booga-Boo évalue mal les longueurs et tombe au fond d'un gouffre ou sévit un monstre ailé genre ptérodactyle, où poussent des plantes carnivores très friandes de puces fraîches. Le tableau est plutôt sombre ! Saurez-vous la tirer de ce guépier en la faisant remonter par bonds, de saillies en saillies, vers la lumière et des ailleurs meilleurs ? Un logiciel sympathique présentant un très bon graphisme. Le bruit qu'émettent les plantes en dévorant Booga-Boo est à faire dresser les cheveux sur la tête. (K7 Quick-silva pour MSX.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.



C A S S E T T E S

SURPRISES

TOUT SCHUSS

TI 99/44

TOUT SCHUSS **TILT**

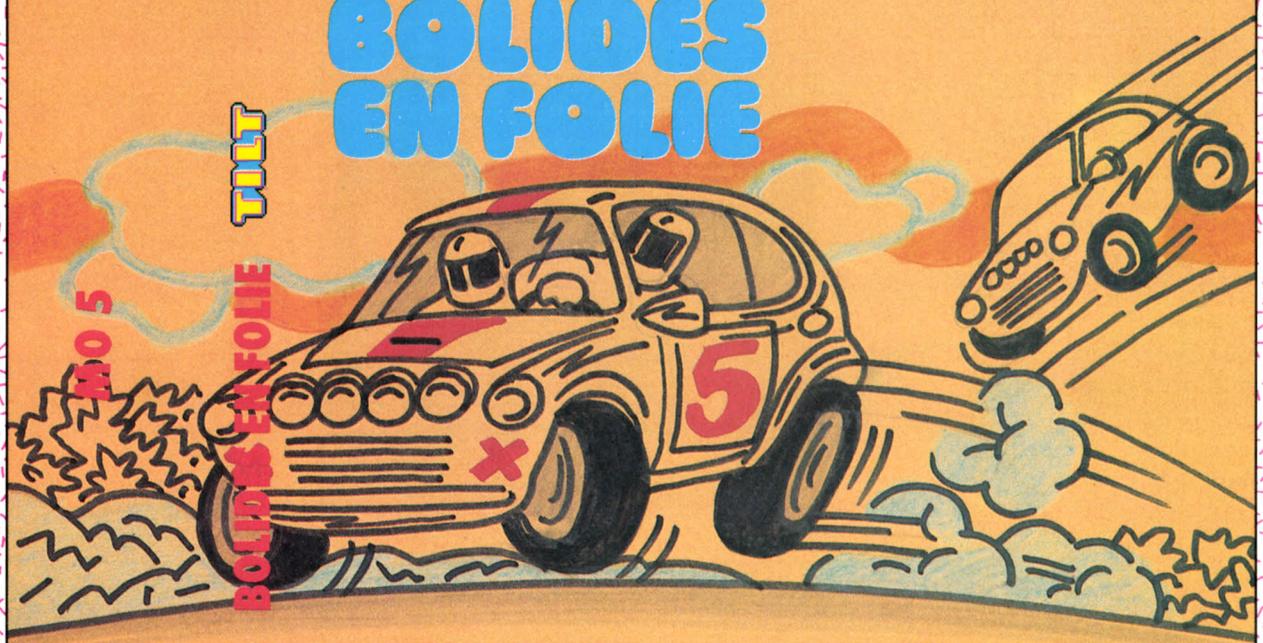


TILT

BOLIDES EN FOLIE

MO 5

BOLIDES EN FOLIE **TILT**



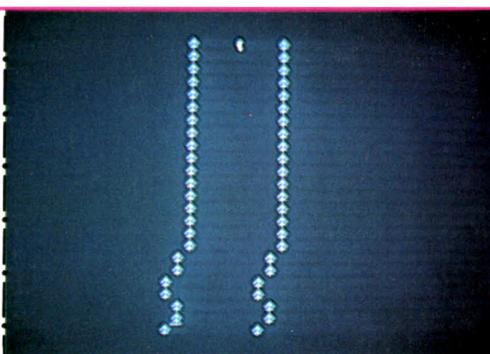
TILT



Cette fois, le grand jour
est arrivé.
Vous allez affronter
une des pistes
les plus dangereuses
du monde.
Pour déplacer le skieur,
utilisez les touches :
> pour aller à droite.
< pour aller à gauche.



Arriverez-vous à terminer
l'étape de nuit
d'un rallye meurtrier?
Visibilité réduite,
pylones,
tout se ligue contre vous.
Pour déplacer votre voiture,
utilisez les touches
Q pour aller à gauche.
STOP pour aller à droite.

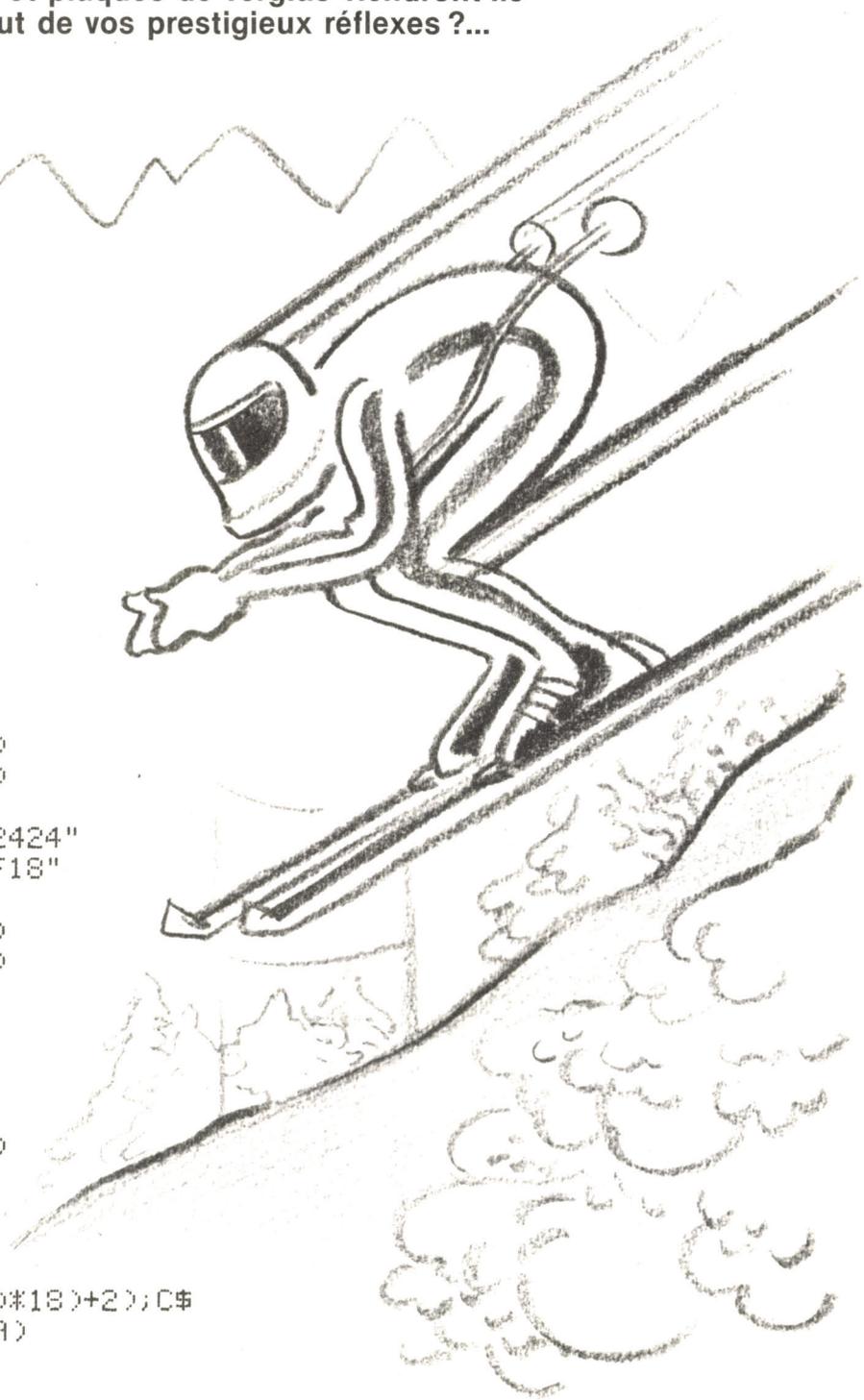


TI 99/4A

TOUT SCHUSS

Cette fois-ci, le grand jour est arrivé :
vous allez affronter une des pistes
les plus dangereuses du monde.
Sapins et plaques de verglas viendront-ils
à bout de vos prestigieux réflexes ?...

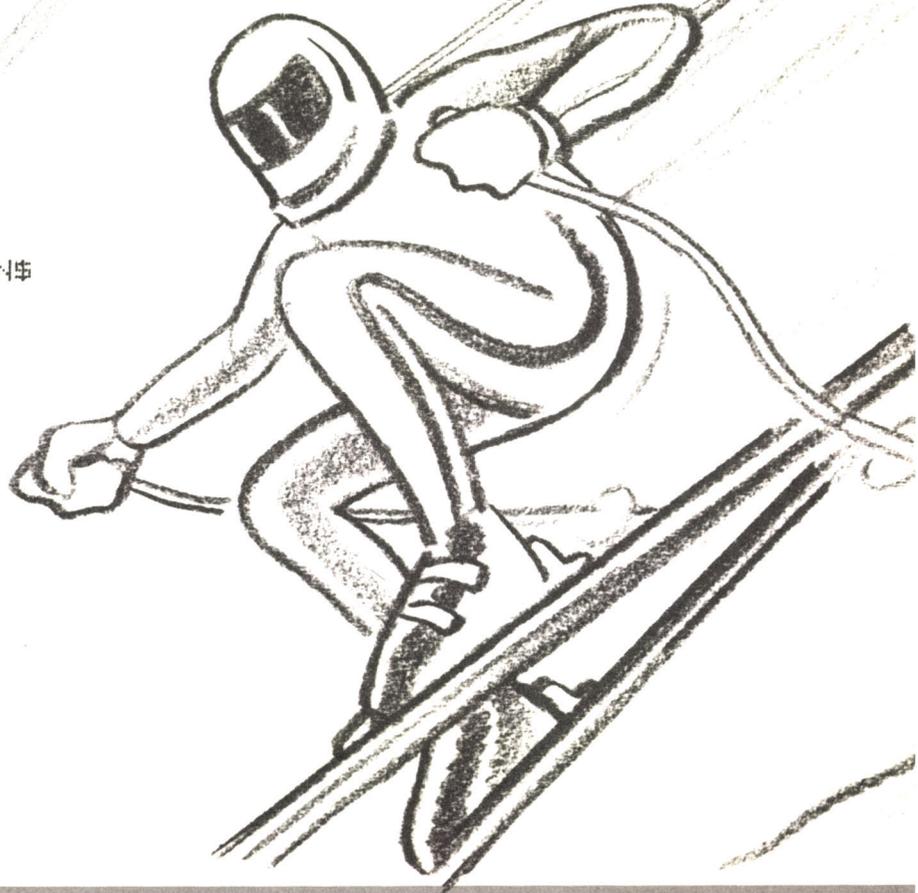
```
100 CALL COLOR(3,5,1)
110 CALL COLOR(4,5,1)
120 WL=V
130 G$="24247E7E7E7E2424"
140 G2$="18183C7EFFFF18"
142 CALL CHAR(96,G$)
150 CALL CHAR(36,G2$)
170 CALL COLOR(9,9,1)
180 C$="$      $"
190 SCO=0
200 V=16
210 CALL CLEAR
220 CALL SCREEN(16)
230 CALL COLOR(1,3,1)
240 GOSUB 1160
250 CALL CLEAR
260 SCO=0
270 CALL KEY(0,N,E)
280 PRINT TAB(INT(RND*18)+2);C$
290 CALL GCHAR(16,V,A)
300 IF A=36 THEN 560
310 IF E=0 THEN 470
320 IF N<>77 THEN 400
```



```

330 V=V+1
340 IF V<28 THEN 380
350 V=28
360 CALL HCHAR(15,V-1,32)
370 GOTO 470
380 WL=V-1
390 GOTO 480
400 V=V-1
410 IF V>4 THEN 450
420 V=4
430 CALL HCHAR(15,V+1,32)
440 GOTO 470
450 WL=V+1
460 GOTO 480
470 WL=V
480 CALL HCHAR(15,WL,32)
490 CALL HCHAR(16,V,96)
500 SCO=SCO+1
510 IF SCO=100 THEN 640
520 IF SCO=200 THEN 660
530 IF SCO=300 THEN 680
540 IF SCO=400 THEN 700
550 GOTO 270
560 CALL HCHAR(16,V,30)
570 CALL SOUND(50,-5,2)
580 PRINT "VOS VACANCES SONT TERMINEES VOUS RENTREZ
CHEZ VOUS AVEC UNE JAMBE DANS LE PLATRE !"
590 PRINT SCO
600 IF SCO>SCO3 THEN 1040
610 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER ?":Z$
620 IF Z$="0" THEN 250
630 GOTO 630
640 C$="$ $ $"
650 GOTO 270
660 C$="$$ $ $"
670 GOTO 270
680 C$="$$ $ $$"
690 GOTO 270
700 C$="$$ $$ $$"
710 GOTO 270
720 INPUT "VOTRE NOM ?":N$
730 IF SCO>SCO2 THEN 770
740 N3$=N$
750 SCO3=SCO
760 GOTO 890
770 IF SCO>SCO1 THEN 830
780 N3$=N2$
790 SCO3=SCO2
800 N2$=N$
810 SCO2=SCO
820 GOTO 890
830 N3$=N2$
840 SCO3=SCO2
850 N2$=N1$
860 SCO2=SCO1
870 N1$=N$
880 SCO1=SCO
890 CALL CLEAR

```



```

900 PRINT TAB(9); "*****"
910 PRINT TAB(9); "*HI-SCORES*"
920 PRINT TAB(9); "*****"
930 PRINT
940 PRINT
950 PRINT
960 PRINT N1$; TAB(20); SC01
970 PRINT
980 PRINT N2$; TAB(20); SC02
990 PRINT
1000 PRINT N3$; TAB(20); SC03
1010 PRINT
1020 PRINT
1030 GOTO 610
1040 CALL SOUND(200,392,2)
1050 CALL SOUND(200,392,2)
1060 CALL SOUND(200,392,2)
1070 CALL SOUND(200,440,2)
1080 CALL SOUND(200,494,2)
1090 CALL SOUND(200,440,2)
1100 CALL SOUND(200,392,2)
1110 CALL SOUND(200,494,2)
1120 CALL SOUND(200,440,2)
1130 CALL SOUND(200,440,2)
1140 CALL SOUND(200,392,2)
1150 GOTO 720
1160 PRINT " LES JEUX 'VD~VIDEO' "
1170 PRINT " VOUS PRESENTENT: "
1180 FOR I=1 TO 500
1190 NEXT I
1200 FM$="LE SKIEUR"
1210 FOR L=1 TO 5
1220 FOR I=1 TO LEN(FM$)
1230 CALL HCHAR(14,12+I,ASC(SEG$(FM$,I,1)))
1240 NEXT I
1250 FK$="COPYRIGHT~1984"
1260 FOR J=1 TO 14
1270 CALL HCHAR(24,16+J,ASC(SEG$(FK$,J,1)))
1280 NEXT J
1290 CALL HCHAR(14,13,32,9)
1300 NEXT L
1310 PRINT "UTILISEZ ""N"" ET ""M"" POUR LES DEPLACEMENTS."
1320 FOR I=1 TO 500
1330 NEXT I
1340 RETURN

```

COMMENTAIRES :

- Ligne 100 à 110 : définition des couleurs écrans
- Ligne 130 à 140 : variables des caractères
- Ligne 142 à 170 : définition des caractères
- Ligne 180 à 200 : initialisation des variables
- Ligne 210 à 250 : initialisation de l'écran
- Ligne 260 à 360 : création des décors à l'écran
- Ligne 370 à 890 : programme principal, teste écran et déplacement
- Ligne 900 à 1030 : sous programme d'impression des scores
- Ligne 1040 à 1150 : sous programme sons
- Ligne 1160 à 1340 : affichage de la présentation

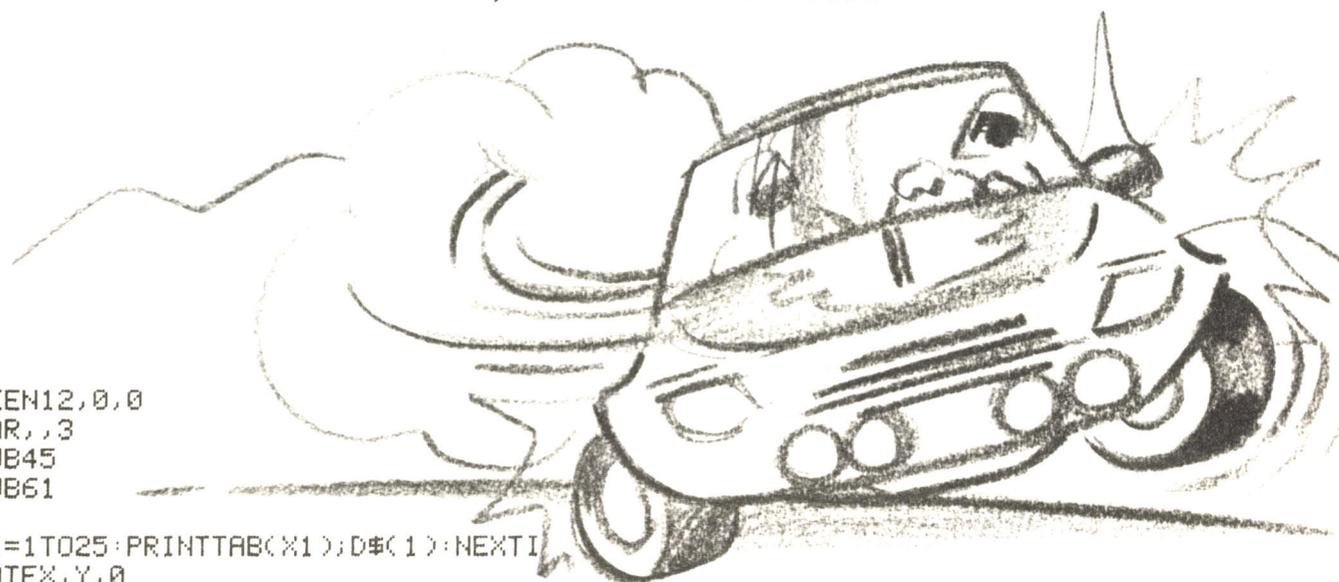
M05

BOLIDES EN FOLIE

Arriverez-vous à terminer l'étape de nuit d'un rallye meurtrier ?

Visibilité réduite, pylônes,
virages brusques que rien ne laisse prévoir,
tout se ligue contre vous.

Heureusement, la force est avec vous !



```
1 SCREEN12,0,0
2 CLEAR,,3
3 GOSUB45
4 GOSUB61
5 CLS
6 FORI=1TO25:PRINTTAB(X1);D$(1):NEXTI
7 LOCATEX,Y,0
8 PRINTGR$(0)
9 REM LA LIGNE SUIVANTE TESTE LES COLLISIONS
10 D=SCREEN(X,1):IFD=0THEN28
11 REM LA LIGNE SUIVANTE TESTE LES SORTIES DE ROUTE
12 IFX>(X1+20-L)THEN28
13 REM LES 3 LIGNES SUIVANTES SERVENT DE TEST CLAVIER
14 C$=INKEY$:IFC$=""THEN17
15 IFC$="Q"THENX=X-1:IFX<1THENX=1ELSE17:GOTO17
16 IFC$="M"THENX=X+1:IFX>38THENX=38
17 KM=KM+.01
18 REM LA LIGNE SUIVANTE EXECUTE LE RETRECISSEMENT DE LA ROUTE
19 IFKM-INT(KM*.01)THENL=L+1:PLAY"03A1L12D0REMIFAMIREDO":IFL>6THENL=6ELSE24:GOTO
24
20 REM LA LIGNE SUIVANTE CHOISIT LA DIRECTION A PRENDRE
21 X1=X1+INT(RND(1)*3)-1
22 IFX1<1THENX1=1
23 IFX1>38THENX1=38
24 LOCATE0,24,0
25 PRINTTAB(X1);D$(L)
26 PLAY"D001L1"
27 GOTO7
28 CLS:PRINT"PERDU"
29 PLAY"05L12D0D0D0D0"
30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ REUSSI A PARCOURIR LA DISTANCEDE ";INT(KM*1
00)/20;" KILOMETRE(S)"
31 PRINT:PRINT:PRINT
32 IFKM<2THENC$="VOUS MANQUEZ D'ENTRAINEMENT !!!":GOTO37
33 IFKM<4THENC$="C'EST DUR DE PEDALER,N'EST-CE-PAS ?!!!":GOTO37
34 IFKM<6THENC$="JE PARIE QUE VOTRE PRENOM EST NICKI ...":GOTO37
35 IFKM<8THENC$="ENGAGEZ VOUS AU PARIS-DAKAR 1986 !!!":GOTO37
```

```

36 C$="JE SUIS CERTAIN QUE VOUS AVEZ TRICHE(E) "
37 PRINTC$:PRINT:PRINT
38 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
39 A$=INPUT$(3)
40 IFA$="OUI"THEN3
41 IFA$<>"NON"THEN39
42 END
43 REM INITIALISATION
44 REM DES CARACTERES PROGRAMMABLES
45 DEFGR$(0)=0,12,30,28,28,12,14,4
46 DEFGR$(1)=8,28,42,73,28,42,8,0
47 DEFGR$(2)=129,66,36,24,24,36,66,129
48 KM=0:X1=16
49 X=20:Y=0:L=1
50 D$(1)=GR$(1)+"          "+GR$(1)
51 D$(2)=GR$(1)+"          "+GR$(1)
52 D$(3)=GR$(2)+"          "+GR$(1)
53 D$(4)=GR$(1)+"          "+GR$(2)
54 D$(5)=GR$(2)+"          "+GR$(2)
55 D$(6)=GR$(2)+"          "+GR$(2)
56 CLS:RETURN
57 :
58 :
59 :
60 REM INSTRUCTIONS
61 PRINT"VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS ?"
62 GOSUB78
63 IFA$="N"THEN72
64 IFA$="O"THEN66
65 GOTO62
66 CLS
67 PLAY"O3A1D0A2D0A4D0A8D0A16D0A32D0A64D0"
68 PRINT"VOUS ETES DANS UNE VOITURE ET VOUS DEVEZPARCOURIR LE PLUS DE KM SANS SO
RTIR DE LA ROUTE QUI SE RETRECIT PROGRESSIVEMENT"
69 PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT"POUR DIRIGER VOTRE BOLIDE,SERVEZ VOUS          DE LA TOUCHE 'Q' POUR LA GAUCH
E          DE LA TOUCHE 'M' POUR LA DROITE          DE LA TOUCHE 'STOP' POUR GELER
L'ECRAN"
71 LOCATE0,15,0:PRINT"BONNE CHANCE !!!"
72 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR D POUR DEMARRER ..."
73 GOSUB78:IFA$<>"D"THEN73ELSERETURN
74 :
75 :
76 :
77 REM L'ORDINATEUR ATTEND L'ENFONCEMENT D'UNE TOUCHE ET MET SON CODE DANS A$
78 A$=INPUT$(1):RETURN

```

COMMENTAIRES :

- Ligne 1 à 5 : initialisation des variables et de l'écran
- Ligne 10 : teste les collisions
- Ligne 12 : teste la sortie de route
- Ligne 14 à 17 : test du clavier
- Ligne 18 : rétrécissement de la route avec une petite musique
- Ligne 21 à 27 : choix de la direction à prendre
- Ligne 28 à 31 : affichage de la perte du jeu
- Ligne 32 à 37 : choix d'une phrase en fonction du score
- Ligne 38 à 42 : test d'une nouvelle partie
- Ligne 44 à 47 : définition des caractères graphiques
- Ligne 50 à 56 : variable de la route
- Ligne 61 à 78 : explication du jeu

CASSE-COU

Votre bombardier a été touché avant d'avoir mené à bien sa mission.

Peu à peu, il perd de l'altitude.

Tout espoir est-il perdu ?

Conservez votre calme et essayez malgré tout de détruire
le centre névralgique de vos ennemis.

Handicap supplémentaire : vous ne pouvez pas larguer
plus de bombes par passage.

```

1 POKE USR "b",BIN 00100100
2 POKE USR "b"+1,BIN 00100100
3 POKE USR "b"+2,BIN 00011000
4 POKE USR "b"+3,BIN 00111100
5 POKE USR "b"+4,BIN 00111100
6 POKE USR "b"+5,BIN 00111100
7 POKE USR "b"+6,BIN 00111100
8 POKE USR "b"+7,BIN 00011000
9 LET t=0: BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 0: PRINT AT 10,12;"Bombers": PRINT AT
15,5;"Votre mission :destruire la ville , et ,Pour cela vous avez 2 bombes Par P
assa9e . APPupez sur 0 Pour les faire tomber . APPupez sur une touche Pour comme
ncer .": PAUSE 0: LET c=0: LET x=0: LET a=0: LET y=1: LET b=0
10 CLS : GO SUB 2000
11 INK 0: LET d=1: LET y=0: LET x=0: DIM a(15)
12 FOR i=1 TO 15: LET a(i)=INT (RND*4)*2+12: NEXT i
13 FOR i=0 TO 28 STEP 2
14 FOR j=a(i/2+1)+1 TO 21
15 PRINT AT j,i;CHR$ 144;CHR$ 144
16 NEXT j
17 PRINT AT a(i/2+1),i;CHR$ 146;CHR$ 149
18 NEXT i
20 LET x=x+2
30 IF x>=30 THEN LET x=0: LET d=1: LET y=y+1: LET c=0
32 IF y>=22 THEN CLS : GO TO 10
35 IF a(INT (x/2)+1)<=y THEN GO TO 100
40 INK 2: LET s=1: PRINT AT y,x;CHR$ 147;CHR$ 148
45 IF INKEY$="0" AND c<2 THEN LET c=c+1: LET a=x: LET s=0: LET b=y+1
50 IF (c<>1 OR c<>2) AND s=1 THEN PAUSE 4: GO TO 65
52 INK 0
55 FOR i=y+1 TO a(INT (x/2)+1)-1: PRINT AT i,a;CHR$ 145: PRINT AT i,a)" ": NEX
T i
56 IF c=2 THEN LET c=3
57 LET d=0
60 IF a(INT (x/2)+1)=21 THEN PRINT AT 21,a)" ": LET a(INT (x/2)+1)=22: LET t=
t+11: GO TO 65
64 IF a(INT (x/2)+1)<=20 THEN LET t=t+13: LET a(INT (x/2)+1)=a(INT (x/2)+1)+2:
PRINT AT a(INT (x/2)+1)-2,x)" ": PRINT AT a(INT (x/2)+1)-1,x)" "
65 IF d<>0 THEN PAUSE 5
66 LET d=1
85 PRINT AT y,x)" "
90 GO TO 20
100 CLS : INK 0: PRINT AT 5,4;"VOTRE AVION S'EST ECRASE CON-TRE UN BUILDING LOR
S DE VOTRE MISSION .VOTRE SCORE EST :")t
110 PRINT AT 20,2;"APPupez sur 0 Pour rejouer ,n Pour arreter ."
120 IF INKEY$="o" THEN GO TO 1
130 IF INKEY$="n" THEN STOP
140 GO TO 120

```

```

2000 POKE USR "a",BIN 11111111
2001 POKE USR "a"+1,BIN 11111111
2002 POKE USR "a"+2,BIN 11111111
2003 POKE USR "a"+3,BIN 11110011
2004 POKE USR "a"+4,BIN 11110011
2005 POKE USR "a"+5,BIN 11110011
2006 POKE USR "a"+6,BIN 11111111
2007 POKE USR "a"+7,BIN 11111111
2010 POKE USR "c",BIN 00000001
2011 POKE USR "c"+1,BIN 00000001
2012 POKE USR "c"+2,BIN 00000001
2013 POKE USR "c"+3,BIN 00000011
2014 POKE USR "c"+4,BIN 00000111
2015 POKE USR "c"+5,BIN 00001111
2016 POKE USR "c"+6,BIN 00111111
2017 POKE USR "c"+7,BIN 11111111
2020 POKE USR "d",BIN 00000000
2021 POKE USR "d"+1,BIN 00000001
2022 POKE USR "d"+2,BIN 10000000
2023 POKE USR "d"+3,BIN 11000001
2024 POKE USR "d"+4,BIN 11111111
2025 POKE USR "d"+5,BIN 11111111
2026 POKE USR "d"+6,BIN 01000000
2027 POKE USR "d"+7,BIN 00000000
2030 POKE USR "e",BIN 00000000
2031 POKE USR "e"+1,BIN 11111000
2032 POKE USR "e"+2,BIN 10010000
2033 POKE USR "e"+3,BIN 11010010
2034 POKE USR "e"+4,BIN 11111010
2035 POKE USR "e"+5,BIN 11111010
2036 POKE USR "e"+6,BIN 11110010
2037 POKE USR "e"+7,BIN 01000000
2040 POKE USR "f",BIN 10000000
2041 POKE USR "f"+1,BIN 10000000
2042 POKE USR "f"+2,BIN 10000000
2043 POKE USR "f"+3,BIN 11000000
2044 POKE USR "f"+4,BIN 11100000
2045 POKE USR "f"+5,BIN 11110000
2046 POKE USR "f"+6,BIN 11111100
2047 POKE USR "f"+7,BIN 11111111
2050 RETURN

```

COMMENTAIRES :

- Ligne 1 à 8 : définition d'un caractère graphique
- Ligne 9 : présentation
- Ligne 12 : choix de la hauteur des immeubles par l'ordinateur
- Ligne 14 à 16 : trace les immeubles
- Ligne 35 : teste si l'avion touche un immeuble
- Ligne 45 : teste le lâché de bombes
- Ligne 55 à 85 : teste si un immeuble est touché, puis en efface une partie si c'est le cas
- Ligne 100 à 140 : l'ordinateur vous demande si vous rejouez
- Ligne 2000 à 2050 : définition des dessins avions, immeubles et bombes

ATARI 600XL

TIRA L'ARC

**Le tir à l'arc exige une concentration parfaite.
Arriverez-vous à égaler les meilleurs archers. Un conseil, n'oubliez pas de compter avec le vent, qui peut dévier vos flèches.**

```

4 GRAPHICS 7:PLOT 114,0:COLOR 3:DRAWTO 140,0:DRAWTO 140,26:DRAWTO 114,26:DRAWTO 114,0
5 POKE 752,1
6 POKE 708,2:POKE 710,4:POKE 709,8
7 GOSUB 500
9 COLOR 3:PLOT 10,48:DRAWTO 20,48
10 FOR I=0 TO 5:PLOT 30+I*10,10:DRAWTO 30+I*10,18:NEXT I
13 FLECHE=7
14 WIND=INT(RND(0)*2):PUISS=INT(RND(0)*10)
15 ? " VENT FORCE ";PUISS;" DIRECTION ";CHR$(27);CHR$(156+WIND)
16 ? "ANGLE      ."
17 ? " SCORE    ";SCORE
18 COLOR 3:PLOT 10,48:DRAWTO 20,48
20 I=0:ANGLE=0

```

```

30 ARC=0:ESSAI=0:TIR=10
50 COLOR 0:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
60 COLOR 0:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
70 COLOR 0:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
100 I=I+1+(WIND*2-1)*PUISS/20
105 IF I>65 THEN 3000
110 COLOR 1:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
120 COLOR 2:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
130 COLOR 3:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
140 IF PEEK(53279)=7 AND ESSAI=1 THEN ARC=1
141 IF ARC=1 THEN GOTO 2000
145 IF PEEK(53279)<>7 THEN GOSUB 1000
150 GOTO 50
500 FOR H=0 TO 2:COLOR H+1
501 FOR I=H*5-13 TO 13-H*5:SQ=INT(SQR((13-4*H)^2-I*I+0.1)):PLOT I+127,SQ+13:DRAW
TO I+127,13-SQ
502 NEXT I:NEXT H:RETURN
1000 ESSAI=1:SOUND 0,20,6,1
1010 ANGLE=ANGLE+1:IF ANGLE>9.9 THEN ANGLE=0
1020 POKE 40850,INT(ANGLE)+16
1030 RETURN
2000 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:TIR=TIR+8
2010 COLOR 3:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:IF TIR>130 THEN 3000
2020 GOTO 50
3000 XX=I-35:YY=2.6*ANGLE
3010 IF ABS(XX)<=13 THEN COLOR 0:PLOT 127+XX,26-YY
3020 FLECHE=FLECHE-1:COLOR 0:PLOT 20+FLECHE*10,10:DRAWTO 20+FLECHE*10,18:YY=YY-1
3:GOSUB 4000
3030 COLOR 0:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
3031 COLOR 0:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
3032 COLOR 0:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
3040 COLOR 0:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:TIR=TIR+8
3045 IF FLECHE=0 THEN 5000
3050 GOTO 14
4000 IF XX^2+YY^2<16 THEN SCORE=SCORE+100:RETURN
4010 IF XX^2+YY^2<81 THEN SCORE=SCORE+50:GOTO 6000
4020 IF XX^2+YY^2<169 THEN SCORE=SCORE+10:GOTO 6000
4030 RETURN
5000 ? "          SCORE FINAL :";SCORE
5010 IF PEEK(53279)<>7 THEN RUN
5020 GOTO 5010
6000 SOUND 0,30,8,2:FOR KK=1 TO 10:NEXT KK:SOUND 0,0,0,0:RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 4 à 10 : affichage du décor du jeu
Ligne 13 : nombre de flèches disponibles par partie
Ligne 14 : choix aléatoire de la force du vent par l'ordinateur
Ligne 20 à 30 : initialisation des variables
Ligne 50 à 130 : trace la fin du décor de l'écran
Ligne 140 : teste si la touche "START" est pressée
Ligne 500 à 3010 : calcul du tir
Ligne 3030 à 3045 : déplacement de la fleche à l'écran
Ligne 4000 à 4030 : calcul du score en fonction de la position de la fleche
Ligne 5000 : affichage du score après cinq fleches
Ligne 6000 : routine de son

PETITES ANNONCES

V03/013 — Vends TI 99/4A + cordon + magnéto + Joystick + Basic étendu + manuels + 10 livres + 6 jeux (Parsec, Othello, etc.) + 10 K7. Prix: 2.500 F. **Georges VIEUX-TEMPS**, chemin du Brusquet, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél.: (90)36.20.54.

V03/014 — Affaire à saisir! Vends Spectraideo V 318. Prix neuf: 4 100 F (avec magnéto + 4 K7 + manuel), connexion Péritel. Le tout: 2 600 F à débattre. **Nicolas MAJCAZAK**, 2, allée des Platanes, 78870 Bailly. Tél.: (1) 460.73.36 à partir de 19 h.

V03/015 — Vends T07 + Basic + 2 cartouches jeux + divers programmes, état neuf ou échange contre Commodore 64 Secam ou M.S.X. Echange aussi mini chaîne neuve cause double emploi + ENC. **Gérard NOYAU**, 24, rue Jean-Mermoz, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: (06) 015.69.88.

V03/016 — Vends console CBS + prise antenne + D.K. + BC5 Quest Fot Tire + Cosmic Advanger + prolongateur de manettes. Le tout cédé pour 1 900 F. **David ARNEAU**, 17, rue de Gavroche, résidence Le Parc, 78280 Guyancourt. Tél.: (3) 043.21.99.

V03/017 — Vends Atari 800 XL Secam (12/84) + lecteur de disq. Prix réel: 5 500 F, vendu: 4 300 F ou avec 15 jeux sur disq. ou cart. Prix réel: 8 500 F, vendu: 6 600 F. **Pascal ROBERT**, 28, rue du Cardinal Lemoine, 75005 Paris. Tél.: (1) 329.48.21 après 19 h.

V03/018 — Urgent! Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + 7 K7. Le tout en très bon état pour 1 000 F + cadeaux. **Ariel PLA**, 26, avenue du Maine, 95410 La-Queue-en-Brie. Tél.: 594.57.40 après 19 h et week-end.

V03/019 — TI 99/4A + manettes + 3 cartouches + magnéto + 2 K7 + raccords. Prix: 2 000 F. Atari VCS + 5 K7 programmation + clavier pour 1 000 F. Un cadeau pour tout acheteur! **Christophe PERCEBOIS**, 595, rue Henri-Barbusse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 706.48.47.

V03/020 — Vends CBS Coleco + module Turbo + adaptateur Péritel + 8 K7. Prix: 2 500 F. **Marc OCHLHAFEN**, 13, rue des Ursulines, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 820.72.04.

V03/021 — Vends Vidéopac Jet 25 avec 19 K7: n° 6, 9, 14, 15, 16, 20, 22, 29, 34, 35, 37, 38, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 55. Prix normal: 4 500 F, vendu: 1 800 F. **Philippe HEURLIER**, 3, rue des Marchés, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél.: (6) 430.04.47 ou 430.38.69.

V03/022 — Vends ou échange pour Atari 800 XL nombreux jeux sur K7 ou disq. Prix très intéressant, liste sur demande. **Jean-François TEIGNY**, 4, place de la Sapinière, 94470 Saint-Léger. Tél.: 599.40.26.

V03/023 — Vends console CBS + 8 K7 (Donkey-Kong, Zaxxon, Q* Bert, Lady-Bug, Pitfall, Donkey-Kong Jr, Decathlon, Golf). Prix: 2 000 F. **Jean-Luc HUFSCHEMITT**, 27, rue Buffon, 93420 Villepinte. Tél.: 860.99.86 après 19 h.

V03/024 — Vends Aquarius Péritel 20 Ko (03/84) + magnéto + Expander + manettes + 6 cartouches (Gestion fich., Utopia, Donjons 3D, etc.). Etat neuf, prix: 2 600 F. **Marc HECKENROTH**, 25, rue des Ebisaires, 93730 Plaisir. Tél.: 055.21.86.

V03/025 — Urgent vends, Atari 800 XL neuf sous garantie avec cordons et contenu. Jamais servi: 1 590 F magnéto cas: 390 F. Neuf. **Yvette SIGNORI**, 20, rue Pointat, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél.: (61) 798.11.18.

V03/026 — Vends Dragon 32 Ko. T.b.é. 3 300 F. T.b.é. Péri. + magno + 2 joysticks + 3 cart. (Pac-Man) + Shuttle + Night Flight + 4 jeux d'arcade + 20 jeux + 4 livres. A débattre. **Miella BENOIT**, 13, avenue du Tir, 21140 Semur-en-Auxois. Tél.: 80.097.19.72.

V03/027 — Vends Vidéopac C 52 + 13 K7 n° 1-7-9-12-18-23-24-31-36-41-42-44-49. Prix: 1 500 F. **Lionel TOQUE**, 145, avenue du Maréchal Foch, 94000 Créteil. Tél.: 01.899.12.55.

V03/028 — Vends imprimante graphique Seikosha 6P — Q 500 A (garantie jusqu'en décembre 85, très peu servie) + cordon, prix à débattre. **Sylvain HAJEK**, 8, rue de l'Eglise, 88250 La-Bresse. Tél.: 29.25.44.61.

V03/029 — Exceptionnel! vends Oric 1 48 K + alimentation + Péritel + cordons + livres + 17 K7 (valeur: 1 100 F) 1 800 F. **Franck TALBOT**, 12, allée de Bretagne, 94320 Thiais. Tél.: 01.853.52.21.

V03/030 — 1 cons. C.B.S. + sup. Controllers + adapta. multi K7 + 7 K7 CBS (Rocky gat. to. Apschi Wing War...) + 8 K7 Atari le tout: 2 500 F. Cons. Mattel + 8 K7 (Trésor TA. Rmin, Donjons, Dragons, Dracula de Mon Attack Sword Serpent Micro, Surgeon Soccer, Starstrike). Le tout 1 400 F. **H. VARD**, 151, avenue Arago, Nanterre 92000. Tél.: 782.15.63.

V03/031 — Vends console CBS + Quichshot II + K7 Zaxxon, Time Pilot, Donkey Kong Cosmic. Garantie prix: entre 1 200 F, et 1 500 F + 1 K7 surprice. **Minh DO**, 214, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél.: 01.249.64.54. (Après 19 heures).

V03/032 — Vends Ext 100 + Manettes + livres + cassette

de programmes 2 500 F. Oric + livre + programmes 1 000 F. **Didier PETIT**, 3, rue Frédéric Chopin, Apt. 43, 80130 Friville-Escarbotin. Tél.: 22.30.38.51.

V03/033 — Vends Coleco C.B.S. 800 F, Zaxxon, Mousse Trap 150: 150 F chacun. Le tout 1 000 F. Affaire ZX Spectrum 16 K, peu servi + cassette Asteroid + 2 livres 1 000 F. **Frédéric GONTIER**, 17, rue Neuve, 85160 Saint-Jean-de-Monts.

V03/034 — Vends Spectrum 48 K + Mod. Noir et blanc 1 300 F. Imprimante 700 F. Livres, cassettes. **Thierry LEGENDRE**, 1, square Jean-de-la-Fontaine, 95100 Argenteuil. Tél.: (1) 410.73.91.

V03/035 — Vends pour Atari 800 XL: K7 + Dog pole Po. Jungle..., échange nombreux logiciels sur disque ou K7 si possible avec documentation. **Christian LEMONDE**, 2, rue Lamartine, 78220 Viroflay. Tél.: 03.024.79.57.

V03/036 — Vends Vidéopac + avec ext. micro, échecs et 7 K7 + Dont 55, 56, 58, prix dément de 3 500 F. Etat neuf (84), C7 420 Sous garantie. 2 K7 Parker en cadeau. **Henri BAUDOIN**, 1, avenue du Général Adeline, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: 06.996.32.36.

V03/037 — Vends CBS Coleco + 5 K7 1984 état neuf (Donkey Kong, Zaxxon, Venture, Looping, Schtroumpfs). Le tout 1 600 F. **Carole JAMES**, 12, avenue des Gobelins, 75005 Paris. Tél.: (1) 535.07.57. (Le soir).

V03/038 — Vends ou échange Logiciels pour ADAM Cbs (Jeux, utilitaires, gestion, langages, K7 vierges) Urgent! **Thierry MILLIAT**, rue, Saint-Vincent-Gleizez, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél.: (7) 465.15.47.

V03/039 — Vends ZX Spectrum 16 K + extension 32 K + interface manette + manette + livres + environ 20 logiciels (Zom, Cobali) le tout sous garantie: 3 000 F. **Olivier SALVADOU**, 83, rue du Maréchal Galiéri, 77400 Thorigny. Tél.: 007.54.57.

V03/040 — Vends Console Mattel + Ext. Informatique + 12 K7 + 1 K7 (Mr Basic pour ext.) Le tout: 1 500 F. **Didier NIQUE**, 27, avenue des Sablons, 17850 Sartrouville. Tél.: (3) 915.35.21. (Après 18 heures).

V03/041 — Vends Vectrex + 2 Joystick + 16 K7 1 500 F! et échiquier Novag Constellation 900 F! Le tout ex. état. **Alain BUFFET**, 17, rue Pasteur, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: 944.22.76.

V03/042 — Vends Vectrex + 5 K7 décembre 84. Etat neuf. 1 300 F. **Philippe MERLIN**, 2, allée de la Plaine, L'Hay-les-Roses. Tél.: 686.96.43.

V03/043 — Affaire: vends CBS Coleco + 3 K7 (Zaxxon, River, Raid, DK) le tout: T.b.e: 990 F, ou séparément. **Zouss K7 Vidéopac: n° 4, 37, 39: 150 F les 3, urgent. Eddy HUMBERT**, « Le ranc », 07110 Chessiers. Tél.: 75.39.26.67.

V03/044 — Vends Changeur électronique de K7 Romscanner pour Atari VCS 250 F, K7 Tutankham, Tennis, Reactor 80 F, Ghost manor 100 F, et autres K7 de 30 à 80 F. **Bernard JURKIEWICZ**, 65, rue d'Arras, 62470 Calonne-Ricourt.

V03/045 — Vends VCS Atari + 2 K7 (Combat et Enduro) 800 F. **Katherine MER**, « Altaira », 161, les Hautes-Ribes, 06130 Gassin. Tél.: 93.26.84.

V03/046 — Vends Ordinateur Adam + Jeux (Dragon's Lair, Zaxxon, Donkey Kong, Turbo, Quest, for the Kingtara Row, Cassette vierge, Quikshot, 2 manuels en plus). Prix à débattre. **Laurent TILMONT**, 7, rue des Bussys, 95600 Eaubonne. Tél.: (1) 959.61.37.

V03/047 — Vends Atari 800 XL Pal (6-84) + Magnéto K7 + Fort Apocalypse + 2 livres + Joystick... Le tout en très bon état. Laisse pour 1 400 F. **Michel LAMBERT**, 14, avenue Frédéric Joliot-Curie, 95200 Sarcelles. Tél.: 993.97.73. (Après 15 heures).

V03/048 — Urgent! vends batterie Mattel + baguettes 400 F. A débattre. Vends Casiotone VLI + Housse + Doc 250 F. Le tout 550 F ou échange contre Rock Poly 800. **Olivier RONGLIONE**, 19, allée Diane, 95440 Ecouen. Tél.: (3) 419.23.32.

V03/049 — Vends Console CBS avec 6 K7: Tournament Tennis, James 007, Hero, Frenzy, Donkey Kong et Junior. Etat impeccable. Prix: 2 800 F. Urgent. **Christophe NGUYEN**, 59, rue d'Ascq, Bât. C, Esc. 5, 95100 Argenteuil. Tél.: 03.410.38.23.

V03/050 — Vends super affaire: 800 XL Secam + Lec K7 + Tab. Tactile + livre basic + Bruce-Lec + Dimension XL 2 Pengo. Le tout: 4 000 F (Date achat 10.84.) **LAURENT**. Tél.: 062.52.51.

V03/051 — Achète K7 pour Coleco CBS. Wing War (Imagic) + CBS Quest For Tiresols Well + Sammy Light Foot. Jusqu'à 350 F la K7. Urgent. **Raymond DUPUIS**, 8, route de Nogent, 89100 Soucy.

V03/052 — Vends CBS (25.12.84) + 3 K7, dont (Donkey-Kong, River-Raid, et Gateway to Asphai) Le tout sous emballage pour 1 500 F ou possibilité de vente au détail. **Jean-Marc CULLERIER**, 240, avenue du Général-de-Gaulle,

94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 881.64.04.

V03/053 — Vends ou échange NBX Programmes pour Oric, Atmos sur K7 ou Microdisc. Recherche programmes inédits en L.M. **François PRINCE**, 9, place du Général Beuret, 75015 Paris. Tél.: (1) 828.32.95.

V03/054 — Vends (Affaire exceptionnelle) CBS + 12 K7 + Rocky + Turbo. Possibilité achats séparés. Prix à débattre. Ou échange contre CMB 64 + Magnéto. **Régis ROGLIANO**. Tél.: (91) 65.77.65.

V03/055 — Vends Logiciels de jeu pour Apple (Masquerade, enlèvement, agent secret, Craze Maze...) et pour Atari 800 XL (Gyrus, Montezuma...) sur Disq: 100 F. **Xavier REGORD**, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay. Tél.: 997.99.17.

V03/056 — Vends Programmes originaux sur K7, Disq ou cartouches pour Atari 400-800. Série XL. **Pierre MARC**, 1, rue Léon Dierr, 75015 Paris. Tél.: 842.26.05.

V03/057 — Vends Jeux Atari avec 2 manettes + 2 Paddles + 5 cassettes (Missile commande, Planet Patrol, Combat etc.) Vends K7 pour renseignements: **Pascal LEMARECHAL**, 7, avenue de la Porte de Clichancourt, 75018 Paris. Tél.: 255.61.36, à partir de 19 h 30.

V03/058 — Urgent vends un lot de cassettes pour CBS Pitts-tout Buck Roger Football Decathlon etc. Etat neuf 100 à 200 F pièce. Prix: à débattre Tél.: 66.84.29.95, après 20 h.

V03/059 — Vends Adam + 3 livres + Dragon's Lair + 2 K7 vierges + Buck Rogers + Donkey-Kong Jr + K7 Smart Basic: 6 500 F à débattre, et vends cartouches pour Coleco CBS. **Rémi FARROKHIAN**, 16, rue Monmousseau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: 672.27.62.

V03/060 — Urgent vends CBS + Donkey-Kong + Looping + Adaptateur antenne. Valeur: 2 100 F, revendu: 1 400 F. Achetés le 12/2/84 sous emballage. Garantie un an. **Pascal DUMAS**, 5, rue Georges-Maeder, 38170 Seyssinet-Pariset. Tél.: (76) 49.14.15.

V03/061 — Stop affaire! Vends Mattel + 22 K7 + Intellivision 1 000-2 000 F. Possibilité de vendre séparément 100-150 F la K7. Merci d'avance. **Yann LAOT**, 24, rue Frédéric-Clément, 92380 Garches. Tél.: 741.13.30 (après 19 h 30).

V03/062 — Vends CBS Colevision + adaptateur PAL-SECAM + 7K7 (Zaxxon, Cosmic Avenger, Looping, Schtroumpfs, Q* Bert, Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr) 1 600 F. **Philippe POIRIER**, 25, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél.: 607.22.28.

V03/063 — Vends CBS + 11 K7 dont les meaux: BC'S, Rocky + Contr., Buck R., Tarzan, Hero, Decathlon, Wing War, etc. 2 900 F sans Rocky, 3 100 F avec! (9 mois). **Christian BUZON**, 5, Résidence du Val, 91120 Palaiseau. Tél.: 014.23.15.

V03/064 — Vends Sega/Yeno SC 3 000 + Basic + câbles + jeux + joystick + programmes + garantie + magnéto + K7. Attends propositions sérieuses. **Patrick CARON**, 202, rue de Suresnes, 92000 Nanterre. Tél.: (1) 204.69.63.

V03/065 — Vends CBS Coleco + modules turbo et Rocky + 6 K7 + micro ordinateur Aquarius. Prix: 3 100 F tout compris. **Jérôme BOUDRINGHIN**, 6, avenue Kléber, 59240 Dunquerque. Tél.: (28) 66.00.85.

V03/066 — Vends Vectrex avec 6 jeux dont Mine Storm, Cosmic Quest, Clean Sweep, Hyper Chase, Scramble, Solar Quest. Le tout: 1 800 F. **Claude SOIZEAU**, 42, rue René-Morin, 92160 Antony. Tél.: 666.12.37.

V03/067 — Vends Spectrum 48 K Peri + Inter. ZX1 + Microd + Interf. jeu prog. + Manette + Logiciels jeux (Alchemist...) + Utilitaires + Livres: 2 200 F. **Jean-François PRADEL**, 170, rue du Froment, Dissay, 86130 Jauunay-Clan. Tél.: (49) 62.56.50.

V03/068 — Vends Mattel Intellivision neuf avec 9 K7 (Burgerime, Donkey-Kong, Venture, Soccer, Lock'n'Charge, etc.). Valeur 2 000 F, sacrifié 1 000 F (double emploi). **Adam GREF**, Bâtiment I, n° 174, Cité Saint-Michel, 84400 Apt. Tél.: (90) 74.63.30.

V03/069 — Vends Atari + 10 K7 Galaxian, Phenix, JKungle Hunt, Donkey-Kong, Action Force, Yars Revenge: 1 000 F. Possible achat séparé K7 Mattel Sub Hunt 70. **Patrick BILSKI**, 60, rue du Général-de-Gaulle, 94160 Saint-Mandé.

V03/070 — Vends ou échange près de 900 programmes pour Atari. M. **MARIELLE**. Tél.: (28) 41.21.68 (entre 18 et 20 h).

V03/071 — Vends ordin. neuf T07 + basic + manuel + 2 jeux + caméra 58 + enc. neuve + mini chaîne + divers ou propos. d'éch. MSX Com. 64 Apple Ile Télé Péri. **Gérard NOYAU**, 24, rue Jean-Mermoz, 91260 Savigny-sur-Orge. Tél.: (6) 015.69.88.

V03/072 — Vends Atari 800 XL, Lecteur de K7 1010, Joystick, Wico, Iso, Jeu, Adaptateurs PVP. Partait état (garantie). Le tout: 4 000 F, donne console. **Dominique TABELU**, 23, avenue de Gravelle, 94220 Charenton-le-Pont. Tél.: 378.18.52.

V03/073 — Vends ou échange + de 500 programmes pour

CBM 64. Envoyez votre liste. Réponse assurée. Recherche Schéma programmeur d'EPROM pour CBM 64. **Pierre BERTHOU**, Le Janin-Estrablin, 38780 Pont-Évêque. Tél.: (74) 58.01.05.

V03/074 — Vends Oric 1 48 K + magnéto + câbles + livre + K7: Aigle d'Or, Xenon, etc. Le tout pour 990 F. **Philippe BEAUBEAU**, 56, avenue de Fontainebleau, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél.: 671.37.65.

V03/075 — Vends ou échange contre Atari 800 XL ou Spectrum Lynx 96 K + livre + 1 K7 de démonstration + 6 K7 de jeux + interface + manette + revues. 3 000 F. **Sébastien FRERET**, 17, avenue des Sablons, 91350 Grigny 2. Tél.: 906.50.17.

V04/002 — Vends Hecor. 2 HR +, plusieurs contrôleurs (2) main + 3 K7 jeux. 2 500 F. **William BOUWENS**, 6, rue Léon-Vandoyer, 75007 Paris. Tél.: 783.41.89 (à partir de 20 heures).

V04/003 — Je change ou vends jeux d'aventures et arcade ou programme utilitaires. Le jeu: 150 F. **Julian CERRUTI**, 18, avenue de la Criolla, 92150 Suresnes. Tél.: 728.41.01.

V04/004 — Vends Vectrex en très bon état accompagné de 8 cartouches et de 2 manettes de jeux + une batterie Magnéto. Le tout pour 2 800 F. Téléphonez vite. **Marc SAENKO**, 31, rue A.-Baut, 95590 Presles. Tél.: (3) 470.06.61.

V04/005 — Vends console Atari VCS avec 41 jeux. Valeur 13 000 F. Vendo 3 000 F. + ordinateur 800 (prix à débattre). **Eric WEND**. Tél.: (37) 35.23.27.

V04/006 — Vends Commodore 64 Pal + lecteur 1541 2 joystick + livres + nombreux programmes: 6 500 F. Et PB-100 + lect. K7 + interf. + imprim. : 1 500 F. **François PUISSET**, 80, rue Taibout, 75009 Paris. Tél.: 280.22.85.

V04/007 — Vends Spectrum + Péritel + magnéto + interface turbo + 1 joystick + imprimante Seikos HA GP 505 + synthé. vocal. Le tout sous garantie. + livres + K7. 4 500 F. **Laure COMAR**, 20, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél.: 222.42.53.

V04/008 — Vends Oric/Atmos + magnéto + manettes de jeux + interface + 11 jeux (Delta, Aigle d'Or, etc.) + 3 livres Basic + tous branchements. **Christophe COHEL**, 3, clos de la Renardière, 77340 Pontault-Combault. Tél.: (6) 028.45.01.

V04/009 — Vends Commodore 64 K + lecteur disquettes + lecteur K7 + notice en français + simulateur L + divers jeux. Prix: 7 000 F à débattre. **Laurent ROUSSEL**. Tél.: 630.23.88 (poste 2105 aux heures de bureau).

V04/010 — Vends CBS Colevision avec 3 K7: Donkey Kong, Lady Bug, Carnival. 1 100 F. **Nicolas ROBERT**, 10, rue Paul-Doumer, 77450 Montry. Tél.: (6) 004.55.97.

V04/011 — Vends console CBS + module turbo + adaptateur Atari + 3 K7 (Turbo, Looping, Donkey Kong). Très peu servi par adulte. 2 800 F. Facilités possibles. **Lucienne DAVI**, 1, rue du Peintre-Lebrun, 78000 Versailles. Tél.: (1) 285.85.96 (heures bureau).

V04/013 — Vends CBS Coleco avec module Rockt Turbo + 8 K7 dont Wing War & Buck Rogers, Zaxxon, etc. Le tout pour 4 200 F. Très bon état. **Vincent PORTIGLIATTI**, 23, rue du Marché, 39200 Saint-Claude. Tél.: (84) 45.55.79.

V04/014 — Affaire! Vends en Suisse, cause double emploi, ordinateur CBS Adam, état neuf, pour 1 100 F. Possibilité de discuter le prix. Faites offres. **Thierry GERBER**, Promenade 6, 2732 Reconvilier (Suisse). Tél.: (03)291.16.36.

V04/015 — Spectrum. Vends jeux (Undervudl, Sabre Wulf, Ant Attack, Hobit...). 300 F les 15 ou 500 F les 30. Autres 48 K + 6 K7 + 6 livres. 1 300 F. **Luc LUDDEN**, 282, bd de la Madeleine, Nice. Tél.: (93) 44.22.47.

V04/016 — Affaire! Vends Vectrex + 11 K7 dont Scramble, Hyper Chase, Flipper, Football, Armor Attack... + range-cartouches. Le tout 2 500 F. **Philippe SIRVAUX**, 9, rue Victor-Hugo, 95100 Argenteuil. Tél.: (3) 410.89.47 (après 19 heures).

V04/017 — Vends VCS 450 + K7, 125 F chacune. Tél. pour connaître disponibilité. Envoyez la somme correspondante, je vous enverrai votre titre emballé. **Sérieux**. **Christophe CLERET**, 76460 Blossosville-sur-Mer, par Saint-Vallery-en-Caux. Tél.: (35) 97.60.03.

V04/018 — Cède, moitié prix, console CBS Coleco sous garantie (8-84) + super contrôl. + 11 K7 dont Rocky, Front Line, Wing, Mar, Decathlon, Pitstop, etc. **Alain STEMMER**, 75, rue Philippe-de-Girard, 75018 Paris. Tél.: 239.52.08.

V04/020 — Vends console CBS Coleco + K7 Rocky + Super Contrôleur + Tennis + Zaxxon + Decathlon, etc. + poignée Quick Shoot 3. Le tout uniquement 3 000 F. **Didier CORNET**, 3, rue des Monts-Rouges, 95130 Franconville. Tél.: (3) 413.00.12.

V04/021 — Vends CBS Coleco 84 + 4 K7 Pitfall II + Baseball + Donkey Kong + Cabbage + Super Contrôleur. Prix: 1 900 F. + VCS Atari + K7. Prix: 1 800 F. CBS sous garantie. **Monique PAVARD**, 6, allée Fernand-Polloutier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 852.04.64.

V04/022 — Affaire. Vends lecteur de disquettes Apple II,

pratiquement pas servi. Excellent état. 2200 F au lieu de 3200 F. **Laurent SARFATI, 3, rue Lyautey, 75016 Paris.** Tél.: (1) 288.58.92.

V04/023 — Vends Commodore 64 neuf, Noël 84 + magnéto + module Pal/Secam péritel + 3 K7, valeur 4200 F. Le tout: 3000 F. Sans module Secam 2500 F. **Jérôme DELAHAYE, 10, allée des Daims, 91800 Brunoy.** Tél.: (6) 046.85.78.

V04/024 — CBM 64. Echange programmes (500) action, aventure, utilitaires, jeux, très récents... sur disques. Env. liste. **Francis, Fab. et Fred COUSIN, 4, rue Maryse-Bastie, 41100 Vendôme.** Tél.: (54) 77.25.13 (le week-end).

V04/025 — Vends Atari 2600 + 10 K7, 990 F + 1 Proline tr. bon ét. Atari 1010 + 80 jeux, 1200 F. Echange logiciels pour Atari 800/900 XL sur disques. **Rémy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 87290 Chateauponsac.** Tél.: (55) 76.52.11.

V04/026 — Vends console CBS 27 K7 (river Raid, Q*Bert, Time Pilot, Zaxxon, Omega Race, Cosmic Adventer et Donkey Kong). Le tout 1000 F. **Rafael GONZALEZ HURTADO, Résidence d'Hernement 132 D, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél.: (3) 061.01.90.

V04/027 — Vends Commodore 64 Secam péritel + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + livres + 1 joystick + 700 programmes (utilit., jeux) + doc. Le tout pour 7000 F, à débattre. **Jacques NIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris.** Tél.: (1) 579.88.12.

V04/028 — Vends VCS Atari complet, très bon état: 700 F + 15 K7: Berzerk et Astéroïd (180 F); Mrs Pac Man (210 F) + Adventure, Amidar, Star Raider, Star War, River Raid, etc. (65 F). **Frédéric LANGLOIS, Hameau de Chanteloup Giroles, 45120 Chalette-sur-Loing.** Tél.: (38) 85.47.18 (après 20 h 00).

V04/029 — Vends Oric Atmos péritel + magnéto + 40 logiciels + moniteur couleur 36-CM: 5000 F (sans moniteur: 2500 F). **Stéphane BOMBARD, 76, rue des Sarments à Chanteau, 45400 Fleury-les-Aubray.** Tél.: (38) 75.03.21.

V04/030 — Affaire! Vends vidéopac G 7200 écran incorporé + cordon péritel + 10 K7 (1, 4, 9, 16, 20, 22, 36, 38, 39, super Cobra) + manettes, bon état: 1500 F le tout. **Jean-Marc BOUAZZI, 8, rue A. Fernig, 92260 Fontenay-aux-Roses.** Tél.: (01) 661.67.90

V04/031 — Urgent! Apple IIe vend 30 jeux. Prix d'ensemble: 3000 F (Summer games, Skyfox, Bruce Lee, etc.). **Jean-Pierre RIVIERE, 5, rue d'Annam, 75020 Paris.** Tél.: 366.97.49.

V12/41 — Vends console Vectrex plus toutes les K7 soit 18 au total pour 3 500 F le tout ou vend les K7 au détail. **Thierry LAURENT, 3, rue Jean-Giraudeau, 95200 Sarcelles.** Tél.: 994.15.64.

ACHATS

A03/005 — Achète manette de jeu Vectrex et cartouches: Scramble, Football, Flipper. **Alain COSSAVELLA, 144, route de Monteller, 26000 Valence.** Tél.: (75) 42.46.80. (soir après 20 h)

A03/123 — Achète VCS Atari + 2 K7 300 F + K7 30 F. A l'unité ou en lot avec notices, ou Vectrex + 3 K7 300 F. Cherche moniteur ou télé couleur Péritel 1000 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, Noisy-le-Sec 93100.** Tél.: (1) 847.95.23.

A12/38 — Achète K7 compatibles Atari 800 XL + K7 pour CBS Coleco sauf les 16 premières sorties, déjà achetées, ainsi que Rocky. Faire offres: **Joseph AUBANESE, 18, rue Saint-Petersbourg, 95200 Tourcoing.** Tél.: (20) 25.25.21.

A04/01 — Cherche nombreux programmes pour MZ 700 Sharp. **Patrick DORCE, quartier de la Droume, 84300 Cavailhon.** Tél.: (16) 90 71.48.06.

A04/02 — Cherche drive 810 Atari, vend prg. Atari 800. Tarif exceptionnel: 15 F. Le prg. disq. ou K7 + frais d'envoi compris! Possède + de 550 bons prg. Tél.: (1) 534.95.55.

A04/03 — Cherche cartouche Basic pour Atari 800 faire proposition. Tél.: 952.90.04. **Jean-Noël GIRAUD, 10, rue de Vienne, 93000 Bobigny.** Tél.: 952.90.04.

CLUBS

C02/018 — Adeptes de l'Oric, vous ne connaissez pas encore le club Gremlin Graphics? Mais, demandez donc sa docu-

mentation (astuces, nouveaux log., etc.). **Laurent COUURIER, 52, rue de la Gare, 18570 La Chapelle-St-Ursin.** Tél.: (48) 26.46.43.

C02/019 — Recherche possesseurs de CBS Adam qui seraient sympa de me donner ou vendre des programmes (jeux, utilitaires, etc.) Urgent, merci. **Michel DURAND, résidence Bellevue C3, 66000 Perpignan.** Tél.: (68) 66.59.32.

C02/020 — Cherche possesseurs de Spectrum 48 K dans la région de Vichy pour échanges de programmes. **Yves BAYARD, 41, rue Fernand-Lafaye, 03300 Cusset.** Tél.: (70) 98.85.84.

C02/021 — Cherche intéressés pour former club Spectrum, dans la région Cotentin uniquement, pour échanger idées tous niveaux. **Benjamin HERARD, villa La Coque-Hardie, Le Pont-Bleu, 50380 Saint-Pair-sur-Mer.**

C02/022 — Super! Club vient de créer une revue de + de 30 pages, avec + de 15 rubriques pour votre O/, dans toute la France! Renseignez-vous! **Fabrice BORNAREL, château du Roquet, 01600 Trévoux.** Tél.: (74) 00.36.66.

C02/023 — Cherche possesseurs d'Amstrad région lyonnaise pour échange programmes et logiciels. **François-Xavier MOREL, 13, rue du Gouvernement, 01600 Trévoux.** Tél.: (74) 00.10.80.

C02/024 — Recherche possesseurs de MSX pour former un club: échange et créations de jeux et de programmes, si possible dans la région parisienne. **Ariel MALKA, 9, villa d'Este, apt. 2085, Paris Cedex 13.** Tél.: 583.96.14.

C02/025 — Cherche personnes pour former un club Commodore 64 par correspondance: échange de routine et de jeux possible. **Michel COULON, 6, place de l'Eglise, 14760 Brettleville-sur-Odon.** Tél.: (31) 073.85.73.

C02/026 — Club IBM PC possède + de 1000 programmes, cherche contacts avec utilisateurs d'IBM PC ou compatibles. **Gérard HO, 54, rue Salvador-Allende, 91390 Morsang-Orge.** Tél.: (6) 904.07.90.

C02/027 — Ouverture d'un club Micro-Atari pour échange de logiciels, d'idées ou autres. Donnons aussi cours de Basic. Possédons 2 Atari 800 XL, 1 600 XL, 9 lecteurs K7, 1 lecteur disq et 1 synthétiseur de paroles. **Xavier PODEVIN, 16, rue du 11-Novembre, 59930 La Chapelle-d'Armentières.** Tél.: (20) 35.44.33.

C02/028 — Aimerais échanger idées sur ZX 81 ou échanger programmes (Argolath, 3D Nort, Crazy-Kong, Rex... + de 10). Pour en savoir plus, téléphonez rapidement. **Etienne ROCHÉ, 17, rue Pasteur, 94120 Fontenay-sous-Bois.** Tél.: 877.85.92.

C02/029 — Cherche programmeurs, en lang. mach., sur Spectrum, Amstrad, C 64, Oric, MO 5 pour réalisation programmes inédits. **Alexandre KUSIC, 5, rue du Paquier, 74000 Annecy.** Tél.: (50) 45.31.09.

C02/030 — Cherche jeunes programmeurs (13-16 ans) pour créer en commun des logiciels de jeux (Arcade, Role, Aventure...) et les faire éditer. Joindre 2,10 F. **Sylvain SAUTY, rue Paul-Baroux, 80330 Longueau.** Tél.: (22) 146.13.15.

C02/031 — Recherche, rég. Amiens, poss. ZX Spectrum pour collaboration et m'aider à apprendre à progr. Poss. de dépl., cherche aussi logiciels, env. liste. **Alain APERS, 4, rue du 8-Août-1918, 1^{er} étage, 80110 Moreuil (Somme).** Tél.: (22) 09.85.67.

C02/032 — Cherche adresses magasins Micro, rég. Arlon, Luxembourg, ayant grand choix hard et soft pour Spectrum. **Christian GOSSMANN, 8A, avenue Vauban, 51700 Thionville.**

C02/033 — Club Texas Oric, par correspondance, cherche nouveaux membres. Réponse assurée. **Marc RAYNAUD, 5 bis, imp. J.-Bart, 78800 Houilles.**

C02/034 — Atari cherche corres. pour échan. trucs et astuces. Dispose de soft Basic et de jeux en assembleur. Désire fonder un club. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne/Seine.** Tél.: (06) 423.35.34.

C02/035 — Possesseurs ZX Spectrum, CBM 64, venez nous rejoindre ou écrire; nous recherchons aussi matériel gratuit, même usagé. **Jean-Yves, Club INFOSOF-DERAEDT, Crimont 80A, 7890 Ellezelles ou qui des Salines 18, 7500 Tournai (Belgique).** Tél.: (06) 8/54.22.41 (le week-end).

C03/001 — Glass, club QL, ventes, échanges, etc. Si vous voulez vendre un programme ou pour tout renseignement: joignez une enveloppe timbrée obligatoirement. **Erwan MOYSAN, Glass résidence le Drezon, bât. B, 56400 Auray.** Tél.: (97) 56.38.21.

C04/001 — Pour Commodore 64, création club COMAL 80. Ce super langage (Basic structuré + logo) est gratuit. Ecrire avec env. timbrée à: **René BODO, rue principale Grundviller, 57510 Püttelange au lac.**

C04/002 — Cherche possesseurs d'Adam ou de console C.B.S. pour fonder un club dans la Somme (scores, échanges, tournois...). **Pascal CIRIER, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont.** Tél.: (22) 28.50.43.

C04/003 — Loismicro c'est un nouveau club informatique

qui vient de s'ouvrir à Toulon, il se situe à l'Aumônerie de C.E.S. Ste Musse, rue Ste Claire Deville, 83100 Toulon. Pour tous renseignements, téléphoner au: (94) 20.42.64. ou écrire à **Philippe DELSINNE, « Les Ferrages » bât. A, avenue Pasteur, 83160 La Valette du Var.**

TOURNOIS

T01/001 — Si tu bats ces scores, bravo! Vectex: Flipper Pinball: 884 815; Webwarb: 3 837 319; Humanoids: PHC 28 SMSX; Sanxo: Golf: + 11, + 18, + 26. **Vincent PLANCHON, 47, rue Nollet, 75017 Paris.** Tél.: (1) 627.07.160.

T01/002 — J'organise chaque mois des tournois sur Vectrex. J'ai plusieurs K7 et attends vos scores. Bouches-du-Rhône uniquement. Merci d'avance. **Gildas NOE, 6, avenue Marx-Dormoy, 13560 Senas.**

T01/003 — J'ai fait 16 700 points à Orion sur Oric Atmos. Communiquez-moi vos résultats. **Christophe MATIN, 16, rue Albert-Lebrun, Tourman-en-Brie.** Tél.: (06) 407.26.50.

T02/004 — Cherche personnes pouvant faire tournois. Résultat par téléphone. Ordinateur: Videopac + K7: 2-44-20-18-55. **Emmanuel EBRILLE, quartier Les Canibiers, 06550 La Roche-sur-Siagne.** Tél.: (93) 75.73.57.

T02/005 — Récompense le meilleur joueur de «Waydor» Oric/Atmos. Donnez-moi des détails. Classement des 10 premiers sur demande. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Yonnax.**

T02/006 — Voici mes scores: Mouse Trap: 11 270 000, O'Bert: 585 000, Venture: 2 800 000, Pitstop (me contacter) et nombreux autres jeux, tous sur CBS. Ecrivez-moi. **Emmanuel BUTIN, 28, square Croix-Gauthier,**

24200 Saint-Chamond (Loire). Tél.: (77) 22.76.24.

T02/007 — Organise tournois par correspondance sur CBS. Téléphonnez et demandez (à partir de 19 h). **Jean-Pascal LEPRETRÉ, 28, rue de la République, 76210 Bobec.**

ÉCHANGES

E02/551 — Possède plus de 150 logiciels pour Oric Atmos et Oric 1. Cherche échanges. **Lyon.** Tél.: (7) 854.22.45.

E02/552 — Echange K7 Atari Jedi et Night Driver contre programmes MOS (Airbus, Pengo, Mandragore, etc.) ou les vend 250 F les deux. Vends livre pour Oric. **Jean-Marc ASSOUS, 6, square Jean-Esquiro, 94000 Créteil.** Tél.: 339.18.09.

E02/553 — Possesseur d'Alice + 16 K, cherche correspondants pour échanges de programmes et astuces en L.M. Merci d'avance. **Thomas DELIGNY, 14, bis, rue des Sablons, 60200 Compiègne.** Tél.: (4) 420.09.61.

E02/554 — Possesseur Atari 800 XL, désire échanger jeux sur K7. **Olivier NOBRET, 7, rue des Coupaines, 18230 St-Doulchard.** Tél.: (48) 24.29.84.

E02/555 — Urgent! Echange ou vend jeux électronique, de société, d'enfants assez jeunes: Spideys, Stranges, Novas, Titans, Miceys, etc., contre K7 Atari. **Jérôme DE COCK, 88 bis, allée de Barcelone, 31000 Toulouse.** Tél.: (61) 21.74.15 (après 19 h en semaine).

E02/556 — Echange K7 Atari (Cantipède, Chopper Command, Berzerk, Space Inv.) contre autre K7. Achète à prix intér. logiciels de jeux pour Yeno SC 3000. **Franck GIROD, 220, rue de l'Épingle, 74300 Cluses.**

E02/557 — CBM 64 échange ou vend programmes sur disq ou K7 (Math, Anglais, Dallas, Hes games... 350 pro-

INCROYABLE: 50 JEUX POUR 249 F



NOUVEAU! POUR: Spectrum Apple Atari Oric ZX81 VIC II Dragon

50 JEUX SUR UNE SEULE CASSETTE!

Il nous est impossible de vous parler en détail de chacun des 50 jeux de la "cassette 50", mais ils incluent de nombreux types de jeux (arcade, logiques, stratégies...).

"La cassette 50" est destinée aux gens de tous âges et ses jeux assureront beaucoup d'heures d'amusement pour toute la famille à un coût minime par rapport aux autres jeux vidéo.

1 MAZE EATER	17 OLD BONES	33 INFERNO	42 SPACE SEARCH
2 GALACTICA ATTACK	18 ZON ATTACK	34 GHOSTS	43 UNIVERSE
3 SPACE MISSION	19 IVASME ACTION	35 SITTING TARGET	44 RATS
4 LUNAR LANDING	20 MOTOFRAY	36 SMARSH THE	45 TANKER
5 PLASMA BOLT	21 FORCE FIELD	37 PLANETS	46 PARACHUTE
6 STAR TREK	22 NIM	38 BLACK HOLE	47 JETMOBILE
7 RADAR LANDING	23 TUNNEL ESCAPE	39 DYNAMITE	48 HIGH RISE
8 ATTACKER	24 BARREL JUMP	40 DO YOUR SUMS	49 THE FORCE
9 GALACTIC DOG	25 INTRUDER	41 DERRY DASH	50 EXCHANGE

APPLE, ATARI CBM 64 CATALOGUE GRATUIT

Toutes les dernières nouveautés en cassettes, cartouches et disquettes au meilleur prix. Spécialiste ATARI plus de 70 programmes disponibles.

Tél. (22) 92.90.98

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à **BIGSOFT BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX**

Envoyez-moi s'il vous plaît la "Cassette 50" par retour postal au prix de 267 F (249 F - 18 F de frais de port et d'emballage. Pour l'étranger rajouter 14 F)

Type de micro: SPECTRUM Oric I ZX 81 VIC 20 CBM 64 DRAGON ATARI APPLE

Je joins le règlement à ma commande par: chèque bancaire CCP

Je régalierai le matériel à la livraison contre-remboursement de la somme de 292 F (267 F + 25 F de frais de contre-remboursement).

Je souhaite recevoir votre catalogue

Type de micro: Cassettes Disquettes

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

Ville: _____ Code postal: _____

PETITES ANNONCES

grammes). **Stéphane IGOUNET**, route de la Boissière, Saint-Quentin La Poterie, 30700 Uzès. Tél. : (06) 22.68.49.

E02/558 — Oric 1 Atmos cherche, échange plus de 200 programmes: Retour Docteur Genius, Zoolympics, Doggy, Chess 2, Traitement de texte, etc.). **Richard LEBLANC**, 10, avenue Jean-Jaurès, 08330 Virgine-aux-Bois.

E02/559 — Echange ou vend K7 Mattel Horse Racing contre toute autre K7 Mattel, sauf Space Hawk et Pocker. **Corinne ROUMEAU**, 9, rue Prato, 06500 Menton. Tél. : (93) 57.40.34.

E02/560 — Cherche donateur de Joysticks, même cassés. Merci. Echange aussi programmes sur VG 5 000 Philips. Je paye les frais d'envois. **Alexandre MAITRE**, 36 bis, rue Delarays, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 877.07.77.

E02/561 — Echange nombreux programmes pour Atari 800 XL (util., jeux, copies) en K7 et disq dont Ghostbusters, Hulk, 7 Cities of Gold... **Xavier PODEVIN**, 16, rue du 11-Novembre, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : (20) 35.44.33.

E02/562 — Echange les 54 premiers nos d'Hebdogiciel contre crayon optique ou synthe vocal pour Oric ou les vend. **Jean-Philippe GROUZET**, 110, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : 893.47.62.

E02/563 — CBM 64 échange programmes (+ 100). Envoyer vos listes qui a Seafox? Réponses assurées. **Georges-Michel GUENNOU**, 6, rue Jacke-Flo, 29200 Brest (Finistère).

E02/564 — CBM 64 : échange jeux et utilitaires. K7 et disquettes. **Eric BARNIER**, 7, rue Chevrel, 94400 Maisons-Alfort. Tél. : (1) 396.26.77.

E02/565 — Echange logiciels pour Commodore 64 (environ 150), uniquement sur K7. **Xavier RIONDEL**, 4, rue des Chambons, 42160 Andrieux. Tél. : (77) 55.30.39.

E02/566 — ZX Spectrum, cherche possesseurs de Spectrum pour échanger des programmes (une centaine). **Cyril BUCHEN**, 14, rue des Forgerons, 67140 Amlent. Tél. : (88) 08.03.33.

E02/567 — Echange TI-58 C, état neuf, + module base + module Math contre K7 CBS (Rocky + Super Controllers) et 2 K7 CBS. **Ludovic FERRET**, 7, chemin de Saint-Jean, Cidex 1572, 31240 L'Union. Tél. : (61) 74.06.42.

E02/568 — Echange nombreux programmes pour Commodore 64. Réponses assurées. **Emmanuel CHASTEL**, 11, rue du Port, 77770 Chartrettes. Tél. : (06) 068.65.80.

E02/569 — Echange programmes pour CBM 64. **Christophe BRISTEL**, 4, rue de Dingolfing, 67170 Brumath. Tél. : (88) 51.81.53.

E02/570 — Echange Apple IIe contre VCS Atari + 2 K7 minimum. Livre avec 2 K7 et une disq., et vend Atari 800 XL : 500 F + 5 K7. **Joseph DOUSSARD**, 925, avenue Victoire-Palissy, Toulon. Tél. : (94) 92.78.78.

E02/571 — Oric échange programmes possédés Xenon, Zorog, Styx, Lone, Radar, Chess, Gosy, Gobbler, Aubert, Aigle d'Or, etc. **Sylvain NESPOUX**, 1, rue Bossuet, 92140 Clamart. Tél. : (01) 631.76.55.

E02/572 — CBM 64 échanges jeux en K7 pour Commodore 64. **Eric PLAYEZ**, 4, impasse de la Prairie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (6) 944.28.51.

E02/573 — Echange super jeux et autres pour le CBM 64. Appelez-moi ou envoyez vos listes. **Eric PLAYEZ**, 4, impasse de la Prairie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (6) 944.28.51.

E02/574 — Possesseur d'un CBS Adam cherche correspondants pour échanger programmes et idées. **Regis ROBERT**, 4, rue de Trousseres, 60155 Rainvillers. Tél. : (4) 447.72.35.

E02/575 — Echange programme sur Oric Atmos, liste contre timbres. **Guy HENRIAT**, 5, rue Guy-Moquet, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (6) 046.41.41.

E02/576 — Echange ou vend K7 CBS, jeu vidéo (Time Pilot, Wing War, Fathom). **Robert DEZOTHEZ**, 6, rue des Loriots, 77360 Vaires/Seine. Tél. : 426.28.24.

E02/577 — Echange VG 5 000 câbles Péritel et magnéto + Joystick + manuels + livre prgs + 2 K7 de jeux contre C 64 ou ZX 81 avec les divers câbles. Merci. Urgent. **Jean-Marc LABARBARIE**, 4, avenue Léon-Blum, 47500 Fumel. Tél. : (53) 71.41.20.

E02/578 — MacIntoch, ch. personne pour échanger programmes. Suisse, France, etc. **Stefano CITTOLINI**, 7, avenue F.-Besson, 1217 Meyrin, Genève (Suisse). Tél. : (22) 82.74.74.

E02/579 — Possesseur Atmos échange logiciels sur K7 ou disques (Jasmin). **Frédéric MAURIN**, 32 bis, rue des Valées, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.53.12 (après 20 h).

E02/580 — Commodore 64 cherche contacts pour échanges de programmes sur disquette. **Philippe**, 75016 Paris. Tél. : 525.55.73.

E02/581 — Echange VCS Atari 2600 + une dizaine de K7 dont Moon-Patrol, Gapaxin, Frooger, Rider of the Sphinx

contre CBS avec K7 Zaxxon, Donkey-Kong Junior, Donkey-Kong, Venture ou vend 1500 F. **Dominique DURAND**, 3, rue des Longues-Raies, 95130 Franconville. Tél. : 415.54.98.

E02/582 — Stop I Possesseurs d'Atmos échange jeu à cristaux liquides et K7 interchangeables contre K7 de jeu ou interface pour manettes. **Nicolas VATINEL**, Coudroy Choiseau, 45260 Lorris. Tél. : (38) 92.43.28.

E02/583 — Echange jeux électroniques Zaxxon + doubles + tops + Hanimex VC 4000 + 4 K7 contre VCS Atari + 3 ou 4 K7 ou les vend ps cher. **Christophe LACROIX**, 20, rue du Square-du-Vexin. Tél. : 094.75.32.

E02/584 — Oric 1, TI 99/4A, ZX 81 échange programmes (+ de 300 programmes). **Jean ZEEA**, 35, rue Saint-Paul, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : (87) 62.38.15.

E02/585 — Echange jeux et utilitaires pour CBM 64. **Frédéric DUCROCCO**, 487, av. de Calais, 62730 Marck. Tél. : (21) 87.57.49.

E02/586 — Echange K7 MSX (Hyper Olympic II) contre toutes cartouches (Time Pilot, Hight Wat Star...) ou contre 2 K7 sauf River Raid. **Sébastien BARRIER**, 22, rue de l'Archevêché, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 368.78.91.

E02/587 — Ta bécano t'a pété entre les mains? Ne la jette pas! Envoie-la moi. (En cas de réparation couronnée de succès, je te la renvoie réparée). **Eric HANUISE**, 55, rue du Nouveau-Monde, 7400 Soignies, Belgique. Tél. : 06.733.37.80.

E02/588 — Exceptionnel I Echange Atari 2600 + 8 K7 dont Pitfall, Kangaroo... contre Oric I ou Atmos ou CBM 64 ou autre ou vend le tout 1 600 F (prix à débattre). **Antony LEON**, 11, rue des Châtagniers, 45600 Sully-sur-Loire, France. Tél. : (38) 36.50.82.

E02/589 — CBM 64 échange nombreux programmes sur disq. Ne pas téléphoner. S.V.P. Envoyer vos listes. **Pascal MORIN**, 2, Chemin des Iles-Morsang-sur-Seine, 91100 Corbeil.

E02/590 — Echange programmes sur Commodore 64. Réponse assurée (K7 et disquettes). **Pascal KAZMIERCZAK**, 3, impasse des Ormes-Chaoucin, 77100 Meaux.

E02/591 — Echange K7 pour ZX Spectrum trucs et astuces, etc. Cherche (Zaxxon, Knight Lore, Under Wurld). **Lawrence BENEDELAC**, 6, avenue Porte-des-Lilas, 75019 Paris. Tél. : 205.02.41.

E02/592 — Echange K7 CBS Football, Buck Rogers, CBS Quest, For Tires contre Tennis, CBS Wing War, Evolution CBS, Montezuma Revenge CBS, Congo Bongo. **Michel THEVENIN**, 1, rue Emile-Bouton, 91360 Villemaison-sur-Orge. Tél. : 904.17.86.

E02/594 — Etudiant possède + de 350 programmes jeux ou utilitaire pour CBM 64. Ecrivez-moi pour échange ou autre en me joignant votre liste. **Frédéric GRANCOURT**, 63, rue Séraphin-Cordier, 62260 Auchel.

E02/595 — Apple II échange programmes. Possède près de 200 logiciels. **Jérôme DUMONT**, 36 bis, bd Baudouin, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : (93) 61.59.00.

E02/596 — Cherche lecteur de disquettes avec si possible disquettes pour Atari XL contre 1000 F. **Grégoire BOSCHER**, 9, avenue Clémence, 92700 Colombes. Tél. : (1) 784.03.86.

E02/597 — Echange pour Oric + de 150 programmes dont des très récents. Envoyez votre liste. Réponse rapide assurée. **Emmanuel LEFORT**, 11, rue H.-Berlioz, Cedex 0601, 57320 Bouzonville. Tél. : (8) 778.20.86.

E02/598 — Echange pour Atari 800 XL, Bruce Lee + Dimension X (disq. 1/85) ou tablette tactile (11/84) contre Lang Pascal Atari (ou les vend ps prix). **Eric CHEVALIER**, 11, rue d'Amboise, 49300 Cholet. Tél. : (41) 62.06.38.

E02/599 — Possesseur d'Atari 800 XL recherche correspondants pour échanges de programmes mais uniquement sur disquettes. **Jérôme PEYRON**, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (1) 371.27.11.

E02/600 — Echange un Atari 800 + Pac Man et Galaxian contre Commodore 64 ou le vend avec les 2 cartouches 1500 F. **Vincent GOUALARD**, 11, rue Gambetta, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.47.86 (jusqu'à 13 h 30).

E02/601 — ZX Spectrum 48 K échange programmes (Jet Set Willy, Aticatcat, Chess, Psst Le Manoir du Docteur Genius, Pitfall II, Trashman, Jack and the Beastack...). **Géraldine FONTAINE**, 14, rue de l'Aïse, 77178 Saint-Patrus. Tél. : (6) 001.04.27.

E02/602 — Echange ou vend Coleco + 13 K7 contre jeux CBM 64, si vente, env. 200 F la K7 CBS console + Rocky 1200 F! Ecrivez-moi. **Christian BUZON**, 5, Rsd Duval, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.23.15.

E02/603 — Echange module « Munchman » contre module « TI Invaders » ou autre pour TI 99/4 A. **Stéphane COFFINET**, 12, rue LOUIS-BRAILLE, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 983.14.48.

E02/604 — Echange K7 Atari 2600 Combat + Space Invaders + Warlords contre Hero + Pitfall II ou autre K7 Atari.

Sébastien DELAUNAY, 7, rue Louis-Bousquet, 95150 Taverny. Tél. : 995.11.91 (entre 17 h 30 et 19 h 30).

E02/605 — Echange Vidéopac G 7200 avec écran (1 mois) + 4 K7 contre Sinclair, CBM 64, TI 99/4 a, etc. (si possible avec lecteur K7). **Dimitri RICHE**, « Corinthe » Paban, 17100 Saintes. Tél. : (46) 74.22.44.

E02/606 — Possesseur CBM 64 échange tout pogrammes pour lecteur K7 ou disq. (utilitaires et jeux). **Franck ZAMMIT**, Chemin de Mars, 69360 Communay Lyon, France. Tél. : (7) 224.67.45.

E02/607 — Echange PB 100 + ext. Or. I + FA 3 + imprimante FP 12 + 4 K7 Logi'Stick (très bon état, valeur 2000 F) contre 1 Canon X 07 sous garantie. **Laurent MOLICONE**, 107 bis, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine.

E02/608 — Echange logiciels Apple. Cherche uniquement tout dernière nouveautés 1985, importation U.S.A. par ex. **Jean-Pierre MILGOVE**. Tél. : 293.18.96.

E02/609 — Echange K7 Vectrex Clean Sweep, Berzerk et Armor Attack contre Scramble, Fortress of Nazrod et Spike (en bon état si possible). **Lucie NICOLAS**, 69, rue Sainte-Anne, 75002 Paris.

E02/610 — Oric I/Atmos, cherche correspondants pour échanger, acheter (voire vendre) tous types de jeux sur K7. Ecrire en précisant vos jeux. **Stéphane FRÉREBEAU**, Gilles-Cîteaux, 21640 Vougeot. Tél. : (80) 62.88.40.

E02/611 — Echange console CBS + Donkey-Kong, Zaxxon, Wing War, Venture, Space Furie contre lecteur de disquettes Atari 1050. **Jean KAUFFMANN**, 148, bd Jean-Mermoz, Chevilly-Larus, 94550 Chevilly-Larus. Tél. : (1) 661.43.47.

E02/612 — CBM 64. Echange ou vend à bas prix logiciels sur K7: Mr. Robot, Bruce Lee, Blue Max, Staff of Karnath, Raid Moscow, etc. Liste contre 1 timbre. **Jean-Jacques STANKIEWICZ**, 37, Groupe Eisenhower, 51100 Reims. Tél. : (26) 04.02.20.

E02/613 — A l'aide, je recherche les commandes à molets pour mon VCS Atari 2600. Je les échange contre un de mes jeux électroniques ou les achète à bon prix, faire offre! **Eric COURAGEOT**, 2, rue du Docteur-Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : (25) 27.35.56 (le soir si possible).

E02/614 — Echange console CBS Coleco + 10 K7 super (Rocky, Buck Rogers, etc.), valeur 6000 F contre Commodore 64 et K7 ou vend le tout 4000 F. **Frédéric MARTIN**, 76, av. du Général-Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 604.89.04.

E02/615 — Atari 800 XL recherche contacts et échange programme sur disquettes. **Dominique L'HERIDAT**, 5, rue des Cycines, 92370 Chaville. Tél. : (1) 750.71.16.

E02/616 — Echange programmes de jeux pour CBM 64 (Bruce Lee, Pôle Position, Summer Games...). Réponses assurées (envoyer liste). **Hervé RESCOURIO**, 7, route du Lok, 29000 Quimper.

E02/617 — Apple, échange ou vend jeux Mini Man, Lode Runner, Zaxxon, Donkey-Kong, Summers Games, Moon, Patrol, Decathlon, etc. Liste sur demande. **Laurent DOU-CHAIN**, 18, bd Faidherbe, 76260. Tél. : (35) 086.59.55 (après 18 h).

E02/618 — Avis à tout les possesseurs de C 64 échange tout logiciel (jeux, utilitaires). Adressez-moi vos listes. Réponse assurée. A vos plumes. **Nicolas LENOIR**, 2, Allée des Courlis, 91940 Les Ulis. Tél. : (06) 907.32.97.

E02/619 — Echange programmes pour Apple IIe. Possibilité direct U.S.A. + 1 original et des doc. **Eric LACLIDE**, 26, rue Pasteur, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 37.03.67 (après 18 h 30).

E02/620 — Echange CB Mygain 3, 40 CX AM, 4 watts, + tos incorporé, Tuner Pionier TX 520 L, + K7 CT 320, meuble CB 550, (TBE) contre CB 80 ou 120 CX, ou vend. **Laurant TANGUY**, 182, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 229.18.25.

E02/621 — Pos. Atari 800 XL Drive échange ou vend nombreux programmes et recherche manuel d'utilisation de: Mask of the Sun, Ultima II, Battle for Normandy. **Merci Philippe PONCET**, 41, rue Desaix, 37000 Tours. Tél. : (47) 61.56.43.

E02/622 — Possesseur Oric/Atmos, habitant la Nouvelle-Calédonie, cherche correspondant pour échange de programmes et de logiciels tous genres. **X. BAAOVN**, B.P. 5072 Nouméa (Nouvelle-Calédonie).

E02/623 — Génial! Echange console Mattel + 1 K7 contre module Turbo de chez CBS ou Roller Controller et 1 K7. J'attends plein d'appels! **Georges APRAHAMIAN**. Tél. : 263.00.90.

E02/624 — Super! Echange console Mattel + 1 K7 contre 4 K7 CBS au choix (sauf Donkey-Kong, Pepper, Looping et Schtroumpfs). A bientôt! **Georges APRAHAMIAN**, 4, impasse Cope, app. 159, 3^e ét., 75018 Paris. Tél. : 263.00.90.

E02/625 — Atari 600/800 XL échange jeux et utilitaires sur disquettes. Demandez ma liste! **Gilles SOULET**, 2, avenue

de Bordes-Haute, 31750 Escalquens. Tél. : (61) 81.55.02 (après 18 h).

E02/626 — Echange Vic 20 + 16 K ROM/RAM + 3 K Ram + HR GRA + pupitre 7 connect. + monot. Ambre 80/40 col + prog.aid. + joystick + 100 jeux + doc. contre base 11 M/240 + ant. : 4000 F. **Helga MIGNON**, 21, rue Fleming, 57110 Yutz.

E02/627 — Urgent! Echange VCS 2600 + 8 cartouches contre lecteur de disquettes pour CBM 64. **Merci d'avance. Gaël CLAUQUIN**, 47, bd de Levallois, Ile de la Jatte, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 747.02.65.

E02/628 — Echange nombreux programmes pour CBM 64 (+ 180) sur disquette ou K7. Réponse assurée. **José WARGNIER**, 95, Cie Maint H/L B-4090 Poste 6 F.B.A.. Tél. : 0049.2922.832.85.

E02/629 — Echange Sega SC 3000 + prise Péritel + 2 K7: Safari Race et Bordeline + livre Pci contre Atari 800 XL + magnéto ou vend 1 800 F (valeur 3000 F). **Thibaud GISSELMANN**, 57, rue Claude-Hoin, 21000 Dijon. Tél. : (03) 55.35.12 (après 19 h sauf le jeudi).

E02/630 — Echange ou vend programmes d'origine Oric I/Atmos. Prix très intéressants. Envoie liste complète contre enveloppe timbrée. **Guy PARTIOT**, 43, av. de la République, 94100 Saint-Maur. Tél. : (1) 283.78.58.

E02/631 — Vic 20 cherche contacts pour échanges programmes LM et basic. Réponse assurée. Je possède l'extension 8 K. **Olivier LANGLOIS**, 8, rue Georges-Serraie, 21120 Is-sur-Tille. Tél. : (80) 95.11.47.

E02/632 — Echange disq. de jeux pour Atari. J'ai: Joust, Archon, L.A 1984, Soloflight, Bruce Lee, etc. Echange aussi Atari 2600 + Alice + 14 K7 contre lecteur de disq. Atari. **Regis LAJCMAN**, 101, Cité Saint-Georges-Battellère, 97233 Schoelcher, Martinique. Tél. : 70.58.98.

E02/633 — CBM 64 + 1541 échange programmes. En possède + de 500, uniquement sur disquettes. Recherche Realm of Impossibility. **Frédéric THURY**, 4, rue Vander-velde, 6040 Jumet, Belgique.

E02/634 — Possède Electron, cherche contact pour échanges de programmes listrings, trucs, idées. J'ai 16 ans. Réponses assurées. **Frédéric DURUT**, 311, apt 55, rue Delattre-de-Tassigny, 59700 Marcq-en-Bardeul (Nord). Tél. : (20) 72.75.34.

E02/635 — Cherche correspondant pour Atari 800 XL. **Pascal GAY**, 10 A, rue de la Jomayère, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 665.98.85.

E02/636 — Echange Atari 2600 + 6 K7 (Popeye, Tennis, etc.) + manette spéciale contre Atmos seul ou vend 800 F (boitier complet). Urgent. Région P.. **Fabien LECANTE**, 2, allée Anatole-France, 92220 Bagneux (Hauts-de-Seine). Tél. : 665.98.85.

E02/637 — Echange tous programmes pour Apple II (en possède environ 200). Réponse assurée. **Marc FOLLONLIE**, rue de Bassenges 32 B, 1 024 Eculens (Suisse).

E02/638 — CBM 64 cherche compagnons dans région parisienne pour échanges programmes, trucs, astuces, logiciels, etc. **Christophe BOUTINEAU**, 21, rue Crozatier, 75012 Paris. Tél. : (01) 340.60.26.

E02/639 — Possesseur Atari 800 XL échange nombreux prgms., disq., ou K7, jeux et utilitaires. Réponse assurée. **Jacky MOLLIEUX-DONSON**, 424, avenue du Pont-de-Rhonne, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.53.24.

E02/640 — Echange ou vend K7 CBS, Omega Race, Zaxxon, Pepper II, Gorf, K7 Rocky + poignets, Subroc, Space Panic contre Looping, Q'Bert, Turbo, Decathlon, etc. **René SZKUDLAREK**, contre Planches-Fressin, 62140 Mesdin. Tél. : (21) 90.60.54.

E02/641 — Echange Vectrex avec 3 K7 Space War + Armor Attack et Mine Storm contre Oric Atmos 48 K + la Micro Disc. **Merci d'avance. Cyril BAUDOIN**, 17, rue de la Tuilerie, 77370 Nangis. Tél. : (6) 408.20.06.

E02/642 — Echange pour Atari 2 600 Maze Craze et Combat contre autre K7 Atari. **Laurent MELKI**, 3L, rue Roger-Salengro, 69200 Venissieux. Tél. : 874.27.85.

E02/643 — CBM 64 échange programmes jeux ou utilitaires sur disq. ou K7. Réponse. **Robert LAMBLOT**, 41, avenue de Surcouf, 91650 Bréuillet. Tél. : (06) 458.50.41.

E02/644 — Echange console Mattel (avril 83) + 11 K7 de jeux: Tennis, Burger Time, etc., très peu servi, contre Colecovision + K7. **Gérard DUMOUTIER**, 46, avenue Charles-de-Gaulle, 78650 Beynes (après 19 h). Tél. : 489.39.06.

E02/645 — Urgent, échange pour Oric 1 ou Atmos programmes 150 à 200 (Starper, Zoolympics, Anubis, etc.). **François GILLES**, 20, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : (01) 828.04.18 (après 19 h).

E02/646 — Possesseurs d'Amstrad CPC 464, si vous habitez la région parisienne et si vous voulez échanger des programmes, appelez-moi. **Laurent**. Tél. : 841.92.72.

E02/647 — Echange programmes Apple Bruce Lee, Summer Games, Epistole, PFS, etc. **Muamar BEHNAM**, 8, rue des Bugnons, 1217 Meyrin, Genève (Suisse).

E02/648 — ZX Spectrum 48 K possède + de 20 jeux dont Atic Atac, Ghostbuster, Alchemist, etc. Envoyer liste de programmes. **Stéphane BAYLE, 18, boulevard des Pyrénées, 31170 Tournefeuille. Tél. : (61) 06.60.31.**

E02/649 — Echange CBS Colecovision + K7 Dr No + supers contrôleurs avec Rocky contre ordinateur ou vends 1 400 F, en vous offrant mon ZX 81. **Stéphane CARTEAUX, 44, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (1) 606.70.40.**

E02/650 — Cherche bon programmes sur Oric 1 Atmos. **Jordi LOYER, 1, avenue du Clos-de-la-Vigne, 77330 Ozoi-la-Ferrière.**

E03/001 — Echange guitare électrique excellent état + amplificateur contre Apple IIc. Serais prêt à verser somme en +. Plus de 3000 F s'abstenir. **Bruno MOULTOUX, 5 bis, rue du Châlet, 92600 Asnières. Tél. : 791.29.45 (après 18 heures).**

E03/002 — CBM 64 échange 100 super programmes sur K7. Envoyer liste. Réponse assurée par retour du courrier. **Christophe SCHATNER, 35, rue Gabriel-Péri, 69330 Meyzieu. Tél. : (16) 731.69.22.**

E03/003 — Echange jeux pour CBM 64 + de 100 différents sur K7. **Eric PLAYEZ, 4, impasse de la Prairie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16) 944.28.51.**

E03/004 — Atari 800 XL échange logiciels de bonne qualité. Possède Archon, BC'S Quest for Tires, Bruce Lee, Fort Apocalypse, Zenji, Solo Flight, etc. **Franck JEANNIN, 8, rue des Biches, 77200 Croissy-Beaubourg.**

E03/005 — Possesseur CBM 64 échange nombreux programmes toutes sortes (jeux, utilitaires). **Gilles PRUNIER, 26, rue André-Tessier, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 876.81.07.**

E03/006 — Echange CBS + 7 K7 dont Turbo et Tennis contre Commodore 64 ou vends 2500 F (ou échange contre MSX ou 800 XL + Drive) dans toute la France. **Philippe BELLARD, 4, résidence Sous les Ceps, 9, rue Viala, 18000 Bourges. Tél. : (48) 65.83.21.**

E03/007 — Souhaite échanger idées pour venir à bout jeu d'aventure « Eureka ». Débutants s'abstenir. **Emmanuel**

QUANCARD, 13, rue Henri-Collignon, 33200 Bordeaux. Tél. : (56) 52.95.95 (entre 19 et 19 h 30).

E03/008 — Echange console CBS avec 5 K7 DK, Zaxxon, Vanguard, Tennis, Digidug contre un ordinateur. Faire proposition, réponse assurée. **Patrick BOURSON, 75011 Paris. Tél. : (1) 805.80.71.**

E03/009 — Echange plus de 150 programmes pour Spectrum 48 K dont Valhalla, Raid Over Moscow, Match Point, Bruce Lee, Lode Runner, et bien d'autres. **Alexis DROUILLOT, 3, chemin d'Hauteville, 21380 Messigny et Vantoux. Tél. : (80) 35.43.83.**

E03/010 — Echange plus de 300 programmes Apple: Arcades (Conan, Zaxxon), Aventure (Epidémie, Time-Zone), Utilitaire (Appelworks), Graphisme, Musique, Langage. **Patrick HAUSSEIN, 45, rue Max-Ernst, 91440 Bure-sur-Yvette. Tél. : (6) 928.72.28.**

E03/011 — Possesseur Oric 1 48 K échange programmes de jeux ou utilitaires. Réponse assurée. **Bernard DELFRAISSY, 52 c, avenue P.-Dolprat, 46100 Figeac. Tél. : (65) 34.39.46.**

E03/012 — CBM 64 + 1541 recherche, vends, échange programmes (400). Si possible dans Val-de-Marne, Nord Essonne, Paris. Aussi Finistère Centre. **Eric GUYADER, 144, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16) 389.69.40.**

E03/013 — Echange jeux sur K7 ou disq pour Atari 800 XL. **Maxime PONT, 13, rue des Clématites, 55100 Verdun. Tél. : (29) 84.20.08.**

E03/014 — Echange programmes pour ZX Spectrum 48 K dont (Loros of Miouigne, Cobalt, Balle Match, Scuba...) Bref, j'en ai 12. Faire parvenir vos listes. **Laurent CAMPAGNE, 23, rue de Bellevue, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (3) 477.50.86.**

E03/015 — Apple, Atari, C 64, Spectrum, IBM. Aidez-moi. Je cherche des tuyaux sur Dallas, Hulk, Sherwood, Le Casse, Voodoo Castle. Merci. **David CORNIL, 6, allée de l'Élorn, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : (99) 68.94.87.**

E03/016 — CBM 64 échange (ou vends) 800 programmes. **Lionel TABARD, 18, rue Passenterie, 42390 Villars. Tél. : (77) 93.08.76.**

E03/017 — Echange programmes pour Commodore 64 sur K7, en possède une certaine parmi les plus connus. Réponse assurée. **Vincent GAUDIN, 11, rue Michaël-Lathomus, 18000 Bourges.**

E03/018 — Amis du Commodore 64 j'échange 280 programmes de haute qualité sur disquettes. Envoyez-moi vos listes. Réponse assurée. A bientôt: **Pascal THULLIER, 11 C, rue de l'Espérance, 08160 Nouvion-sur-Meuse. Tél. : (24) 54.65.40.**

E03/019 — Echange programmes de haute qualité sur CBM 64 — K7 — qui peut m'aider pour « the hobbit » à dépasser mes 12,5 % en score ? Merci d'avance. **Fabien BEDEL, 19, rue Caillaux, 75013 Paris. Tél. : (1) 583.33.17.**

E03/020 — Echange trains électriques, jouets avec nombreux accessoires contre ZX Spectrum. Merci d'avance. **Nicolas WOLFSTIRNA, 6, av. des Tillouls, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (3) 995.68.71 (après 18 h 30).**

E03/021 — CBM 64 + drive et poss. de + 700 programmes, cherche similaires pour échanges de bons programmes. **Philippe BOURAIS, 126, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (1) 226.05.68.**

E03/022 — Echange ou vends interface man. prog. contre int. man., pour Spectrum VOS pour Vectrex: Armor Attack, Star Ship, Cosmic Chasm à 100 F ou 250 F les 3. **Vincent LHEUR, 19 bis, av. Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance (Plateau d'Avron). Tél. : (1) 300.40.71.**

E03/023 — Apple IIe échange et vends jeux utilitaires et documentations (plus de 300 programmes). **Dani GARBARZ, 19, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : (1) 366.80.28.**

E03/025 — Echange logiciels CBM 64 (je possède + de 40 jeux (Gyruss, Pooyan, Frogger, Fort Apocalypse, Football, Decathlon, Aztèque...)). Sur K7 uniquement. **Stéphane GAMBIA, Velet, 70100 Gray. Tél. : (84) 63.25.11.**

E03/025 — Echange ou vends K7 pour CBM 64: Aztec Challenge, Phoenix, Donkey-Kong, Pit Stop, Pôle Position + 30 autres contre manuels de programmation K7. **Olivier GALLIOT, 30, rue Beigrand, 75020 Paris. Tél. : (1) 797.64.61.**

E03/026 — Echange programmes pour CBM 64 sur disq. ou K7. **Pascal MICHEL, 61, rue Charles-de-Gaulle, 94121 Van-dires. Tél. : (8) 381.55.39 (après 18 h ou le dimanche).**

E03/028 — Echange K7 Oric/Atmos parmi les meilleurs (Doggy, Lorigraph, Le Diamant de l'Île Maudite, Super-Jeep, Ghost-Gobbler, Chess III, Puzzle, etc.). **Nanial DRAI, 12, bd Baptistin-Cayol, 13008 Marseille. Tél. : (91) 073.29.11.**

E03/029 — Echange K7 Atari Zaxxon, Frogger, Cavern of Mars, O'Riley's, Mine Sea, Dragon, Apple Panic, Bruce Lee, contre tout micro ou K7 Atari (ou CBS). **Jean-Pierre DUPERREY, 6, rue Racine, 95160 Montmorency.**

E03/030 — Echange programmes haute qualité, pour Oric/Atmos (+ de 50). Ex.: Doggy, Super-Jeep, Flipper, Île Maudite, Lancelot, Chess II, Defense Force, Puzzle. **Frédéric DRAI, 12, bd Baptistin-Cayol, 13008 Marseille. Tél. : (11) 73.29.11.**

E03/031 — Oric/Atmos échange programmes tous genres. Cherche possesseurs de Modem. Echange également programmes pour Apple 2e. **Jérôme DARNAUDET, 59, 3^e Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : (4) 421.53.26.**

E03/032 — Urgent ! Echange programmes pour Oric 1 (ou Atmos), aventure, action... Envoyez-moi vite votre liste. **François GILLES, 20, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : (1) 828.04.18 (après 19 heures).**

E03/033 — Echange ou vends nombreux jeux récents pour CBM 64. Cherche notices Toll et Simon's Basic. **Vincent LIESE, Marchesseau Lalande-de-Pompeol, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51.09.76.**

E03/034 — Atariens, j'échange pour 600 XL, 800 XL, jeux sur K7 (Bruce Lee, Fort Apocalypse...). **Benoît SEVCIK, 49, rue Rossini, 11100 Narbonne. Tél. : (68) 32.75.14.**

E03/035 — Echange sur Oric jeux de qualité (aventure surtout) contre autres jeux ou même contre Player de Donjon et Dragon. **LIONEL. Tél. : (1) 364.27.80.**

E03/036 — Commodore 64 cherche personnes pour échanger jeux sur K7 (uniquement). Envoyez vos listes par la poste ou par téléphone. **Franck RICCI, 4, allée des Rosiers, 55100 Verdun (Meuse). Tél. : 84.40.06.**

VIDEOTROC

NOS PRIX NEUFS !

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur vert + 3 jeux	2 990 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur couleurs + 3 jeux	4 490 F
MONITEUR ZENITH	950 F
MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
MAGNETO ORDINATEURS	299 F
DISQUETTES PAR 10	139 F
QUICKSHOT II	120 F
CONSOLE CBS	1 190 F
JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

2000 jeux !!!

ÉCHANGE REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS

89 bis, rue de Charenton
75012 Paris
Tél. : 342.18.54

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin



VENTE PAR CORRESPONDANCE

• désire recevoir

- une documentation sur VIDEOTROC
(joindre une enveloppe timbrée)
- le catalogue 600 jeux
(joindre 20 F en timbres ou par chèque)

NOM

PRENOM

ADRESSE

.....

VILLE CODE POSTAL

PETITES ANNONCES

E03/037 — Echange pour Coleco K7 Cosmic Avenger et Donkey-Kong Jr contre K7 Parker Imagic ou autres ou vends 200 F chaque. **Manuel HERNANDEZ, 89, avenue du Docteur-Picard, 06150 Cannes-la-Bocca. Tél. : (93) 47.46.31.**

E03/038 — Echange programmes pour CBM 64 (jeux, utilitaires, etc.), sur K7 ou disq. au choix (+ de 100). **Pascal LEFEVRE, 16, rue des Arts, 92700 Colombes. Tél. : (1) 781.27.36.**

E03/039 — Echange K7 compatibles Oric/Atmos classées parmi les meilleurs. Aucun risque. **Frédéric DRAI, 12, bd Baptistin-Cayol, 13008 Marseille. Tél. : (91) 073.29.11.**

E03/040 — Stop ! Possesseur CBM 64 échange 100 jeux (ou vends) 40 F pièce : Lode Runner, Frogger, Hover Bower, ext. Réponse assurée. Vite les amis. **Daniel GEORGE, Danvou, 55110 Dur/Meuse. Tél. : (29) 85.86.52.**

E03/041 — Echange nombreux programmes pour Atari 800 XL sur disquettes. **Ariel CREIGNOU, 75, rue Guymer, 33200 Bordeaux-Cauderan. Tél. : (56) 08.09.60 (après 18 heures).**

E03/042 — Echange jeux (350) pour CBM 64 + lecteur de disquettes, contre des bandes dessinées (Reiser, Tabary, Goscygni, Gaston, Tanguy et Laverdure, etc.) ou les vends. **Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hironnelles, 67114 Eschau. Tél. : (88) 64.25.82.**

E03/043 — Echange programmes pour ZX Spectrum 16 ou 48 Ko. En possède environ 50 (Cobalt, Decathlon, Mugsy, Trashman, Hobbit, Match Point, Sabre Wulf...). **Antoine DAMIANI, 8, rue Gabriel-Péri, 20200 Bastia. Tél. : (95) 34.07.71.**

E03/044 — Echange ou vends pour C 64 très nombreux programmes sur disquettes (10 % de leur valeur) Bruce Lee, One-On-One, Summer Games. **Philippe DUSSER, 1, rue Fustel-de-Coulinges, 29200 Brest.**

E03/045 — Echange jeux pour CBM 64 (plusieurs centaines), sur disquette, envoyez votre liste ! Avez-vous Pitstop II ? ou Bruce Lee ? Alors vite ! **Stéphane RUIZ, Résidence du Genevoix, Pavillon 18, 74160 Saint-Julien-en-Genevoix.**

E03/046 — Echange K7 CBS : Cosmic Avenger, Pepper II, Venture, Gorf, Space Panic contre : Mr Do, Looping, Donkey-Kong Jr ou autres K7 CBS. **Pascal DUFFAY, 1, avenue de la République, 94300 Vincennes.**

E03/047 — Atmos, échange, vends nombreux programmes (+ de 100). **Norbert GAUTRON, 2, rue Somme-Py, 28200 Brest. Tél. : (98) 80.63.10.**

E03/048 — CBM 64. Echange programmes sur K7 ou disquettes. En possède 150. Réponse assurée. Envoyez votre liste. **Yves MOROSINI, Sentier de Mardeval, 54600 Villers-le-Nancy. Tél. : 341.46.43.**

E03/049 — C 64 échange Hulk, Le Hobbit, Aztec Challenge contre 3 programmes jeux ou initiation au Basic. Qui peut m'aider dans la Pierre Magique ? **Jacques BOURGEOIS, 49, rue de la Goutte-d'Or, 75018 Paris. Tél. : 262.05.15.**

E03/050 — Echange nombreux programmes pour CBM 64. Recherche nouveauté made in U.S.A. **Bertrand THINUS, 12, rue Leclerc, 67500 Haguenau. Tél. : (88) 93.44.41.**

E03/051 — Echange programmes sur K7 pour ordinateur MSX et pour ZX 81 16 K. **Hervé PORTE, Rocheguy Rozier Côtés d'Auroc, 42380 Saint-Bonnet-le-Château.**

E03/052 — Echange pour IBM PC des programmes et des idées. Vente possible (surtout des jeux). **Pierre LETELLIER. Tél. : (31) 20.12.60 (mercredi et week-end).**

E03/053 — Si vous ne vous prenez pas pour un Red-Necks ayant un Oric 1 ou Atmos, je désire échanger avec vos programmes et trucs. Contacter le club A.Q. de **ALIX, de la boîte aux lettres, 28, La Vallée Verte, 29239 Gouesnou (c'est juste à côté de Brest).**

E03/054 — Echange plus de 800 logiciels pour tous ordinateurs Atari (liste sur demande). **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-618 Courcelles. Tél. : (71) 45.65.23.**

E03/055 — Cherche contacts durables pour échanger des programmes en L.M. pour CBM 64. Envoyez-moi vite vos listes, en possède environ 100. Réponse assurée. **Alain NGUYEN-THANH, 10, Allée de la Colline, 42390 Villars.**

E03/056 — Que tous ceux qui aiment le CBM 64 se lèvent ! Souhaiterais créer club à Paris et environs et faire des échanges fous (+ 300 programmes) ! **Sylvestre VERILLON, 41-45, rue de Domrémy, 75013 Paris. Tél. : (1) 586.15.45.**

E03/057 — Etudiant cherche correspondants pour échanger des programmes pour le CBM 64, en possède plus de 100 (Tool, Gostbusters, Beach-Head...). **Dominique LABBÉ-LAVIGNÉ, Verel-de-Montbel, 73330 Pont-de-Beauvoisin.**

E03/058 — Echange Oric Atmos + Péritel + 10 K7 + 4 livres + magnéto contre Apple ou contre Atari 800 XL, valeur 2850 F. **Pascal BIENKOWSKI, 7, bd du Bel-Air, 95130 Franconville. Tél. : (1) 414.18.85.**

E03/059 — Je cherche à échanger programmes pour ZX Spectrum. Envoyez-moi la liste de vos logiciels. Faites vite S.V.P. Merci d'avance ! **Jean-Baptiste MALÉZIEUX,**

46, rue Villeneuve, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 41.18.79.

E03/060 — Echange 3 K7 Oric 1 (Jackman, Protector, Galaxian) contre 1 K7 Atmos de bonne qualité ou livre sur jeux de rôles. **Albert ROMANG, S.P. 9138.**

E03/061 — Oric Atmos échange programmes K7. Possède Xenon, Zargon, Lilla, Defence Force et bien d'autres (24 K7 !). Liste sur demande. Réponse assurée. **David BEYE, 3, place de Saint-Nicolas, 06380 Sospel. Tél. : (93) 04.04.20.**

E03/062 — Echange clavier alphanumérique contre ZX 81 même tout simple ou le vends 750 F. Echange ou vends K7 Utopia l'attente contre Triple Action, vends 80 F. **Thierry LIÉVIN, 17, rue Saint-Vincent, 10370 Villenaux-la-Grande. Tél. : (25) 31.31.36.**

E03/063 — CBM 64 échange jeux et utilitaires sur disquettes ou K7. **Jean-Pierre DEMONT, 27, av. Bailly-de-Suffren, 13260 Cassis. Tél. : (42) 01.04.87.**

E03/064 — Echange nombreux programmes pour Atari 800 XL et 600 XL. Liste sur demande, programmes sur K7 uniquement, plus de 60 programmes. **Pascal GUILLEL, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-lès-Tours.**

E03/065 — Affaire Mad : échangerai jeux Oric 1 Atmos contre jeux Atmos Oric 1. Filles et garçons à vos plumes. J'échange aussi des jeux pour Oric. **James ALIX, 28, La Vallée-Verte, 29239 Gouesnou.**

E03/066 — Possesseur de VG 6000 cherche ou échange programmes pour VG 5000 ou en basic Microsoft (surtout des jeux !). Merci d'avance. **Eric CATRY, 18, rue Mozart, 59420 Mouvaux. Tél. : (20) 26.23.15.**

E03/067 — Echange VCS Atari + 8 K7 + ZX 81 + 16 K + 4 K7 + livres contre Super-Controller + Rocky + 2 K7 CBS. Vends le tout (séparé). **Frédéric DIOT, 126, rue du Bédet, 63100 Blanzat. Tél. : (73) 24.98.07.**

E03/068 — Possède CBM 64 échange programmes jeux, envoyer liste, réponse assurée, possède Raid Over Moscow, Gost Buster, Zaxxon, Bruce Lee, Archo I et II... **Thierry JABOULAY, 16, rue Albert-Peylo, 42000 Saint-Etienne. Tél. : (77) 74.75.57.**

E03/069 — Echange pour VCS 2600 Decathlon contre Hero, Obélix contre Centipède ou Moon Patrol ou Pitfall !... **Frédéric CAPERNA, 15, rue de l'Isère, Annecy, 74000 Haute-Savoie. Tél. : (50) 51.02.12 (après 18 h).**

E03/070 — Echange Starmaster contre Hero ou Did Dug ou Pitfall ! ou Pengo. **Stéphane TOSIN, Chemin de Sarda, 26200 Montélimar. Tél. : (75) 01.25.82.**

E03/071 — Echange cartouches Mattel contre K7 C 64. Liste des cartouches sur demande. **Pascal RAUX, 11, rue du Bouquet, 92370 Chaville.**

E03/072 — Echange TRS 80 complet + de 250 programmes + padd. + doc. + hous. + orche 80 + Time + écran + 8 voies + 4000 bds + lect. K7 + son + P.I.A... contre un Amstrad CPC 464. **Maurice KNAFO, 4, Allée J.-B. Lullé, 94140 Airville. Tél. : (1) 353.32.60.**

E03/073 — Possède un CBM 64 + programmes en LM et en Basic et voudrais faire échange. J'échange aussi tous mes programmes + plan du C 64 contre un Assemb. Symb. **Richard de TREMERIE BUCHER, B.P. 1547, Papeete, Tahiti, Polynésie Française.**

E03/074 — Echange Colocvision + Donkey-Kong + Zaxxon + Donkey-Kong Jr + Carnival + Time Pilot + Rocky avec Joystics + 2 Joystics CBS contre 1 800 F. **Bertrand LEVY, 4, Chemin de la Pièce-a-Pianson, 78620 L'Etang-la-Ville. Tél. : (3) 958.62.22.**

E03/075 — Apple IIe échange programmes (+ de 200), ex. : Jane, Omnis II, Lode Runner, Masquerade, Summer Games, Chess 7, L'Enlèvement, Flight S II, TGC. **Pascal EVRARD, Ruelle des Hétes, 08200 Sedan.**

E03/076 — MSXiens à vos stylos, recherche programmes. Merci (réponse assurée). **Grégory HEN, 1026 Domaine de la Salle, 13320 Bouc-Bel-Air.**

E03/077 — Echange de nombreuses K7 Mattel contre d'autres K7 Mattel. **Michel DIEU, chez M. Mariaud, 125, rue Marc-Sangnier, 94 Maisons-Alfort. Tél. : 402.53.22.**

E03/078 — Désire fonder un club spécial MSX dans les environs de Marseille pour échange d'idées et de logiciels. **Nicolas DANIEL, 3, rue Clary, 13003 Marseille. Tél. : (16) 62.36.43.**

E03/079 — T 07 70 + lecteur disquettes possédant nombreux programmes de haut niveau cherche contact. **Goery GUYOT, 195, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (1) 588.44.49.**

E03/080 — Cherche et échange programmes pour MO 5 de Thomson. Tu en as, envoie-moi vite ton listing ! Vite ! **Frédéric THOMASSON, Chemin Marie-Louise, 131-09 Simiane Collongue. Tél. : (42) 69.42.00.**

E03/081 — Commodore 64 échange très bons programmes (jeux, utilitaires). Envoyez votre liste. Réponse assurée.

Malik ADLER, 5, avenue de Sardaigne, 74160 Saint-Julien-en-Genevois.

E03/082 — Echange programmes (util., jeux) CBM 64, réponse assurée, sur disquette (Imp. Mission, Gostbuster, Dallas, Bruce Lee, etc.). **Dominique DAMEROSE, 6 B, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : (24) 59.10.30.**

E03/083 — Cherche grand programmeur en tous genres et sur tous les domaines sur Commodore 64. Urgent. Faire la liste de votre capacité. Merci. **Kaysith PAAPAOU, Résidence Pascal, Allée de la Chenée, bât. E n° 21, 95160 Montmorency.**

E03/084 — Echange K7 Mattel contre tout autre K7 Mattel ou achète K7 à prix modérés (en dessous de 100 F). Recherche personnes pouvant me communiquer renseignements Mattel K7. **VINCENT, 32, rue Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 528.31.65.**

E03/085 — Echange ou vends logiciels jeux pour IBM PC. Recherche livrets pour Flight Simulator, Adventure in Serenia, Temple Apsahj, Gato. **Jean-Claude ALDHUY, 5, rue Madeleine, 93100 Montreuil. Tél. : 858.22.89.**

E03/086 — Recherche possesseur d'Oric pour échange ou vente de programmes, surtout dans la région parisienne. **Franck VAN DOOREN, Vieux-Chemin-de-Lagny, 71144 Montevrain. Tél. : (6) 430.27.33.**

E03/087 — Echange K7 Vidéoac Philips n°s 12, 27, 30 ou 32 contre K7 n°s 9 ou 24. Urgent ! Merci. **Christophe LUCIANI, Le Vendémiaire 2 bt. A1, La Seyne-sur-Mer, 83500 Var. Tél. : (94) 06.27.54.**

E03/088 — Echange programmes pour Spectavide SVT 318. **Franck PINTENO, 15, avenue de Limburg, 69110, Sainte-les-Lyon. Tél. : (67) 859.65.88.**

E03/089 — Echange K7 Amsoft pour Amstrad contre autre K7 pour Amstrad. Urgent. **Philippe BOREL, Peipin Cernin des Plaines, 04200 Sisteron. Tél. : (92) 64.27.12.**

E03/090 — Possède CBM 64. Cherche correspondant(s) pour échanger programmes sur disquettes. **Raphaël KURZ, Cedex 218, La Ferté-Imbault, 41300 Salbris.**

E03/091 — Aventurier solitaire cherche possesseurs Sword a Serpents ou et Treasure of Tarnin pour échange trucs, scores, impressions... **Marc FABRE, 6, Allée des Asphodèles, 11000 Carcassonne. Tél. : 25.70.65.**

E03/092 — Echange programmes pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL contre disquettes 51/4. Modalités à discuter. **Christian BROWET, Chée de Haecht, 382 1030 Bruxelles. Tél. : 02.215.72.06 (après 21 heures).**

E03/093 — Cherche progr. pour Atari 800 sur disq. Ch. aussi club Atari dans région Ligeoise. Réponse assurée. **Fabrice SENTE, 1, rue Armand-Foncuou, 5200 Huy, Belgique. Tél. : 08.512.33.290 (après 19 heures).**

E03/094 — Possesseur Spectrum 48 K échange programmes de jeux sur K7, réponse assurée. Répondez-moi vite. **Jacques BOUCHET, Les Oubreys, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : (75) 37.44.23.**

E03/095 — Possesseur d'un ZX Spectrum 48 Ko j'ai + de 100 jeux parmi lesquels Raid Over Moscow, Beach Head, Blue Max, voudrais faire des échanges. **Denis NGUYEN, 98, bd Clemenceau, 76600 Le Havre.**

E03/096 — Echange programmes pour C 64 (disquettes seulement !). Possède 800 programmes dont Pitstop 2, Indiana Jones, Bruce Lee, Grog's Revenge, Jump Challenge, Spy Hunter, Archon 2, Summer Games 2, Beach Head 2. Envoyez vos listes. **Charles-Ernest MEYER, 55, rue de la Semois, 25533 Luxembourg.**

E03/097 — Echange, vends, achète + 400 programmes pour Apple IIe (professionnel, langage, utilitaire, jeux), liste sur demande, ex. : Summer Games, Skyfox, Conan, etc. **Pierre DAO-DUY, 11, rue des Closaux, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 907.79.38.**

E03/098 — CBM 64 cherche possesseurs pour échanger jeux. J'ai déjà : Donkey-Kong, Blue Max, Zaxxon, Pôle Position, Pit Stop, Soccer, Falcon, FP 737 (simulateur). **Gilles DEBUNNE, Chemin de la Font-des-Champs, 30114 Nages-et-Solorgues. Tél. : (66) 35.22.21.**

E03/099 — Cherche contacts Laser 310 + vends ZX 81 + 11 Ko + 52 programmes sur K7 + 35 programmes sur papier + aliment. + cordons 700 F. **Richard PORTET, Chemin des Escourmes-Montgaillard, 09000 Foix. Tél. : (61) 02.72.73.**

E03/100 — Echange console CBS Coléco + 6 K7 (Tarzan, Decathlon, Rock'n'Roll, etc.) contre Commodore 64 et si possible des périphériques. Merci d'avance. **Stéphane DORDE-ERIC, 44, rue du Fer-à-Moulin, 75005 Paris. Tél. : (1) 707.22.48.**

E03/101 — Pour CBM 64 : échange et vends 700 prgs (jeux, util.). Dont récents ou inédits. Réponse assurée. Envoyez liste préf. **Belge. David DE MARNEFFE, 121, rue de Mespary, 6798 Aubange (Belgique). Tél. : 063.37.74.23 (après 19 h).**

E03/102 — Commodore 64, échange programme de jeux sur

K7. Pascal SAUMON, 6, rue Frédéric-Joliot-Curie, Gonfreville-L'Orcher, 76700 Harfleury. Tél. : (35) 45.96.86.

E03/103 — CBM 64 + disquettes, échange pgms sur K7 ou disq. **Vincent TATE, 31, avenue du Général-De-Gaulle, 59170 Croix. Tél. : (20) 24.92.53.**

E03/104 — Echange (ou vends) logiciels divers pour Apple IIe utilitaires ou jeux, prix intéressants. Liste contre 5 F en timbres. **Hervé LACAZE, secteur postal 69 233.**

E03/105 — Dragon 32. Votre programme favori en LM ne fonctionne pas sur disq. Je peux vous aider. Contactez-moi (joindre timbre pour réponse). **Jean-François ODORICO, 11, rue d'Alambert, 37100 Tours. Tél. : (47) 41.57.06.**

E03/106 — CBM 64 échange ou vends prgs jeux + util. sur disq. Tool 64, Extra Tool 64, Flight Simulator II, Summer Games, et beaucoup d'autres encore. **Jean-Michel BUREAU, 1 bis, rue de la Somme, 33600 Pessac.**

E03/107 — Commodore 64, échange K7 de jeux ou de programmes intéressants. Faites-moi part de vos propositions. Recherche aussi club CBM 64. **Didier FOUGEROUSSE, 7 A, impasse de la Gravière, 67400 Ostwald. Tél. : (88) 66.62.67.**

E03/108 — Echange ou vends programmes pour le CBM 64 (utilitaires ou jeux). Liste sur demande. Réponse assurée. **Pierre BOURNOVILLE, villa « Le Polo », allée des Pâquerettes, 62520 Le Touquet.**

E03/109 — Possesseur d'Atari 800 XL, recherche correspondants pour échange de programmes uniquement sur disquettes. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (1) 371.27.11.**

E03/110 — Pour Oric 1, Atmos, échange programmes utilitaires et jeux (Staley, Zebbie, ...). **Bounny SAYSOURIN-HONG, 3, place du Bois de la Grange, 77420 Noisiel. Tél. : 430.75.11 (après 17 h). Seulement de région parisienne S.V.P.**

E03/111 — CBM 64 + K7 + disquettes, échange très nombreux programmes (jeux et utilitaires), réponse rapide assurée. **Erick GARNIER, 3, rue Fondere, 18004 Marseille. Tél. : (91) 86.36.19.**

E03/112 — Echange T07 + basic + manuels + 2 jeux état neuf + guitare folk coffret + mini chaîne + enceintes contre soit MSX, Yamaha Apple IIe, Commodore 64. **Gérard ABECIA, 36, rue F-Carrière, 91700 Sta-Genevieve-des-Bois. Tél. : (06) 015.69.88 (ts les jrs jusqu'à 20 h 30 max).**

E03/113 — Echange ou vends nombreux jeux CBM 64 comme Pit Stop, Blue Max, Foot, etc. Si possible quelqu'un habitant la région versailaise (50 jeux). **Stéphane ELFASSY, 15, avenue de Villars, 78150 Le Chesnay. Tél. : 954.89.94.**

E03/114 — CBM 64, voudrais échanger des jeux récents avec lecteur de la région parisienne. Envoyez votre liste. **Kaysith PHAPHOU, allée de la Chénée, bat. E, (n° 2), 95160 Montmorency.**

E03/115 — Oric 1 échange Styx, Lone Raider, The Ultra, Ghostman, joystick adaptateur 1, etc. (contre Driver ou d'autres). Envoyez votre liste complète. **Denis SUAREZ, chemin de Chalencq, 07700 Bourg-St-Andéol. Tél. : (75) 54.53.26.**

E04/001 — Coleco CBS échange K7 Zaxxon contre K7 War-games ou Tarzan ou Cabbage ou James Bond. Etat neuf. **Henri LEMOINE, 24 bis, rue J.-P.-Jaffres, 29219 Le Relocq-Kerhuon. Tél. : (98) 28.30.03 (soir et w.e.).**

E04/002 — CBM 64 + K7 cherche autres fanatiques ou CBM 64 dans les Yvelines. **J.-Y. SIREAU, 18, chemin du Clos Saint-Martin, 78620 L'Etang-La-Ville.**

E04/003 — Echange programmes pour Vic 20 (VB 8 K, 16 K ROMS). Bientôt Pole Position A-E Congo Bongo Shamus (2 Burger Time). Liste sur demande. **Jean-Christophe JAILLOUX, 40, rue de l'Abbé-Lemire, 62000 Arras.**

E04/006 — ZX Spectrum échange très nombreux jeux 16 et 48 K. Attends impatiemment vos listes. **Alain CAMERANO, 33, avenue du Professeur-Leriche, 67500 Haguenau.**

E04/007 — Echange programmes sur K7 pour C 64 grande majorité de main à main, sauf pour les listings. **Bruno PICCIOCCHI, 18, avenue Gravier, immeuble Emeraude A, 06100 Nice. Tél. : (93) 51.04.10 (après 19 h).**

E04/008 — Salut ! J'échange tous programmes pour VG 5000 Philips. Ecrivez-moi vite ! Mon cher ordinateur s'ennuie. **Alexandre MAITRE, 36 bis, rue Dalayrac, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 877.07.77.**

E04/009 — Echange nombreux programmes sur Vic 20, cherche utilitaires et livres, possibilité de vente de prgs et d'achat. **Nicolas SCHUELLER, 40, rue de Cernay, 68700 Steinbach-Cernay. Tél. : (89) 75.54.26.**

E04/010 — Pour CBM 64 : échange logiciels sur K7 (utilitaires + jeux). En possède environ 250. Réponse assurée. Envoyez votre liste. **Michel GAGNOR, 39, rue J.-B.-WEIBEL, 25220 Neuvillers par Roche-lez-Beaupre. Tél. : (81) 55.65.63 (heures repas).**

E04/011 — Oric 1 échange programmes (de préférence sur disquettes). Vendeurs s'abstenir ! Rech. aussi docs. prog.

(en échange de prog.) **Thierry NAQUIN, 127, avenue de la République, 94800 Villejuif.**

E04/012 — Hop! Sauter sur l'occasion. 280 progs pour CBM 64, cherche frères pour agrandir famille. Envoyez votre liste. **Bertrand KAUFFMANN, 7, rue des Vosges, 68440 Zimmersheim. Tél. : (89) 44.40.22.**

E04/013 — Echange tous programmes de jeux ou éducatifs pour Apple II. Réponse assurée. Urgent. **Gisèle SERVANT, 28, rue Ladureau, 45000 Orléans.**

E04/014 — Echange programmes pour Electron d'Acorn sur K7. **Cyril ROUVIERE, 5, rue du Role, 91800 Brunoy.**

E04/015 — Echange programmes pour CBM 64 sur K7. Cherche prgm genre Appletel pour CBM 64. **Benoît BROCC, 28, rue de la Daurvergne, 86000 Poitiers. Tél. : (49) 47.57.98.**

E04/016 — Je possède un Spectrum 48 K et j'échangerais les K7 : Ghostbusters Cheq, Flag Flight Simulation Jet, Pac Cookie Spt contre toutes autres. **Benoît HEYNDERICKX, 2, square Toqueville, 78150 Le Chesnay, Parly 2. Tél. : (3) 955.97.20.**

E04/017 — Etes-vous branché Apple IIe, si oui appelez-moi ou écrivez-moi le plus vite possible, pour pouvoir s'échanger toutes sortes de logiciels (75). **Thierry MOSCHETTI, 80, rue Pasteur, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 875.36.73.**

E04/018 — CBM 64 échange ou vend 900 programmes. **Lionel TABARD, 18, rue Passemerie, 42390 Villars. Tél. : (77) 93.08.76 (après 19 h).**

E04/019 — CBM 64 : échange/vends nombreux logiciels. Des nouveautés. Cherche renseignements sur Modems et logiciels associés. **Pascal DIEUNDOU, 13, villa Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (1) 273.02.54.**

E04/020 — Cherche passionnés Wizardry (sorcellerie) pour échange idées, tuyaux. Possède prgs Apple II, Zaxxon, Ultima III, Flight Simulator II, Jane, etc. **Frankie TCHENG, avenue pkg. 300, route Tefaraa, Polynésie française (Taahiti).**

E04/021 — Echange nombreux programmes pour Apple (Summer Games, Masquerade, Tje Count...). **Emmanuel BRIQUET, 35, rue Armand-Millet, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 665.07.36.**

E04/022 — Affaire! Echange console Mattel + ordinateur + 8 K7 contre console Coleco + 4 K7 ou vend Mattel + ordinateur + 8 K7(D et D, Frogger, Bomber X...). Pour 1 700 F. **François LIVRELLI, 27, boulevard Fred-Scamaroni, 20000 Ajaccio (Corse du Sud). Tél. : (91) 22.50.51.**

E04/023 — CBM 64 : échange nombreux jeux (Pole-position, Zaxxon, Aztec, Frogger, etc.) **Patrice SIDOT, 1, rue des Cors, 57140 Woippy. Tél. : (8) 731.18.36.**

E04/024 — Atari home computer : j'échange plus de 350 programmes, parmi les meilleurs. **Gilles BELLAICHE, 82, boulevard Rabateau 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.15.61.**

E04/025 — CBM 64 : échange programmes (+ 100 jeux : Ghostbuster, Waidor...). Liste sur demande. **Guillaume KLUGHERTZ, Cedex 318, 90150 Fontaine.**

E04/026 — Echange nombreux programmes pour CBM 64 (+ 1000), de tous genres. **Joseph DINARD, 9 ch. Coquelecots, 1214 Vernier Genève (Suisse). Tél. : (022) 41.14.12.**

E01/001 — Echange cartouche Donkey-Kong pour ordinateur Atari contre autres cartouches ou K7 d'ordinateurs Atari. Echange aussi K7 Limonade. **Philippe ATTIA, 10, rue Mesnil, 95116 Paris. Tél. : 904.41.43.**

E01/002 — Echange K7 pour VCS Atari 2600 Keyston Kapers

contre Space Shuttle. **Jean-Manuel TIZZONI, 1, rue de l'Arbizon, 65000 Tarbes. Tél. : (62) 36.03.28.**

E01/003 — Echange VCS Atari (11/83) + 4 manettes + 3 K7 en t.b.é. contre Vectrex ou Spectrum. **Laurent ZIMMERMANN, 1, rue Jean-Jaurès, Le Bono, 56400 Auray. Tél. : (87) 24.20.94.**

E01/004 — Cherche et échangerais de nombreux programmes sur Oric CM/Atmos. **Didier BOURCIER, 13, rue Eudoxie, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 972.57.24.**

E01/005 — Echange Atari 2600 avec 3 K7 dont Miss Pac Man + 2 paires de manettes contre VIC 20 ou autre ordinateur (Sava ZX ou Alice). **Philippe THIRIOUX, 19, rue Paul-Bert, 49000 Angers. Tél. : (41) 88.47.12.**

E01/006 — Echange console Mattel + 3 K7 contre ZX 81 + 16 K + K7 assembleur. **Paulo Carlos ESPADINHA, 22, rue Théodule-Ribot, 92700 Colombes. Tél. : 782.57.75.**

E01/007 — CBM 64 : échange programmes utilitaires (synthèse vocale, graphique, Tool, Simon's) et jeux (Pole Position, Aztec, Zaxxon, Ghostbusters...). **Jean-Philippe BURGOS, 18, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : 583.13.51.**

E01/008 — Echange console CBS + Cart, Rocky, Donkey-Kong, Gorf, Venture, Cosmic Adventur contre Commodore 64 version PAL. Je la livre à domicile dans rayon de 500 km. **Bruno SEVRIN, FBA BPS 7 Weiden, RFA. Tél. : 0049 221482033 (de 8 h à 16 h en semaine).**

E01/009 — Echange : logiciels de jeux (T07/T07-70) ainsi que programmes + listings et trucs divers. **Laurent DESPIERRE, CES du Chemin-Vert, rue de Flandre, 14000 Caen. Tél. : (31) 73.87.85.**

E01/010 — Echange TI 99/4 A + K7 Basic + cartouche Parsec + livre de programmes. Donne aussi cordon magn. ou échange contre C 64. **Jérôme ARENE, 9, avenue de Suffren, 75007 Paris. Tél. : 566.47.88.**

E01/011 — Echange K7 VCS 2600, Pitfall II, Millis (Atari), Enduro contre Battlezone, ou Popeye, ou Tennis. **Vincent BLANDEAU, 14, rue de Brie, 94000 Créteil. Tél. : (1) 207.24.82 (après 17 h).**

E01/012 — Echange programmes pour CBM 64 sur disque (éventuellement sur K7). Réponse assurée. **Pascal ESCASUT, 10, rue Charles-Perrier, 2074 Marin Epagnier, Suisse. Tél. : (038) 33.48.45.**

E01/013 — Echange Pitfall 2 et Colossus Ches 2 (originaux) contre programmes de qualité. **Jacques DEVROC, 14, rue de la Hupe, 13310 Saint-Martin-de-Crau. Tél. : (90) 47.25.70.**

E01/014 — Echange Vidéopac + 7400 (+ 6 K7 n°9 39, 14, 16, 18, 32, 11) + manettes (garantie 1 an) contre modèle Turbo pour CB 6 + 1 K7 (Zaxxon ou B'C Quest for Tires). **Xavier BRUSSON, 61, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. : 557.05.12.**

E01/015 — Echange jeu microvision (+ Casse-briques) + 1 étui + 2 jeux (Donkey-Kong I et Popeye) contre 1 K7 CBS : Zaxxon, Schtroumpfs ou Tarzan. **Eric BRUSSON, 61, rue Vasco-de-Gama, 75015 Paris. Tél. : 557.05.12.**

E01/016 — J'échange jeu Game, Watch, Nintendo (Donkey-Kong II) + Mario's Cement Factory + jeux scolaires contre K7 Vectrex. Urgent! **Jean-Paul SIGWALT, 1, avenue Charles-Gounod, CES 900, 76380 Lantoulet Cité Nord. Tél. : (35) 36.21.80.**

E01/017 — Affaire : échange Vidéopac G 7200 avec K7 n°9 16, 51, 27 contre télévision Péritel ou moniteur Péritel. **Thierry VIALLARD, 100, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine.**

E01/018 — Echange programmes sur disquettes pour Atari

800 XL. **Marc BELLENCONTRE, 7, rue Aussenard, Le Grand Mesnil Segy, 95450 Vigny. Tél. : (3) 039.31.69.**

E01/019 — Echange VCS Atari (Noël 83) t.b.é. + 3 K7, Q*Bert + Space Invaders + Pendu + Boit contre Vectrex (t.b.é.) + 1 K7 (min.)! **Sébastien BERDA, 14, rue Docteur-Ringuissen, 57650 Fontoy. Tél. : (08) 284.01.45 (après 18 h).**

E01/020 — Echange TI 99/4A + Basic et Endu + 15 modules + manettes + cordon + 70 programmes + 3 livres + Péritel + SECAM contre Spectrum 48 K 2 SECAM ou Commodore 64. **Jean-Marc ATTIMONT, 31 bis, rue Kléber, 83200 Toulon. Tél. : (94) 62.34.46.**

E01/021 — Cherche programmes ZX Spectrum : Vox 48 K, World Cup 48 K, High Noon, Daley Thompson's, Decathlon 48 K contre 3 programmes de ma liste, pour chaque programme. **Frédéric AZEMA, 37, « La Manade », 34130 Mangou.**

E01/022 — Echange nombreux programmes de jeux sur Oric-1. **Olivier MASSON, 9 square Sidi-Brahim, 13005 Marseille. Tél. : (91) 34.68.11.**

E01/023 — Recherche programmes pour Atari 800 XL ou compatibles (frais de port remboursé et K7 renvoyée). **Jean-Claude CAVAILLE, 10, rue Jacques-Prévert, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : 414.67.18 (après 18 h).**

E01/024 — Echange pour Mattel Carnival, Star Strike, Dracula, Tennis, Sharp-Shot. **Olivier JACOB, square des Ormes, Vaux-le-Pénil, 77000 Melun. Tél. : 068.15.58.**

E01/025 — CBM 64 : échange + 600 programmes récents sur disque. (Je ne recherche que les très bons.) **Eric LE MOUËL, 19, rue du 153^e R.-I., 54200 Ecrouves. Tél. : (8) 343.17.27.**

E01/026 — Echange console CBS + 6 K7 (Turbo, Rock, etc.) contre Spectrum bon état + Interface Joystick + joystick + magnétophone + nombreux programmes. **Bertrand DENIMAL, Blancely, 21320 Rouilly-en-Auxois. Tél. : (21) 64.64.13.**

E01/027 — Echange voiture radio commandée sans fil type Renault Alpine grand prix contre une console de jeux vidéo avec quelques K7 si possible. **PHILIPPE. Tél. : 346.91.12.**

E01/028 — Echange programmes sur C 64 (200 environ). **Laurent PATE, 11, chemin des Remparts, Beine Nauroy, 51110 par Bazancourt. Tél. : (26) 61.27.26.**

E01/029 — Possesseur Apple échange programmes (One the One, Sargon III, Flight Simulator 2, Aztec, etc.7. Cherche docs. Envoyer liste. **Frank NEEL, 8, rue de Touraine, 76290 Montivilliers. Tél. : 30.23.91.**

E01/030 — Echange Mattel + 17 K7 (Zaxxon, Stampede, Super Cobra, etc.) contre Laser 3000 + émulateur. **Nicolas CHORIGUIAN, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : (32) 32.12.20.**

E01/031 — Oric-1 ou Atmos échange nombreux programmes pour microdisque Oric ou Jamin ainsi que pour K7. Cherche nouveautés uniquement. **Stéphane LIBERGE, 258, rue J.-J. Rousseau, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 642.05.63.**

E01/032 — Echange Stranges, Titans, Novas, Albums Araignée, Gastons, et divers BD (250 environ) contre périphériques, extensions pour Oric Atmos. **Gérard FAVOROLO, rue de l'Orangerie-le-Sidéral, 83200 Toulon. Tél. : (94) 22.43.11.**

E01/033 — Echange K7 pour CBS (Buck Rogers, Pitfall, Star Wars, Hero, Décalathlon, Cabbage Patch Kids, Frenzy, Antarctic Adventure, Wing War). **Sébastien CLAIRET, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél. : 287.64.61.**

E01/034 — Echange Mattel Intellivision + 4 K7 branchement péritel état neuf contre Vectrex + K7. **Laurent MELKI, 3 L, rue Roger-Salengro, 69200 Venissieux. Tél. : (7) 874.27.85.**

E01/035 — CBM 64 : échange nombreux programmes sur disq. Ne pas téléphoner S.V.P. Envoyer vos listes. **Pascal MORIN, 2, Chemin des Iles, Morsang-sur-Seine, 91100 Corbeil.**

E01/036 — Echange programmes pour CBM 64 (Décathlon, Pengo, Popeye, Soccer, Gyrfus, Flipandflo, etc.), en poss. env. 100. Envoyer liste. **Nicolas HENRY, 46, rue Georges-Herbin, 02430 Gauchy.**

E01/037 — Echange micro-ordinateur Thomson TO 7 + base (garantie) + livre basic contre CBS Coleco + 6 K7. **Jean-Pierre CATTET, 4, Sente des Pavillons, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (1) 845.68.15.**

E01/038 — Echange K7 Atari Fireworld (Swordquest) contre K7 Jungle Hunt, Tennis, Super-Cobra, Soccer ou Pitfall, ou Star Wars (Parker). **Florent CHOPIN, 24, rue des Flandres, Besançon Planoise. Tél. : (81) 052.75.49.**

E01/039 — Possesseur Atari 600 XL (15 ans) cherche personne pour échanges de K7, programmes, logiciels. **Arnaud CHALAIN, 134, rue de Lausanne, 76000 Rouen. Tél. : (35) 70.91.28.**

E01/040 — Echange Maze a Tron Ice Trek Swords and Serpents, Poker pour Mattel contre B 17 Horse Racing Royal Dealer Bomb Squad Auto Racing ou autres. **Laurent TIVILLIER, Les Ducs de Savoie Arty 2, 74700 Sallanches. Tél. : (50) 93.72.65.**

E01/041 — Echange logiciels pour 600 XL et 800 XL. **Franck BURKHALTER, 8, rue des Hironnelles, 77200 Croissy-Beaubourg. Tél. : 005.88.81.**

E01/042 — Echange nombreux programmes 16 K ZX 81. Possède Gunfight, Defender, Monsternzame, Invaders, Stockcar, Startrek, Catacombs, Gauntlet, Firefox, Mr. Gulp et autre. **Nicolas CAVOLEAU, 155, boulevard Vincent-Auriol, 75013 Paris. Tél. : 585.05.33.**

E01/043 — Echange + de 100 programmes pour CBM 64 dont Hobbit, Décathlon, Hover Bower, Pôle Position et beaucoup d'autres. Cherche Wimbledon sur K7. **Stéphane CHASAN, 15, rue de Villette caumont, 02300 Chauny. Tél. : (23) 52.32.24.**

E01/044 — CBM 64 : + 950 programmes à échanger (jeux, utilit., gest., lang.) sur disq./K7, liste sur demande. Cherche RS 2321 Printer, Disq. Drive Light Pen. Vidéo Disq. **Alain VAN DEN HENDE, 178, Drève de Nivelles Bois E1, 1160 Bruxelles 16, Belgique. Tél. : 02.673.74.05.**

E01/045 — Echange 35 programmes du commerce pour le Spectrum 48 K (arcade, aventure, utilitaires). Envoyer liste contre 1 timbre. **Philippe NESPOULOUS, 35, Chemin du Ramelet-Moundi, 31100 Toulouse. Tél. : (61) 49.29.98.**

E01/046 — Echange C3S (Donkey-Kong, Zaxxon, Turbo, Space Panic, Lady Bug) contre Atari 600 ou 800 XL ou ZX Spectrum. **Stéphane CARPENTIER, 33, bd Foch, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 826.89.16.**

E01/147 — Echange logiciels sur disquettes, K7 ou cartouches pour Atari 800 XL, jeux, utilitaires, éducatifs. **Robert ELBAZE, 80, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 240.76.49.**

E01/048 — Echange module TI 99/4 A « mash » contre autre module, échange aussi programmes (basic étendu) ou (basic simple). J'ai 1 K7 de programmes. **Jean-Yves MAROTINE, 1, rue de la Maison-Blanche, 78630 Ogeval (Yvelines). Tél. : (78) 975.70.70.**

E01/049 — Echange nombreux programmes de jeux sur

VIDEO SHOP

LANSAY 64

- RAM 64 ko extensible 3968 !!!
- ROM 48 ko
- Haute résolution 672x512
- 256 couleurs

SINCLAIR QL

- RAM 128 ko extensible 640
- ROM 48 ko
- Haute résolution 512x256
- Double lecteur microdisquettes

Démonstration et essai dans notre magasin
251, bd Raspail, 75014 Paris. Métro : Raspail

l'espace le plus
micro de Paris !

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur la gamme de matériels, logiciels et périphériques concernant le micro-ordinateur

LANSAY 64 SINCLAIR QL

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

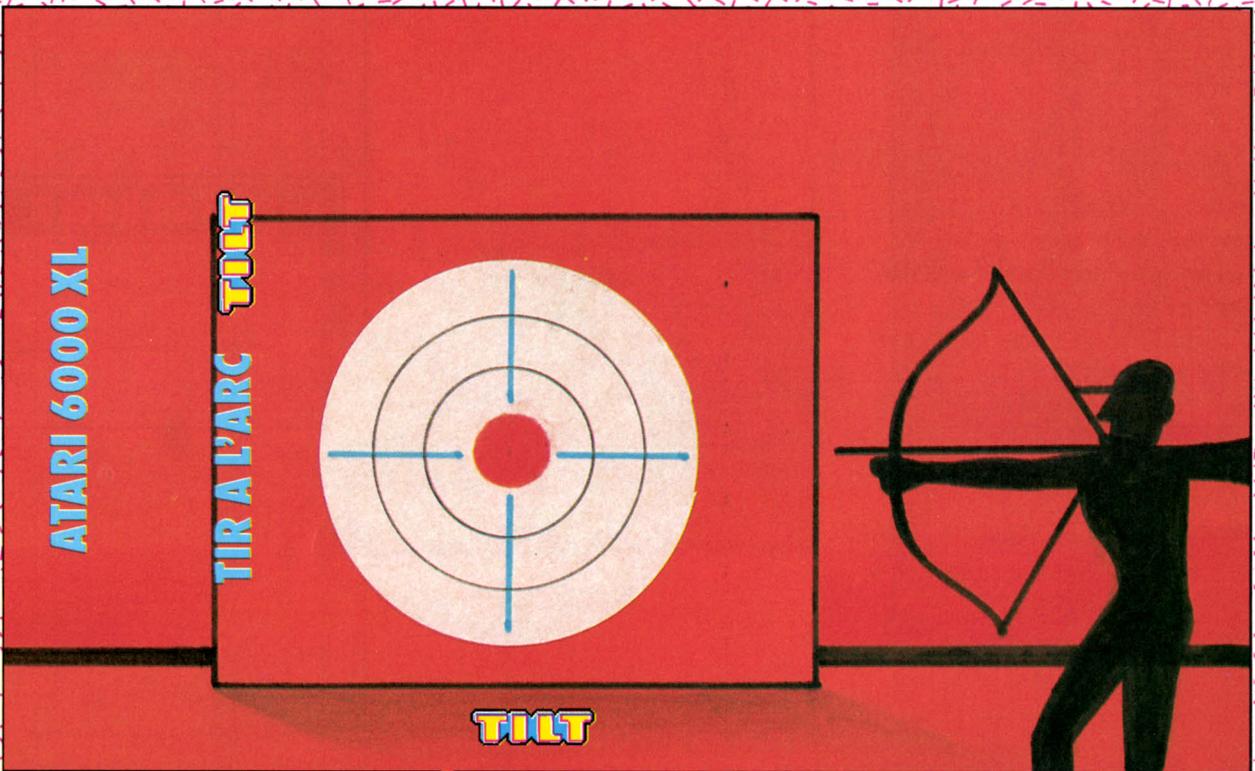
VILLE _____

CODE POSTAL _____

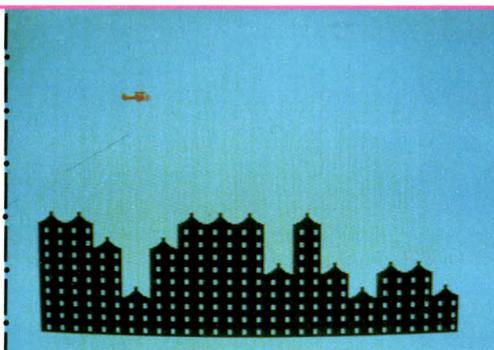
Je joins 3 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

C A S S E T T E S

SURPRISES



A bord de votre bombardier, essayez de détruire le centre névralgique ennemi. Attention, vous ne pouvez pas larguer plus de deux bombes par passage et vos réservoirs sont vides. Pour tirer, utilisez la touche 0.



Le tir à l'arc exige une concentration parfaite. N'oubliez pas de compter avec le vent, qui risque de dévier votre trajectoire. Pour décocher une flèche, il vous suffit de presser la touche START.



FAITES ACCEDER LE GRAND PUBLIC A VOTRE MEILLEUR LOGICIEL

- Vous êtes l'auteur d'un ou plusieurs logiciels dédiés grand public (ou vous pouvez les adapter dans ce sens).
- Vous voulez les faire connaître, reconnaître, voire même éditer.

Participez au 3^e Festival du Logiciel qui se tiendra du 15 au 27 juillet 85
à La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon.
(participation gratuite)



3^e FESTIVAL DU LOGICIEL

Pour participer au Festival du Logiciel 85 :

- Retournez dès aujourd'hui la demande ci-contre au Festival du Logiciel 5, place du Colonel Fabien 75010 PARIS (date limite 31 mai 1985).
- Après acceptation de votre candidature, vous recevrez en retour votre dossier de participation, que vous adresserez avec votre logiciel avant le 24 juin 1985.

Les faits marquants du Festival du Logiciel 84 :

276 logiciels, testés par 8000 visiteurs à La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon en juillet 84. 22 logiciels primés, présentés aux 4500 visiteurs du Carrefour International de la Communication à Paris, pendant le Sicob.

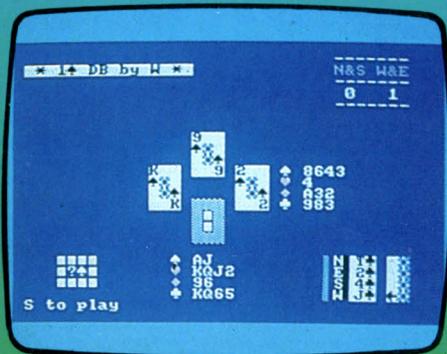
Bulletin réponse à adresser au Festival du Logiciel 5, place du Colonel Fabien 75010 PARIS.
Je souhaite recevoir le dossier de participation au Festival du Logiciel 85, étant l'auteur d'un
ordinateur nécessaire

Nom _____ Prénom _____ Age ans

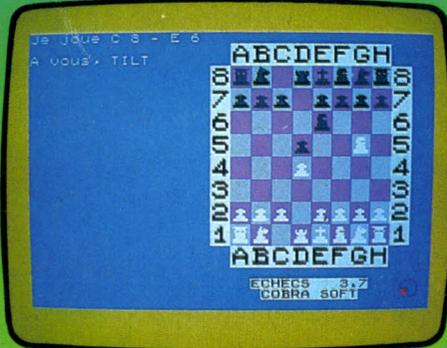
Adresse _____

Code postal Ville _____

J'ai participé au Festival du Logiciel 84 oui non



Bridge player: pour bridgeur d'écran, un jeu utilisant les conventions de *Stayman* et *Blackwood* auxquelles les propriétaires de *Spectrum* ont pu s'initier. (K7 CP Software pour Amstrad - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Echec 3.7: a vous de mater votre MO 5, vous avez le choix parmi 24 niveaux de jeu et la possibilité de sauver la partie pour réoxygéner vos méninges. (K7 Cobra-soft pour MO 5 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B).



Le diamant de Kheops: plus jeu d'action que logiciel d'aventure, ce programme fait appel à l'adresse (rapidité de vos déplacements) et à la patience. (K7 Sprites pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Manic miner: Willy, le mineur nous emmène 20000 lieues sous les terres conquérir des trésors. Un grand classique. (K7 Software projets pour MSX - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B).

Cartouches célèbres sur consoles aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Frelon: pourchassé par les tanks et avions ennemis, parviendrez-vous à ouvrir la route à votre armée?... Un logiciel 100 % action. (K7 Loriciciels pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



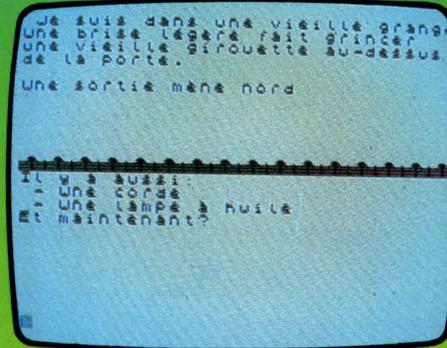
Lode Runner: parcourez les différents étages du monde souterrain pour vous approprier les lingots d'or. (K7 Software Projects/Run Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Match point: à vous les lobs, passing-shots et autres aces. Enfin la version pour C 64 de ce très bon jeu qui a obtenu un Tilt d'or sur Spectrum. (K7 Psion pour C 64 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B).



Don't Press the Letter Q: neuf joueurs pourront participer à ce jeu qui, bien que classique, ne manque pas de complexité. (K7 IJK/No Man's Land pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



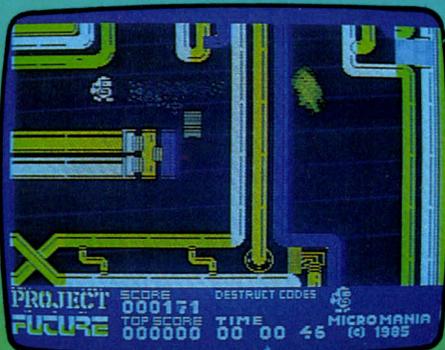
La ville fantôme: vous êtes au Far West et vous devez retrouver une mine d'or. Un bon programme d'initiation aux jeux d'aventures. (K7 Les Aventures/Coconut pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Lombrix: guidez le ver dans le labyrinthe. Mais prenez garde qu'en grandissant, il ne soit pas amené à se dévorer lui-même. (K7 Ere Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Mudpies: parcourez les différents écrans et récupérez toutes les tartes que vous pourrez découvrir, sans vous faire capturer. (K7 Microdeal/Goal Computer pour Dragon 32 - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Project future : vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles du vaisseau, malgré les nombreux gardiens. (K7 Micromania/Cocunut pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : A)



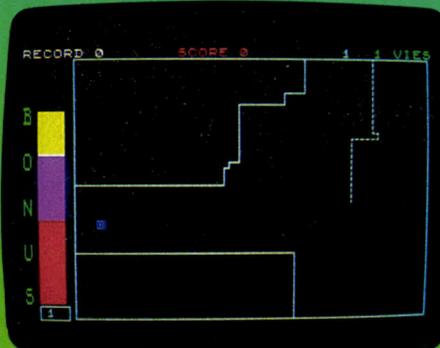
Raid over Moscow : cette adaptation (voir Tilt n° 20) est un peu moins performante graphiquement, mais reste bonne. (K7 U.S. Gold/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



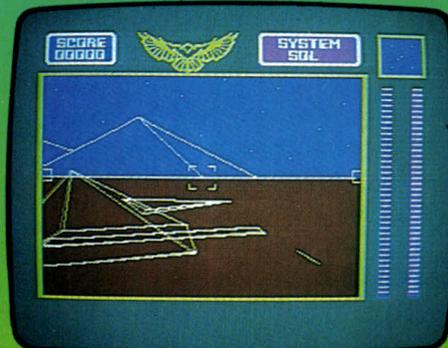
Sentinel : une bataille intergalactique des plus mouvementée. Les graphismes 3 D sont excellents et l'animation ne manque pas de vitalité. (K7 Synsoft/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Série noire : la victime habite au 21. Parviendrez-vous à la trucher, à lui voler ses économies et à embrasser l'élue de votre cœur. (K7 Microapplication pour Amstrad - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Spix : trois degrés de difficulté pour ce logiciel où se lis l'adresse et la stratégie de vos déplacements vous apporteront le succès. (K7 Infogrammes pour MO 5 et TO 7 (+ 16 K) - Intérêt : ★★ - Prix : B)



Stellar : le graphisme de ce jeu d'action est d'une sobriété qui laisse plus de place à l'adresse et à la stratégie qu'à l'action. (Disquette U.S. Gold/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



The house of Jack Built : adresse et persévérance pour cette vingtaine de tableaux, au graphisme éloquent. (K7 Thor Computer/Run Informatique pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



The witch's Cauldron : une sorcière vous a transformé en crapaud ! Un bon jeu d'aventure, aux graphismes de qualité. (K7 Mikro-Gen/Ren Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



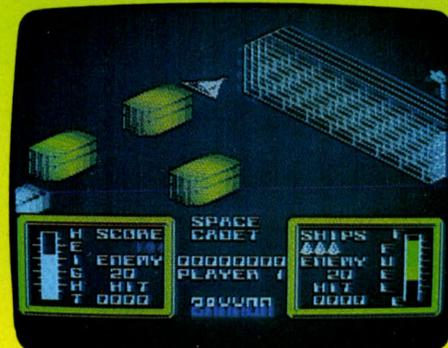
Trouble in store : dans un grand magasin, votre but est de collecter l'argent des caisses enregistrees. Un jeu mouvementé. Graphisme convainquant. (K7 Orpheus pour Oric I/Atmos - Intérêt : ★★ - Prix : A)



Tube way army : vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et détruire leurs installations. Une bonne version de Scramble. (K7 Cristal/Goal Computer pour Dragon 32 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Vega : un jeu 100 % en langage machine qui vous fait parcourir 50 étapes et essayer 50 attaques. Vous circulez dans un véhicule polymorphe. (K7 Loricels pour C 64 - Intérêt : ★★★ - Prix : n.c.)



Zaxxon : cette adaptation n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Sega/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)

GRANDS
HORSERIE
REPORTAGES

ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE

UNE GRANDE
CROISIÈRE
À LA VOILE

VOYAGEZ SEUL
EN CHINE

LE MATÉRIEL
ANTI-DÉTRESSE

VOYAGES INSOLITES
ET SPORTIFS

LE CALENDRIER
DU VOYAGE

LES CHARTERS
LE TREKKING

PRINTEMPS/ÉTÉ 1985

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX .39F.

SQUALE

COMME UN POISSON DANS LA MICRO

Le Squalle : un nom de tueur pour un micro-ordinateur breton qui compte bien planter ses crocs dans le marché très disputé de la micro familiale et semi-professionnelle. Ses 92 ko de mémoire, son modem incorporé et son prix modeste constituent des armes redoutables. Pour en savoir plus, Tilt l'a affronté.



C'est à l'occasion de Micro-expo en février dernier que la petite société Appolo 7 soutenue par l'ANVAR (fondation nationale d'aide à l'innovation) présentait le *Squalle* au public. Deux mois plus tard, le requin est disponible un peu partout en France, dans les grandes surfaces comme dans les magasins spécialisés, pour un prix très compétitif. Une distribution rondement menée.

Dès le premier regard, le *Squalle* dévoile ses liens de parenté avec son homonyme des mers : gris souris, aileron en avant il dégage une impression de solidité, de sérieux, voire d'austérité avec son boîtier métallique. S'il ne se distingue pas par un design gai, il a le mérite d'inspirer la confiance.

Côté face : un clavier mécanique déroutant parce que pentu, comme celui des machines à écrire. Inspiré de celui de l'IBM PC, il affiche 55 touches, dont 11 fonctions, noi-

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★ ★
Fiabilité chargement : ★ ★ ★
Fiabilité K7 : —
Stylo optique : —
Joystick : —
Ludothèque : ★ ★
Bibliographie : « A la découverte du Squalle »
Manuel : ★
Qualité-Prix : ★ ★ ★ ★ ★

res (4 flèches de déplacement), 43 alpha-numériques grises, une touche « Reset » bleue et — surprise — pas d'accentuation :

une caractéristique embarrassante quand on est un micro de nationalité française. La frappe s'avère agréable quoique les touches s'identifient mal (mêmes dimensions) et un « Return » qui voisine dangereusement avec un « Delete » et surtout un « Reset ». Prenez garde aux doigts étourdis, si vous vous trompez, vous êtes quitte pour tout recommencer.

Du requin donc, le *Squalle* garde l'aileron qui assure la fonction d'entrée « Rompack ». C'est ici que vient s'enficher la cartouche du Basic. Il est vrai qu'avec un Basic séparé, le *Squalle* apparaît un peu démodé et pas très pratique.

Un modem intégré

Si l'on retourne la bête, une heureuse surprise nous attend : une liaison de communication aux normes Minitel et Transpac. En effet le *Squalle*, seul micro de France à ►



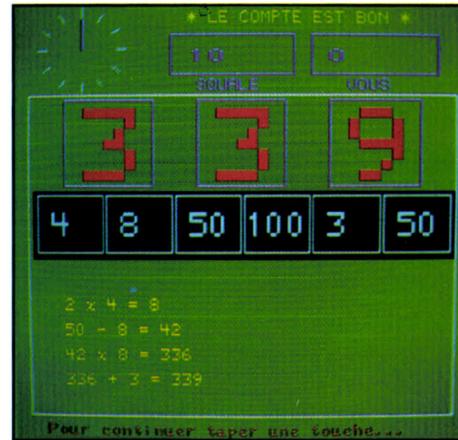
92 ko, un record pour les micros français, qui met le kilo octet à la portée de toutes les bourses. Les passionnés de dessin vont être aux nues, le graphisme mobilise 32 ko. Il en reste à peu près autant pour la programmation.

Si en mode texte on ne bénéficie que d'un affichage de 25 lignes de 50 caractères, en mode graphique, les 256 x 256 pixels combinés aux 16 couleurs adressables point par point confèrent une qualité d'image excellente. De même le S-Basic, fort de ses 125 instructions, fait figure de langage musclé. Il est géré par le Flex 09, un système d'exploitation peu connu en Europe, bien qu'équipant le *Goupil 3*. Puissant, le Flex 09 permet un accès direct en langage machine.

Graphisme à gogo

Côté graphisme le S-Basic nous ouvre les portes de l'Eldorado. A l'aide d'« Arc » vous tracez des arcs de cercle ou des cercles complets, avec « Dash » vous changerez la nature du tracé, grâce à « Plot » vous pourrez afficher sélectivement un point à l'écran et tracer des segments de droite. « Window » définit une fenêtre rectangulaire de tracé graphique. Originalité : la fonction « Symbol » permet d'afficher des textes de tailles variables et « Text » provoque la permutation des écrans graphiques et du texte. Pas de « Sprite » dans ce S-Basic mais une instruction large « Draw » qui permet de dessiner des petits motifs répétitifs, de les faire pivoter. Les possibilités d'animation restent malgré tout réduites.

Vague déconvenue lorsque le doigt plein d'espoir, le manuel à proximité, on tente de passer à l'action. On commence à se mélanger les pinceaux dans les couleurs. Le code du jaune sort en réalité du rouge... le tir est vite rectifié. Cela devient plus gênant lorsqu'on se met en tête d'exploiter la super fonction « Draw », et de rentrer la chaîne alphanumérique qui définira la figure. Résultat : nul. On se rend compte alors que la syntaxe mentionnée par le



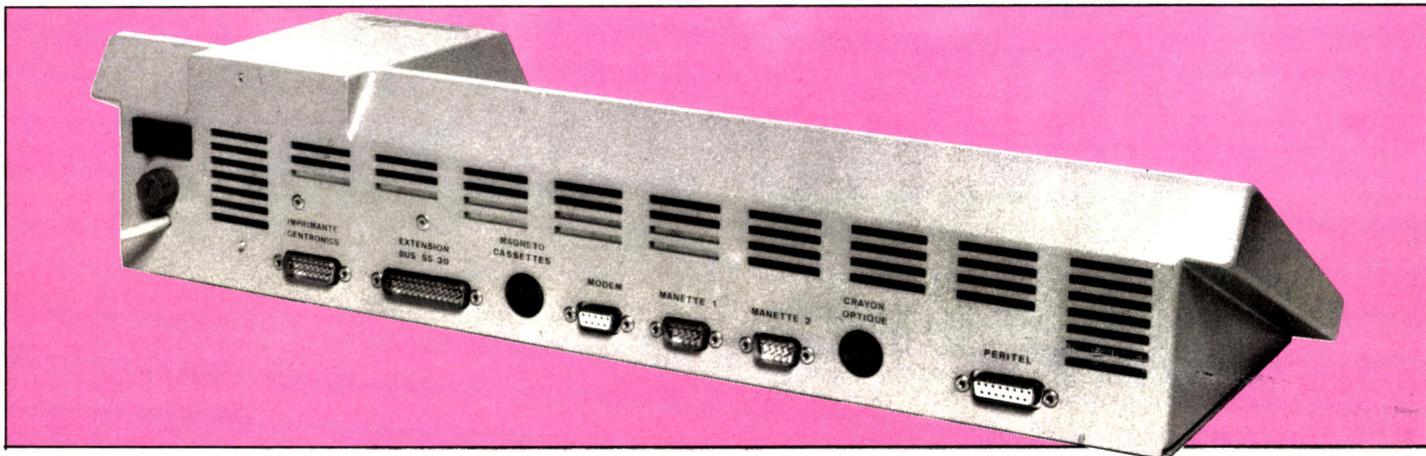
manuel n'est pas la bonne et que, contrairement à toute indication, l'instruction « Draw » doit être suivie d'une lettre correspondant au cadran dans lequel on désire placer le vecteur et d'un chiffre (1, 2, 3) représentant la dimension du segment (par exemple : Draw « A33... »).

Même chanson en ce qui concerne la musique. La rumeur indique que le *Squale* possède un synthétiseur 3 voies, 5 octaves ; le guide du Basic n'en pipe mot. Rassurez-vous, vous arriverez à tirer autre chose que des « bips » de votre *Squale* en tapant un simple « Play ». « o2 n2 v9 t2 aa bb cc dd » ou « o » représente les octaves, « n » la durée, « v » le volume et « t » le temps. Tous s'échelonnent de 1 à 9. C'est simple, mais il faut le savoir. Si vous découvrez les trois lignes de syntaxe perdues, vous pourrez même convertir votre *Squale* en *Key Board*. Bref, pas besoin d'aller plus loin, le *Squale* offre des potentialités énormes à l'utilisateur pour peu que ce dernier sache lire entre les lignes ou qu'il ait une bonne expérience du Basic. Le guide, le mot est abusif, s'avère déplorable : sept pages sibyllines de manuel d'utilisation et 235 pages de guide Basic écrites en pattes de mouche. Ne voyons là qu'une erreur de jeunesse, qu'Appollo devrait réparer en sortant un livre : « Le Squale et son univers » suivi d'ici

renfermer un modem, se transforme à volonté, grâce à une carte liaison Minitel disponible, en Minitel « intelligent » capable de traiter de l'information et en terminal avec possibilité d'accès aux banques de données, aux centres de calculs et aux réseaux internationaux. Le modem retenu est le « pavé » Thomson 7510 homologué, qui travaille, à l'émission, à une vitesse de 1 200 bauds (semi-duplex) et de 75 bauds (usage minitel). Un très gros atout à un faible prix. Pour mémoire, un modem de ce type vaut en lui-même plus de 1 000 F.

Autre particularité agréable, le *Squale* ne requiert pas d'interface pour qui veut le connecter à un minicassette normal (prise Din 5 broches), à deux joysticks de type Atari (2 Cannon DBS) ainsi qu'une imprimante ou à une table traçante de type Centronics (Cannon DB 15). Reste encore une sortie vidéo et bus d'extension (Cannon DB 25). Point n'est besoin de prendre des pincettes pour effectuer le branchement, les prises sont en béton. En revanche, le câble péritel pêche par sa courte taille. L'alimentation est intégrée. Les entrailles du *Squale* recèlent un microprocesseur qui a déjà fait ses preuves sur la *MO 5*, à savoir le 6809.

La ROM (mémoire morte) s'élève à 4 ko réservés au moniteur résidant et la RAM



peu par un « 102 programmes pour le Squale ». Parallèlement au Basic, le *Squale* accepte aussi le Logo, le Pascal (en juin), l'Assembleur éditeur, le Forth et le langage C que l'on doit, comme le Basic, charger sur disquette ou cartouche.

La ronde des périphériques

Pour un nouveau venu, il offre une gamme de périphériques et d'accessoires assez étoffée. Dans sa garde-robe on dénombre deux moniteurs, couleur et monochrome ainsi que deux imprimantes. L'une « Qualité courrier » N/B de 80 colonnes, l'autre graphique à quatre couleurs et 40 colonnes. Sans compter les joysticks, le magnétophone, le lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 double face, double densité comme le boîtier d'extension 8 slots bus SS30. Ce dernier permet d'enficher huit cartes supplémentaires sur la mémoire centrale et d'y insérer deux lecteurs de disquettes. Parmi les cartes disponibles, des « gadgets » comme cette carte « horlogerie-calendrier » mais aussi une carte RS 232 C (connexion toutes imprimantes et modem), une IEEE 488 (connexion table traçante), une carte entrée analogique, un synthétiseur de parole, une SQ text (traitement de texte), une carte de contrôleur de disquettes et sous peu, une mémoire RAM de 256 ko. Les performances font un bond en avant.

Parmi les logiciels « sérieux », mentionnons une disquette qui, moyennant 900 F environ, effectuera le traitement de texte — avec caractères accentués enfin — sur 40 ou 80 colonnes. C'est cher payer l'accent !

Les jeux d'un requin

Sprites, Hatier, Loriciel constituent les fournisseurs d'Appolo 7, c'est-à-dire que l'on trouvera des logiciels éducatifs, comme des jeux. Environ une vingtaine pour ces derniers, selon le constructeur : dix d'arcade, deux de rôle et le reste de réflexion, disponibles, suivant leur titre, sur cassette, disquette ou cartouche. Sept nouveaux jeux signés Sprites devraient bientôt voir le jour. Nous avons essayé un logiciel de chaque catégorie. Dans le genre « éducatif » *Le compte est bon* fait carburer les neurones comme dans la célèbre émission télévisée. Il faut chercher à retrouver, par un calcul mental savant, un chiffre affiché au hasard pour coiffer le micro au poteau. Classique mais efficace. *Math Squale* devrait sortir en juin. Le *Squale*, qui fait les yeux doux à l'Education nationale (il est homologué) va certainement développer cet aspect. Au rang des logiciels d'enrichissement personnel, *Biorythme*, à la manière de Madame Soleil, vous indique vos jours « sans », ou il est préférable de rester au lit avec un bon Tilt et les jours « avec », grâce à des courbes de conditions physiques, émotionnelles et intellectuelles. Amusant. *SQ'Art, Echecs*,

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel ou moniteur prise antenne avec adaptateur SECAM
Microprocesseur : 6809
Mémoire vive : 92 K dont 32 K pour graphisme
Mémoire morte : 4 K pour le moniteur résidant
Extension Ram : carte 256 K à venir
Affichage : 25 lignes de 40 caractères (utilisation sur TV)
Haute résolution : 256 x 256 pixels avec 16 couleurs adressables point par point
Couleur : 16
Son : synthétiseur de son à 3 voies sur 5 octaves et générateur de bruits
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui (option)
Lecteur disquettes : oui
Modem : oui, branchement ligne téléphonique normes minitel/tranpac
Dimensions : 50 x 19,5 x 10 cm poids : 3 kg
Prix : 3 450 F (moniteur couleur 3 120 F, monochrome 1 200 F, bus extension 1 360 F, lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 2 500 F)

et bientôt *Musique* complètent la liste. Au chapitre « Loisirs », *Poker* vous emmène faire une partie de cartes et dans la même veine, on trouve *Casino*, *Mordorak*, une poursuite spatiale, *Sagor*, un sauvetage par vaisseau spatial, *Bataille navale*, *Requin* un festin de petits poissons, *Cric-croc*, un « Batman » rigolo, plus un morpion en trois dimensions, un mastermind et un « Puissance 4 ». Le *SQ volume 3D*, plus professionnel, permet de visualiser des objets en trois dimensions avec perspective et possibilité de déplacement dans l'espace. Du consistant pour les architectes. Bref, voilà un micro français bourré d'idées qui, malgré quelques défauts de jeunesse, devrait réussir sa percée.

Véronique CHARREYRON

Nous avons aimé :

- le modem incorporé ;
- la solidité du matériel (prises, boîtiers) ;
- le Basic très puissant ;
- les possibilités graphiques ;
- les capacités sonores ;
- son prix ;
- les possibilités d'extension.

Nous avons regretté :

- le manuel sybillin ;
- le « look » très fonctionnel
- le Basic sur cassette ;
- l'absence d'accentuation sur clavier, la position et la taille de la touche « return ».

LOGIC STORE

DES SUPER JEUX POUR DES SUPER MICROS

PROMOTIONS MAI (jusqu'au 31/05/85)

Expédition sous 10 jours sauf rupture.

THOMSON T07 - (T07/M05 si*)

<input type="checkbox"/> IL l'intrus (C)	120 F	<input type="checkbox"/> Météo 7 (C)*	150 F
<input type="checkbox"/> Pouspan (C)	85 F	<input type="checkbox"/> Monte-Carlo (C)*	95 F
<input type="checkbox"/> Logicod (K)	225 F	<input type="checkbox"/> Murflip (C)	50 F
<input type="checkbox"/> Gémini (K)	225 F	<input type="checkbox"/> 6 jeux d'action (C)	95 F
<input type="checkbox"/> Troff (C)*	120 F	<input type="checkbox"/> 4 jeux d'action (C)	95 F

COMMODORE 64

<input type="checkbox"/> Zodiac (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Gyropod (C)	95 F
<input type="checkbox"/> Hexpert (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Dig Dug (K)	180 F
<input type="checkbox"/> Moon Buggy (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Jungle hunt (K)	160 F
<input type="checkbox"/> Cybotron (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Galaxian (K)	140 F
<input type="checkbox"/> Flight Path 737 (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Gateway to Apsah (K)	390 F

ATARI 600 - (800 XL si*)

<input type="checkbox"/> Shoutout at the galaxy (C)	200 F	<input type="checkbox"/> Valdez (C)*	120 F
<input type="checkbox"/> Bomber attack (C)	180 F	<input type="checkbox"/> Rings of the Empire (C)	120 F
<input type="checkbox"/> Tank arcade (C)	200 F	<input type="checkbox"/> Enconter (C)*	280 F
<input type="checkbox"/> B1 Nuclear Bomber (C)	180 F	<input type="checkbox"/> Necromancer (C)*	280 F
<input type="checkbox"/> Voyager 1 (C)	220 F	<input type="checkbox"/> Galaxy (C)	200 F

COLECOVISION

<input type="checkbox"/> Schtroumpfs (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Buck Rogers (K)	330 F
<input type="checkbox"/> Miner 2049 (K)	330 F	<input type="checkbox"/> Hero (K)	295 F

MSX

<input type="checkbox"/> Super Cobra (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Fruit Search (K)	300 F
<input type="checkbox"/> Super Snake (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Hero (C)	110 F

PHILIPS VG 5000

<input type="checkbox"/> Monstres (C)	150 F	<input type="checkbox"/> Tortues (C)	150 F
<input type="checkbox"/> Fou volant (C)	150 F	<input type="checkbox"/> US Rallye (C)	150 F

(C) = cassette
(K) = cartouche

Des centaines de jeux en magasin

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).

Total de ma commande : F

Règlement :
 A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).

Contre remboursement (+ frais d'envoi).

Nom :

Adresse :

Code :

Ville :

Tél. :

Signature :

39, rue de Lancry, 75010 PARIS.
 Tél. : (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

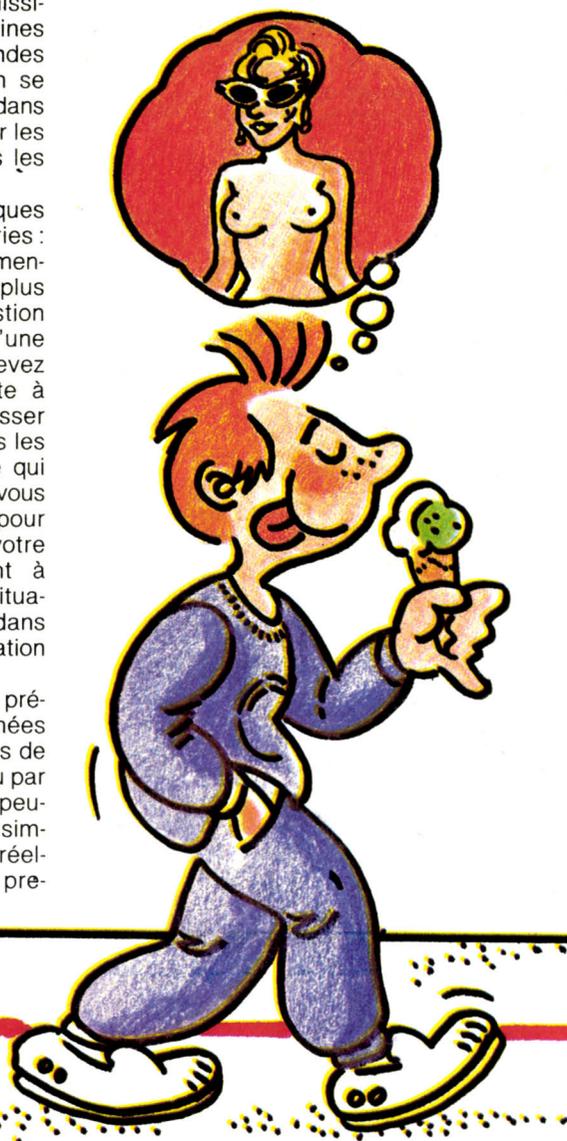
MICRO, ECO... BOBO!

Lorsque l'information traduit, jour après jour, l'évolution de la crise économique, du chômage et de l'inflation, qui n'a jamais souhaité prendre les rênes du pouvoir pour tester ses propres capacités de gestionnaire ? Il faudrait... il n'y a qu'à... on devrait... ! et bien, à vous de jouer et.. gare à la grève !

Financiers de Wall street, émirs richissimes, japonais implacables, américaines somptueuses diplômés des plus grandes écoles de marketing n'ont qu'à bien se tenir : les micro-ordinateurs se lancent dans la course au pouvoir et à l'argent. Pour les suivre, mieux vaut s'accrocher. Mais les résultats sont étonnants !

Les logiciels de simulations économiques se divisent en trois grandes catégories : gestion d'entreprise, gestion gouvernementale et économie-fiction. La forme la plus fréquente est sans aucun doute la gestion d'entreprise : vous voici à la tête d'une société en pleine expansion. Vous devez conserver une productivité suffisante à l'échelle internationale et faire progresser le rendement de votre entreprise dans les différents secteurs présentés. En ce qui concerne la gestion gouvernementale, vous lutterez, à l'échelle nationale, tant pour l'économie de votre pays que pour votre popularité. Politique oblige ! Quant à l'économie-fiction, il s'agit en fait de situations économiques réelles replacées dans un domaine imaginaire, telle la colonisation de nouvelles planètes...

Dans leur développement, ces logiciels présentent deux fils directeurs : les données économiques, financières et humaines de la situation proposée et le score obtenu par le joueur. Ainsi, certains programmes peuvent être considérés soit en tant que simples jeux de société, soit en tant que réelles simulations économiques. Dans le pre-



mier cas, point n'est besoin de se plonger dans les chiffres. Seul importe la victoire, même si cette dernière porte parfois préjudice à l'économie à long terme ainsi qu'aux hommes qui en dépendent. En revanche, si vous sentez vibrer en vous la vocation du maintien des conditions sociales et humaines, alors qu'à cela ne tienne : tous les chiffres sont là et il vous faudra une certaine expérience avant de voir fleurir votre popularité, symbole de réussite.

Tous ces logiciels sont d'une approche plus ou moins aisée, mais souvent facilitée par le rôle que tient votre ordinateur au cours de la partie. De façon générale, ces programmes admettent d'un à quatre joueurs. Cependant, pour comprendre rapidement les développements principaux du jeu, pour saisir tout de suite les raffinements de toute bonne gestion, il est fortement recommandé de laisser jouer, avec vous, votre ordinateur. Ce dernier possède, en effet, une profonde connaissance des milieux économiques. Familiarisez-vous tout d'abord avec le terrain avant de vous lancer, seul contre tous, dans le monde de l'argent. Le remaniement de tous ces logiciels est assez long et délicat. La multitude de tableaux, de ratios et pourcentages dans les différents domaines du jeu nécessitent de votre part une organisation efficace. Seront, bien entendu, favorisés les joueurs qui possèdent une imprimante : pour les autres, gardez votre calme et... prenez des notes ! La durée des parties est, de même,

assez impressionnante. Cependant, certains logiciels vous laissent le soin de définir vous-même la période de votre contrat. Mais revenons-en au déroulement général d'une partie. Pour la grande majorité des logiciels présentés ci-dessous, l'action se divise en deux phases répétées tout au long du jeu. Vous entrez tout d'abord vos propositions relatives aux différents secteurs d'activité, modifications des ventes, création d'emplois, investissements, etc. Suit une phase de calcul effectuée par l'ordinateur qui traduit, sur votre entreprise, les conséquences de votre gestion. Ainsi, aucune possibilité n'est laissée au joueur pour revenir sur tel ou tel point. L'erreur ne se rattrape malheureusement que fort lentement au cours des prochaines décisions. Notons quand même que votre ordinateur

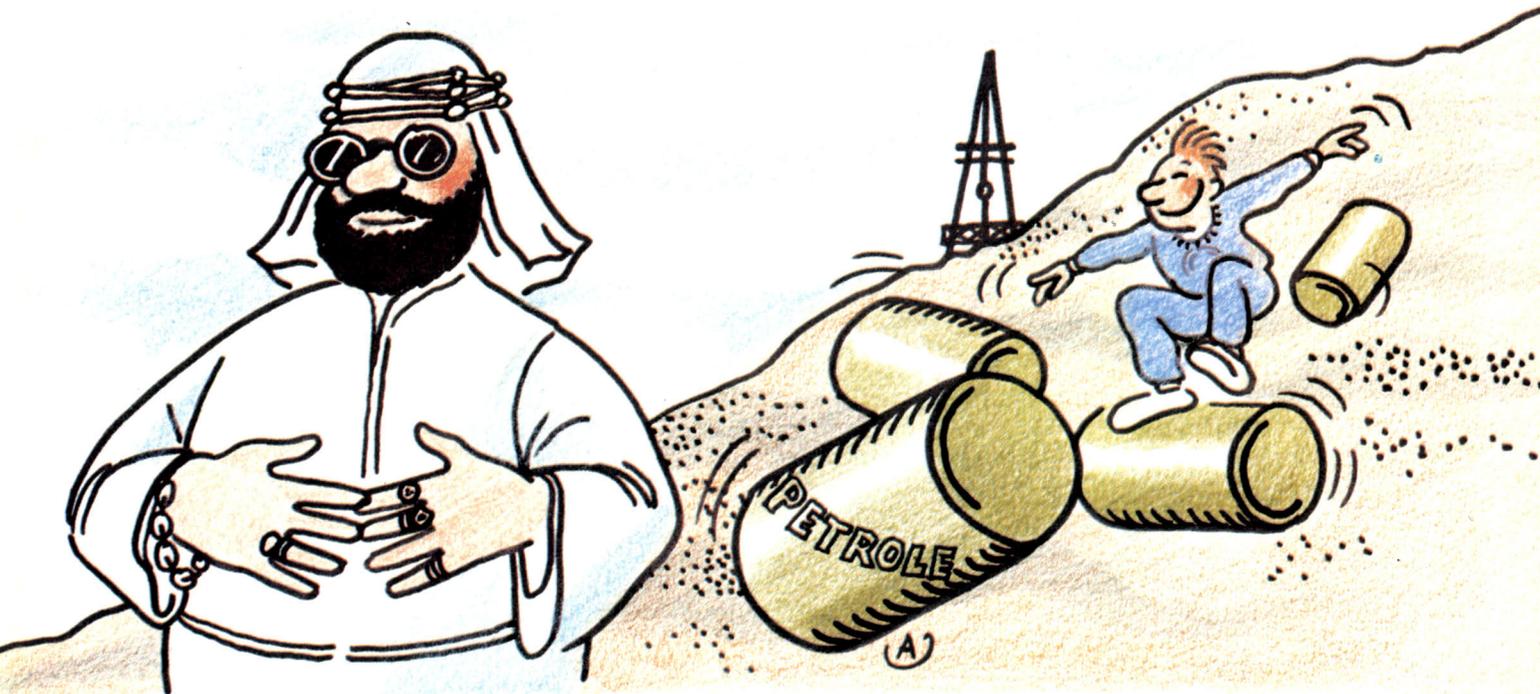
refuse toute décision dont les conséquences seraient franchement dramatiques !



Businessman. — Vous voici à la tête d'Info-Gesti, petite industrie qui commercialise cinq produits de micro-informatique. Au sein de votre société, quatre postes sont à pourvoir : président, directeur de production, directeur du marketing et directeur financier. Si vous jouez seul, à vous de prendre la responsabilité de toutes les décisions. En début de partie, le menu général

s'affiche à l'écran : c'est le comité directeur du premier trimestre de votre gestion. Première étape : la visualisation des tableaux. Il est impératif de prendre connaissance des données initialisées par l'ordinateur : prix de revient, bilans marketing et financier, calcul des pertes et profits... Le tableau des *warnings* réclame toute votre attention : il vous révèle les principales failles de votre entreprise. Tâchez d'y remédier le plus rapidement possible. C'est-à-dire dès le premier comité directeur. Pour ce faire, le menu général vous oriente vers trois voies d'action : décision de production, décision de marketing et décision





jamais désespérée, ne manquera pas de piquant... A chaque décision de votre ministre, les indicateurs oscillent du bon ou du mauvais côté. Mais, attention, les conséquences de vos actes ne se traduisent pas toujours de façon immédiate sur le bilan de santé du pays et les effets secondaires sont bien souvent les plus néfastes. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de ménager à tout instant votre popularité dont le taux est inscrit en bas de l'écran. Il est bien difficile de subordonner le redressement économique à la satisfaction des électeurs !

Dans un appréciable souci de réalisme, ce logiciel tient compte de toutes les difficultés qu'offre la scène politique. D'un manière simple et sportif, la politique économique se métamorphosera vite en un jeu de réflexion fort captivant. (Cassette Answare Diffusion pour TO 7.)



Une affaire en or. — Lancez-vous dans le commerce de la compote, prenez en main la production et la distribution de cette denrée sur le marché européen. Vous êtes P.D.G. de la Apple Company avec, en poche, un capital de quelque 15 millions de francs. Le tableau de présentation du logiciel vous communique votre situation productive (nulle en début de jeu) ainsi que les diverses possibilités d'investissements proposés. En bas de l'écran, vous choisissez parmi les possibilités suivantes : acheter, vendre, produire, investir, modifier, ainsi que les deux fonctions « aide » et « score » dont nous reparlerons plus tard. Afin de donner vie à votre entreprise, la première

chose à faire est, bien entendu, d'embaucher votre personnel. Le nombre de personnes à employer dépend bien sûr de vos prétentions sur le marché. Ensuite, examinez avec attention les différentes zones de vente : il vous faut de l'énergie et, bien



entendu, la matière première : cette dernière est bien meilleur marché localement que dans les ventes européennes, mais pour de grandes quantités, vous serez bientôt obligé d'élargir votre zone d'approvisionnement. L'énergie, quant à elle, subit régulièrement de fortes variations de prix à la vente. Si vous parvenez à suivre avec attention ces fluctuations, de sérieuses économies renforceront votre capital. En ce qui concerne l'achat des usines, c'est sans aucun doute l'investissement le plus onéreux de toute votre gestion. Soyez prudent et calculez, il ne faut pas voir trop grand tant que votre productivité n'a pas atteint un rendement minimum. Pour cela, après cinq opérations effectuées, la fonction « produire » vous permet enfin de faire tour-

ner la machine. Selon le dosage plus ou moins judicieux de vos potentiels humain et matériel (la quantité de produit fini), prêt à la vente s'affiche à l'écran sous forme de tableau. Il vous faudra cependant attendre votre prochain tour de jeu pour vendre votre compote. Là encore, ce n'est guère facile. Les marchés sont très souvent saturés par les produits concurrents et votre effectif de vendeur doit correspondre, en nombre, à des normes que vous apprendrez à connaître en cours de jeu.

La fonction « modification », pour sa part, vous permet soit de licencier du personnel (attention aux grèves !), soit de modifier le type d'énergie utilisée dans vos ateliers, soit enfin de changer votre marché d'approvisionnement ou vos zones de ventes. Pour cela, il est impératif de consulter attentivement le tableau général du jeu où sont résumés les possibilités et taux pratiqués pour tous ces domaines économiques. Si toutefois, vous rencontrez de trop grandes difficultés dans vos calculs de gestion, appelez sans hésiter la fonction « aide ». Des indications précises vous aideront sans aucun doute dans l'établissement de votre stratégie commerciale.

Ce logiciel admet de un à quatre joueurs. La compétition y est agréable. Un tableau des scores, clair et détaillé, permet à tout moment de comparer la réussite des joueurs dans les divers secteurs économiques. Soulignons aussi l'effort graphique fort appréciable apporté à ce programme. Une affaire en or, c'est le mot. (Cassette Free Game Blot/No man's Land pour Oric I Atmos, TO 7 et MO 5.)

STRATÉGIE ET BLUFF SE MÉLANGENT DE FAÇON EXPLOSIVE



High Flyer. — Dans cette période qui suit la seconde guerre mondiale, l'industrie anglaise a besoin de vous pour lui redonner sa vigueur d'antan. Vous voici P.D.G. d'une firme aérienne en expansion. Dans vos bureaux londoniens, la guerre économique va bientôt se déclencher face au marché américain. En début de jeu, votre balance bancaire s'élève à 300 livres. L'ordinateur vous propose, pour 250 livres, un DC3. Il vous faut l'acheter, bien entendu. Suite à l'affichage de vos nouvelles données financières, voici venu le moment d'effectuer votre premier vol : pour les non-initiés, le mode A (pilote automatique) sera le plus sûr : sur la carte qui apparaît à l'écran, vous définissez votre destination puis c'est le décollage. La réussite finan-

ront pas de piquant. De la livre sterling au dollar, seuls de savants calculs et un flair d'expert financier sauront vous aider à progresser.

Concrètement, l'utilisation de ce logiciel est très agréable. Soyez précis quant à vos décisions (les erreurs de frappe ne se rattrapent pas). Pour ce qui est des vols internationaux, prenez votre temps et n'hésitez pas à corriger souvent vos prévisions de vol en fonction de votre clientèle. La réussite appartient souvent aux audacieux. Mais ici, tout est question d'équilibre. (Disquette Commodore Business Machines pour C 64.)



Mule. — *Mule* est un logiciel d'économie fiction. Déposés sur la planète Irata, quatre joueurs vont lutter pour coloniser ces terres vierges de toute industrie. En début de partie, chaque participant choisit son personnage : Bonzoid, Sphéroïd, Gollumer, etc. Tous ces êtres possèdent en fait les mêmes capacités de réussite. Cette sélection programmée, un tableau récapitulatif indique la situation financière des colons : fortune, marchandise et terres conquises. Bien entendu, vous ne possédez encore aucun terrain à exploiter : le but du jeu va consister à acheter les meilleures terres de la planète et d'y produire soit de l'énergie, soit des denrées, soit des métaux. Pour cela, lorsqu'apparaît à l'écran la carte de la planète, chacun définit, d'une pression sur le joystick, ses volontés d'achat. Mais le plus dur reste à faire.

Vous devez maintenant lancer votre industrie : dans la magasin général, achetez une mule : ce charmant animal coûte 100 \$ et va être capable de produire, dans un des domaines précités, une quantité de marchandises appréciable. Pour placer votre mule sur vos terres, le maniement du joystick doit être très rapide. De plus, avant de quitter le magasin, n'oubliez pas de rendre visite aux boutiques d'équipement. Votre animal a besoin d'outil, sans quoi son travail serait inefficace. Vous ne pouvez ainsi placer qu'une mule par lopin de terre. Votre tâche accomplie, et si l'ordinateur vous en laisse le temps, une visite au Pub de la planète Irata vous rapportera au jeu des sommes importantes, susceptibles de réapprovisionner vos caisses.

La deuxième phase du jeu, appelée commerce, est en fait une vente aux enchères entre les quatre joueurs : dans la salle, la première opération concerne la vente et l'achat des matières minérales produites. D'après votre consommation, le gaspillage et votre production, la valeur de votre avoir en minéraux s'inscrit à l'écran. Selon l'importance des surplus, ou au contraire l'insuffisance des productions, chaque joueur va se définir soit en vendeur, soit en acheteur. Lors de la vente, à vous de bais-

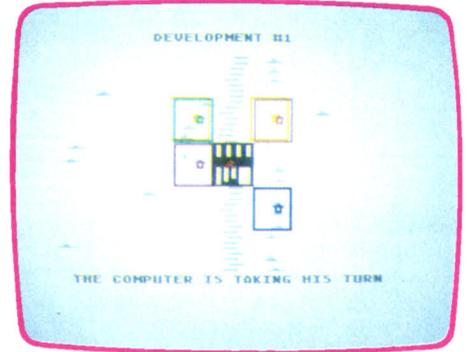
ser ou d'augmenter vos prix selon la demande. Un tarif de base pratiqué en magasin vous aidera dans votre jugement. En ce qui concerne l'énergie et les denrées alimentaires, le mécanisme est identique. Lorsque toutes les opérations financières ont été effectuées, le tableau des scores réapparaît à l'écran et la deuxième étape de la colonisation se met en marche.

Ce logiciel est axé essentiellement sur la concurrence des quatre managers. La simplicité de son maniement et le nombre réduit des articles produits laissent une place satisfaisante à la réflexion et à la stratégie des joueurs. Il vous faudra apprendre à placer vos mules selon votre optique de production : les terrains aux abords de la rivière sont, par exemple, favorables à la culture, etc. Quant aux ventes aux enchères, on y retrouve une ambiance où suspense, stratégie et bluff se mélangent de



cière de ce premier essai dépend de plusieurs facteurs : tout d'abord du nombre de passagers.

Selon la distance parcourue, ce dernier risque de faire varier votre chiffre d'affaires de façon alarmante. Les vols longues distances sont ainsi prohibés en début de partie. Pour peu que votre première prise en main de la société s'avère concluante, la route de l'expansion vous est maintenant ouverte. Les avions de plus en plus puissants, permettant le transport d'un nombre de passagers toujours plus grand, c'est le cercle sans fin de la réussite économique... Cependant, tout n'est pas aussi simple que cette brève description d'une partie idéale. Comme dans toute simulation économique de valeur, ce programme vous réserve bien des surprises. Les handicaps techniques sont multiples : mauvais fonctionnement de vos appareils (le plus souvent dû à de mauvais calculs en ce qui concerne leur consommation en carburant), mauvaises situations météorologiques, etc. En ce qui concerne la réputation de votre société, toute fausse manœuvre risque de vous discrediter aux yeux du public. Mais la difficulté majeure du maniement de *High Flyer* réside essentiellement dans la gestion des paramètres économiques communiqués : inflation, concurrence, rendement. Vos relations avec les banques de prêts ne manque-



façon explosive. Pour parler enfin de la présentation graphique et sonore de l'action, tout y est. L'animation des personnages et des mules ne manque pas d'humour et les tableaux sont clairs et précis.

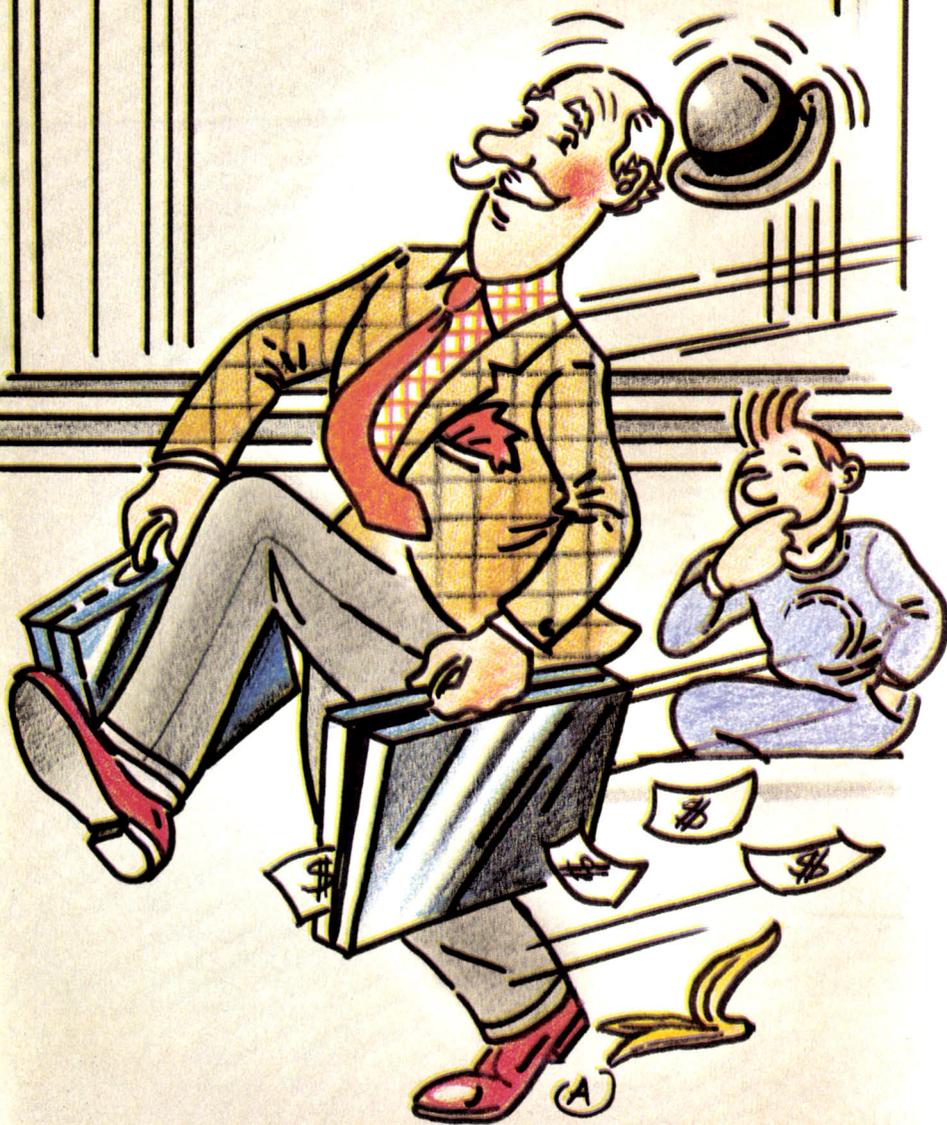
Dans six mois, un vaisseau vous ramènera sur Terre. Tâchez d'y rapporter la fortune. (Disquette Electronic Arts pour C 64.)



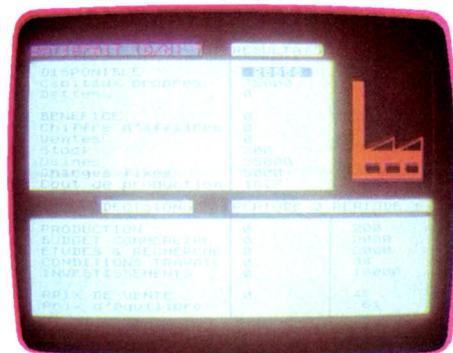
Business +. — Manager d'une firme de construction automobile, vous voici devant les dures réalités de l'économie internationale. Au cours des semestres qui vont suivre, vous allez devoir lutter face aux cinq autres concurrents possibles de ce grand jeu de simulation économique.

Business + possède trois degrés, de difficulté croissante. L'abord de ce logiciel est donc aisé quel que soit le niveau des joueurs. C'est cependant dans le programme de plus grande complexité qu'apparaissent les indéniables qualités de cette simulation économique. De même, je ne saurais que trop vous conseiller le jeu collectif. Le premier tableau de ce programme représente, en fait, la phase initiale à tous les semestres de votre mandat. Un tableau vous indique, tout d'abord, les conditions dans lesquelles se trouve votre société. C'est avec le deuxième écran que

WALL STREET



début votre action au sein de l'entreprise : les décisions que vous êtes amené à prendre sont d'ordres économique ou humain et représentent, en fait, vos espoirs quant à l'expansion de la firme : pour définir votre taux de production sachez qu'il vous est possible de sortir, en bout de chaîne, une valeur maximum de 10 % de votre capital d'usine. Ces investissements, quant à eux, sont absolument nécessaires à la progression de votre chiffre d'affaires. Ce dernier varie aussi sous l'influence de deux facteurs primordiaux. L'investissement dans la recherche — dont l'action à long terme est d'une importance capitale — ainsi que le budget commercial : ce dernier coût regroupe votre budget publicitaire et l'impact de votre entreprise auprès du public. Mais, pour être tout à fait complet, il ne vous faut pas oublier la satisfaction de tous les hommes impliqués dans l'affaire !



L'investissement social vous évitera les grèves et autres réactions du syndicat. La valeur de vos dividendes rassurera vos actionnaires et stabilisera votre crédit sur le coût financier.

Après avoir ainsi défini votre politique pour le semestre à venir, l'ordinateur se charge de calculer le rendement de votre gestion. Les résultats économiques s'affichent sous forme de tableaux, confrontant les joueurs de façon claire et efficace.

Mais, ce qui fait la valeur de *Business +* est sans aucun doute la troisième partie du tour de jeu. En effet, la possibilité vous est maintenant donnée d'analyser votre gestion, et ce, de façon particulièrement précise.

Sur sept tableaux d'un graphisme éloquent, toutes les indications sociales, économiques, etc., toutes les possibilités d'investissements, d'embauches ou d'augmentations de capital vous sont alors accessibles.

Des confrontations entre joueurs, notamment dans le cas d'émission de nouvelles actions, sont passionnantes et la précision apportée aux opérations telles l'embauche ou la production générale donne à *Business +* une dimension très réaliste.

En cas d'échec, deux solutions vous sont enfin proposées.

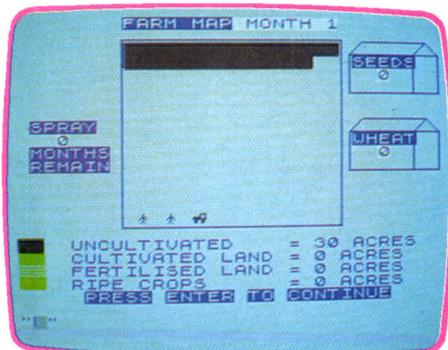
Si vous désirez éviter la faillite, un de vos partenaires pourra racheter votre entreprise et rétablir ainsi l'équilibre économique ▶

NE SOUS-PAYEZ PAS VOS EMPLOYÉS ET VERSEZ DES DIVIDENDES

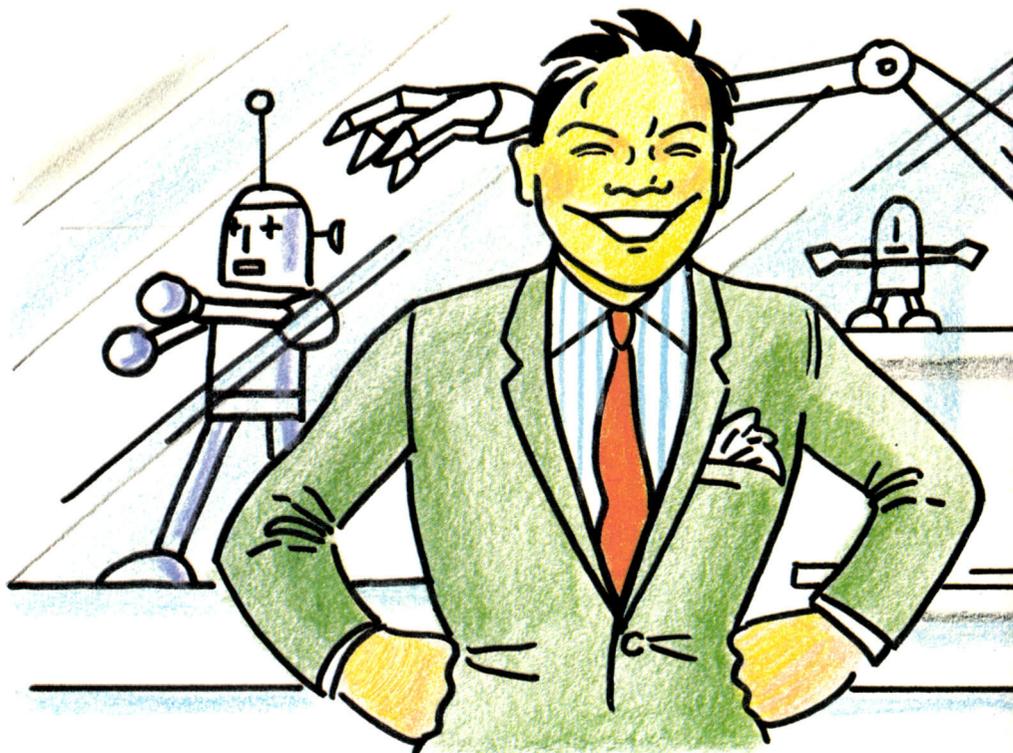
de la partie. Le classement final sera peut-être ainsi moins dur à supporter. (Cassette Answare Diffusion pour TO 7 et MO 5.)



Corn Cropper. — Vous êtes-vous déjà essayé à la gestion d'une ferme industrielle ? Non. Eh bien, c'est le moment de commencer. Vous débutez avec une petite ferme, dotée de trente acres de terrain, d'un tracteur et de deux ouvriers agricoles. Vous êtes spécialisé dans la culture du maïs. Votre capital de départ est constitué de 50 000 livres de biens et de 50 000 autres livres d'argent liquide en banque. Votre but sera de parvenir à augmenter votre capital à 250 000 livres en 35 à 55 mois, selon le niveau de difficulté. Vous pouvez effectuer trois actions par mois.



Pour obtenir une quelconque culture, il faut bien sûr commencer par planter. Les graines s'achètent à des cours variables. Vous pouvez éventuellement être tenté de constituer des stocks à bas prix, mais ce n'est pas obligatoirement la meilleure solution. En effet, vos greniers à grain sont infestés de rats et le bénéfice réalisé aurait tôt fait de fondre sous la dent des rongeurs. De même, ne disposant au départ que d'un tracteur, vous ne pouvez pas semer la totalité de votre terrain en une seule fois. Pour pouvoir planter, il faut que la température soit supérieure à deux degrés. C'est pourquoi vous aurez intérêt à vous informer avant tout des conditions atmosphériques. Le maïs poussera en cinq mois, si tout se passe bien. Mais vous allez voir que cela n'est pas si facile. Le maïs a besoin d'une température de six degrés au moins pour pousser. Il a aussi besoin d'eau. Idéalement, il faudra que le volume combiné de précipitation et d'irrigation se situe entre 80-82 mm d'eau, mais, au-delà, c'est la destruction d'une partie de la culture et l'arrêt momentané de la pousse des épis. Pour régler l'importance de l'irrigation, vous pouvez vous guider sur les prévisions du météorologue. Mais cette science difficile présente encore quelques imprécisions et vos plantations risquent parfois de nager dans un océan de boue ou de dessécher cruel-



lement sous un soleil aride. N'oubliez surtout pas que vous allez maintenant vous reposer pendant cinq mois. En effet, il faut au plus tôt répandre de l'insecticide pour éloigner les parasites. Cet insecticide n'est pas actif de manière durable, il faut donc le renouveler régulièrement. Pour accroître votre rendement, vous pouvez fertiliser votre terre. Cela ne peut se faire qu'au moment où les plantes seront âgées de deux mois. Bien sûr, cela vous coûte entre 40 et 48 livres l'acre, mais le jeu en vaut la chandelle, car votre production sera purement et simplement doublée. Lorsque, enfin, vous pouvez admirer les splendides épis se balancer sous le vent, l'heure de la moisson sonne...

Vous pouvez éventuellement engranger votre récolte pour tenter de faire monter le prix, mais n'oubliez pas les rats ! L'argent que vous récupérez de la vente de votre récolte doit être réinvesti pour agrandir votre ferme. Vous pouvez alors acheter de nouveaux terrains, d'autres tracteurs ou une moissonneuse (beaucoup plus efficace pour la moisson que les tracteurs, mais ne pouvant faire que cela). Il vous faut, bien sûr, engager de nouveaux ouvriers agricoles pour conduire tous ces engins. Mais, surtout, assurez-vous que vous disposez toujours d'une somme suffisante d'argent liquide pour faire face à vos dépenses courantes. En effet, dans le cas où vous seriez à découvert, la banque se refuserait à vous accorder tout crédit et le jeu s'arrêterait d'office. A un niveau élevé, toute une série de catastrophes naturelles risque de perturber encore la réalisation de votre objec-

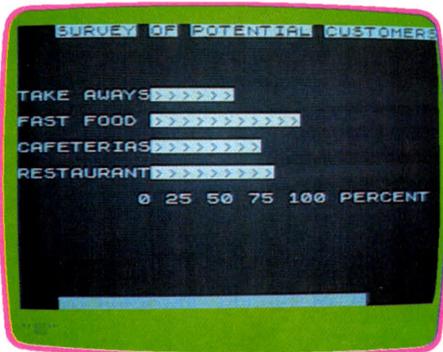
tif et il ne sera plus du tout évident d'y parvenir. Ce logiciel est très agréable et vous fera rester de nombreuses heures devant votre écran. (Cassette C.C.S., V.T.R. pour Spectrum 48 K et ZX 81 16 K.)



Auto chef. — Restons encore ensemble dans le domaine alimentaire. Vous incarnez maintenant le président-directeur général d'une chaîne de restaurants. Votre groupe possède, au départ, un capital d'un million de livres et votre but avoué est de parvenir à un capital de vingt-cinq millions de livres et ainsi de racheter la fameuse chaîne Trust House Forte qui est votre concurrente la plus dangereuse. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté. Prenez connaissance, chaque année, des prévisions de fréquentation des différents établissements : croissanteries, fast food, cafétérias et restaurants. On vous informe aussi de l'indice des prix, de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire. Vous avez chaque année à prendre un certain nombre de décisions. Tout d'abord, vous devez choisir de quel type d'établissement vous désirez vous occuper. Donnez votre préférence à la catégorie la plus appréciée du moment et disposant du plus grand nombre d'unités. Mais les restaurants et les cafétérias vous permettent aussi les pourcentages de bénéfices les plus élevés. Puis vous devez faire une offre de loyer. Attention, si votre offre était refusée, il vous faudrait consentir à une augmentation de 10 à 15 % pour que



la tractation se fasse. Choisissez ensuite le prix moyen des repas. S'il est trop élevé, vous risquez de perdre des clients. En revanche, s'il est trop bas, votre marge bénéficiaire sera trop réduite et vous ne



pourrez pas faire progresser votre entreprise.

Si vous avez suffisamment d'argent liquide en banque, vous pouvez acheter des lots de nourriture ou de boissons. Cela vous permettra d'avoir des prix très intéressants mais il vous faudra écouler alors rapidement votre stock si vous voulez éviter d'avoir une amende pour manque d'hygiène ! La publicité a une importance capitale.

Si vous vous abstenez complètement d'en faire, les gens risquent de délaissé votre chaîne. Mais si vous lui consacrez beaucoup d'argent elle pourra vous ramener 10 à 20 % de clients supplémentaires. Les salaires constituent une part importante de votre budget. Vous pouvez évidemment ten-

ter de réduire cette part en sous-payant vos employés. Dans ce cas prenez garde aux grèves qui vous feraient alors perdre beaucoup d'argent. Chaque année, la banque vous propose un prêt à un taux variable. A vous de voir si vous voulez accepter ou, au contraire, rembourser un emprunt préalable. Enfin, vous vous devez de verser des dividendes aux actionnaires. Ne lésinez pas car si ces derniers ne sont pas contents de vous, ils vous retireront purement et simplement la gestion de l'entreprise. Ce jeu, facile au premier niveau, devient franchement difficile au troisième et il vous faudra une stratégie commerciale élaborée pour y parvenir. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX 81 16 K.)



Dallas. — Miracle de la technique, vous voici transporté dans le Texas en cinq minutes. Vous êtes propriétaire d'une entreprise de recherche pétrolière et disposez au départ d'un capital de 100 millions de dollars (une bagatelle !). Vous devez parvenir le plus vite possible à porter ce capital à 200 millions de dollars, encore augmenté de 80 millions de dollars d'argent liquide. Cette expansion a pour but principal de racheter la société de vos ennemis de toujours, la famille Euing (toute ressemblance avec un certain feuilleton télévisé ne pourra certes pas être considérée comme fortuite). Pour l'instant, vous ne disposez que de votre matériel et de votre bonne volonté. Il vous faudra donc commencer par acheter les rares concessions encore à vendre.

Au début, n'hésitez pas à emporter le marché en payant cher (8 à 10 millions), de manière à pouvoir enfin forer. Vous pouvez éventuellement faire établir des pronostics sur l'existence possible d'un gisement et sur sa profondeur, mais cette expertise présente cependant deux inconvénients. Tout d'abord, si le prix est raisonnable pour un terrain que vous ne possédez pas encore, il devient franchement prohibitif pour une concession dont vous êtes déjà le propriétaire. De plus, même le meilleurs experts peuvent se tromper et, dans certains cas, cela risque de vous coûter assez cher. Vous devez maintenant faire transporter votre matériel de forage jusqu'au lieu désiré et commencer à chercher l'or noir. Sitôt que vous serez parvenu à la nappe tant désirée, arrêtez le forage et faites construire toutes les installations nécessaires au stockage du pétrole. Ces installations sont fort coûteu-



ses et il peut arriver que vous n'avez pas assez d'argent en banque pour les acquitter. Ne vous inquiétez pas. Votre banquier est devenu très coopératif depuis qu'il a appris votre découverte. Cependant ne dépassez pas un prêt de 20 millions de dollars si vous ne voulez pas être mis en faillite. Vous pourrez par la suite vous rendre acquéreur de nouveaux terrains à un prix moindre que précédemment. Choisissez de préférence des terrains proches de Dallas pour réduire les coûts de transport. Lorsque vous avez ouvert suffisamment de puits productifs, vous pouvez commencer à acheminer le pétrole à Dallas, par pipeline, pour qu'il y soit raffiné. Vos revenus seront alors plus importants, mais les risques aussi. En effet, vous pouvez craindre à tout moment une explosion détruisant une exploitation, un accident de forage ou une tornade si dévastatrice. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'attendre d'avoir plusieurs sources de revenus avant de faire construire des pipelines.

Certains mois, les choses peuvent encore se compliquer car les variations des taxes gouvernementales ou du prix du pétrole risquent d'entacher sérieusement votre rentabilité. A haut niveau, ce jeu est assez difficile et vous vous apercevrez qu'il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter que ce ne soit finalement

LA QUALITÉ C'EST BIEN ET LA VENDRE C'EST ENCORE MIEUX

le groupe Euing qui ne vous rachète. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Airline. — Le mois dernier, nous vous proposons d'apprendre à piloter un avion. Aujourd'hui, c'est la compagnie elle-même que vous allez devoir gérer. Cette compagnie, c'est la L-Air, au capital de 3 millions de livres. Vous devez réussir à porter ce capital à la somme rondelette de 30 millions de livres, ce qui vous permettra de vous rendre acquéreur des plus grosses sociétés, y compris la British Airways. Pour commencer, il faut vous renseigner sur l'état actuel du marché. Vous pouvez



réparations particulièrement élevé. Après avoir pris connaissance de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire, vous déciderez de l'intérêt d'un

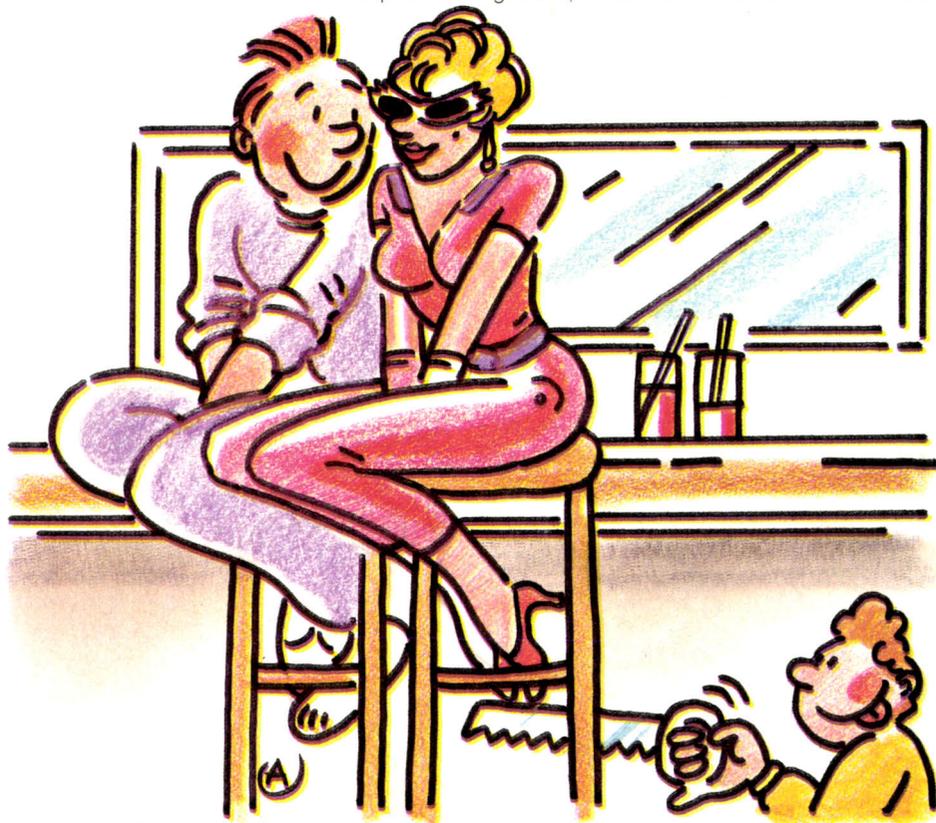


Manager. — Vous voici promu président-directeur général de la société Info-Gesti. Cette société construit et commercialise cinq produits : un micro-ordinateur 16 K de milieu de gamme (Micro X 100), une unité de disquettes (Flop-Disk), une imprimante (AZ Printer), un logiciel de comptabilité (Logicompta) et un logiciel de gestion de stock (Logistocks). Par ailleurs, votre bureau de recherche travaille sur deux autres projets, Minimicro, un micro-ordinateur de bas de gamme réservé à l'initiation, et Superfile, un logiciel de gestion de fichiers. Ces produits seront bientôt disponibles. Votre entreprise est composée de cinq ateliers de production, cinq services de vente et un département financier. Au total 115 personnes y travaillent.

Au début de chaque trimestre, vous pouvez vous informer du prix de revient des différents articles, du tableau de production, de l'état du marketing, de votre situation financière, des comptes d'exploitation, des comptes de profits et pertes et de votre bilan général.

Un tableau des *warnings* vous signale les différents points faibles de votre gestion auxquels il faudra remédier de toute urgence si vous ne voulez pas courir à une catastrophe certaine. Notez au fur et à mesure tous les éléments qui vous intéressent car vous ne pourrez plus revenir à ces tableaux plus tard. Il va maintenant falloir prendre un certain nombre de décisions. Vous pouvez ainsi augmenter la production d'un article jusqu'à concurrence de 25 % de la normale, afin d'adapter la production aux ventes.

Attention cependant de ménager votre personnel pour éviter la grève. Vous pouvez, bien sûr, engager du personnel, ce qui vous permettra d'accroître votre production sans risque. En revanche, si, ultérieurement, le produit ne marche plus, vous avez intérêt, dans la mesure du possible, à muter le personnel excédentaire plutôt qu'à le licencier, car les syndicats sont particulièrement vigilants. Dans certains cas, vous devrez investir en production car c'est votre matériel qui vous limitera. Si vos ventes potentielles sont supérieures à votre production, une proposition d'investissement vous sera proposée, calculée sur un amortissement de trois ans. Ce n'est pas le tout de faire des produits de qualité, il faut encore savoir les vendre. Surveillez en permanence l'inflation pour ajuster vos prix de vente. Vous pouvez, par moment, diminuer votre marge bénéficiaire et proposer des prix réduits. Cela vous permet de liquider des stocks trop importants ou de vous renflouer en argent liquide. Vous pouvez aussi embaucher au service marketing, ce qui augmentera son efficacité. La publicité sera, bien sûr, votre cheval de



ainsi connaître le nombre idéal d'avions dont vous devez disposer et les prix de location prévus (en effet, votre compagnie ne dispose d'aucun avion en propre au départ et vous serez donc tenu de les louer à chaque fois). Une fois le nombre d'avions choisi, vous devez décider de l'importance de l'équipage. Attention, si vous choisissez un niveau inférieur à cinq, votre avion sera retenu au sol et vous fera perdre le prix d'un certain nombre de vols. Vous devez ensuite notifier le niveau d'entretien puis le type d'assurance que vous voulez contracter. D'une manière générale, il vaut mieux ne pas trop lésiner sur la couverture envisagée car les accidents et incidents sont assez fréquents (détournement d'avion, sabotage, explosion en vol) et le prix des

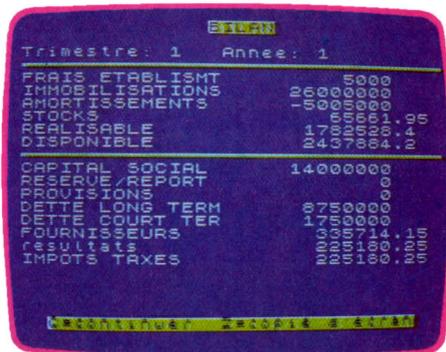
contrat de fuel de longue durée. Il vous permettra d'obtenir des réductions substantielles sur le prix du carburant, lequel constitue l'une des dépenses les plus importantes. Si vous ne disposez plus d'assez d'argent liquide, vous pouvez éventuellement souscrire un prêt.

C'est ainsi que vous pourrez passer un cap difficile dû à une augmentation des taxes, un accroissement du prix du carburant, une diminution des revenus par réduction du nombre de passagers ou blocage des avions au sol. Vous vous apercevrez rapidement que la gestion d'une compagnie aérienne est loin d'être facile, les revenus étant fluctuants et les charges toujours très élevées. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)

bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition



d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler

ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum 48 K.)



Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début : jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres ; jeu

VIDEOSHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M^o Raspail. Tél: 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

*l'espace le plus
micro de Paris !*

et les perif' alors??

Sous réserve des stocks disponibles

ADAM CBS

- Lecteur de disquettes 3250 F
- Extension 64 Ko 1990 F

AMSTRAD

- Lecteur de disquettes 2850 F
- Imprimante DMP 1 2450 F
- Interface Peritel 390 F

ATARI

- Atari 800 XL Peritel 1650 F
- Lecteur K 7 450 F
- Lecteur de disquettes 2490 F
- Extension 64 Ko 600 XL 490 F
- Tablette tactile 650 F
- Imprimante graphique 890 F
- Imprimante courrier 2560 F

CANON X_o 7

- Unité centrale 1750 F
- Imprimante X 710 1490 F
- Interface vidéo X 720 1990 F
- Extension 8 Ko XR 100 890 F
- Carte 4 K XM 100 490 F
- Carte 8 K XM 101 990 F

COMMODORE

- CBM 64 Peritel 2490 F
- CBM 64 - Lecteur K7 - Auto Form Basic 2990 F
- CBM 64 - moniteur Oscar CM 14 4490 F
- Lecteur K7 450 F

• Lecteur de disquettes 2560 F

• Imprimante MPS 802 2650 F

• Quick Data Drive 950 F

• Crayon optique 450 F

• Coloritone (clavier musical) 590 F

• Moniteur Oscar CM 14 2650 F

EXELVISION EXL 100

- Unité centrale 2490 F
- Clavier mécanique 290 F
- Imprimante matricielle 3490 F
- Modem 1090 F
- Manettes (la paire) 295 F
- Extension 16 Ko 590 F

ORIC 1/ATMOS

- Unité centrale 1450 F
- Interface manettes Challenger 1 420 F
- Crayon optique 450 F
- Synthétiseur vocal 450 F
- Carte 8E-S 450 F

SINCLAIR

- Spectrum Plus 48 Ko Peritel 1950 F
- Sinclair QL 5450 F
- Interface ZX 1 - Microdrive 1650 F
- Imprimante Alphacom 32 1150 F
- Clavier professionnel 750 F
- Interface joystick Program 295 F
- Crayon optique 390 F
- Interface joystick Z - 81 245 F

THOMSON

- Clavier Peritek 750 F
- Megabus - câble 690 F
- Extension 16 Ko T07 590 F
- Extension 64 Ko T07 70 1250 F
- Extension Incrustation 490 F
- Extension manettes et jeux 560 F
- Interface Teletel 1650 F
- Contrôleur de communication 750 F
- Imprimante thermique 2150 F
- Imprimante impact 2950 F
- Lecteur - contrôleur de disquettes 3350 F

MSX

- Extension 64 Ko Sanyo 750 F
- Extension 32 Ko Yamaha 690 F
- Clavier musical Yamaha 850 F
- Synthétiseur FM Yamaha 1450 F
- Track Ball 590 F
- Crayon optique 1290 F

LANSAY 64

- Unité centrale 2900 F
- Lecteur K 7 390 F

ACCESSOIRES

- Lecteur K 7 avec compteur 349 F
- Moniteur vert Philips TP 200 950 F
- T.V. Tensai 36 cm PAL. Secam 3150 F
- Joystick Quick Shot II 140 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Je règle par :

C. Bancaire CCP Contre-remb.
(30 F en sus)

DEMANDE DE DOCUMENTATION

Je possède un micro de marque _____

Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

Désignation des articles demandés

- _____ F
- _____ F
- _____ F
- _____ F

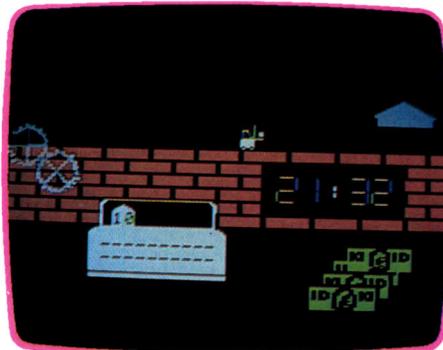
Frais de port _____ 40 F

Total TTC _____ F

LE RAPPORT DES VENTES MESURERA VOTRE EFFICACITÉ

fermé ; jeu imprimé ; et enfin jeu pour débutant où un certain nombre de choix seront faits automatiquement par l'ordinateur. Vous serez informé chaque trimestre de l'évolution du produit national brut (son augmentation reflète le volume des affaires), de l'indice des prix à la consommation (reflet de l'inflation) et de l'indice du pouvoir d'achat (qui renseigne sur l'augmentation réelle du pouvoir d'achat, inflation déduite). Puis vous apprendrez à quel taux la banque consent ses prêts à ses meilleurs clients. Pour votre entreprise, le taux sera, en fait, la somme du taux de base et d'un taux supplémentaire fonction de votre rentabilité. Vous serez ensuite informé de l'état des profits et pertes et du prix courant des marchandises, ce qui vous permettra de régler le niveau du prix de vente.

Le bilan qui vous sera ensuite présenté nécessite une analyse poussée. Il vous fournit en effet des renseignements sur la composition des actifs de la compagnie, la composition des réclamations sur ces actifs, obligations et actions. Le rapport obligations/actifs est très important car plus ce rapport augmente, plus le risque de faillite est élevé. Le rapport des ventes vous permet de juger de votre efficacité dans ce domaine. Il vous renseigne sur l'activité de vente (vous savez ainsi si vos prévisions ont été correctes ou si vous avez besoin d'aug-



menter ou de diminuer votre production), sur l'estimation de la préférence des consommateurs (les raisons probables qui leur font choisir votre produit plutôt que celui des concurrents) et vous dresse un état des performances. Enfin, un rapport de production et un inventaire courant viendront clore cette analyse instantanée de votre entreprise. Il va falloir maintenant prendre toute une série de décisions. Auparavant, vous devrez réfléchir sur la stratégie globale que vous voulez entreprendre. Ainsi, en période de récession économique, il est très malsain de jouer la carte expansionniste. Vous pouvez décider de miser à fond sur la libre concurrence ou, au contraire, préférer une politique de concertation de prix avec vos concurrents. Chaque trimestre, vous devrez

choisir le nombre d'unités de matériaux bruts à acheter. Rappelez-vous que chaque usine en produit normalement dix, mais que vous pouvez doubler cette production en consentant à une augmentation substantielle des salaires. Cependant, n'oubliez pas qu'une surproduction constante accroîtrait la probabilité d'une grève ou d'une panne d'équipement. L'établissement du prix de vente de votre produit est capital. C'est lui qui est directement responsable de votre marge bénéficiaire et de votre volume de vente. Bien sûr, la publicité aura aussi une action sur vos ventes, mais cela concernera surtout les produits de luxe et beaucoup moins les produits de première nécessité. Le budget en recherche et développement permettra peut-être à vos ingénieurs de trouver un moyen d'automatiser l'usine et de diminuer ainsi vos coûts de production ou d'améliorer le produit pour le rendre encore plus compétitif. Enfin, vous devrez décider de l'opportunité d'un prêt ou de celle de la construction d'une nouvelle usine. Dans certains cas, il vous faudra encore répondre à la demande d'un ou de plusieurs de vos directeurs. Ce jeu passionnant autorise des variations quasi infinies. Regrettons seulement que l'ordinateur ne constitue qu'un partenaire moyen. (Disquette S.S.I., Le Professeur, Apple II.)

Jacques HARBONN, Olivier HAUTEFEUILLE

13 SIMULATIONS ÉCONOMIQUES AU TILTOSCOPE



LOGICIELS	SUPPORT	MARQUE	ORDINATEURS	COMPLEXITÉ	RÉALISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
AUTO CHEF	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★★	A
CORN CROPPER	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★★	★★★★★	A
DALLAS	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★	A
AIR LINE	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	A
MANAGER	Cassette	Ere informatique	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
CARTELS & CUTTHROATS	Disquette	S.S.I. - Le Professeur	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
BUSINESSMAN	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
UNE AFFAIRE EN OR	Cassette	Free Game Blot	Oric 1/Atmos (disponible sur TO 7 et MO 5)	★★★	★★★★	★★★★	B
HIGH FLYER	Disquette	Commodore Business Machines	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	n.c.
POLITIQUE ÉCONOMIQUE	Cassette	Answare	TO 7	★★★★★	★★★	★★★	C
MULE	Disquette	Electronic Arts	C 64	★★★	★★★	★★★★★	E
MILLIONNAIRE	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★	★★★	★★★★	B
BUSINESS +	Cassette	Answare	TO 7 et MO 5	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C

HECTOR HRX

Tout est intégré...
Nous avons désintégré le prix!

2990^F TTC

64 K
FORTH 10 000 boucles
en 0,7 secondes
BASIC 10 000 boucles
en 6,9 secondes

Clavier mécanique
53 touches AZERTY
accentué : **Intégré!**

Connexion couleur
PÉRITEL : **Intégré!**

Alimentation 220 volts : **Intégré!**

Lecteur/enregistreur
digital de cassettes :
Intégré!

Connexion standard
et interface pour
imprimante parallèle :
Intégré!

Connexion de
cartouches ROM-PACK :
Intégré!

Connexion
lecteur de disquettes :
Intégré!
(Disc 2 : 2 x 360 K
ou 2 x 720 K, CP/M)

Deux connecteurs
pour connecteurs à main :
Intégrés!

CARACTÉRISTIQUES : Z80 à 5 MHz
- ROM 16 K extensible à 64 K -
RAM 64 K. Résolution
256 x 229 points individuellement
adressables, 22 x 38 et 24 x 28
(lignes x colonnes). 15 couleurs.
Notes et bruitages.
FORTH : 318 mots inclus dans le
dictionnaire de base.
BASIC 3 X : 152 mots-clés.

*plus de 100 logiciels disponibles
garantie fabricant : 1 an
pièces et main d'œuvre*

EN OPTION AVEC VOTRE HECTOR HRX :

- Le Dictionnaire du BASIC d'HECTOR : 120 F
- 102 programmes pour HECTOR HRX : 120 F
- (par J. Deconchat - PSI)
- 100 kilos de programmes pour votre HECTOR.
Volumes 1 et 2. Le volume : 70 F
- Nos sélections de logiciels :
A : Pour jouer : Balade dans Paris +
Mémo Quat'saisons + Le Dragon du Donjon : 290 F
- B : Pour apprendre : Toute la Conjugaison +
Vidéograph + Orthographe : 490 F
- C : Pour gérer : COLBERT (gestion de compte
chèques) + Répertoire : 290 F
- D : AUTOFORMATION au BASIC 3 X : 350 F
(5 cassettes, 9 leçons)

Livré avec votre HECTOR HRX

(418 pages de documentation)
La Pratique du Forth,
la Pratique du Basic 3 X,
Apprenez à piloter
votre HECTOR.
Câble de liaison Péritel (télévision
couleurs). Cassette BASIC 3 X.



Nom _____ Adresse _____

Code postal _____

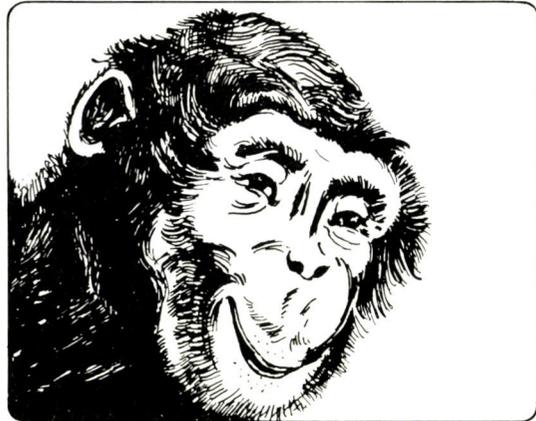
Je désire : (à titre gratuit) recevoir votre documentation HECTOR HRX recevoir votre catalogue de logiciels pour HECTOR, AMSTRAD, MSX recevoir votre catalogue de périphériques et extensions pour HECTOR

Je passe commande : HECTOR HRX : 2990 F TTC + port forfait : 150 F Sélection de logiciels A : 290 F TTC + port : 12 F
 Sélection de logiciels B : 490 F TTC + port : 12 F Sélection de logiciels C : 290 F TTC + port : 12 F
Le port des logiciels est gratuit s'il accompagne l'achat d'un HRX.

Je choisis de payer : par chèque, ci-joint à la commande contre remboursement au livreur je demande votre dossier de crédit 12 mois

VENTE SUR PLACE du LUNDI au VENDREDI de 12 h à 19 h, le SAMEDI de 9 h à 12 h

7 rue Rougemont 75009 PARIS - Tél. (1) 824.39.56



*le plus grand
choix
les plus petits
prix*

COCONUT

INFORMATIQUE

COMMODORE 64		SPECTRUM	
POLE POSITION	140 C	BRUCE LEE	110
RAID ON BUGELING BAY ..	140 C	ALIEN 8	120
PIT STOP II	520 D	KNIGHT LORE	120
ON COURT TENNIS	140 C	GHOSTBUSTERS	90
ONE ON ONE	120 C	BUCKROGERS	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	199 K	STRONTIUM DOG	120
ARCHON I	140 C	MATCHDAY	95
AUTOMAN	140 C	MONTY IS INNOCENT ..	120
AMAZON	290 D	HELLFIRE	120
ALIEN	140 C	LODE RUNNER	120
AZTEC CHALLENGE	120 C	RAID OVER MOSCOW ..	90
AGENDA FRANÇAIS	520 K	PROJECT FUTURE	95
ANT ATTACK	130 C	LAZY JONES	95
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190 D	SCHOOL DAYS	95
ASTRO CHASE	150 C	SPACE SHUTTLE	120
AZTEC DATAMOST	420 D	ZAXXON	90
ARCHON II	415 D	GIFT FROM THE GODS ..	99
ATTACK OF MUTANTS		HIBBIT	150
CAMELS	135 C	SCRABBLE	310
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400 D	SIR LANCELOT	120
BUCKROGERS	140 C	WHEELIE	120
BREAK FEVER	140 C	TYLER	99
BROADSIDES	490 D	SCRIPTUM	250
BC'S QUEST FOR TIRES ..	140 C	TRAVEL WITH TRASHMAN	110
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210 C	JASPER	110
BRUCE LEE	120 C	HURG	170
BRUCE LEE	140 D	KNIGHT DRIVER	110
BLUE MAX	110 C	PEDRO	50
BLUE MAX	140 D	CHEQUERED FLAG	45
BEACH HEAD	110 C	FIGHTER PILOT	70
BEACH HEAD	140 D	TWIN KINGDOM VALLEY ..	70
BALTIC 1985	480 D	AVALON	120
CONGO BONGO	130 C	AD ASTRA	120
CONAN	190 D	ANT ATTACK	120
CHOPFLIFTER	140 C	THE QUILL	205
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210 C	MULTIFICHIER	250
COMBAT LYNX	130 C	BRIAN BLODDAXE	120
COLOSSUS CHESS	200 C	ANDROID 2	120
DAVID MIDNIGHT MAGIC ..	140 C	BASIC ETENDU	180
DRAGONWORLD	290 D	BLUE MAX	120
DATA BASE	210 C	BILLY BLUEBOTTLE	110
DALLAS QUEST	190 D	BATTLE CARS	110
DRELBS	120 C	BEACH HEAD	110
DISCO TRANSFERT K7/DISK	210 C	BLUE THUNDER	120
EUROPE	210 C	CYCLONE	120
EUREKA	250 C	COMBAT LYNX	130
F15 STRIKE EAGLE	190 D	CODE NAME MAT	100
FLIGHT SIM II FRANÇAIS ..	510 C	COBALT	50
FLIGHT SIM II FRANÇAIS ..	570 D	DANGER MOUSE	120
FLAK	130 C	DELTA WING	110
FARENHEIT 451	290 D	DALEY'S THOMPSON	
FIGHTER PILOT FRANÇAIS ..	120 C	DECATHL	110
FIGHTER PILOT FRANÇAIS ..	180 D		
FOOTBALL MANAGER	120 C		
FORT APOCALYPSE	100 C		
FORT APOCALYPSE	140 D		
FRAK	130 C		
GRYPHON	120 C		
GRAND MASTER FRANÇAIS	210 C/D		
GHOSTBUSTERS	140 C		
GHOSTBUSTERS	240 D		
HALL OF THE THINGS	130 C		
HARD AT MACK	140 C		
HUNCHBACK II	120 C		
HARRIER ATTACK	120 C		
INDIANA JONES	140 C		
INJURED ENGINE	320 D		
JET SET WILLY	120 C		
KNIGHT OF THE DESERT ..	480 D		
LE VOYAGEUR DU TEMPS ..	140 C		
LODE RUNNER	140 C		
MANDRAGORE	250 C		
MYCHESS II	160 C		
MYSTIC MANSION	120 C		
MAX	210 C		
MASK OF THE SUN	380 D		
MANIC MINER	120 C		
NATO COMMANDER	150 C		
NATO COMMANDER	190 D		
PIERRE MAGIQUE	140 C		
PSYTRON	120 C		
PITFALL II	130 C		
QUESTRON	520 D		
RENDEZ VOUS WITH RAMA	290 D		
RAID OVER MOSCOW	130 C		
RAID OVER MOSCOW	190 D		
SIMON'S BASIC	765 D		
SPITFIRE ACE	140 C		
SENTINEL	140 C		
STELLAR 7	140 C		
SPACZ SHUTTLE	140 C		
SPY VERSUS SPY	140 C		
SPY HUNTER	140 C		
SCRABBLE FRANÇAIS	350 C		
SUMMER GAMES	180 C		
STRIP POKER	140 C		
SOLO FLIGHT FRANÇAIS ..	210 C/D		
TIGERS IN THE SNOW	320 D		
TAPPER	120 C		
THE STAFF OF KARNATH ..	170 C		
THE HULK	140 C		
THE HOBBIT	140 C		
ULTIMA III	810 D		
VALHALLA 64	190 C		
ZIM SALABIN	160 C		
ZAXXON	160 C		
DEATH CHESS 5000	110		
EMPIRES	250		
EUREKA	250		
ENDURO	110		
FOOTBALL MANAGER	110		
FRANKENSTEIN	120		
FULL THROTTLE	100		
FIGHTER PILOT	110		
FORTH	295		
FRED	90		
HERO	110		
HARRIER ATTACK	90		
HUNCHBACK	90		
JUMP CHALLENGE	120		
JACK AND THE BEANSTALK	120		
JET SET WILLY	90		
KUNG FU	100		
LA VILLE FANTOME	140		
LA TOMBE DU PHARAON ..	140		
LA MONTAGNE MAGIQUE ..	140		
LORDS OF MODNIGHT	140		
MATCHPOINT	120		
MUGSY	120		
MR WIMPY	95		
M CODER II COMPILATEUR	150		
OMNICALC II	250		
PASCAL	250		
PSYTRON	110		
PINBALL WIZARD	120		
SHERLOCK HOLMES	160		
SABRE WOLF	120		
TERRORHAWKS	110		
TIR NA NOG	140		
THE HULK	140		
TORNADO LOO LEVEL	120		
TRASHMAN	110		
UNDERWURLDE	140		
VOX	185		
VOICE CHESS	95		
VALHALLA	170		
WALKARIE 17	120		
3D MOVER	185		
M. S. X.			
BANCO GEST	220 C		
TURBOAT	220 K		
BOMBERMAN	220 K		
HELI TANK	220 K		
BOOGIE	220 K		
FIRE RESCUE	220 K		
CONDORI	220 K		
DAVID II	220 K		

ment. Cela, il y en aura toujours qui le feront, même si la tentation de brader du matériel pour vendre du logiciel est en grande partie passée. »

Cet avantage d'être une machine unique possède en lui-même un effet boomerang. Habitué à s'accrocher à quelques notions simples de base, à classer - hâtivement et un peu arbitrairement - les micro-ordinateurs en catégories rassurantes, le public risque d'être désorienté. L'EXL 100 transgresse ces poncifs, et préfigure le marché futur. Mais il est toujours difficile aux précurseurs de s'imposer. Le père de famille peut ne pas saisir immédiatement le « plus » qu'un tel micro apporte, le commerçant ou le membre d'une profession libérale ne pas le prendre au sérieux. Le pari n'est pas encore gagné. Jusqu'à présent, l'EXL 100 a été présenté et ressenti comme destiné à une utilisation familiale classique. Aujourd'hui, il endosse sans rougir le qualificatif de « personnel ». Un créneau lui aussi fort encombré, où les plus grands noms se préparent à une lutte sans merci, et où règne l'escalade à la puissance. Tout cela n'impressionne pas outre mesure le directeur d'Exelvision. Et vis-à-vis de ses concurrents familiaux, il garde son franc-parler.

« Le M.S.X. est un produit terriblement vieux. Au point de vue technologique, il est complètement obsolète. C'est pratiquement un TI99/4A équipé d'un microprocesseur Z80A, au lieu de 9900. Là réside la principale différence. Mais le contrôleur d'écran par exemple, est le même. Le générateur de son également. Le standard M.S.X. est dépassé. D'ailleurs il ne compte pas aux Etats-Unis. Quant aux sociétés qui sortent un nouveau modèle tous les ans, elles égarent les consommateurs. Certaines se lancent dans la course aux kilooctets. Cette course est ridicule. Tout le monde sait qu'un microprocesseur huit bits ne peut pas adresser plus de 64 K, à moins d'effectuer l'adressage page par page. Bien sûr, un seize bits permet d'adresser beaucoup plus de mémoire. Mais il faut rester prudent pour l'utilisation de ces produits. Ce sont un peu comme des voitures américaines. Enorme

moteur huit cylindres, climatisation, sièges Pullman. Pour finalement être affecté exactement à la même utilisation qu'une vulgaire automobile à moteur quatre cylindres. Les ordinateurs seize bits nécessitent une importante mémoire vive pour la gestion vidéo. Et pour être efficaces, ils ont besoin de nombreux et puissants utilitaires, qui coûtent cher. Il faut pourtant reconnaître que la tendance du marché est à l'augmentation de la puissance. »

Pour cette année, Jacques Palpacuer est confiant.

« Nous devrions assister à la consolidation du marché français. Notre ambition est de prendre 15 à 20 % du marché domestique national, et de devenir le second de Thomson. Nous voulons participer à l'implantation

l'achat. Les grandes surfaces de la micro-informatique ne sont valables que pour celui qui a déjà réalisé son choix, et vient acheter un modèle très précis. Pour tous les autres, les petites boutiques présentant une sélection de quelques machines sont beaucoup plus performantes. La distribution a un rôle de sélection des produits à effectuer. Les vendeurs peuvent dans ce cas donner des conseils, et suivre quelques marques qu'ils connaissent bien. Les meilleures ventes d'EXL ont été réalisées dans des magasins proposant un choix réduit de marques. »

Pour les prochains mois, Jacques Palpacuer voit se dessiner une segmentation du marché en deux parties. D'une part les ordinateurs dont le système complet revient à environ 7 000 ou

pied ferme, pas plus impressionnée devant les géants américains que devant leurs concurrents français. Exelvision n'est pas Thomson. Monsieur de la Palice lui-même aurait pu le remarquer. Pourtant cette constatation n'est pas inutile. Les deux sociétés présentent des manières différentes d'aborder le marché de la micro-informatique familiale.

D'un côté une entreprise puissante, ancienne, dont le nom est connu de tous pour ses succès dans l'électro-ménager. Le nom à lui seul constitue déjà un passeport pour les ventes. Et l'on voit des TO 7 et des MO 5 dans des émissions d'informatique à la télévision. Une publicité à faire rêver n'importe quel responsable marketing.

De l'autre, une entreprise jeune, de taille réduite. Tout est à construire : la machine, bien sûr, mais surtout un nom, une image de marque. Pour y parvenir, il faut réussir. Mais pour réussir, une bonne image de marque est indispensable... Pourtant, les hommes d'Exelvision sont bien décidés à briser ce cercle vicieux. Leur importante campagne publicitaire en témoigne. Ils ont misé sur un produit original, et s'y tiennent. Plusieurs sociétés de logiciels écrivent actuellement des programmes pour l'EXL 100, malgré le handicap d'un parc de machines encore limité pratiquement aux frontières de l'hexagone.

Petit à petit, l'ordinateur s'entoure d'une gamme complète de périphériques, accentuant son originalité. Les sceptiques ricangent, et attendent cette équipe d'empêcheurs de tourner en rond au tournant. Est-ce par jalousie ? En tout cas, Exelvision propose une autre voie pour entrer dans l'informatique, et espère que nombreux seront ceux qui la suivront. Mais rien n'est encore gagné. Les consommateurs sont sollicités de toutes parts, et le marché de la micro-informatique évolue à une vitesse effrayante. Exelvision affirme que son système modulable est conçu pour durer. Mais qui peut prédire l'avenir ? David vainquit Goliath par la ruse. Cette histoire se déroulait en des temps bibliques. Aujourd'hui, le combat connaîtrait-il la même issue ? ■

Propos recueillis par Parice DESMEDT

Un créneau fort encombré où les plus grands noms se préparent à une lutte sans merci

de l'informatique, aussi bien dans les foyers que dans le milieu scolaire. Nous sommes bien partis pour réussir. Sur les deux derniers mois de l'année dernière, nos ventes ont représenté environ 10 % du marché. 20 000 machines ont été implantées, dont 15 000 réellement vendues. Et je ne cherche pas à gonfler mes chiffres. Ils peuvent être facilement vérifiés par plusieurs recoupements. »

Les ventes de Noël ont d'ailleurs été plutôt décevantes pour certains, qui attendaient une véritable explosion. Jacques Palpacuer avance une explication.

Il y a d'abord la difficulté d'estimer les chiffres des ventes futures. Un optimisme démesuré a emporté une partie des vendeurs, qui ont surestimé la vitesse d'expansion du marché. Mais il y a également ceux qui ont proposé trop de produits différents. Ceux-là ont connu l'échec. Devant une multitude de micro-ordinateurs aux performances proches les unes des autres, le client est perdu. Il hésite, puis finalement renonce, ou diffère

8 000 francs, de l'autre ceux qui tournent autour de 15 000 francs. « Le fossé est énorme entre les deux. Pour les premiers, l'achat est assez semblable à celui d'un magnéscope ou d'une chaîne haute fidélité de qualité. Les seconds réalisent au contraire un véritable investissement devant lequel on hésite beaucoup plus. A ce propos, ne comparons pas la France aux Etats-Unis. Outre-Atlantique, le marché est beaucoup plus mûr, la bonne santé de l'économie américaine et du dollar jouent également un rôle. De plus, il est impossible de transposer simplement les prix américains en francs. Là-bas, les taxes sont très faibles, certains distributeurs s'accordent des marges de quelques pour-cents seulement. Ajoutez encore à cela les bénéfices de l'importateur, et vous voyez une machine proposée aux Etats-Unis à 5 000 dollars, valoir presque 8 000 francs en France. »

L'équipe d'Exelvision attend donc les nouveautés yankees de

Norsoft

« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS! »

« Un futur classique! » (SVM n° 60)

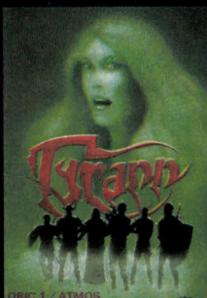
(Jeux & Stratégie n° 30)

« Un jeu captivant! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

Tyrann sera bientôt disponible sur :
THOMSON MO5
AMSTRAD CPC 464
La Société INITIEL
Editera une version
Exelvision EXL 100



A tous les FANS de TYRANN
C'est parti!!!

« Le Fer d'Amnukor »

(Tyrann II)

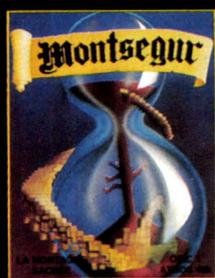
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois
plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

Contactez **NORSOFT** 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69

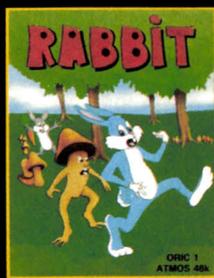
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

Norsoft - c'est aussi ...



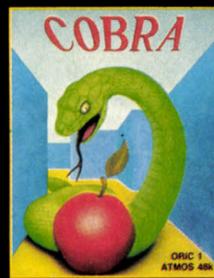
MONTSEGUR - La montagne sacrée
de **Christian Hugel**

Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du xx^e au xii^e siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne! Partez à la recherche du St Graal. Les Cathares vous attendent!!!



RABBIT de **Joël Brunet**

Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 koctets écrits entièrement en assembleur. **Possibilité de jouer à deux en même temps!** Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de **Philippe Marti**

Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir

- 1 exemplaire de TYRANN à 185 F
 1 exemplaire de RABBIT à 140 F
 1 exemplaire de COBRA à 140 F
 1 exemplaire de MONTSEGUR à 140 F
TOTAL

Je joins un chèque bancaire ou CCP
à l'ordre de NORSOFT de

Cochez les cases
correspondantes

+ port 20 F
Total F

A L'EAU? NE COULEZ PAS!

Venger la défaite de Trafalgar ?

Pas si facile, même si votre bâtiment est armé de 74 canons.

Le combat naval, à la fin du XIX^e siècle est un terrible pas de deux, et les Anglais mènent la danse.

Avec *Broadsides*, une disquette SSI pour *Apple II*, la perfide Albion vous lance un défi. Ne la faites pas attendre. Et pour une fois, tirez les premiers...

A-Dieu-vat ! L'ordre vient de fuser. Le capitaine, de son poste d'observation, sur la dunette, suit le grouillement provoqué par le virement de bord. Pendant de très longues minutes, l'équipage choque des écoutes, en borde d'autres, dans un ballet réglé comme une horloge. Un virement de bord, vent debout, sur un bâtiment comme l'Herкулès, 74 canons, dure - si tout se déroule bien - plus de trois minutes. Une éternité lorsque l'ennemi s'approche toutes voiles dehors et s'apprête à faire parler la poudre. Le combat naval, à l'orée du XIX^e siècle, atteint une certaine perfection.

Couler l'adversaire, un art difficile

Les voiliers de combat, améliorés au fil des siècles, sont devenus de redoutables machines de guerre. L'engagement entre deux navires ennemis est une épreuve dont la victoire revient au plus déterminé, au plus rusé, au meilleur manœuvrier et tacticien. Le mieux armé des bâtiments commandé par le plus expérimenté des capitaines ne sort jamais indemne d'un combat naval. Il s'agit surtout de couler l'adversaire ou de se rendre maître de son navire avec le minimum de dégâts. C'est un art qui exige une longue expérience, acquise au cours des



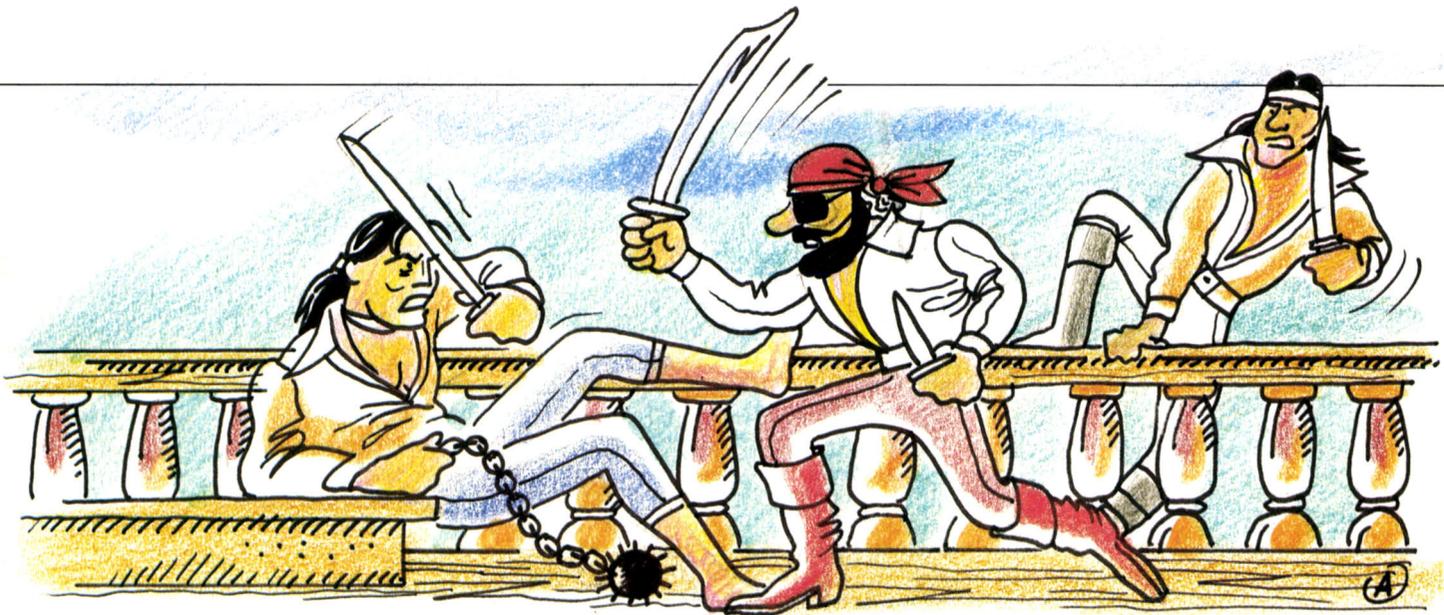
Le Constitution, plus rapide (4 nœuds contre 2,4 nœuds), commence à manœuvrer.

années passées à bourlinguer sur toutes les mers du globe.

Broadsides teste vos capacités à prendre le commandement d'une unité de l'une des grandes puissances de l'époque napoléonienne. Comme tout ce qui exige une tactique subtile, le schéma général est simple.



Au début du jeu, les deux navires se trouvent côte à côte. La cannonnade s'engage immédiatement.



Chaque navire cherche à se placer de manière à profiter de la puissance maximum de ses canons, tout en se trouvant dans l'angle mort de tir de l'ennemi. Les bouches à feu se trouvent sur les flancs du bateau. Le tir est pleinement efficace dans un angle de 30° seulement sur chaque bord. Il suffit de venir se placer par 45° vis-à-vis de l'adversaire pour être hors de portée de ses canons, tout en conservant le maximum de chances de l'atteindre. Toute la difficulté consiste à acquérir cette position de force. Face à un navire immobile, les novices trouveront déjà difficile la réussite de ce placement. Face à un ennemi qui manœuvre lui aussi, le commandement devient un art véritable. Les premiers combats menés contre l'ordinateur se soldent généralement par un naufrage assez rapide... Les décisions ne souffrent aucune tergiversation : le moindre temps mort profite à l'adversaire. Même la plus petite erreur peut se révéler fatale.

Broadsides propose deux modes de jeu, « arcade » ou « tactique ». En mode « arcade », le combat se déroule plus rapidement. Virements de bord et recharge des canons ne durent que quelques secondes, et le nombre des possibilités de manœuvres et de tirs est plus restreint. Ce mode



A bord du *Constitution*, le cri de « aye, aye, Sir » indique que l'ordre a bien été retransmis.

conviendra aux débutants, qui pourront ainsi se « faire la main » plus facilement, assimiler les différentes possibilités tactiques, ainsi qu'à ceux qui préfèrent la rapidité d'action aux longues manœuvres. Même s'il ne s'agit pas d'un jeu d'action (l'emploi du mot « arcade » ne doit pas prêter à confusion), les réactions doivent être immédiates. Dès la première seconde du jeu, l'ordinateur fait feu sans relâche, et colle au plus près, à chacune de vos manœuvres. Il est impératif d'opérer au plus vite si l'on veut éviter le carnage.

Cannonade ou déroboade...

Et dès les premières secondes il est indispensable d'examiner les caractéristiques des deux bâtiments : puissance de feu, temps nécessaire aux virements de bord, à la recharge des canons, vitesse maximum. Pour sortir vainqueur du combat, il faut savoir aussi utiliser au mieux les différences des deux navires. Si l'on possède une plus grande puissance de feu et une solidité supérieure, qui se paient par une vitesse et une manœuvrabilité inférieures, il peut se révéler payant d'opter d'entrée pour une cannonade à outrance, pour prendre un avantage décisif dès les premières secondes. Car les dommages subits sont pris en

compte, et apparaissent à l'écran. Des voiles endommagées, un mât cassé ralentissent la marche, rendent plus difficile les virements de bord. Si au contraire on commande un navire plus rapide mais moins bien armé, il est recommandé de manœuvrer au plus vite pour échapper aux tirs ennemis, et venir se placer en position favorable. Mais le jeu ne prend sa véritable dimension qu'en mode « tactique ».

Le nombre des commandes s'élève à seize. Il est possible de retourner vers le port, pour fuir l'ennemi et effectuer des réparations, accélérer, maintenir ou ralentir l'allure, réduire, maintenir ou augmenter la surface de voile, préparer les canons pour un tir de boulets, de chaînes (pour déchirer les voiles de l'adversaire) ou de mitraille (pour tuer les hommes d'équipage), viser la coque ou les voiles, faire feu selon différentes distances de tir, virer de bord. Toutes ces options défilent les unes à la suite des autres, en appuyant sur une touche, et sont activées par une autre touche. Au début, le nouveau joueur est fortement handicapé face à l'ordinateur, car il doit d'abord retrouver l'ordre qu'il veut donner. Et pendant ce temps, il subit les salves de l'adversaire, et voit peu à peu son propre navire se détériorer. Les deux voiliers sont en effet repré-



Le *Constitution* est en position idéale. Il profite en plus d'une saute de vent favorable.



Les deux navires se sont éloignés l'un de l'autre. L'écran représente maintenant 1 200 yards

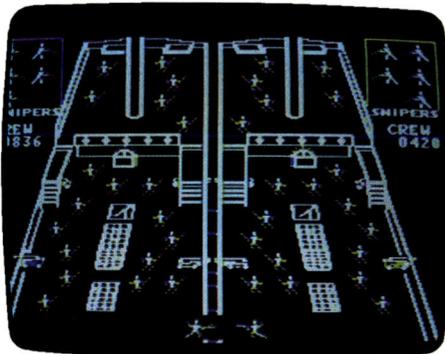


L'Constitution est en position favorable, mais loin de son adversaire, et arrêté bout au vent.

sentés sur l'écran, et l'on peut suivre les dégâts subits par chacun d'eux : voiles déchirées, mat abattu, et même naufrage corps et biens...

Le combat se déroule en temps réel. Il s'engage à six heures du matin et s'arrête à six heures du soir, si aucun des deux protagonistes n'est parvenu à l'emporter. Une horloge indique l'heure en permanence. Elle tourne plus ou moins vite selon le degré de vitesse choisi au début du jeu. Les douze heures d'engagement durent dans le jeu une dizaine de minutes à plus d'une heure. Chaque manœuvre demande un certain temps, variable selon le type de bateau choisi. Plusieurs couples sont proposés, et il est également possible de définir son propre navire en choisissant son armement. Sa vitesse et sa manœuvrabilité seront alors calculées automatiquement. Si l'on se mesure à l'ordinateur, on pourra de la même façon « fabriquer » son propre adversaire, ce qui permet de « tricher » un peu, en lui attribuant des faiblesses. Les joueurs confirmés, au contraire, auront la possibilité d'affronter un adversaire à leur mesure, renouvelant ainsi l'intérêt du jeu.

Les cas de figure au cours de la bataille sont très nombreux. Mais quelques grandes tactiques prédominent. Si l'on se trouve sur

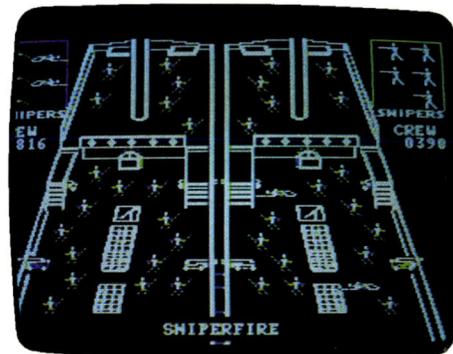


L'abordage a commencé. Au premier plan, deux adversaires se battent à l'épée.

un voilier rapide, il est impératif de refuser le duel de canons à bout portant : le naufrage serait presque garanti ! Il vaut mieux également éviter l'abordage, puisqu'un navire rapide transporte généralement des troupes moins nombreuses. Un affrontement au corps à corps serait suicidaire à un contre deux. La victoire appartient toujours à celui qui sait amener le combat sur son propre terrain. Il faut donc envoyer toute la toile pour se dégager le plus vite possible du tir ennemi, éventuellement tirer un petit bord pour s'en éloigner, et obliger de cette manière votre adversaire à manœuvrer. Mais dès qu'il a donné l'ordre de changer de direction, il faut revenir sur lui. Plus lourd et plus lent, il perd à chaque manœuvre de précieuses secondes. Il devient alors plus facile de se placer en position favorable et de tirer des chaînes dans ses voiles pour réduire encore sa vitesse et sa manœuvrabilité. Quand il sera suffisamment endommagé, il conviendra de tirer aux boulets sur sa coque pour provoquer le naufrage, à moins que le combat ait déjà suffisamment éclairci les rangs des marins adverses pour pouvoir tenter un abordage.

Duels et mousquetades

L'abordage est la seconde phase du jeu, à vrai dire moins prenante que la partie tactique. On regrette un véritable jeu d'action, et les différentes possibilités pour mener l'abordage ne sont pas très évidentes. Celui qui aborde avec une nette supériorité en hommes a toutes les chances de remporter la victoire. Mousquetades alternent automatiquement avec duels à l'épée. On

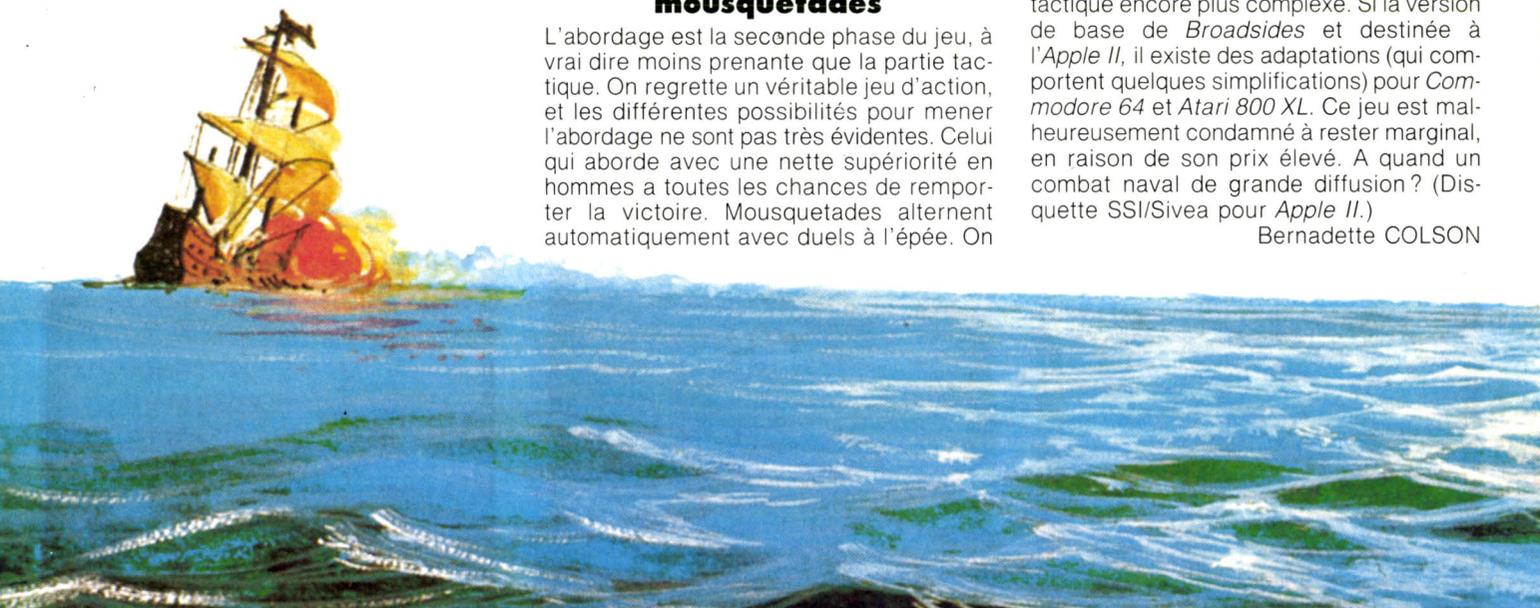


C'est enfin au tour des arquebusiers d'entrer en action. Les morts jonchent le sol.

choisit la cible de tir : les arquebusiers ennemis, le pont rempli des troupes prêtes à se lancer à l'abordage, ou même - cas désespéré - son propre pont si celui-ci est déjà envahi par un grand nombre d'assaillants. Pour les duels à l'épée, il est possible de choisir une attitude de défense ou d'attaque. Les coups portés seront plus ou moins meurtriers, mais aussi plus ou moins risqués pour la vie de ses propres troupes. Le combat se poursuit jusqu'à la victoire de l'un des équipages ou jusqu'au désengagement, si les grappins sont coupés. La tactique retenue pour l'abordage dépendra du rapport des forces. L'équipage le moins nombreux devra adopter une attitude défensive, pour tenter de reprendre le large, tout en faisant tirer sur le pont adverse.

Broadsides est un jeu original, unique en son genre, et difficilement classable dans une catégorie particulière. La phase des manœuvres en mer, la plus intéressante, demande un bon sens tactique, allié à une grande vitesse de décision. Lorsque deux joueurs s'affrontent, ils jouent simultanément, comme dans un jeu d'action, chacun donnant ses ordres avec une partie du clavier. En observant le tableau de commande de l'adversaire, il est donc possible d'anticiper sur ses manœuvres, ce qui rend la tactique encore plus complexe. Si la version de base de *Broadsides* est destinée à l'*Apple II*, il existe des adaptations (qui comportent quelques simplifications) pour *Commodore 64* et *Atari 800 XL*. Ce jeu est malheureusement condamné à rester marginal, en raison de son prix élevé. A quand un combat naval de grande diffusion ? (Disquette SSI/Sivea pour *Apple II*.)

Bernadette COLSON





LA PIEUVRE PAR L'ŒUF

Alien. Un monstre jailli de nulle part, horreur tentaculaire et interstellaire ressuscité par ce jeu de détective, de rôle et d'aventure à la fois. Aurez-vous le courage d'aller au bout de ce programme pour Spectrum 48 K.

Alien fait partie de cette nouvelle génération de jeu à tendances multiples. En effet, c'est tout à la fois un jeu de détective et d'aventure, mais le système utilisé s'apparente aussi et surtout à celui des jeux de rôle. La toile de fond est basée sur celle du film du même nom. Le vaisseau commercial interstellaire « Le Nostromo » retourne vers la Terre après une longue période d'absence. Les sept membres d'équipage sont maintenus en hibernation par l'ordinateur de bord, « Mère », pour leur éviter un voyage long et fatigant.

Mais l'ordinateur décide tout à coup de réveiller tous les membres d'équipage, alors que le vaisseau n'a encore parcouru que la moitié de la distance totale. « Mère » explique alors au capitaine Dallas, qu'elle les a réveillés car elle a perçu un message se répétant de manière rythmique et pouvant être un S.O.S. Ce signal provient d'une planète mystérieuse au sujet de laquelle nos astronautes n'ont aucun renseignement.

Après un atterrissage particulièrement difficile (il va falloir plus d'une journée pour réparer les dégâts), Dallas, Kane et Lambert se préparent à quitter le navire et à explorer cette planète. Ils découvrent l'entrée d'une caverne et au fond de celle-ci, ils aperçoivent un nid. S'approchant, pour mieux regarder, ils se rendent compte qu'un des œufs est sur le point d'éclore. Une créature ressemblant à une pieuvre s'en extrait, saute d'un bond sur le casque de Kane et le rend inconscient. De retour au vaisseau, toutes les tentatives pour débar-

rasser Kane des tentacules du monstre s'avèrent infructueuses, d'autant que le sang de la bête est en fait un acide surpuissant qui détruit tout à son contact. Pourtant quelques heures plus tard, le monstre quitte de lui-même la gorge de Kane et l'on retrouve plus tard sa carcasse. Mais tout ne semble pas fini pour autant. En effet, peu de temps après que Kane ait repris ses esprits, il est pris d'un violent malaise et ses



amis assistent, horrifiés, à la naissance d'un nouveau monstre sortant de sa poitrine et s'enfuyant aussitôt dans les coursives. L'équipage abandonne dans l'espace le corps du malheureux Kane et la chasse au monstre va commencer.

Le but du jeu est de détruire le monstre, ou tout au moins de l'expulser du « Nostromo ». Ainsi, vous pouvez embarquer avec trois membres d'équipage sur la navette de sauvetage, en abandonnant derrière vous le vaisseau programmé pour l'autodestruc-

tion. Bien sûr, il ne faut pas que la bête ait réussi à vous suivre ou que l'une des trois personnes embarquant ait déjà été contaminé. Votre tâche sera compliquée par le fait que vous ne savez justement pas au début lequel des membres d'équipage est en fait un androïde.

Vous contrôlez à volonté les sept membres d'équipage. Chacun d'eux est bien entendu doté d'une personnalité propre et vous devez absolument en tenir compte pour leur donner des ordres.

Voici les différentes personnalités : Brett, l'un des officiers des machines, est plutôt cynique, rebelle et peu actif et il est difficile de se fier à lui. Ash, le responsable scientifique est discret, brillant mais parfois illogique. Kane, l'officier exécutif est, pour sa part, plutôt direct, imaginatif, prudent et loyal. Lambert, la femme navigateur, est adroite et intelligente, mais timide et elle a tendance à se paniquer facilement. Dallas, le capitaine, est un leader solide et courageux, sur lequel on peut compter. Ripley, la femme officier, est volontaire, autoritaire, ambitieuse mais aussi pleine de ressources. Enfin Parker, l'officier des machines, est physiquement fort, plutôt bête et potentiellement rebelle. Une fois que vous avez choisi de quel membre vous désirez vous occuper, vous pouvez lui faire accomplir une action parmi celles qui vous sont proposées. Ces actions sont variables en fonction du moment et du lieu où se trouve le personnage. En général, les membres de l'équipage peuvent se déplacer, prendre, utiliser ou poser un objet, retirer la grille du ►

2 MAGASINS :
ouverts du lundi
au samedi

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

RUN
INFORMATIQUE

RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

LES "PRO" DES LOGICIELS ET DES MATÉRIELS

LE COIN DES AFFAIRES

RAID OVER MOSCOW K7 90,00 F
BEACH HEAD K7 89,00 F

LES DEUX .. Réf. Afs 001 ~~179€~~ pour 169,00 F

CONSULTEZ-NOUS
pour vos achats de 64...
nombreuses
PROMOTIONS

**... TOUJOURS
DU NOUVEAU...**

A VOUS DE JOUER !!!

nouveau

ATARI

U.S. GOLD POUR ATARI

PACMAN Réf. 50046 (K7) 129,00 F
DIG DUG Réf. 50047 (K7) 129,00 F
MR DO Réf. 50048 (K7) 129,00 F
CONAN LE BARBARE (Disk)
Réf. 50049 195,00 F
DROPZONE Réf. 50043 (K7) 139,00 F
DROPZONE Réf. 50044 (Disk) 165,00 F
SPITFIRE ACE
61001 (K7) 160,00 F 61002 (Disk) 190,00 F
F 15 STRIKE EAGLE
90595 (K7) 195,00 F 90596 (Disk) 205,00 F

SPECTRUM

nouveau

GREMLINS Jeu d'aventure graphique inspiré
du fameux film.
64 Réf. 2457 (K7) 157,00 F
SPECTRUM Réf. 40098 (K7) 157,00 F
WORLD SERIES BASE BALL
Du sport US. On s'y croit!
64 Réf. 2446 (K7) 120,00 F
SPECTRUM Réf. 40097 120,00 F

GROG'S REVENGE

(la suite de BC QUEST,
encore plus dingue !)

Réf. 2458 (K7) 130,00 F
Réf. 2465 (Disk) 165,00 F
BOUNCY BOB STRIKES BACK
Réf. 2458 (K7) 157,00 F
Réf. 2465 (Disk) 169,00 F
DROPZONE. Fabuleux, du super galactique !
Réf. 2460 (K7) 130,00 F
Réf. 2461 (Disk) 169,00 F
DOUGH. Du super SYNISOFT.
Réf. 2462 (K7) 130,00 F
Réf. 2463 (Disk) 169,00 F
HUNCHBACK AT THE OLYMPICS
Réf. 2464 (K7) 119,00 F
SENTINEL
Réf. 2313 (K7) 130,00 F
Réf. 2314 (Disk) 169,00 F
SPITFIRE ACE
2337 (K7) 160,00 F 2338 (Disk) 190,00 F
F 15 STRIKE EAGLE
2115 (K7) 195,00 F

JEU D'ÉCHECS
COLOSSUS CHESS :
2073 (K7) 170,00 F 2074 (Disk) 220,00 F

nouveau



AMSTRAD CPC 464

	COMPTANT		CRÉDIT CÉTELEM	
1	CPC 464 Moniteur monochrome 2990F	300 F par mois 10 mensualités	Apport comptant 338 F	TEG 24,90 % Coût total du crédit avec assurance 338 F
2	CPC 464 Moniteur couleur 4450F	400 F par mois 11 mensualités	Apport comptant 548 F	TEG 24,90 % Coût total du crédit avec assurance 548 F

Au magasin:

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR PLACE

Offre préalable CETELEM réalisée en télétransmission par Modem ou Minitel.
REPONSE IMMÉDIATE. (Pièces à fournir)
Vous pouvez partir avec VOTRE MATÉRIEL.

Par correspondance:

Nous indiquons votre choix et nous faire parvenir les pièces*

STAR COMMANDO 67001 (K7) 95,00 F
BRIDGE PLAYER 67007 (K7) 125,00 F

TANKBUSTERS
Réf. 67045 (K7) 120,00 F

COMBAT LYNX
Réf. 67046 (K7) 105,00 F

GHOULS
Réf. 67010 (K7) 65,00 F

GRAND PRIX DRIVER **nouveau**
Réf. SOFT 410 (K7) 99,00 F

FLIGHT PATH
Réf. 67003 (K7) 115,00 F

HUNCHBACK
Réf. SOFT 432 (K7) 99,00 F

JET SET WILLY
Réf. 67031 (K7) 120,00 F

MUNCH IT
Réf. 67025 (K7) 99,00 F

MOON BUGGY
Réf. 67026 (K7) 120,00 F

DRAGONS GOLD
Réf. 67014 (K7) 99,00 F

CLIMB-IT
Réf. 67019 (K7) 105,00 F

SURVIVOR
Réf. 67020 (K7) 120,00 F

3-D MONSTER CHASE
Réf. 67022 (K7) 99,00 F

CHOPPER SQUAD
Réf. 67011 (K7) 75,00 F

JEUX D'AVENTURE **nouveau**
(en Anglais - notice en Français)

MISSION * 1
Réf. 67004 (K7) 140,00 F

THE TRIPODS
Réf. 67016 (K7) 175,00 F

ÉDUCATION

L'ÉLECTRICITÉ EN CLASSE DE 4*

L'électricité en classe de 4* n'est ni un cours ni un jeu. Ce programme vous permettra de vérifier et d'approfondir vos connaissances. C'est aussi un très bon programme de recentrage des connaissances pour les plus âgés.
Réf. 67043 (K7) 160,00 F

LA PHYSIQUE EN CLASSE DE 5*

Complément de cours de physique de la 5* et porte sur les domaines suivants : DILATATION - MASSE VOLUMIQUE - POUSSÉE D'ARCHIMEDE.
Réf. 67047 (K7) 160,00 F

DES UTILITAIRES

GRASP

Programme de création de graphismes (histogrammes, fonctions, camembert) doté d'une très grande puissance de calcul. (Documentation en français.)
Réf. 67033 (K7) 150,00 F

TOOLBOX

Une vraie boîte à outils. Composé de quatre programmes :
AMSPIC : création d'images qui seront sauvegardées sur K7 ;
AMSPRITE : création et animation de sprites ;
FCOPY : pour recopier vos fichiers ;
AMSMON : moniteur langage machine.
Réf. 67034 150,00 F

FLEXIFREND

Le budget familial devient un jeu d'enfant. Vous pouvez gérer 35 budgets de base plus cinq autres (banque, argent liquide, ordres permanents, épargne, crédit).
Réf. 67035 (K7) 150,00 F

SÉLECTIONNÉ PAR RUN

Un logiciel français de gestion de fichier : EASY FILE. Il vous permet de créer une multitude de fichiers, leur nombre étant déterminé par la configuration de votre ordinateur. Une grande variété d'opérations permet d'intervenir à tous les niveaux des fichiers (insertions, corrections) rendant ainsi ce programme particulièrement performant.
Réf. 67039 (K7) 180,00 F

DES JEUX

INTERDICTION PILOT

Le programme du CPC 464. Ce simulateur de Vol Spatial après avoir conquis l'Angleterre vous fera passer des moments inoubliables aux commandes de l'INTERDICTION MK3 (manuel en français).
Réf. 67013 (K7) 250,00 F

THE HOBBIT

Enfin sur CPC 464, le CLASSIQUE des jeux d'aventure. A vous de retrouver BILBO, GANDALF, THORIN, SMAUG et les autres (notice en français).
Réf. 67027 (K7) 225,00 F

SORCERY

Un jeu d'arcade aventure au graphisme époustouflant. Justifie votre confiance dans le CPC 464.
Réf. 67021 (K7) 150,00 F

GHOSTBUSTERS

Ils arrivent !
Réf. 67044 (K7) 109,00 F



BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à **RUN** dép' VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M. _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél. _____
Matériel _____

LOGICIEL JEUX Qté ___ N° _____ Qté ___ N° _____
LOGICIEL GESTION Qté ___ N° _____ Qté ___ N° _____
BUSICALC Qté ___ N° _____
EXTENSION Qté ___ N° _____
MICROLIBRARY N° _____ Matériel _____
Ci-joint mon règlement par cheque bancaire ou CCP **Port GRATUIT***
Signature : _____ Total _____
Signature des parents pour les moins de 18 ans * France métropolitaine
* sauf pour les livres : 6 F de port par ouvrage

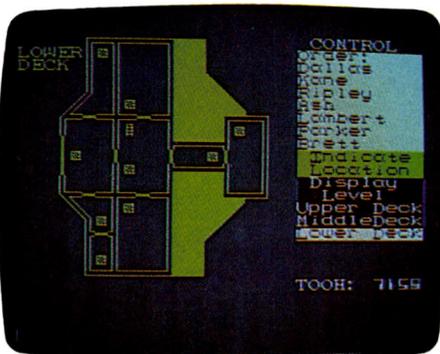
Je préfère régler par Carte Bleue N° de Carte Bleue : _____
Expire à fin ----/----/----
Date de commande : _____
Signature obligatoire : _____

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

Je désire recevoir votre documentation : matériel ci-dessus
 ou votre super catalogue "Commodore" 12,00 F.
Remboursement à la 1^{re} commande.
Tous les prix comprennent la T.V.A. et les frais de port postaux (France Métropolitaine).

CREDIT CETELEM

Je choisis la proposition 1 - 2 Mettre une croix indiquant l'option choisie.
Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM.
Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ F par chèque CCP mandat-lettre
Je note que le matériel sera expédié par SERNAM EXPRESS et accepte une participation aux frais de 120 F en supplément



conduit d'aération ou attaquer le monstre ou un des leurs (le conduit d'aération sert à se déplacer d'une pièce à l'autre sans passer par les coursives). Mais une fois que vous avez donné vos directives, le personnage concerné n'est pas obligé de les accomplir. Cela dépendra de sa confiance et de son état physique et nerveux. Ainsi, si vous demandez trop de choses consécutivement à un des personnages vous pouvez le rendre irritable ou anxieux. Il faudra alors lui donner le temps de récupérer. De même, évitez absolument de mettre plus de trois protagonistes en présence dans une même pièce ou plus d'un dans un conduit d'aération. Dans le cas contraire, ils risqueraient de devenir claustrophobes. L'une des particularités les plus étonnantes de ce jeu est que lorsque vous avez terminé de donner vos ordres à quelqu'un, vous pouvez passer à une autre personne sans attendre. La première effectuera éventuellement pendant ce temps ce que vous lui aviez demandé. Durant tout le jeu, des messages vous informeront des événements importants qui se passent, de manière à ce que vous puissiez au besoin reprendre le contrôle du personnage concerné. Vous verrez que même dans le scénario débutant, il n'est pas facile de venir à bout de la bête, d'autant que vous ne disposez que d'un temps limité pour accomplir cette difficile mission.

Ce logiciel est l'un des plus passionnants que nous ayons essayé sur le *Spectrum*. Un must. (K7 Mind Games/Run Informatique, pour *Spectrum 48 K*. Prix : B).

Jacques HARBONN

S.O.S. AVENTURE

Pour ceux qui ont remué ciel et terre sans succès et qui finissent irrémédiablement sous le dard d'une mygale, Pascal J., un Tilt-man avisé, arrive en sauveur. « Voici après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir sur *le Diamant de l'île maudite* (Loricels pour *Oric 1/Atmos*) et que vous n'avez jamais osé demander. »

Perdu au fin fond du Pacifique, partez à la recherche du diamant fabuleux. Sur l'île maudite, aucun signe de vie. Seule l'imposante tour qui s'élève au nord-ouest témoigne du passage d'aventuriers malchanceux. Votre navire fait naufrage aux abords de l'île : rongé par la faim et la soif, il vous faut maintenant lutter contre la mort et tenter de découvrir le secret du diamant.

Le dialogue avec l'ordinateur, tout d'abord, est d'une facilité surprenante : ce dernier reconnaît, en effet, les mots utilisés dès la troisième lettre et refuse de même tout vocabulaire. Le joueur peut ainsi enchaîner jusqu'à quarante instructions consécutives avant de taper « return ». Mais attention, les dimensions de l'île sont fort restreintes et votre progression se fait par bonds de cinquante mètres : aussi faut-il rester prudent et éviter tout plongeon dans l'océan. Aux cours de vos recherches, n'oubliez jamais de boire et manger le plus régulièrement possible. Au bas de l'écran, un cœur change de couleur selon votre état de santé.

Sachez qu'il existe toujours une parade à la mort : sérum contre les piqûres de scorpion, bandes pour les morsures de plantes carnivores.

Après l'exploration de l'île, ce sont les profondeurs de la terre qui vous attendent. Voici, après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir, et que vous n'avez jamais osé demander.

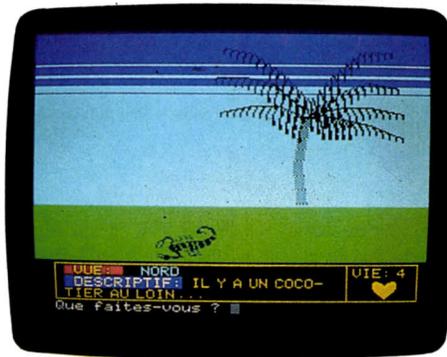
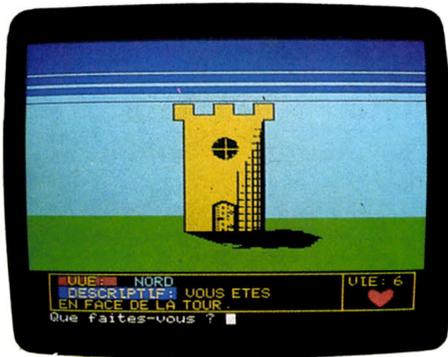
« Qui dit mieux ? Celui qui m'indiquera comment ouvrir le hangar ».

En attendant la carte des lieux et la liste des mots-clés va certainement en dépanner plus d'un. Chaque case du plan représente la rose des vents avec les quatre points cardinaux, nord, sud, est et ouest. Quelques rappels de géographie ne font pas de mal pour apprendre à se diriger. Un exemple : si l'on est à l'ouest et que l'on dit « gauche », on ira au sud ; si l'on est à l'est, on filera vers le nord ; et si l'on est au sud, on cinglera vers l'est. L'instruction « avance » ne modifie pas le sens de la trajectoire.

Pour ne pas déflorer l'énigme, les découvertes à leur emplacement exact ne sont pas dessinés, mais en fond de carte. A vous de trouver la direction adéquate.

Attention, les plantes carnivores et les scorpions peuvent cacher des boas, des mygales et des galeries mal étayées. Voici mes trucs : les noix de coco cueillies sur l'arbre constituent un repas frugal mais nourrissant.





— Les scorpions s'attaquent à tout ce qui passe, notamment à la peau tendre des pieds.

— Pour allumer la torche, se débarrasser des arachnides gênants, puis se rendre au volcan cracheur de lave.

— Les armes à feu ne sont pas d'un intérêt primordial.

— Pour descendre jusqu'au deuxième tableau, utiliser les mots « ouvre trappe » et « descend ».

Vous avez passé les barrages successifs avec tous les honneurs dus à votre ruse ? Bravo, mais ne jubilez pas trop vite, la première partie du *Diamant de l'Île Maudite* est un vrai jeu d'enfants.

Les sueurs froides, les crises cardiaques et les ulcères à l'estomac vous guettent au détour de la deuxième partie. Voici un coup de pouce pour le départ.

Vous vous baladerez au milieu de galeries frangées de stalactites, cotoyant un gorille belliqueux, un fantôme kleptomane, un dragon pas très sympathique, trois Bouddhas

en méditation et un sage plein de bons conseils. Vous devriez découvrir de multiples objets, du sabre au casque, en passant par un marteau, un jerricane, un puits, une corde, un bouton, un seau et, bien évidemment, le fameux diamant. Pour finir, encore quelques trucs :

— « Appuie œil » se révèle être une instruction miracle au départ du jeu et lorsque vous vous trouvez face à face avec deux Bouddhas. Le troisième Bouddha est nettement moins coopératif, aussi feriez-vous mieux de lui tourner les talons rapidement.

— Le port d'un casque évite bien des bosses.

— Le gorille vous rend votre sabre sans danger à une case bien définie. Oui, mais laquelle ?

— Le fantôme redoute la lumière.

— Un puits sans eau ni corde est une véritable torture pour qui meurt de soif.

Si malgré tous mes conseils et mes clins d'œil, vous restez bloqué, écrivez-moi, Tilt me transmettra vos S.O.S.

APPELS A L'AIDE

S.O.S., je n'arrive pas à dépasser le troisième tableau de *Pineapple*, ni le sixième de *Chuckie egg*. **Vincent.**

Help, comment détruit-on *Zaxxon* sur la console CBS ? **Benoît.**

Je t'écris car j'ai des démêlés avec trois de mes jeux. Dans *Dallas quest*, je reste coincé au village, dans *l'Enlèvement*, je n'arrive pas à prendre le métro. Où est ce damné ticket ? Et dans *Wolfenstein II* (pour C 64), je cherche désespérément une bombe pour ouvrir le coffre verrouillé. A bon entendeur, merci. **François.**

Je viens d'acheter *Pilfall II* pour Atari 800 XL, malheureusement je n'arrive pas à passer dans la deuxième caverne. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Amitiés à Tilt. **Michaël.**

J'aimerais faire part de quelques renseignements sur des situations critiques de *The Hobbit*.

Lorsque vous voulez traverser la rivière noire, dire : *Throw rope across* (lance la corde en travers), *Pull rope* (tire la corde), *Climb into boat* (monte dans le bateau), *Climb out* (descends). La corde se trouve dans la caverne des Trolls.

Lorsque vous êtes dans la cave du roi des elfes, dire : *Wear ring* (enfile l'anneau), *Wait* (attends, jusqu'à ce que la porte s'ouvre), *Open barrel* (ouvre le tonneau), *Drink wine* (bois le vin), *Climb into barrel* (grimpe dans le tonneau), *Close barrel* (ferme le tonneau), *Wait* (attends)... et vous vous retrouvez dans la rivière, au sud de la ville.

Pour sortir du donjon des Goblins, attendez que Gandalf arrive et dise : *Say to Gandalf « open window »* (ouvre la fenêtre), puis : *Say Gandalf « carry me »* (porte-moi), et enfin *Wait* (attendre jusqu'à ce qu'il parte). Bonne chance ! **David.**

Cela fait des dizaines de fois que je passe la K7 de *Ghosbusters* sur mon *Spectrum* pour amasser la somme de 216 000 \$ et me présenter au sommet du temple Zwiil avec du « répondant ». Après être arrivé devant le temple et y avoir introduit deux chasseurs de fantômes, l'ordinateur m'informe que j'ai bien franchi une porte fermée et me propose une prime offerte par les habitants de la ville. Il me donne un nouveau numéro d'acompte puis me rit au nez.

Je lance un S.O.S. « fantômes » à celui qui pourra me dire la somme qu'il faut présenter, et ce qu'il faut faire pour atteindre le sommet du temple. **Philippe.**

Bravo pour votre magazine que je lis depuis le premier numéro. Je suis un passionné des jeux de rôle et j'ai déjà terminé *Sorcellerie I*. Je suis maintenant rentré dans *Sorcellerie II* (le Chevalier de Diamant), mais je suis bloqué car je ne parviens pas à résoudre l'énigme du second niveau. Un grand merci à celui qui me sortira de ce mauvais pas. **David.**

Vocabulaire 1^{re} partie

BOIS BOTTE BANDE BOUTEILLE
BLESSURE BILAN COUPE CLEF COCOTIER
CACHET D'ASPIRINE COUTEAU CHARGE
DROITE DEMI-TOUR DESCENDS DÉBLAYE
ENTRE FORTIFIANT GAUCHE GOURDE
GRILLE INVENTAIRE LANCE ALLUME
ACTIONNE INJECTE LIS LANCE MANGE
MONTE MASSUE MITRAILLETTE
MESSAGE NOIX DE COCO OUVRE
PRENDS POSE PANSE PELLE PAQUET DE
CIGARETTES PORTE PLACARD PLAIE
RIEN REMONTE SUICIDE SOIGNÉ SÉRUM

SOL SAUVE TOUR TORCHE TROUSSE DE
SURVIE TERRE TRAPPE TIROIR

Vocabulaire 2^e partie

AVANCE APPUIE ATTACHE BILAN
BOUTON BOIS BRISE CASQUE CORDE
CHARGE DROITE DEMI-TOUR DÉCOLLE
DESCENDS DIAMANT DÉCAPITE
DRAGON EAU FAIS GAUCHE GRILLE
HÉLICO INVENTAIRE INTERROGE
JERRICANE LANCE MARTEAU MONTE
ŒIL OUVRE PREND POSE PORTE PLEIN
RIEN REMONTE REGARDE SUICIDE
SABRE SAGE SAUVE TOUR

EUREKA

ALEA JACTA EST

Exclusif : personne n'a encore percé à jour les secrets d'Euréka.
 Les 250 000 F restent à la portée de tous les claviers.
 Pour les valeureux en déroute, *Tilt* soulève un nouveau coin du voile.



Au temps de Romulus, tout est affaire d'argent :
 Oubliez la morale et n'ayez de scrupule,
 Tous les moyens sont bons pour se faire un pécule
 Pour pouvoir acheter les choses et les gens.
 Apprendre le latin, c'est vraiment la galère,
 Mais c'est indispensable si l'on veut avancer :
 Attendre le moment pour bien se déchaîner
 Est le meilleur moyen de retourner à terre.
 Allez faire votre marché, choisissez avec soin
 Car pour gagner des sous il vous faudra lutter,

Utiliser la ruse et gagner au tiercé
 Si la divination vous donne un coup de main.
 La quête des objets que demande la sorcière
 Sera longue et ardue, vous emmènera partout
 Du ravin des lépreux aux marais pleins de boue,
 De la mine où l'on creuse au camp des légionnaires.
 L'empereur ne reçoit que ceux qui ont gagné,
 Qu'importe si leur victoire est quelque peu magique.
 S'ils sont polis et propres, ils pourront festoyer
 Au palais impérial à une orgie antique.

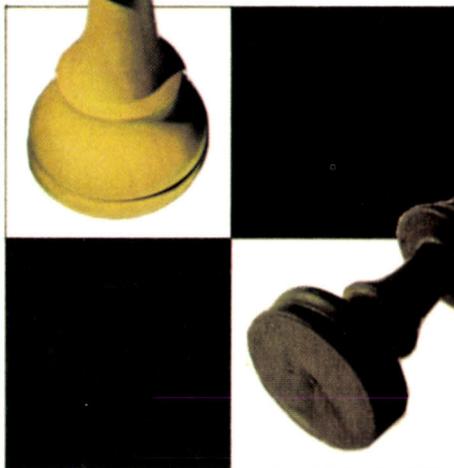
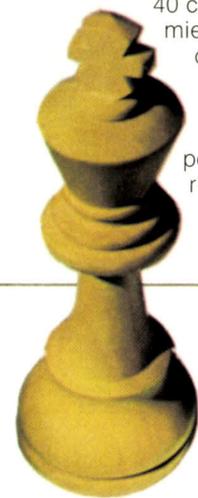
CONCHESS SE MET AU H

L'heure « H » du Conchess a sonné, avec l'arrivée d'un nouveau module destiné à l'Escorter, à l'Ambassador et au Monarch.

Tacticien de génie, le Princhess II a failli mettre Jacques Harbonn en difficulté.

Tilt fait le bilan de ce match au finish.

entrevoit pour vous. Il vous révélera aussi la profondeur d'analyse à laquelle il est parvenu. Les *Conchess* disposent de cinq niveaux d'entraînement, dont les temps de réflexion s'échelonnent de 5 secondes à 30 minutes par coup, et de cinq niveaux de tournoi, allant de 60 coups en 5 minutes à 40 coups en 2 heures et de mie. Il est à noter que pour ces derniers niveaux, le temps de réflexion est limité tout aussi bien pour l'ordinateur que pour vous, et il se déclarera vainqueur d'emblée si vous dépassez ces limites. Pour les problé-



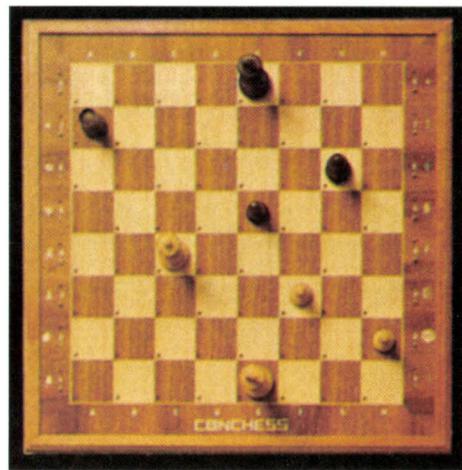
mistes, il existe deux niveaux supplémentaires pour l'analyse d'une position et la recherche de mat.

Trop riche

Voyons maintenant comment se comporte ce nouveau programme en partie. La bibliothèque d'ouverture a été considérablement étoffée, et le programme dispose ainsi d'une grande variété de lignes d'ouvertures s'étendant assez loin. Paradoxalement, cette richesse peut constituer un inconvénient. En effet, le programme joue parfois des ouvertures rares et peu solides et peut ainsi se retrouver en position difficile en abordant la phase suivante.

En milieu de partie, le programme dispose de capacités tactiques très puissantes, sans doute les meilleures actuellement. Ainsi, il risque de se montrer un partenaire redoutable, capable de combinaisons où vous avez toutes les chances de vous retrouver perdant.

Par contre, face à un adversaire sachant uti-



liser les ressources du placement positionnel, son analyse stratégique quasi inexistante le laissera en grand danger. C'est dommage car il semble bien que seuls des progrès dans ce domaine pourront amener les programmes d'échecs à se montrer des adversaires de valeur, face à des joueurs de haut niveau. En fin de partie, le programme se défend assez correctement, encore qu'il puisse lui arriver de laisser échapper une position gagnante. Nous avons soumis au programme deux positions tirées de parties célèbres. L'appareil était au niveau T4, soit 40 coups en 2 heures.

Diagramme 1⁽¹⁾ (Olafson-Karpov, 1980) : *Conchess* trouve le gain des Noirs en trois minutes, contre une minute pour *Superstar*, 2 minutes pour *Empereur*, 5 minutes pour *Sargon III* et 5 minutes 30 secondes pour *Mephisto 3*.

Diagramme 2⁽²⁾ (Burga-Karpov, 1982) : le programme découvre le mat forcé des Blancs après 30 secondes de réflexion (*Constellation* : 18 s ; *Mephisto 3* : 49 s ; *Sargon III* : 8 mn ; *Superstar* : 50 mn)

Ceci confirme la bonne tenue du programme pour la recherche des mat et l'analyse combinatoire

En conclusion, ce nouveau programme des *Conchess* se révèle un adversaire redoutable par ses fantastiques capacités tactiques, mais sa faiblesse stratégique est vraiment regrettable.

Son prix, 4 000 F pour la version « H », est trop élevé pour un simple module.

Jacques HARBONN

Les trois échiquiers auto-répondeurs de la marque Conchess, disposent désormais d'un nouveau programme : le *Princhess*, d'Ulf Rathman, qui vient de se classer premier, à égalité, avec l'*Elite X* et le *Mephisto S*, au dernier championnat du monde des micro-ordinateurs qui se tenait à Glasgow en septembre. Trois modules sont disponibles. Le premier ne contient que le programme. Le second contient un microprocesseur cadencé à 2 Mhz, tandis que dans le troisième, version « H », le microprocesseur est réglé à 4 Mhz. Nous avons testé ce dernier. Rappelons tout d'abord les possibilités de ces échiquiers. En plus de la pratique des règles internationales d'échecs, les *Conchess* offrent une série d'options complémentaires, dont certaines fort intéressantes. Ainsi, vous pouvez demander au programme de vous suggérer un coup, si vous êtes en manque d'inspiration. Les propositions sont le plus souvent correctes, en dehors des premiers niveaux ou l'ordinateur ne dispose pas de suffisamment de temps pour « réfléchir ». Si vous avez fait une erreur, il est possible de revenir facilement en arrière et cela — si besoin — jusqu'au début de la partie. Bravo pour cette possibilité de retour complet alors que d'autres machines concurrentes de haut niveau s'obstinent encore à limiter ce retour. En complément, il est possible de rejouer, un à un, tous les coups repris, ce qui peut s'avérer une excellente méthode d'analyse de la partie. Pour les débutants, une option permet de connaître tous les déplacements légaux d'une pièce envisagée. Lorsque l'ordinateur vient de jouer, vous pouvez lui demander s'il existe, à son avis, un autre coup de même valeur. Pendant qu'il envisage de jouer, il vous est possible de prendre connaissance du déplacement qu'il projette, et de la réplique qu'il

(1) Diagramme 3, Tilt n° 16

(2) Diagramme 4, Tilt n° 16

GRANDS REPORTAGES

**LE 1^{er}
MAGAZINE
DE L'AVENTURE
ET DU VOYAGE**

AU SOMMAIRE N°49 AVRIL 1985

POLYNESIE
LES PERLES DE LA SOCIETE

CANADA
LES AIGLES DE LA PRAIRIE

ALASKA
LES CHIENS DE GLACE DE L'IDITAROD

EXPLOIT
PARIS-DAKAR A PIED

ZAMBEZE
LE PARADIS DE TOUS LES DANGERS

LASER-GUNS

Dindes meurtrières, bouges effroyables tout droit sortis de la Guerre des Etoiles, crânes sciés et nez tenaillés, le monde des arcades est détonant... et Jean-Michel Navarre est son prophète.



TURKEY SHOOT Drôle de farce !

Nous sommes en 1989 et une année s'est écoulée depuis le terrible fléau qui a frappé les habitants de notre planète : un tiers de la population terrestre s'est transformé en dindes !

Ces nouveaux mutants constituent une terrible menace pour les survivants car les volatiles agissent comme des oiseaux barbares enclins aux vols et aux crimes les plus effroyables.

Le joueur reçoit le titre officiel de défenseur de l'humanité et se trouve bien vite dans la peau d'un impitoyable chasseur de dindes, armé d'un fusil à laser sensible que n'aurait pas désavoué Joss Randall. Le joueur devra effectuer de multiples missions et affronter maint et maint danger avant d'atteindre son but : la destruction totale des mutants... L'ordre de mission est formel : pas de survivants !

Ce nouveau jeu de Williams est tout simplement passionnant et s'avère comme un des plus attrayants que nous ayons rencontrés depuis longtemps. D'excellents graphismes, clairs et précis, des actions de jeu trépidantes et des bonus aussi nombreux que divers contribuent à donner à ce jeu l'intérêt qui manque à la plupart des jeux concurrents. Les effets visuels sont la première chose que remarque un joueur lorsqu'il aborde un nouveau jeu, dans *Turkey Shoot*, la définition de l'image (168 K bites de ROM) est telle, que l'éclat des couleurs

et la précision des formes vous sauteront pratiquement aux yeux... L'action se passe sur l'artère principale d'une grande ville, bordée d'immeubles dans une atmosphère bleu nuit illuminée de temps à autre par les flashes des enseignes lumineuses.

A l'extrémité de la rue, siège le palais de Justice qui abrite un hélicoptère. Les dindes se présentent sous plusieurs formes : les pilotes, que vous devez empêcher à tout prix d'approcher de l'hélicoptère ; les chefs de gang, les cyborgs et les bandits, identifiables à la casquette qui couvre leurs yeux. Le principe du jeu est enfantin : en utilisant le fusil à laser fixé sur la console, les grenades et le bouton « gobble » (goulu) le joueur doit détruire tous les oiseaux qui apparaissent sur l'écran.

Chaque fois qu'une dinde parvient à échapper à la vigilance du chasseur ou à blesser un humain vous perdez une de vos armes. Le bouton « gobble » paralyse les oiseaux pendant quelques instants, le temps suffisant pour lacher vos grenades et assister à l'apocalypse des dindes qui explosent dans des nuages de plumes. Vous ne pouvez utiliser le bouton « gobble » et les grenades qu'une seule fois par tableau.

Chaque huit tableaux une séquence spéciale bonus s'offre à vous.

Vous disposez de quinze secondes de tir libre pendant lesquelles les oiseaux, les poubelles et les bouches d'incendie constituent des cibles de choix vous permettant d'augmenter votre capital points. Ce jeu

contient beaucoup de surprises et d'actions imprévisibles que vous découvrirez au fil des tableaux. N'hésitez pas à varier votre ligne de mire en fonction des points de repère qui figurent sur l'écran. Enfin, le clou du spectacle : lorsque vous aurez particulièrement brillé au cours d'un tableau, ne vous étonnez pas de voir voler de véritables plumes de dindes. Ces dernières dissimulées à l'intérieur de la console sont propulsées par une soufflerie interne.

Turkey Shoot combine à merveille les dernières innovations techniques à la tradition des jeux de tirs qui séduisent toujours autant les joueurs des salles d'arcade. Dans la foulée de *Crossbow* et de *Mazer Blazer*, il devrait prendre bien vite la place qui lui est due au sein des salles obscures.

LES TROIS STOOGES Les jeunes mariés

Célèbres personnages de la comédie américaine, les *Trois Stooges* constituent de parfaits protagonistes pour cette farce bouffonne qui illustre le nouveau jeu vidéo de Mylstar. Si le jeu en lui-même ne révèle rien de très original, les actions de jeux et les effets visuels paraissent suffisamment attractifs pour séduire les joueurs amateurs du genre. Tout commence avec la chanson fétiche de nos héros suivie de la présentation de chacun des membres du trio (Moe, Larry et Curly) qui lance à la foule de dynamiques « bonjour ».

Le premier tableau apparaît une fois que le joueur a décidé lequel des trois nigauds

sera son partenaire au premier tour. Il est amusant de noter, à cet effet, que l'on trouve sur la console pratiquement trois tableaux de commandes différents, siégeant côte à côte, et que l'on utilise en fonction du personnage que l'on a élu.

Après avoir fait son choix, le joueur doit s'emparer d'un marteau qui erre quelque part dans les airs et se mettre à détruire les meubles de l'appartement afin de trouver les trois clés qui lui permettront d'accéder à la pièce suivante. Ce faisant votre «Stooge» doit éviter d'être atteint par d'autres marteaux ou appréhendé par un policier en uniforme, car cela lui coûterait un tour. D'autre part, vous pouvez à tout moment recevoir des gifles ou des tartes à la crème lancées par les autres Stooges. Pour vous défendre, utilisez le bouton « lanceur de tartes » car si les claques et les tartes n'ont pour effet que de vous assommer, elles vous immobilisent pendant quelques secondes, qui peuvent être capitales lors du décompte final.

Le but du jeu, comme la plupart des lecteurs avisés l'ont sans doute deviné, consiste à retrouver votre jeune épouse. Votre héros doit en effet franchir les obstacles qui le séparent d'une pièce dans laquelle, Madame Stooge est retenue en captivité par un savant fou. Vous devez faire en sorte que chacun des trois personnages retrouve sa partenaire.

Comme nous l'avons écrit plus haut ce jeu ne comporte rien de très original mais les scènes sont suffisamment amusantes pour

que les fans de *Pac Man* ou de *Donkey Kong* y trouvent leur compte.

Le spectacle de Moe agitant une scie sur le crâne de Larry ou pinçant le nez de Curly avec une paire de tenailles peut éventuellement, appuyé par des effets sonores appropriés, provoquer l'hilarité dans les salles, mais la pauvreté des graphismes, et la nature même des personnages font plus penser à un jeu d'appartement qu'à un jeu d'arcade. Nous laisserons aux joueurs le soin de décider par eux-mêmes, car il est indéniable qu'une clientèle existe pour ce type de jeu.

ROOT BEER TAPPER

C'est pas de la petite bière

Root Beer Tapper est en fait la version grand public du célèbre *Tapper* qui défraya la chronique aux U.S.A. à l'automne dernier. Dans *Tapper* (bière à la pression) les acteurs sont des garçons de café qui doivent tout d'abord faire leur preuve dans un saloon sauvage du Grand Ouest.

Une fois ce premier obstacle franchi, vous voici au cœur de l'action derrière le comptoir. Vous devez à la fois remplir les chopes sans faire tomber la mousse, rattraper au vol les verres vides qui fument sur le comptoir et ramasser les pourboires laissés par de généreux clients. Les barmans les plus zélés se retrouveront à la tête d'un bistrot futuriste inspiré du terrible bouge qui figure dans *la Guerre des étoiles* avec une clientèle aussi hétéroclite que celle que l'on

LES JEUX PRÉVUS POUR L'ÉTÉ :

Tout va si vite dans le monde des jeux vidéo, qu'un jeu, à peine installé dans les arcades, se trouve aussitôt démodé par la nouvelle de la mise sur le marché de son successeur... Drôle de stratégie commerciale... Ceci est dû en partie au décalage qui existe entre la France et les Etats-Unis et il faut bien reconnaître que nous avons toujours quelques *laser guns* de retard sur nos partenaires.

Parmi la nouvelle vague de jeux qui va déferler sur les stations balnéaires cet été, nous avons retenu :

Pac-Land : pas de bonne année vidéo sans la traditionnelle suite au jeu vedette des arcades. Dans *Pac-Land* la famille glouton se retrouve au complet au cours de dix-neuf scénarios d'aventure et d'action.

Super Punch Out : la suite du célèbre jeu qui fera de vous un champion du ring toutes catégories.

Spy Hunter II : le jeu qui a battu tous les records de recettes l'an passé fait peau neuve et nous revient avec encore plus d'espions et de chasse à l'homme.

Marble Madness : de superbes graphismes en trois dimensions au service d'une scène directement issue de *Tron*. Nous reviendrons en détail sur ce jeu qui figure déjà dans quelques salles.

Kung Fu Master : pour les fans de plus en plus nombreux de *Karate I* et de *Karate Champ*.

Indiana Jones : annoncé un peu partout comme le clou de l'année, et comme le sauveur de l'industrie des jeux vidéo, on sait seulement qu'il n'utilise pas le système laser et que les graphismes sont de toute beauté.



Super Punch Out, champion cet été

Tapper, dextérité et sens de l'humour

aperçoit dans le film de Lucas. Avis aux amateurs ! Parmi les détails croustillants on notera la forme des joysticks, à l'image des pressoirs de porcelaine qui trônent sur les bars rustiques. De par son sujet, ce jeu fut très controversé et la morale américaine l'emporta puisque ces consoles furent placées exclusivement dans les endroits réservés aux adultes. Néanmoins, l'intérêt des joueurs fut si important que Bally Midway décida de mettre sur le marché une version inoffensive de *Tapper* : *Root Beer Tapper* était né. En effet, comme son nom ne l'indique pas, la *Root Beer* est une boisson gazeuse à base d'extraits de plantes que l'on peut apparenter à une sorte de limonade. Ce subterfuge permettait au jeu de garder son scénario original tout en sauvegardant la morale.

Dans *Root Beer Tapper* vous devrez franchir quatre tableaux qui feront de vous un champion du tirage de cet étrange breuvage :

- Le saloon du Far West.
- La guinguette
- Le bar Punk
- Le café de l'espace.

Le tout entrecoupé de séquences bonus particulièrement hilarantes où vous devrez faire preuve de toute votre dextérité.

Jean-Michel NAVARRE.

COMMODORE STORY

D'abord je voudrais savoir ce qu'est un monodisque, ensuite je me pose un tas de questions sur le *Commodore 128*: quand sortira-t-il en France? Est-il compatible avec un moniteur Apple? Puis-je utiliser des disquettes Apple sur le monodisque du *C 64* et du *C 128*?

Cyrille Télido, 13004 Marseille
« Monodisque » est synonyme de « lecteur de disquettes ». La date d'apparition du *C 128* en France n'a pas encore été arrêtée. Avec un peu de chance, ce sera pour le début de l'été. Les logiciels Apple ne sont pas compatibles avec le *C 128*.

ATARI, LE MAL-AIMÉ

Connaissez-vous un certain *Atari 800-600 XL*? Si oui, vous n'en parlez pas beaucoup dans vos derniers numéros. Le *Commodore 64* et l'*Apple II* ne sont pas les seuls dans ce bas monde. Mis à part ces quelques détails, *Tilt* est une bonne revue.

Je voudrais savoir si l'on continuera à commercialiser les logiciels et périphériques des *XL* lorsque les nouveaux *Atari* sortiront? Et enfin que pensez-vous du nouveau *Spectrum*? Longue vie à *Tilt*!

Luc-olivier Dufour, 86130 Jaunay-Clan

Tilt n'y est pour rien si les nouveautés sont moins nombreuses sur *Atari 800 XL* que sur *Commodore 64*.

La nouvelle gamme *Atari XE* est annoncée compatible avec la gamme *XL*. Il ne devrait pas se poser de problèmes quant aux périphériques.

Le *Spectrum +* est un *Spectrum « classique »*, seul le clavier a été modifié.

COUCOU LA REVOILOU

Abonné à *Tilt*, je possède une console *Vidéopac +* avec extension micro. C'est à mon avis un excellent appareil d'initiation à ce qui est pour beaucoup devenu une passion: la micro-informatique.

Qui dit console, dit forcément jeux, mais *Tilt* semble avoir depuis longtemps délaissé ce côté de l'histoire. Pour ceux que cela

intéresse, voici quelques nouveautés Philips *Vidéopac*: cartouche 55: *Neutron Star*; 56 (spécifique « + »): *Norseman*; 57: *The Blobbers*; 58: *Air Battle*; 59 (spécifique « + »): *Helicopter Rescue*; 60: *Trans America Rallye*.

Pour finir, une question: pourquoi les *K7 VG 5000* ne sont-elles pas compatibles avec l'extension *C7420* alors que cette dernière possède le même microprocesseur et le même *Basic*?

Tu es vraiment un bon journal d'informations pour les micro-ordinateurs, mais un peu « léger » côté consoles. Sans rancune.

H. Baudouin 91170 Viry-Châtillon

Comme vous avez pu le constater depuis deux numéros, nous n'avons pas oublié les consoles. Pour ce qui est de la compatibilité, il ne suffit pas de posséder le même microprocesseur et le même *Basic*. Le *VG 5000* est plus performant que la console munie de l'extension (taille mémoire, graphisme). Ses logiciels ne tournent donc pas sur le *Vidéopac*.

QUI CROIRE ?

Je n'y comprends plus rien! Dans ton numéro 19 tu annonces pour l'*Elan* une résolution graphique maximale de 180 x 640 points en 2 couleurs, alors que d'autres magazines mentionnent une résolution de 672 x 512 points, voire 1 280 x 720 points avec 256 couleurs affichables simultanément (mais avec une capacité de mémoire accrue). Qui croire? Est-ce que la qualité de la résolution dépend de la taille de la mémoire, ou faut-il toujours jongler avec les *Peek* et les *Poke*?

Denis Delbos 45700 Villemandeur

La haute résolution est bien de 180 x 640 points, ce qui situe l'*Elan* — ou plus exactement le *Lansay 64* — au-dessus de la moyenne, même si les 256 couleurs ne sont pas affichables simultanément en haute résolution. La qualité du graphisme dépend indirectement de la taille de la mémoire, mais n'est pas affectée par une augmentation de la mémoire vive.

POINT DE VUE

J'ai lu avec grand plaisir la présentation de *Mandragore*, enfin un jeu de rôle et d'aventure français de premier choix. Je rêve

qu'une version pour *Oric 1/Atmos* puisse voir le jour. Je possède une cinquantaine de cassettes et, sans être trop critique, je peux vous assurer que seulement une dizaine d'entre elles s'avère digne d'intérêt. Une suggestion à messieurs les programmeurs: augmentez vos prix, mais visez la qualité.

M. Dijonneau, 78500 Sartrouville

Il n'y aura pas de version de *Mandragore* pour *Oric*. Mais des versions pour *M.S.X.* et *TO7/70* sont prévues au mois de juin.

BRAVO

Tout d'abord, un grand bravo pour ton numéro 18 et ton dossier sur les jeux d'aventure comme pour ton numéro 19. Tout était parfait, du dossier à « Sésame » en passant par « Ludic », « Rôles » et « Carte postale ».

J'espère que tu ne manqueras pas de passer au banc d'essai les *Atari XE* et *ST* et le *C 128* dès leur apparition en France. J'aime *Tilt* et je te fais confiance.

Yvan Valentini, 01140 Thoissey
Nous attendons nous aussi avec impatience les *Atari* et *Commodore*, qui seront bien entendu prioritaires pour un banc d'essai dans *Tilt*.

MALAISE

Lecteur acharné de *Tilt*, je vous écris pour vous faire part de mon inquiétude, partagée, je crois, par un grand nombre de fidèles. Le marché des jeux vidéo et des ordinateurs bouge tellement vite que l'on ne peut plus actuellement acheter une machine sans être tenaillé par la crainte de la voir disparaître de la circulation dans les mois qui suivent. Les consoles n'ont plus qu'une valeur sentimentale pour les vidéophiles nostalgiques du bon vieux temps ou *Atari* et *Mattel* régnaient en maîtres!

Par ailleurs je suis assez surpris lorsque je vois des sociétés de création de soft françaises donner le monopole à des ordinateurs anglo-saxons, éliminant radicalement des appareils comme le *VG 5000* de Philips.

Jean-Paul Blanchet, 95100 Argenteuil

La mobilité du marché de la micro-informatique est la rançon d'une amélioration constante de

la qualité. Si vous ne voulez pas prendre de risques lors de l'achat d'un micro, choisissez une « valeur sûre » dont les différents périphériques sont déjà en vente, et qui possède une bibliothèque de logiciels conséquente. Les développeurs français ne tournent pas le dos aux machines françaises. Plusieurs d'entre eux, travaillent sur *Alice*, *TO7/MO5*, *EXL 100*, *VG 5000*.

MSX'S FAN

le *MSX* c'est le premier micro-ordinateur standard et c'est génial. Attention à celui à qui cela ne plaît pas! Mais pourquoi tous les gens de la presse s'échinent-ils à les descendre en flammes ainsi que leur soft?

Eric Puig, 13003 Marseille
Qu'on se le dise... mais avez-vous eu l'impression que *Tilt* critiquait injustement les *MSX* et leurs logiciels?

BRANCHEMENTS

Tilt offre beaucoup d'attraits et je le lis tous les mois avec délectation. Voilà, je voudrais te demander s'il existe un micro-ordinateur qui puisse se brancher sur la console *Vectrex*.

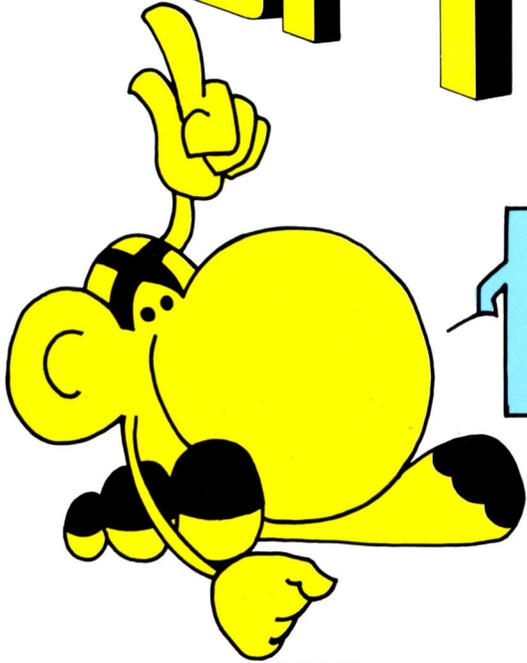
Jérôme Sirex, 54270 Essey-les-Nancy
Non, il n'existe pas de micro-ordinateur pouvant se brancher sur la console *Vectrex*. Rappelons encore une fois que cette console n'est plus fabriquée.

LES JEUX DU DRAGON

Je suis enthousiasmé par ton journal bien que je le connaisse depuis deux mois seulement. Quelles cassettes et cartouches sont compatibles avec le *Dragon 32*? Existerait-il un catalogue récapitulatif des jeux disponibles en France?

G. Mahé, 76000 Rouen
Il n'existe pas de compatibilité entre les ordinateurs différents. Le *Dragon 32* ne peut recevoir que des logiciels développés pour lui. Mais il existe bien sûr des adaptations de jeux classiques pour le *Dragon*. A notre connaissance, il n'existe pas de catalogue complet, car les logiciels sont produits par plusieurs sociétés différentes. Demandez conseil à votre revendeur et lisez *Tilt*. Nous testons les nouveautés les plus marquantes.

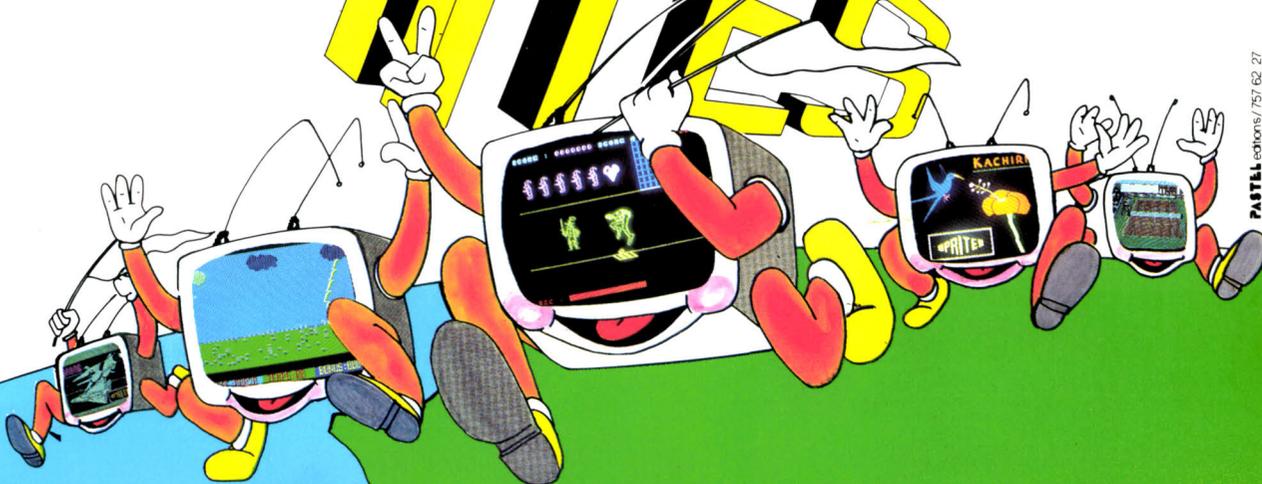
SPRITES



*SPRITES c'est moi!
le logiciel dans le vent!...*

SPRITES

SPRITES



ORIC
ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
BBC
HECTOR

ELECTRON
COMMODORE 64
COMMODORE VIC 20
YENO SEGA SC 3000
MEMOTECH 512
LASER 200

LASER 310
LASER 3000
APPLE II
ATARI 400/XL
ALICE
ALICE 90

MSX
EXELVISION
TO 7
TO 70
MO 5
SINCLAIR QL

23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Télex : 615 002 F
Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)

CENT APPELÉS, TROIS ÉLUS.



L'INSPECTEUR GADGET

L'inspecteur Gadget et ses amis auront du travail pour franchir les quatre étapes du jeu. Jeu d'action, jeu d'aventure, les héros de la TV sont en direct avec vous. Le mystérieux Dr Gang aussi.

T07-T07/70-M05 

EUROSPACE



Unique sur le marché du logiciel, le premier véritable jeu d'aventure, pour vivre en temps réel le lancement de la navette européenne. 4 stades d'expériences. Essayez de garder les pieds sur terre.

T07-T07/70-M05  



ANGLAIS

Informatique + Audio + Vidéo : une alliance réussie. 7 volumes pour réviser l'anglais, à l'écrit et même à l'oral. Idéal pour la prononciation. Have a good time.

T07-T07/70-M05  

C'est par une sélection rigoureuse de ses logiciels que VIFI s'est imposé en leader. Créés et réalisés par des professionnels de l'enseignement, du jeu ou de l'entreprise, les logiciels VIFI apportent un nouveau souffle à la micro. Avec chaque semaine des nouveautés, VIFI renouvelle en permanence votre passion informatique. Les logiciels VIFI sont conçus pour plus de 10 micro-ordinateurs. Pour obtenir le catalogue complet des logiciels VIFI, adressez-vous à votre revendeur le plus proche ou à VIFI International - 21, bd Poissonnière, 75002 Paris.



L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE