

# TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

**ACTUEL**

**CRÉER SA SOCIÉTÉ**

**PONCTUEL?**

**COMMODORE PLUS 4**

**ATARI 130XE**

**COMMODORE 16**

**INTELLECTUEL**

**LA SCIENCE AU MICRO**

**DÉMENTIEL**

**UNE NOUVELLE RACE DE PROFS**

# TILT

N° 22 - JUIN 1985

## MAGAZINE

**Tilt Journal** - L'actualité de la micro informatique ludique. Nouveautés, indiscrétions, une page « spécial Vidéopac Philips » et le portrait du créateur du mois. p. 10

## NOUVEAU

**Tubes**  - Cassettes, cartouches et disquettes. Les spécialistes de Tilt vous proposent leur sélection des meilleurs logiciels du mois. p. 28

**Coup d'œil** - Un rapide tour d'horizon des derniers logiciels. p. 46

**Les classiques** - QL Chess allie beauté graphique et force tactique. Un logiciel étonnant pour les mordus des échecs. p. 105

## CONTACT

**Actuel** - Créer son entreprise, éditer des logiciels, faire fortune et partir sur une île déserte pour s'y laisser vivre béatement... rêve ou réalité ? Patrice Desmedt a rencontré des business-men heureux. p. 24

**Cher Tilt** - Le courrier des lecteurs. Vos idées, vos suggestions et... vos critiques. p. 110

**Petites Annonces** - Achats, ventes, clubs, échanges. p. 57

## CRÉER

**Sésame** - Quatre listings, quatre

ordinateurs (MSX, Alice, Vic 20, Oric 1/Atmos) et nos jaquettes. p. 47

## CHOC

**Dossier** - Voyage à l'intérieur du corps humain, découverte de l'écologie ou des différents aspects de votre personnalité, prise de contrôle d'une centrale nucléaire, l'ordinateur peut tout, sait tout. Découvrez avec Tilt les nouvelles voies de la science. p. 76

## EXCLUSIF

**Banc d'essai** - L'Atari 130 XE, les Commodore Plus 4 et C 16, trois nouveautés que Tilt vous dévoile en exclusivité. Un test sans concession. p. 68

**Kids' school** - Une nouvelle rubrique pour tout savoir sur vos profs de demain. p. 100

**Rôles** - Euréka, Scoop, Adventure Writer (pour créer vos propres jeux d'aventure). Et S.O.S. aventure, pour ne plus rester coincé au détour d'un logiciel. p. 88

**Carte postale** - Toute la presse micro-informatique étrangère, disséquée par Véronique Charreyron. Pour ceux qui veulent savoir ce qui se passe hors de l'hexagone. p. 106

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 92-95

TILT

MICRO JEUX

2, rue des Italiens, 75009 Paris  
Tél. (1) 824.46.21

RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Blomière  
Directeur artistique  
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction  
Francine Gaudard

Rédaction

Véronique Charreyron  
Patrice Desmedt

Ont collaboré à ce numéro

Olivier Alexis  
Guy Delcourt  
Jacques Harbonn  
Olivier Hautéville  
Jean-Michel Navarre  
Strombringer  
Jérôme Tesseyre  
Charles Villoutreux

Maquette

Christine Gaudard  
Gérard Lavoie  
Michel Longuet  
Pascale Miller

Secrétariat

Sylvie Testavre

PUBLICITÉ

Régimax

1, rue Talibout  
75009 Paris  
Tél. (1) 824.46.21

Directrice de la publicité

Fabienne Dexidour  
Chef de publicité  
Marine Viguié

Assistante

Brigitte Aupède

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris  
Tél. (1) 824.46.21

Ventes

Jean-Paul Biron  
Michel Vincent  
16.05.321.321

téléphone vert gratuit 24/24

Abonnements

Bernadette Sermage

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)

101, rue Réaumur, 75002 Paris  
Tél. (1) 308.94.53

Relations extérieures

Françoise Sarre-Loutreuil

Promotion

Bernard Blazin

Fabrication

Guy Cuipers

Jean-Jacques Vallet

ÉDITEUR

«Tilt-micro-jeux» est un mensuel édité par  
EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de  
10.000.000 F. K.C.S. Paris B. 320.508.799

Président directeur général

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué

Jean-Pierre Roger

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

Couverture

Jérôme Tesseyre





## LA CONQUÊTE DE L'OUEST

Loriciels, ça déménage ! Trop à l'étroit dans ses locaux de la rue Legendre, l'équipe de Loriciels est partie avec armes et bagages à la conquête de l'ouest. Heureusement pour tous ses supporters, la caravane a trouvé un terrain à sa convenance à Boulogne, à porté de fusil du métropolitain. Loriciels, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. (1) 825.11.33. Métro Jean-Jaurès.

## SCÉNARIOS

Prêt pour voyager aux confins du 116<sup>e</sup> siècle, dans un univers galactique aux milliers d'étoiles ? Oui,

FRANCOIS NEDELEC  
EMPIRE GALACTIQUE  
**FRONTIÈRES DE L'EMPIRE**  
Scénarios pour jeu de rôles



alors un conseil : réunissez des amis et potassez « Les Frontières de l'Empire », le premier volume complémentaire du jeu de rôle l'Empire galactique paru chez Robert Laffont. Après une introduction indiquant les règles de base de ce jeu de rôle et un bref exposé des cadres historique et géographique, cinq scénarios de jeu vous sont proposés conçus par des spécialistes du genre : *L'astéroïde*, *Meurtre à l'ambassade*, *Le dernier des Kasars*, *La nuit des bourrins* et *Marine*. Enfin vous trouverez aussi la liste des 200 clubs ou vous pourrez jouer à l'Empire.

## TAM-TAM SOFT

- **Electron** a encore frappé ! De nombreux logiciels inédits en import direct des Etats-Unis sont disponibles. On citera « Rescue of fractalus », « Ball Blaser », « Racing construction set », « Adventure construction set » (Atari XL/XE), « Pitstopp II », « News rooms », « Karateka », « Pôle position » (Apple), « Blue Max 2001 » (Atari XL/XE, CBM 64), « Illusions », « Choplifter », « Monkey academi », « Up'n'down » (Coleco) et plusieurs titres pour Mattel. Côté matériel, la samba continue, avec pour l'Adam : lecteur de disquettes, modem, carte CP/M, deuxième lecteur de cassettes digital. D'autre part, Electron était la première boutique en France à proposer des Atari 130 XE, en provenance directe des Etats-Unis (manuel en anglais), et pourrait bien récidiver avec les Atari ST. Enfin ceux qui possèdent un XL peuvent acheter un chip pour accélérer le lecteur de disquettes et doubler la densité. Electron, 163, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 541.41.63 et 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77.

- **Coconut** dans sa boutique new look continue de coller à l'actualité avec un grand choix pour Commodore, Spectrum, Amstrad, mais aussi avec les gammes Langage et informatique (pour TO 7/MO 5) et A.R.G. Informatique (« Meurtre à grande vitesse », « 1815 », etc.) pour Oric et Amstrad. Coconut, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. tél. (1) 355.63.00.

## ÉCRIRE SOFT

Dans l'antiquité, les textes écrits étaient conservés sur des plaquettes. Aujourd'hui, l'ordinateur renouvelle la manière d'écrire. Pour tous ceux qui s'intéressent à la littérature et à l'informatique, le centre culturel international de Cerisy-la-Salle organise du 5 au 15 août 1985 un colloque sur le thème : « Ordinateur, production et communication de textes littéraires ». Renseignements au C.C.I.C., 27, rue de Boulaivilliers, 75016 Paris.

## LA FÊTE DE LA POMME

Les applemaniques ont rendez-vous les 14, 15 et 16 juin à l'Apple expo, porte de Versailles. Ils y rencontreront les concessionnaires de la marque, les produits

## « ANOTHER BRICK IN THE WALL »

Le « créneau » des jeux éducatifs est de plus en plus courtisé. Direco international, le distributeur exclusif de Sinclair en France, annonce la disponibilité de 140 logiciels éducatifs « Sinclair à l'école » sur ZX 81 et ZX Spectrum, couvrant l'ensemble des classes de la maternelle à la terminale. Chaque cassette comporte quatre programmes, et est commercialisée 65 F.

## NE COUPEZ PAS

Funitel, centre serveur de jeux, est aujourd'hui accessible par le kiosque au (3) 615.91.77 +

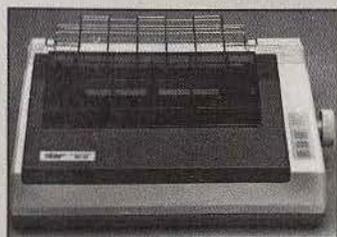


FUNI. De nouvelles rubriques continuent de s'ouvrir et un concours est proposé chaque mois. Gretel, un centre serveur de Strasbourg, propose sur kiosque Orthotel, un jeu destiné à tester ses connaissances en langue écrite (orthographe, grammaire, vocabulaire), à identifier les fautes commises et à apprendre à les éviter. Renseignements au (88) 61.17.13.

## BRONZEZ MICRO

Micro-informatique au vert avec l'association nationale sciences techniques, grâce à des stages d'une ou de trois semaines pour les 10-12 ans, 13-15 et 15-18 ans. Micro, sports, robotique, astronomie... A.N.S.T.J., 17, avenue Gambetta, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (6) 906.76.03.

Il n'est pas encore trop tard pour penser aux vacances. La ligue française pour les auberges de jeunesse organise des stages de micro-informatique, mais également d'affiches, bande dessinée, photo, etc. (Renseignements : 83, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (1) 549.11.73.)

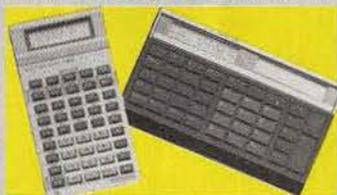


## IMPRIMANTES AU FIRMAMENT

Le fabricant d'imprimantes Star renouvelle sa gamme. On remarquera particulièrement la Star SG 10 à 4 600 F environ qui dispose d'une véritable impression qualité courrier. En caractères normaux, la vitesse maximum d'impression est de 120 caractères par seconde. La SG 10 est équipée d'une interface parallèle, et d'une interface série en option.

## CALCUL AU SOLEIL

La calculatrice TI 30 Galaxy est désormais disponible dans une version à énergie lumineuse, sous



le sigle SLR. Mise au point en collaboration avec des enseignants, elle est plus particulièrement destinée aux lycéens. Elle dispose de 66 fonctions, dont les statistiques.

Notons également une nouvelle version de la TI 57 II programmable (48 pas) qui dispose de 80 fonctions et d'un nouveau clavier, et la sortie de la TI 35 SLR, une petite scientifique et statistique à énergie lumineuse.

## ALLO SUZIE

Du nouveau à Roland-Garros. Si vous composez pendant les Internationaux de France (27 mai au 9 juin) le 369.20.20 (région parisienne seulement), une drôle de standardiste au doux nom de Suzie vous communiquera les résultats de la journée.

Suzie, l'ordinateur à synthèse vocale permettra également de suivre point par point et statistiquement des rencontres sur les différents courts. Un appel équivaut à trois unités. Saluons cette initiative de la Fédération française de tennis en collaboration avec le Centre nationale d'études des télécommunications et Telemicroservice.

## NOUVEAU PRODUIT

Niki. Un drôle de nom pour un drôle de produit. Selon ses concepteurs, Niki est un journal/affiche/disquette. Il (ou elle ?) est conçu, réalisé et produit par une équipe travaillant à l'atelier graphique du centre de micro-informatique de la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Niki se lit de près ou de loin (sic), parle d'informatique et de création. Il est proposé sur papier ou sur dis-

quette pour Apple II. Le numéro 5 F, copie gratuite contre envoi d'une disquette vierge 5 1/4 et 6 F pour frais d'envoi en timbres. Niki - Serge Goethals, Gilles Sacconi Circa, La Chartreuse, BP 30, 30400 Villeneuve-lez-Avignon.

## CLAVIER MUSICAL

Le Commodore se pare d'un véritable clavier musical indépendant, le Colortone. Les touches



sont sensibles, et le logiciel de composition qui l'accompagne transforme le Commodore 64 en un véritable instrument de musique autonome. Le prix est particulièrement attractif : 380 F.

## OSCAR

Le concours pour la remise du troisième oscar La Villette du jeu et du jouet à caractère scientifique et technique est lancé.

La date limite d'inscription est fixée au 30 juin 1985, et celle de renvoi du dossier complet au 30 septembre. Pour tous renseignements : Florence Soufflet, Cité des Sciences et de l'Industrie, Tour Pariféric, 6, rue Emile-Raynaud, 93306 Aubervilliers Cédex. Tél. : (1) 839.87.43.

## LIVRES ET MICRO

L'utilisation de l'Amstrad CPC 464. I. Sinclair. Pour se familiariser avec le fonctionnement du CPCPC 464 et s'initier à la programmation dans sa version Basic. Hachette, collection Micropratique, 256 pages, 125 F. Destination aventure sur Apple II. Delton T. Horn. Quatre programmes de jeux d'aventure avec leur mode d'emploi, tremplin de nouveaux programmes personnels. Editions du P.S.I., 246 pages, 140 F. La disquette d'accompagnement : 210 F.

Clefs pour le MO 5. Gilles Blanchard. Un recueil d'astuces et d'informations pour mieux maîtriser le MO 5. Editions du P.S.I., 152 pages, 120 F.

Assembleur de l'Atari. Daniel-Jean David. Etude du microprocesseur 6502 et de ses possibilités. Ses instructions, ses modes d'adressage, routines, adresses-système. Editions du P.S.I., 216 pages, 110 F.

Exercices en Basic pour Yeno/Sega 3000. Julien Levy. Toutes les instructions Basic expliquées aux débutants par l'exemple. Editions du P.S.I., 160 pages, 95 F.

Commodore 64, premiers contacts. Initiation destinée aux enfants. Découverte du clavier, de l'éditeur et introduction au langage Basic. Dejonghe et Earhart. Sybex, 200 pages, 98 F.

## LES SCORES DU MOIS

Mattel. Mission X : 96 300 pts, Astro mach : 59 400 pts, Skiing : 43 mn 2 s (descente). Renato Liardo, 94600 Choisy-le-Roi. Popeye (niveau 1) : 145 700 pts, River raid : 253 800 au pont 132, Ice trek : 13 220 (niveau 6). Didier Giovanetti, 13011 Marseille. Auto racing : 3 mn 20 s, Microsurgeon : 59 230 au 1<sup>er</sup> bonhomme. Frédéric Vanthuynne, 59250 Halluin.

Atari 2600. Battle zone : 127 000 pts, Jungle munt : 54 890 pts, Space invaders : 15 330 pts, Pôle position : 60 860 pts. Daniel et Thierry Mittie, 60480 Le Quesnel-Aubuy. Décathlon : 9 125 pts, Defender : 245 850 pts, Dig-Dug : 686 700 pts. Stéphane Muller, 67000 Strasbourg.

Atari 800 XL. Bruce Lee : 2 127 425 pts, Boulder dash : 8 667 pts, Fort apocalypse : 74 103 pts, Décathlon : 10 456 pts. Frédéric Bazin, 77420 Noisiel. Pôle position : 111 950 pts, F-15 Strike eagle : 60 253 pts, Spyhunter : 40 270 pts. O'Riley's mine : 1 119 530 pts. Charly et Stéphane Tosin, 2600 Montélimar.

C.B.S. Coléovision. Donkey Kong : 6 513 500 pts, B.C.'s Quest for Tires : 45 820 pts, Pepper II : 5 907 960 pts. Stéphane Bloquet, 62460 Divion.

Sega-Yéno SC 3000. Star Jacker : 84 438 pts (round 8), Borderline : 35 040 pts (round 3), Sinbad Mystery : 88 300 pts (round 5). Valéry Montsellier, 34000 Montpellier.

Commodore 64. Space Pilot : 170 000 pts, Summer Games : perche : 5 m 80, Plongeon : 575,35 pts, Relais : 2 mn 29 s 6, 100 m : 9 s 1, Gymnastique : 13,6 pts, Relais (nage) : 1 mn 45 s 4, Tir : 25 pts, International football : 2-2 (niveau 9 contre l'ordinateur). Patrice et Valérie Bonneville, 05100 Briançon.

Oric 1/Atmos : Ghostbuster : 27 730 pts, Defence force : 198 600 pts, Mushroom Mania : 79 880 pts, Ultima Zone : 26 915 pts, Oric Munch : 183 447 pts. Eric Guillemette, 77230 Dammartin-en-Goele.

# 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, Spectravideo, 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

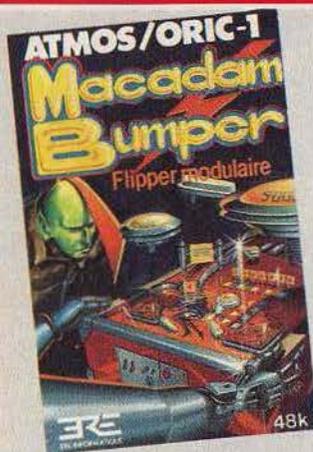
39, rue Victor-Massé  
75009 PARIS  
☎ (1) 281.20.02

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 \_\_\_\_\_



TILT 22



## LE FLIPPER DE L'ASPHALTE

Un disque dans le juke-box, un demi à portée de la main, lancez la machine et c'est parti. Avec votre clavier et *Macadam Bumper* de Ere Informatique, vous allez vous procurer des sensations fortes, dignes d'un flipper de bar. Gare aux tilts ravageurs. Ce n'est pas tout, vous agissez directement sur divers paramètres de jeu : valeur des points, inclinaison, sensibilité du tilt, force de rebondissement des bumpers, vitesse de la balle et effet stroboscopique. Et si jamais vous vous révelez bricoleur dans l'âme vous pourrez modifier le flipper proposé, voire le redessiner entièrement et le sauvegarder.

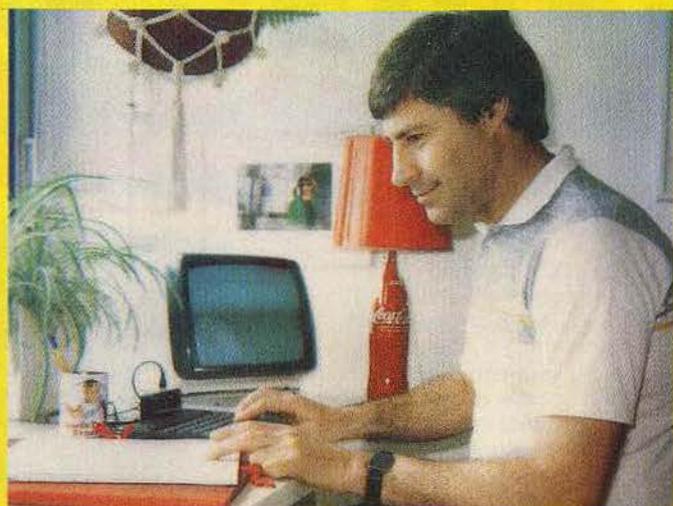
*Macadam Bumper* est disponible pour *Oric 1/Atmos*, *Spectrum* et *Amstrad CPC 64*, au prix de 160 F.

## LEP IT BE

Continental Edison Saba risque un pied dans l'univers de la micro-informatique. Dernier né le *LEP 10* est un magnétophone à cassettes compatible avec un ordinateur. Du cousu-main pour charger et enregistrer des programmes. Sur 14, 2×4, 9×26 cm, il réunit trois prises micro, écouteur et



télécommande, un compteur à trois chiffres avec remise à zéro, un arrêt automatique en lecture/enregistrement, un monitoring à deux positions, un indicateur d'enregistrement LED et un contrôle automatique du niveau d'enregistrement commuable. Le *LEP 10* fonctionne sur piles ou sur secteur et coûte la somme de 595 F.



## LE CRÉATEUR DU MOIS PATRICK ROUILLIER

Les voies de la programmation sont impénétrables. La preuve : c'est la découverte de la chirologie, une technique de morphopsychologie de la main et le désir de la rendre accessible à tous qui ont amené Patrick Rouillier, quarante-sept ans, collaborateur occasionnel de Ere-Informatique, à créer son premier logiciel. Il faut reconnaître que son background professionnel : chercheur en résonance magnétique nucléaire puis responsable logistique d'une entreprise, combiné à son amour de la logique, l'y incitait fortement. « *Ce qui me fascine dans la création d'un logiciel, c'est le travail intellectuel de conception formalisée, la modélisation des systèmes*, explique-t-il. *La programmation en elle-même ne me passionne pas, le jeu non plus d'ailleurs.* » Les logiciels de Patrick Rouillier, on s'en douterait sont pédagogiques et utilitaires. A son actif donc, un dénombré *Chirologie*, un tableur, un jeu de rôle et de stratégie nommé *Objectif Elysée* et le célèbre *Manager*. « *Tout commence par une idée qui me trotte dans la tête et qui ne me lâche pas jusqu'à ce que je l'aie sortie du magma et formalisée. J'ai commencé le scénario de Manager sur une plage. Un an plus tard il était en vente.* » Ses projets sont multiples. D'abord trouver un éditeur pour *Memory shop*, un jeu de gestion pour les commerçants où l'on vend les produits de *Manager*. Puis créer une association de programmeurs « atisanaux » réunissant les gens autour d'un projet et s'occupant de défendre leurs droits.

## LIVRES ET MICRO

- **Spectrum graphics**, Nick Hampshire. Ce livre vous initiera progressivement à tous les secrets du dessin en deux ou trois dimensions sur *Spectrum*. (Editions Duckworth.)
- **Commodore 64 - Games Book**, Clifford et Mark Ramshaw. Un vaste choix de programmes de jeux en Basic, incluant aussi des routines en langage machine pour exploiter à fond les possibilités graphiques et sonores étendues du *Commodore 64*. Un petit reproche : les programmes ne sont pas toujours assez documentés. Editions Melbourne House Publishers. Prix : 77 F.
- **Commodore 64 - Games Book 2**, Gregg Barnett. Trente nouveaux programmes de jeux, mieux expliqués que les précédents mais aux graphismes plus

- simples. Editions Melbourne House publishers. Prix : 90 F.
- **Apple II, premiers programmes**, Rodney Zaks. Une initiation claire et gaiement illustrée au Basic de la « pomme ». (Sybex, 237 pages, 98 F.)
- **Changement de programme**. Onze programmes utilitaires (définition graphique, musique, histogramme...), douze jeux (course croisière, loto, poker...) et quatre programmes de gestion (facturation, gestion de bibliothèque...). Pour *T07/M05*. Editions Minipuce. 140 pages, 95 F.
- **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.

## LE BYTE EN BAISSÉ

Le banc d'essai du *Lansay 64* en mars dernier (*Tilt* n° 19) laissait tomber le verdict suivant : félicitations côté performances et « peut mieux faire » côté prix. A 4 990 F, le kilo octet n'était pas à la portée de tous les budgets. 1 500 veinards ont quand même pu se le procurer. Enfin aujourd'hui cette dernière remarque ne se justifie plus, Lansay

France casse les prix et annonce son micro à la modeste somme de 2 990 F. Une surprise de taille pour ce début d'été. Et ce n'est pas tout, les bonnes nouvelles allant toujours par deux, voici que trente à cinquante logiciels, s'additionnant aux douze déjà existants vont paraître prochainement. Il n'y a vraiment plus de raisons de se priver.

## VIDÉOPAC PHILIPS : ENVERS ET CONTRE TOUS

Survivant de l'époque héroïque, champion du concept modulaire, le Videopac Philips avoue aujourd'hui son âge. Son prix le lui fait pardonner.

Difficile de rester indifférent face au Videopac Philips. On le rejette définitivement parce qu'il appartient à la préhistoire, et que ses performances sont bien tristes, ou l'on y reste irrémédiablement attaché. On n'oublie jamais ses premières amours. Le Videopac ne manque en effet pas de défauts. Le graphisme est sommaire, les scénarios des jeux pas toujours originaux.

Philips avait pourtant développé avec cette console un concept original, celui de la console véritablement évolutive. Avec son clavier, son aspect rappelle celui d'un micro-ordinateur. Dans un premier temps, ce clavier n'est utilisé que pour sélectionner les jeux. Mais il trouve sa pleine utilité avec l'extension qui transforme le Videopac en véritable micro doté d'un Basic microsoft. Pour une fois un constructeur de console a tenu ses promesses, mais hélas avec retard. Au moment de sa sortie, l'extension avait du mal à concurrencer les derniers nés des micro-ordinateurs. Mais pour les fidèles du Videopac, il reste une occasion intéressante de sauter le pas vers la programmation.

La console Philips — vendue également sous la marque Radiola — a évolué dans le temps. Ce furent les Jopac, Videopac C 52, Videopac G 7200 à écran noir et blanc intégré au look très pro, le Videopac



Norse man



Neutron star



Loony balloon



Nightmare

pac + G 7400, qui dispose d'une mémoire 8 K au lieu des 4 K d'origine. Ce dernier modèle accepte l'ensemble des cartouches de jeu Philips, et profite d'une gamme spécifique « + » utilisant à fond ses capacités. Ces derniers logiciels ne tournent donc pas sur les anciens Videopacs

### LUDO-SÉLECTION

La gamme de cartouches disponibles est importante. Parmi les vieux classiques, on remarquera les cartouches n° 2 (*Identification*, *Rendez-vous spatial*, *Logique*), 4 (*Bataille navale et de chars*), 10 (*Golf*), 11 (*Guerre de*

*l'espace*), 14 (*Duel*), 25 (*Ski*), 34 (*Les satellites attaquent*), 38 (*Gloutons et voraces*) et 39 (*Combattants de la liberté*). Plus récente la gamme Videopac + propose des jeux aux graphismes un peu élaborés. Voici les dernières cartouches publiées (voir également deux autres titres dans « Tubes »).

*Norse man*. Dans un château en nid d'abeille, vous défendez, en vrai Viking courageux, le casque d'or magique contre les attaques sournoises des gorilles, pieuvres, dragons, squelettes et chauve-souris géantes.

Une espèce de jeu de dames, pas

vraiment intellectuelle, mais défoulant.

*Neutron star*. Aux commandes de votre vaisseau spatial, interceptez les météorites balladeuses et transportez-les jusqu'à l'étoile incinératrice. Il en va de l'existence des satellites construits par votre civilisation. Méfiez-vous de la force d'attraction qu'émet l'étoile sous peine de désintégration instantanée. Des manœuvres pas évidentes du tout.

*Loony balloon*. Un petit garçon se balade dans un terrain de jeu, un ballon de baudruche à la main. Mais voilà, ce ballon a la fâcheuse tendance à osciller dans tous les sens. Pour aligner les 50 points fatidiques qui lui permettront de le maîtriser, le garçonnet doit faire le tour des toboggans, chevaux à bascule et tourniquets de tous crins, tout en échappant aux oiseaux, aux rafales de vent et aux murs. Mignon.

*Nightmare*. Cauchemard. La scène : un manoir délabré, un orage de fin du monde, des boules de feu électriques, des fantômes ricanants... et vous qui tentez désespérément de parvenir à la lucarne du grenier, la voie vers la tranquillité. Attention, les esprits deviennent invisibles dès qu'ils traversent les murs de la maison, mais un bouton clignotant indique quand ils sont en marche. Pas si cauchemardesque que cela.

### LES CONSEILS DU PETIT CABLÉ



Malgré son clavier et son extension qui le transforme en véritable micro-ordinateur, le Videopac Philips appartient aujourd'hui à la famille des machines vendues principalement en grandes surfaces. On le trouve souvent en démonstration permanente, à la grande joie des clients rôdant dans

les rayons électroniques et micro-informatiques. Il est donc disponible un peu partout, mais attention au prix. Au-dessus de 400 F, votre magasin favori n'est plus dans la course ! L'âge et la terrible concurrence des micros aidant, le Videopac a vu son prix diminuer de façon drastique.

Si vous vous dirigez vers l'occasion, n'oubliez pas de rappeler cette baisse spectaculaire au vendeur, qui se berce peut-être encore d'illusions sur la valeur de la revente de sa « chère » console.

Les cartouches ont subi le même traitement, puisqu'on trouve les dernières publiées pour le Videopac + aux environs de 170 F, et de 200 F pour les plus anciennes. Le marché de l'occasion des cartouches est florissant, ainsi que celui des échanges, via les petites annonces ou des boutiques spécialisées dans les consoles.

Cette dernière solution est excellente pour faire un tour d'horizon complet des jeux existants.

## TOUS POUR UN

Quand un informaticien rencontre un autre informaticien, qu'est-ce qu'ils se racontent ?

Des histoires d'informatique. Où est-ce qu'ils se rencontrent ?

Dans les clubs et associations. Pas de mystère,

la passion, c'est comme le rire : extrêmement communicatif.

Lieu d'échange et de dialogue éclaté, les associations servent de relais.

**Tigre 13** ou l'Association provençale d'utilisateurs d'ordinateurs individuels et familiaux a vu le jour en février 1982. Aujourd'hui elle compte plus de 200 adhérents et dispose de trois TI 99 4/A complétés par un ensemble de système disquettes avec extension, d'un Oric 1/Atmos, d'un MO 5 et d'une imprimante. Des cours d'initiation et de perfectionnement au Basic sont organisés tous les mercredis, de 19 à 22 heures. Le samedi après-midi est consacré à la rencontre, aux échanges et prêts de logiciels, revues ou livres, ainsi qu'à la réalisation de programmes en commun et au maniement du matériel. Cotisation adulte actif : 200 F, mineur et étudiant : 100 F. *Tigre 13, U.A.S. Rouet, rue Bénédicti, 13008 Marseille.*

**Le Club informatique d'Avrillé** (Maine-et-Loire) fonctionne depuis deux ans au sein de la M.J.C., armé de cinq Apple II et IIe, d'un MO 5 et d'une imprimante. Ouvert toute l'année, du lundi au samedi, il dispense des cours d'initiation et de perfectionnement à la programmation pour adultes et enfants. *Club informatique, M.J.C., Centre culturel G. Brassens, 49240 Avrillé. Tél. : (41) 34.63.47.*

**L'association Floppymathique de Roubaix** (Nord) mise sur Apple avec un parc de trois MacIntosh (bientôt dix) et six Apple II et III (carte 80 colonnes et Imagewriter). Son point fort : une très bonne connaissance de la plupart des logiciels professionnels comme des langages Basic, Pascal et Assembleur 6502, valorisée par des stages d'initiation et de perfectionnement. L'association est ouverte les lundis, mercredis, jeudis et samedis de 14 à 19 heures. Les conférences ont lieu le samedi à 15 heures. *Floppymathique, 54, rue de Lille, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 73.94.80.*

Créée en mai 1983, l'A.M.I.S. (association pour la micro-informatique à Saint-Jean-le-Blanc dans le Loiret) se propose d'initier le plus grand nombre à la programmation et à l'utilisation des micros familiaux. Elle dispose pour ce faire d'un Amstrad, de deux Apple II et quatre Oric I. Les réunions se tiennent les mardis et jeudis à partir de 20 h 30. Cotisation adolescents : 100 F, adultes : 180 F. *A.M.I.S., 8, rue des Capucins et 3, rue du Général de Gaulle, 45690 Saint-Jean-le-Blanc.*

Attention un A.M.I.S. peut en cacher un autre. L'A.M.I.S. (Association pour la micro-informatique Sharp) de Lorient dans le Morbihan regroupe depuis novembre 1983, 73 mordus qui pianotent sur MZ-80A, 80B, 80K, MZ-700 et prochainement sur MZ-800 et Amstrad CPC-464 couleur. Le club ouvre ses portes les lundis et jeudis de 18 h 30 à 20 h et les samedis de 14 h 30 à 18 h 30. Des cours de Basic conçus par séries de cinq sessions d'une heure sont proposés ces mêmes jours. Les personnes éloignées peuvent adhérer par correspondance pour s'informer et échanger ou acquérir des programmes à tarif réduit. *A.M.I.S., 16, rue Georges-Collier, 56000 Lorient ou BP 25, 56106 Lorient. Tél. : (97) 64.32.52.*

Créé en 1983 par un groupe d'amateurs et d'amis, **Info-Maniaques de Lyon** (Rhône), organise des soirées à thème : mardi « le salon ou l'on cause », mercredi « hard (Nascom) et soft », jeudi « approfondissement des connaissances », vendredi « soirée pour débutants » et samedi « éveil à l'informatique ». Le club dispose de différents micros... Cotisation : 300 F. *Info-Maniaques, 62, avenue Pierre-Santy, 69008 Lyon. Tél. : (7) 801.43.19.*

L'activité informatique de la **M.J.C. d'Annemasse** (Haute-Savoie), comprend six cours par semaine, tant pour néophytes que pour branchés. Trois clubs : *Amstrad, Commodore et Apple* viennent de voir le jour.

*M.J.C., 3, rue du 8 mai, 74100 Annemasse. Tél. : (50) 92.10.20.*

Le nouveau club des **Yénophiles de Genevilliers** se consacre (on l'aura deviné) à Yéno. Une permanence téléphonique est organisée tous les mercredis de 14 à 19 h pour échanger des programmes, participer à des jeux, recevoir des adresses en langage machine et Assembleur, s'abonner à un mensuel, etc. Cotisation : 20 F/mois. *Club des Yénophiles, I.T.M.C., 86 à 108 avenue Louis-Roche, 922230 Gennevilliers. Tél. : (1) 792.07.98.*

**Le club 2X81 et Apple de Monaco** organise des stages d'électroacoustique et d'informatique musicale du 1<sup>er</sup> au 7, du 15 au 21 juillet et du 29 juillet au 4 août. Les week-ends de formation se tiendront les 10 et 11, 17 et 18, 24 et 25 août. Prix du stage : 1 000 F et du week-end : 350 F. *Marc Giaccone, 16, escalier du Castelleretto, MC 98000 Monaco.*

Lancé en janvier 1984 à l'initiative de six passionnés, le **club micro-informatique de Châtillon-sur-Thouet** (Deux-Sèvres) accueille actuellement une soixantaine de membres. A son actif : des cours d'initiation au Basic pendant trois mois, par équipes de six personnes et sur deux configurations, un bulletin d'information, des travaux de recherche sur les logiciels éducatifs avec les enfants et des études ponctuelles à la demande (traitement d'un sondage, campagne de sensibilisation dans l'école d'un village voisin). Le club ne dispose que de deux ordinateurs Atmos et Alice, les autres (MO 5, TO 7, Amstrad,

Oric) sont prêtés par les membres. Les heures d'ouvertures se limitent au mardi soir de 17 h 30 à 20 h 15 et de 20 h 30 à 23 h 30. *Thierry Lambillard, Club de micro-informatique, 60, avenue du Général Leclerc, 79200 Parthenet.*

A la rubrique « Carnet rose », on note la naissance, à la Courneuve (Seine-Saint-Denis), de l'**Amster Club**. Point de ralliement des fans de l'Amstrad, il affiche des stages d'initiation au Basic, Assembleur, Forth, une coopérative de vente de logiciels et de périphériques à des prix imbattables, un bulletin d'information avec bibliothèque de programmes ainsi qu'un service d'assistance et de conseil téléphonique ou direct. Les permanences ont lieu tous les samedis. *Amster Club, 68, avenue Paul-Couturier, 93120 La Courneuve. Tél. : (1) 865.79.49.*

Les fidèles de Sinclair se retrouvent au sein du **Club Micro-Europe (ou Micro-QL) de Ohain** en Belgique. En liaison étroite avec les U.S.A. et l'Angleterre, le club fournit des informations de première main rediffusées dans un bulletin. Une bibliothèque et une programmathèque sont à la disposition des adhérents. *Club Micro-Europe, 38, chemin du Moulin, 1327 Ohain, Belgique. Sections à Charleville-Mézières, Maubeuge et Paris.*

**Apbluth** a pour mission la diffusion d'informations et de programmes destinés à permettre d'utiliser au mieux les possibilités matérielles et logicielles des ordinateurs Epson HX-20 et PX-8 et autres modèles compatibles. Son bimestriel « Bluth » constitue un lien privilégié entre les quelques 200 membres dispersés à travers le monde. Le dernier numéro fait le bilan des périphériques disponibles. Cotisation annuelle : 150 F. *Apbluth, 65, rue des Fleurs, 73000 Chambéry.*

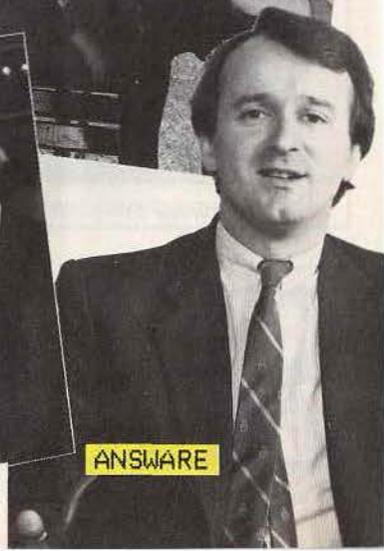
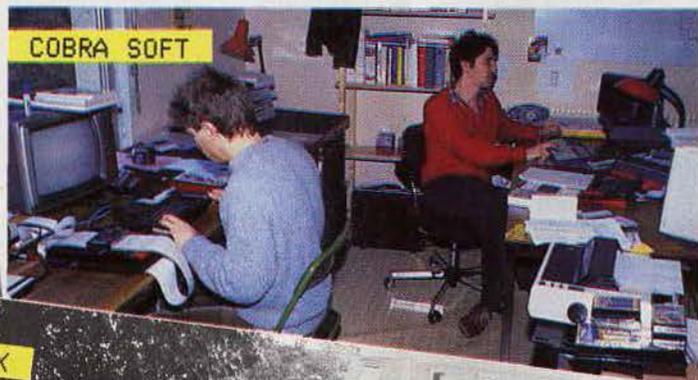
# J'AI MÊME RENCONTRÉ DES SOFT-MEN HEUREUX...

La création d'entreprise est un sport.  
Difficile et parfois dangereux. Surtout dans le secteur du logiciel  
où tout bouge à une vitesse effrayante.

Conception, édition, distribution,  
choix d'un standard, la jungle du soft rend fou.

Ceux qui s'en sortent sont les plus forts.

Tilt les a rencontrés.



Créer son entreprise, éditer des logiciels, les vendre par milliers, par dizaines de milliers, faire fortune, et partir sur une île déserte pour couler des jours heureux... Ce rêve, n'a-t-il jamais effleuré le cerveau bouillonnant de tout programmeur, dans les brumes du petit matin, après une nuit entière de création fiévreuse ? Aux Etats-Unis, certains auteurs ne deviennent-ils pas des stars, qui semblent transformer en or les ordinateurs qu'ils touchent ? En France la presse présente régulièrement des « petits génies de l'informatique » au compte en banque à donner le vertige. Et aujourd'hui plusieurs sociétés françaises réalisent des jeux capables de tenir la dragée haute aux productions britanniques ou américaines. Le jeu pour micro-ordinateur serait-il la dernière aubaine pour faire fortune ? Difficile de répondre par l'affirmative. La

réalité est loin du rêve, même si plusieurs sociétés connaissent actuellement un essor remarquable. Mais on ne peut avancer qu'une seule certitude : il n'y a pas de recette pour réussir. Le résultat le plus frappant de ce voyage à l'intérieur de la création de logiciels est son extrême diversité. Impossible de trouver deux sociétés se ressemblant, que ce soit dans leurs structures, dans leur manière de travailler, dans leur approche du marché. Les origines des créateurs d'entreprises sont également très variées. Seul point commun : la plupart de ceux-ci sont jeunes, âgés souvent de moins de trente ans. Mais là s'arrête la similitude. Certains se sentent d'abord créateur d'entreprise, et voient dans le logiciel un bon « créneau ». Denis Thébaud, P.-D.G. de No man's land est de ceux-là. « Lorsqu'on désire créer une

entreprise, explique-t-il, on a plein de projets. On les passe alors en revue, pour choisir le secteur qui paraît le plus porteur. J'ai choisi d'éditer et d'importer des logiciels de jeux, mais j'aurais pu m'orienter vers une tout autre activité. » Bruno Bonnel, directeur d'Infogrames, avoue avoir pensé se lancer dans la restauration. « Avec Christophe Sapet, un ami d'enfance, nous avons toujours eu l'idée de créer une entreprise. Nous avons la même formation (ingénieur chimiste et économiste), mais lui a travaillé chez Texas Instruments et moi chez Thomson. Nous avons saisi l'opportunité. Nous nous sommes dit qu'il y avait un marché engendré par une nouvelle culture. Nous appartenons à cette génération de la nouvelle culture, nous sommes bien placés pour travailler dans ce milieu. » Pour d'autres, la rencontre avec l'informa-



MICRO-APPLICATION



LORICIELS



D. & L. RESEARCH



INFOGRAMES



FREE GAME BLOT



NO MAN'S LAND

tique est fortuite, et la création de la société en est une conséquence logique. Emmanuel Viau, gérant d'Ere informatique, a découvert la programmation pendant la durée de son service national. « J'étais secrétaire, et m'ennuyais à mourir. J'ai acheté un livre de programmation pour occuper mes journées, et j'ai vite compris que pour programmer, un livre c'était bien, mais qu'un ordinateur, ce serait encore mieux.

J'ai acheté un ZX 80. A l'époque, il coûtait avec l'extension mémoire près de deux mille francs. Une véritable fortune par rapport à la solde d'un appelé ! Après le service, j'ai suivi une formation intensive d'informatique, et travaillé comme programmeur de gestion, tout en continuant à créer des jeux micro chez moi. Je suis alors allé voir chez Direco, l'importateur Sinclair, et leur ai présenté un programme. Ils l'ont estimé commercialisable, mais ne voulaient pas se lancer dans l'édition. Ils voulaient un produit fini. Du coup, comme mon emploi commençait à m'ennuyer, j'ai démissionné, et j'ai créé Ere informatique avec trente mille francs, essentiellement empruntés dans ma famille. »

Bertrand Brocard d'A.R.G. informatique n'arrivait pas, comme auteur indépendant habitant une ville de province (Chalon-sur-Saône), à placer ses logiciels à des conditions intéressantes, et à donc décidé également de devenir son propre éditeur.

D'autres enfin, n'ont pas voulu monter une S.A.R.L. ou une S.A... C'est le cas de Jawx, un groupement d'auteurs indépendants, qui se sont réunis sous un label, et qui travaillent professionnellement, à la manière d'une société.

Une constante pourtant dans cette diversité : la plupart de ces sociétés sont âgées d'environ un an et demi. Certaines ont connu un essor spectaculaire, d'autres sont restées plus discrètes. Le dynamisme des dirigeants, leur caractère, leur volonté ont joué un rôle important, tout comme bien sûr la qualité des jeux, mais sans oublier le facteur chance. Ce mot « chance » revient régulièrement au cours des entretiens. Chance d'avoir eu l'opportunité de créer une société au bon moment (rappelez-vous, il y a deux ans, Tilt n'existait que depuis quelques mois, et les logiciels de jeux pour ordinateurs sortaient tout juste de la pré-histoire), d'avoir rencontré des programmeurs de haut niveau, d'avoir édité un « hit », qui apporte l'argent nécessaire pour passer à une vitesse supérieure, et assure la promotion mieux que n'importe quelle publicité de la marque encore jeune. Ce hit, c'est *L'Aigle d'or* pour Loriciels, *Pilot* et *Le Carré magique* pour Infogrames, *Intercepteur Cobalt* pour Ere informatique, *Balle de match* pour D.L. Research, etc.

Mais avant de connaître la réussite, il faut s'armer de courage et de patience. Les premiers mois sont les plus durs, surtout si,

lors de la création de la société, aucun logiciel ne tourne encore. Plusieurs mois passent jusqu'à la commercialisation, qui relève toujours du pari, puisque la marque est par définition totalement inconnue. Pour tenir pendant cette période délicate, plusieurs stratégies sont possibles. Il y a ceux qui se jettent à l'eau, mais avec une bonne bouée, c'est-à-dire un capital d'environ 200 000 mille francs, qui permettra de parer au plus pressé, et surtout de pouvoir assurer une promotion minimum du produit et de la marque. « S'il y a un conseil à donner à des jeunes qui veulent se lancer dans l'aventure, explique Bruno Bonnel, C'est de réunir au moins 200 000 francs, et de proposer le plus vite possible un catalogue de cinq ou six produits, tous de qualité. » En réalité, peu d'entreprises actuellement existantes ont pu débiter avec un tel budget.

## **Se cantonner à la création, ou bien éditer soi-même, voire distribuer ? Voilà la question.**

Certaines n'avaient que 30 000 francs, soit à peine plus que le minimum requis pour créer une S.A.R.L.

D.L. Research, Infogrames, Loriciels, A.R.G. sont toutes dans ce cas. Mais les créateurs avaient généralement un ou plusieurs logiciels terminés dans leur manche. Le cas d'Albert Loridan (D.L.) est exemplaire. Salarié chez Texas Instruments, tout comme Bruno Duriez, le co-fondateur de D.L., il avait développé un jeu de tennis. Survient le retrait de Texas de la scène de la micro-informatique familiale. Albert Loridan et Bruno Duriez reçoivent l'autorisation de reprendre le tennis. Et au C.E.S. de Las Vegas de janvier 1984, ils signent des contrats avec Imagic et Psion, marque de distribution de Sinclair. Un an après, *Balle de match* a dépassé le cap de 100 000 exemplaires uniquement en Grande-Bretagne sur la version *Spectrum*, et est classé parmi les dix meilleures ventes dans ce pays. Au cours des mois, ce tennis fut décliné sur plusieurs machines. On l'attend prochainement sur *TO 7*. Le succès foudroyant de ce titre permet à la toute jeune société de regarder l'avenir sereinement, de peaufiner les futurs programmes pour conserver une grande qualité.

Laurent Weill et Marc Bayle, créateurs de

Loriciels, avaient quelques programmes prêts, le premier sur *Oric*, le second sur *Spectrum*. Titulaire d'un diplôme de biologie et d'une maîtrise d'informatique pour Laurent Weill, ingénieur Arts et Métiers pour Marc Bayle, leurs formations les aidaient à maîtriser la programmation ! Loriciels voit le jour avec un catalogue d'une quinzaine de titres, qui va rapidement s'étoffer grâce à une équipe d'auteurs indépendants.

Les débuts d'A.R.G. furent plus artisanaux. Orientés vers les utilitaires et les logiciels semi-professionnels pour Oric, les produits d'A.R.G. ne connaissaient pas de diffusion importante. Une équipe de deux ou trois personnes signaient quelques programmes proposés pour la plupart par des auteurs indépendants. Mais l'arrivée des premiers jeux au catalogue va marquer une évolution. « Avec les jeux, les ventes sont multipliées par dix ou par vingt, remarque Bertrand Brocard. Nous commençons également à nous occuper plus sérieusement de la promotion de nos titres : communiqués de presse, publicité. »

A l'opposé de cette stratégie de père tranquille, on trouve Sprites, l'un des derniers venus sur le marché, puisque sa naissance date du mois de juillet 1984. Bertrand Ravel, son directeur général fondateur a réussi à réunir un capital de 300 000 francs, en « cassant sa tire-lire » et en frappant à toutes les portes. « Nous avons pu constituer un catalogue d'une cinquantaine de titres avant de lancer Sprites, avec l'équipe de programmeurs que j'avais constituée. Tous n'étaient pas des chefs-d'œuvre, mais je voulais frapper un grand coup dès le départ, et proposer à tous ceux qui achètent un ordinateur une gamme assez complète de jeux classiques. »

De nombreuses voies mènent à la création de l'entreprise. Cette étape n'est pas en soi la plus délicate. Il suffit de 20 000 francs pour créer une S.A.R.L., et accomplir quelques formalités administratives. Rien de bien terrible. C'est ensuite que les difficultés commencent. Supposons que les premiers logiciels « tournent », que les quelques personnes qui les essaient s'enthousiasment. On se trouve alors devant un choix : doit-on se cantonner à la création, ou bien éditer soi-même, voire distribuer ? Il n'y a pas de « bonne » réponse. Tous les cas existent, la meilleure formule est celle qui correspond au caractère et au savoir faire du leader de la société.

Il y a ceux qui se considèrent avant tout comme des auteurs, qui veulent se consacrer exclusivement à cette activité. Pour eux l'édition, est un autre métier qui demande des compétences très différentes. Nice Idées à ses débuts, Jawx, D.L. Research ont choisi cette option. « Nous étions développés pour le marché américain, explique Peter Lindholm de Nice Ideas. Nous avons travaillé pour Coleco, pour Sierra, avec des titres comme « Bur- »

# TUBES

## CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS

### HELLFIRE

#### Mythologique

En bien, décidément, on s'intéresse beaucoup à votre petite personne. Voilà que les dieux eux-mêmes ont décidé de s'occuper de vous, mais cela risque de ne pas être pour votre plus grande joie. Vous devez tout d'abord grimper les monticules sans glisser, tout en évitant les avalanches de rochers, pour atteindre l'entrée de la caverne. Si vous rencontrez la gorgone, surtout

protégez-vous bien, à l'aide de votre bouclier, de son regard pétrifiant.

Lorsque vous parvenez au temple sacré, vous devez éviter les minotaures et vous glisser furtivement de pilier en pilier. Ces piliers vous transporteront, au hasard, à un autre endroit du temple. Enfin, vous devez retrouver le chemin de la sortie alors que vous êtes perdu au beau milieu d'un labyrinthe. Ce dernier est d'ailleurs gardé par de redoutables monstres, qu'il vous faut combattre à la masse. Si vous venez à perdre votre arme, ne vous désespérez pas. Vous pouvez en récupérer une autre dans l'un des coffres disséminés dans le labyrinthe. Ce jeu est assez classique, mais l'animation est remarquable. (K7 Melbourne, pour Spectrum 48 K.)

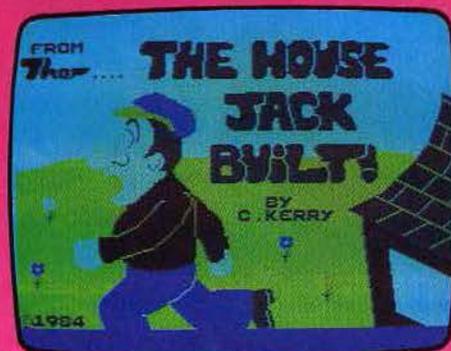
Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B



l'appât du gain, vous franchissez le seuil fatidique. Vous allez vite déchanter. Il y a bien quelques objets précieux, mais ils sont gardés par de redoutables monstres, dont le seul contact vous glacera les sangs. Par bonheur, ces monstres ne sont pas particulièrement intelligents et se contentent d'effectuer des rondes régulières. Aussi, avec un peu de sens d'observation, pourrez-vous éviter de vous trouver sur leur chemin.

Vous devez ainsi parcourir dix-neuf lieux différents, avec pour chacun d'eux un objet à récupérer. Bien sûr, plus vous pénétrerez profondément dans cette maison, plus les monstres se montreront agressifs et entreprenants et vous aurez fort à faire pour vous en débarrasser. Un amusant jeu d'action. (K7 Thor, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

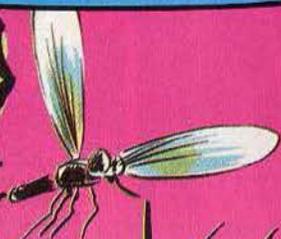
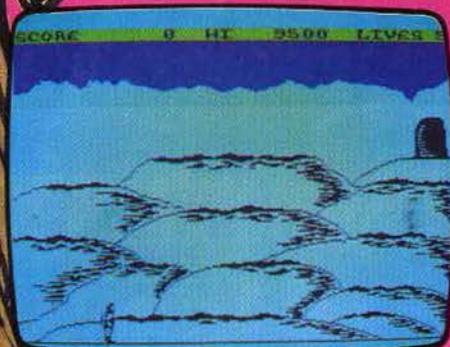
Bruitage : ★★★

Prix : A

### THE HOUSE JACK BUILT

#### La bougeolette

Décidément, vous avez bien du mal à rester tranquille. L'envie vous a pris de pénétrer dans cette sombre et mystérieuse demeure pour tenter d'en découvrir tous les secrets. En fait, ce ne sont d'ailleurs pas tant les mystères qui vous attirent, que la possibilité de découvrir de nombreux objets de valeur oubliés là depuis bon nombre d'années. Certes, rien n'est sûr, mais ne dit-on pas qu'il existe un fond de vérité dans toute légende? Ne pouvant résister à



## AMAZON

### Mystérieuse jungle

Tous les membres de l'expédition archéologique de l'université de Cajun sont morts. Ils tentaient d'atteindre la cité perdue de Chak, dans la jungle amazonienne. La découverte de cette cité est capitale pour la défense nationale car l'on sait que la mine d'émeraudes qui borde la cité contient une forme rarissime de pierre qui pourrait permettre le développement de nouvelles technologies. Vous faites justement partie

l'aéroport. Plusieurs destinations semblent possibles, mais en fait, vous ne pouvez aller qu'à Miami, où vous devez rencontrer un professeur d'ethnologie, prêt à vous enseigner les rudiments de la culture Huni, celle des indiens de cette fameuse région amazonienne. Mais en fait, le professeur aura disparu à votre arrivée et vous ne disposerez ▶



des Services secrets. Les dernières images de l'expédition vous font découvrir un véritable massacre et juste avant que l'image ne se brouille, un indigène au masque effrayant remplit le champ de vision de la caméra. Votre patron vous demande d'éclaircir cette affaire. Rendez-vous tout d'abord à



# TUBES

comme seul guide que de son perroquet. Méfiez-vous car d'autres services secrets sont sur l'affaire et ne manqueront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. En particulier, il ne faudra accorder qu'une confiance très limitée à toutes les manifestations apparemment bienveillantes dont vous pourriez être l'objet. Le



dictionnaire du programme est suffisamment développé pour que la recherche des synonymes soit le plus souvent inutile. (Disquette Trillium, pour Apple II.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : F

## SKOOL DAZE

### Turbulences

Vous incarnez Eric, un sacré garçon qui n'a pas froid aux yeux. Vous avez particulièrement mal répondu à une composition et vous vous êtes mis en tête de la récupérer avant qu'elle ne tombe sous les yeux du principal. Les devoirs sont rangés dans un coffre dont vous ne connaissez pas encore la combinaison. En revanche vous savez que cette combinaison est formée de quatre lettres, chacune connue d'un de vos professeurs et que celle du principal vient toujours en premier.

Vous devez tout d'abord toucher les boucliers accrochés aux murs. Certains peuvent être atteints directement en sautant, tandis que pour d'autres, il vous faut mon-



ter sur quelqu'un. Assommez maintenant vos professeurs et ils vous révéleront leur lettre, excepté le professeur d'histoire qui est trop vieux pour s'en souvenir. Pour ce dernier, vous devez inscrire sa date de naissance sur un tableau noir. Dès qu'il l'apercevra, le choc lui fera retrouver la mémoire. Partez ensuite à la recherche d'un tableau propre et inscrivez l'une des combinaisons possibles. Si c'est la bonne, le coffre s'ouvre. Dans le cas contraire, il vous faut retrouver un autre tableau effacé et réessayer une nouvelle combinaison. Vos professeurs risquent cependant de ne pas apprécier ce que vous faites, et vous allez recevoir en punition un certain nombre de lignes à écrire.

Attention, si vous dépassez 10 000 lignes, vous serez immédiatement renvoyé du collège.

Un amusant jeu d'action, parfaitement immoral. (K7 Microphere, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

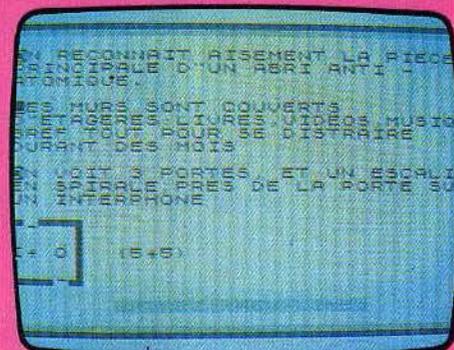
Prix : A

## CRISTAL 5

### Disparitions mystérieuses

Douze hommes ont disparu dans des circonstances mystérieuses sur la base spatiale Cristal 5. Votre personnage est doté de dix caractéristiques principales : perception, réflexes, force, vitalité, adaptation, intelligence, décision, volonté, équilibre et communication. A ces premières caractéristiques s'en ajoutent deux secondaires : apparence et réputation. Leurs scores vous permettent de réaliser plus ou moins facilement certaines actions. Ainsi, pour crocheter une serrure, il vous faut perception, adaptation et intelligence. Ces scores seront améliorés ou diminués au cours du jeu.

Vous possédez au départ un équipement complet, qui comprend en particulier une combinaison spatiale avec sa réserve d'oxygène, une torche électrique, de quoi vous défendre et une provision de médicaments. A chaque tour, vous pouvez effectuer un certain nombre d'actions choisies parmi les trente-six possibles et observer leurs effets. Cette aventure est composée de trois parties (16 K chacune), reliées entre elles par un code qu'il vous faut rentrer au début de la suivante. Si la première partie est facile, vous devez prendre beaucoup plus de précautions en abordant la seconde et surtout la troisième. N'hésitez pas à vous



faire apprécier des résidents, ils pourront éventuellement vous fournir plusieurs renseignements utiles. Un bon jeu d'aventure et de rôle, très complet pour cet ordinateur. (K7 A.G.B., pour ZX 81 16 K.)

Type : jeu d'aventure et de rôle

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : aucun

Prix : B

## THE TRIPODS

### Résistance

Un jeu d'aventures 100 % british livré avec une carte de France. Etrange n'est-il pas ? Ozymandia, l'un des rares hommes libres réfugiés dans les White Mountains (plus simplement les Alpes) est venu en Angleterre pour recruter des braves. N'écoutez que votre courage et votre idéal vous rallie la cause et jurez de débarrasser le monde libre de ses horribles despotes mécaniques : les Tripods.

Une fois à quai à Cherbourg, Dieppe, Le Havre ou Bordeaux, muni de la carte et d'une boussole, vous n'avez qu'un seul souci : dénicher le tunnel qui mène aux White Mountains. Tout se ligue contre vous, les Tripods pullulent, le climat est pourri et le relief de même. Si l'on en croit nos voisins, la France est un heureux cocktail de marécages, de montagnes, de forêts et de fleuves infranchissables.

Un Tripod qui vous repère fait diminuer

vosre immunité, à moins d'avoir recours à quelques parades du genre: l'aveugler avec un miroir (encore faut-il qu'il y ait du soleil), le désorienter avec une radio, ou plus communément fuir et se cacher. Ne vous fiez à personne, les rencontres ne sont pas toujours heureuses, un fermier peut un jour vous donner à manger et le lendemain vous envoyer en prison, les taureaux n'hésitent pas à attaquer, tout comme les chiens enragés, les bûcherons et les gardes noirs. Si la faim vous tenaille ou si vos jambes flanchent, pensez qu'il faut une corde pour capturer les chevaux et des pièges pour les lapins. It's a long way to the White Mountains.



*The Tripods* peut se jouer à quatre personnes selon quatre niveaux de difficulté. Un tour équivaut à une journée. Le scénario ne se distingue pas par son originalité, mais le jeu est agréable, malgré un système de direction pas vraiment cartésien. (K7 Red Shift, pour Amstrad.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : -

Prix : B

## DROP ZONE

### Feu à volonté

Vous voici en l'an 2085, dans un monde où ne survivent que de rares créatures. Afin d'assurer le sauvetage des quelques rescapés, vous devez escorter le convoi de



précieux cristaux jusqu'à l'aire d'atterrissage. Sans vous, l'énergie nécessaire à la réussite de l'opération risque fort d'être détruite...

Protégé par votre scaphandre intersidéral et armé d'un laser très efficace, vous voici parti à l'aventure. Au bas de l'écran, un radar vous indique l'approche de tout danger : androïdes, volcan, module d'anti-matière... Votre mode de propulsion consiste en un réacteur propulseur fixé au dos de votre équipement. D'un maniement fort simple, le joystick vous permet des mouvements rapides et précis. Mais c'est sans aucun doute dans le graphisme que réside le meilleur atout de *Drop zone*. Le décor hostile des terres arides traversées est rendu avec brio et les explosions sont de véritables feux d'artifice. Ajoutons à cela un bruitage particulièrement éloquent et une animation graphique très active. Action pure et simple, véritable jeu d'arcade, ce logiciel comblera les fanatiques du « feu à volonté ». (K7 US Gold, pour Atari.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

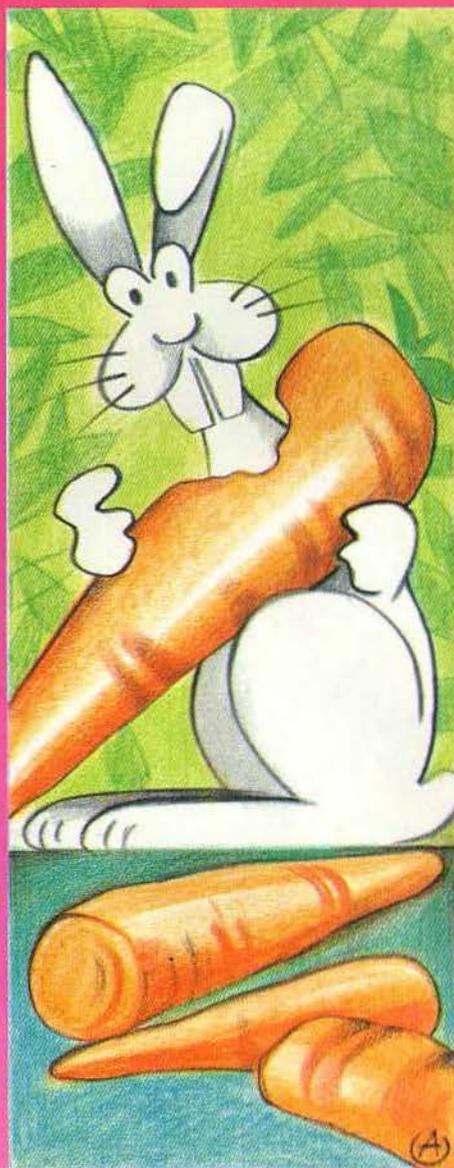
## AUTOMANIA

### Boulot, boulons

Vous incarnez Wally, un gentil mécanicien qui ne demande qu'une seule chose : pouvoir assembler tranquillement les six éléments de la voiture pour en faire un véhi-



cule prêt à l'emploi. (Il avait bien tenté de vendre ses voitures en kit, mais la demande était vraiment trop restreinte.) Les éléments se trouvent entreposés dans la remise tandis que la voiture, ou plutôt ce qui le deviendra, est sur le pont, dans une autre pièce. Notre ami Wally doit donc aller de l'une à l'autre. Il ne peut emporter à chaque fois qu'une pièce et doit le faire dans l'ordre logique de montage. Dans le cas contraire, il ne peut pas assembler la pièce et se voit dans l'obligation de la ramener temporairement à sa place. Pour les éléments situés en hauteur, Wally doit sauter pour attein-



dre l'endroit où les placer. Tout ceci vous semble bien facile, mais il n'en est rien. En effet, divers boulons, roues, hélices et autres clés à molette se sont ligués contre notre mécanicien pour perturber son travail. Il doit les éviter s'il ne veut pas prendre un mauvais coup et tomber dans le coma. De plus, par endroit, le sol des étages de la remise se dérobe de manière rythmique et Wally est contraint de calculer son saut au plus juste pour ne pas tomber, d'autant que quelques flaques d'huile risquent de le faire déraiper. Un amusant jeu d'action, pas trop difficile. (K7 Mikro-Gen, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : A

## RABBIT

### Sylvestre

Il était une fois un petit lapin adorable, qui n'avait qu'un seul défaut. Il était trop gourmand. Sa maman lui avait interdit d'aller dans la forêt enchantée. Mais celle-ci



regorge de carottes. Petit lapin n'y tint plus, et s'aventura, à ses risques et périls. Trêve de conte de fée, *Rabbit* est l'adaptation d'un thème classique : détruire des monstres, pardon, des champignons, qui vous poursuivent, d'abord en leur sautant à pieds joints dessus, puis en les poussant dans la rivière. Le tout est très correctement emballé, graphismes, couleurs et animation. L'action est loin d'être triviale, car les sauts du lapin doivent être parfaitement synchronisés avec les déplacements des champignons à écraser. (K7 Norsoft, pour Oric 1/Atmos.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

## DESMOND'S DUNGEON

### Or et mort...

Afin de mettre la main sur une fortune colossale, Desmond vient de pénétrer dans le château de la mort. C'est tout d'abord dans le donjon que commence sa quête : dans un labyrinthe peuplé de fantômes et de feux follets, vous devez aider notre héros



à collecter de gros sacs d'or afin d'en remplir le coffre situé en haut de la bâtisse. Outre les déplacements classiques, Desmond saute avec vigueur par-dessus ses ennemis. Malheureusement, tout saut entraîne la perte des objets portés et les sacs ont bien vite tendance à reprendre leur place originelle. Ajoutons à cela la présence inopinée d'un avion lanceur de blocs de pierre : ceux-ci dévalent les couloirs et risquent de vous anéantir sans plus tarder. Dans la deuxième partie du jeu, la quête de Desmond se poursuit dans les catacombes et caveaux du château. Là encore, mêmes monstres et obstacles. Seule diffère la récolte des sacs d'or qu'il faut dorénavant propulser dans les airs ! Projeté de l'avion, cette masse d'or sera plus en sûreté entre les mains de votre précieuse « machine agrippante ». Lorsque tous les sacs sont récoltés, le retour au donjon vous réserve encore bien des surprises. En effet, lors de votre absence, les forces du mal ont eu tendance à se déchaîner et vous réservent un accueil des moins chaleureux. Dans un graphisme simple et efficace, ce logiciel réclame autant d'adresse que de

sang-froid. Les quelques vies mises à votre disposition ne seront pas de trop pour acquérir la fortune. (K7 Créative Spark, pour Atari.)

Type : action et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## AUTOMAN

### Multi-risques

Automan, déjà héros de série télévisée aux Etats-Unis fait son entrée sur les écrans de vos ordinateurs. Afin de venir en aide aux autorités policières de Los Angeles, vous devez prêter main forte à ce « super-homme » afin qu'il mène son enquête : une bombe a été déposée quelque part dans la ville par l'ignoble Lizzard. A vous d'affronter tous les périls pour la retrouver avant qu'elle n'explose.

Votre mission se déroule sur plusieurs tableaux aux situations toutes plus périlleuses les unes que les autres. Tapis roulant,

monte-charge, échelle, plate-forme tournante, votre course d'athlète se voit fort ralentie par des dangers de toutes sortes. Les ballons rebondissent en tous sens, des rats monstrueux parcourent les galeries souterraines et vos ennemis vous pour-



suivent sans relâche. Dans chacun des tableaux se trouve un objet à ramasser pour accéder à la scène suivante. Prenez garde de ne pas tomber dans une fosse et évitez tout contact avec les ennemis. Pour chacun ▶

AVEC LES LOGICIELS HATIER PROGRESSER EST UN JEU

ET MAINTENANT:  
EN AVANT  
LA MUSIQUE!



**MELODIMUS - ASTROMUS - RYTHMAMUS**  
3 logiciels musicaux accessibles aux enfants dès l'âge de 6 ans. Pour apprendre seul ou à plusieurs (10 joueurs maxi), les mélodies, les notes, les accords. Chaque logiciel comprend une cassette et un livret explicatif, opérationnel sur T07, M05 et T07/70.

En vente dans les grandes librairies et les magasins spécialisés.

Renseignements : (1) 544.38.38.

Info Minute : (1) 614.91.66 code d'accès: DISCO

  
**HATIER**

# TUBES



de ceux-ci, une visite à l'hôpital vous fera perdre de précieuses secondes. Car, bien entendu, la bombe déposée est à retardement et la réussite de votre entreprise dépendra du temps écoulé avant son désamorçage. Ce logiciel présente une animation graphique intéressante. La multitude de tableaux et de circonstances proposés au joueur est impressionnante et donne à ce programme toute la dimension d'un bon logiciel d'action. (K7 Bug Byte, pour C 64.)

Type : action et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

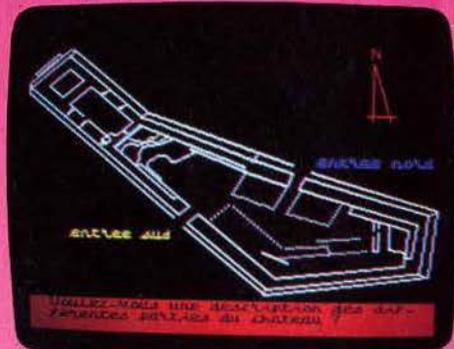
Bruitage : ★★★

Prix : B

## MONTSÉGUR

### Hérésie

En 1244, la forteresse de Montségur en Ariège où étaient réfugiés les Albigeois fut assaillie et prise par les croisés signifiant l'arrêt de mort de la secte religieuse des



Cathares. Pas de panique, ce n'est pas une leçon d'histoire, mais juste une introduction à ce jeu d'aventure.

En villégiature dans le Midi, vous faites la connaissance d'un vieillard moribond qui se targue d'être l'unique descendant des fameux Cathares. Il vous confie un parchemin, véritable clé pour accéder au Saint Graal et à la pierre philosophale. Manque de chance le message est codé selon un langage cabalistique utilisé par les anciens Cathares pour communiquer en public et le vieil homme a juste le temps de vous en traduire quelques passages. Il en ressort qu'il existe un lieu appelé la Montagne Sacrée (le piton rocheux du château de Montségur) où se cache la pierre et un moyen de remonter le temps pour percer les secrets du Saint-Graal.

Une fois à la forteresse, c'est à vous de découvrir toutes ces astuces, de dénicher le grand Monarque, Imbert de Salos et le deuxième témoin mystérieux, qui seuls savent où se trouve la pierre philosophale. Attention, le « transporteur » mal utilisé vous projette dans les griffes d'un tripanosaure ou dans le néant interstellaire.

Les instructions comprenant le but du jeu, le plan du château de Montségur et le vocabulaire sont chargées sur une face de la cassette de jeu. L'autre est consacrée au jeu lui-même. Pas très commode pour qui ne possède pas d'imprimante ou de mémoire éléphantique. Un jeu intéressant qui fait remonter le fil de l'histoire. (K7 Norsoft, pour Oric 1/Atmos.)

Type : aventure historique

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

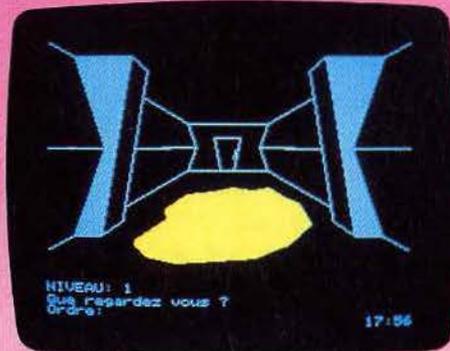
Bruitage : —

Prix : B

## LE RETOUR DU DOCTEUR GENIUS

### Pour adeptes !

Le manoir du docteur Genius a eu ses adeptes. Ils retrouveront avec un plaisir mêlé d'effroi le terrible docteur dans un vaisseau spatial, dans lequel on risque la mort à chaque pas. Les flaques ne sont pas d'eau mais d'acide, la climatisation se dérègle et rend l'air irrespirable, des portes anonymes cachent des engins mortels, etc. *Le retour du docteur Genius* est plus difficile à résoudre que son prédécesseur. Les amateurs



du genre seront comblés. Les autres risquent de demeurer sceptiques. Car ce logiciel pêche par ses textes, qui semblent bâclés. Une énorme faute d'orthographe « agrément » l'introduction, et certaines répliques de l'ordinateur, qui se veulent humoristiques, frôlent de bien près la vulgarité. La qualité croissante des logiciels oblige à devenir de plus en plus exigeant. Il ne faut surtout pas tomber dans la facilité de la production « à la chaîne ». Pour rester chez Loriciels, un jeu d'aventure comme *Le Diamant de l'île maudite* a une toute autre tenue. (K7 Loriciels, pour Oric/Atmos.)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : B

## AIR BATTLE

### Pas de pitié

Comme le célèbre Baron noir de la guerre de 14-18, vous n'avez qu'un idéal : descendre à l'aide de vos mitrailleuses d'enfer, les avions ennemis qui se pointent dans votre collimateur. Pour corser la difficulté, vous ne pouvez distinguer vos amis de vos ennemis que par leur attitude.

Gardez un œil sur le rétroviseur et sur vos réserves de munitions et de fuel. Il serait



indigne de vous de « crasher » pour cause de panne d'essence. Un jeu d'aventure qui ne brille pas par son originalité, mais assez rigolo à l'usage. Le bruit des hélices est hallucinant de vérité. (Cartouche Philips, pour Videopac + et Jopac.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## HELICOPTER RESCUE

### Sauvetage

Votre escadrille s'est fait attaquer en traître. Beaucoup de pilotes ont péri dans les échauffourées, d'autres ont pu s'éjecter à temps et errent maintenant dans le désert ▶

# TUBES



ou barbotent au milieu des requins. Leur destin est irrémédiablement lié à un petit bout de tissu : la balise rouge qu'ils ont déployée pour que vous puissiez les repérer du haut de votre hélicoptère et les hisser à bord. Problème : les chars et les vedettes ennemies vous font pas de cadeaux et vous mitraillent dès que vous arrivez à leur portée pensant faire des prisonniers. Si vous disposez d'un stock de munitions illimité, ce n'est pas le cas pour le kérosène. Vous devez sans cesse faire la navette jusqu'à la base pour vous ravitailler.

Un jeu d'action qui tient bien la route et qui offre un graphisme très léché. Pas si courant que cela sur la console Philips I (Cartouche Philips, pour Videopac + et Jopac.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

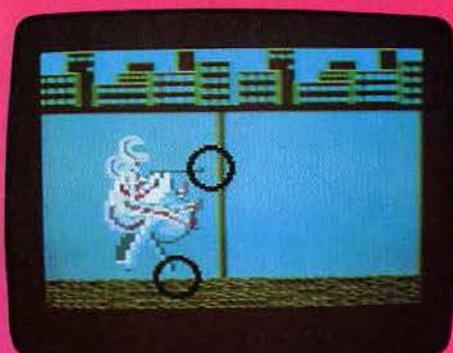
## JUMP CHALLENGE

### Téméraire

Le championnat de saut acrobatique en moto vient d'ouvrir ses portes. Après les exploits du grand champion Eddie Kidd, c'est à vous qu'il appartient de prendre la situation en main. Vous voici en position sur votre engin et le moteur ronfle déjà : l'écran ne dévoile qu'une partie restreinte de la piste d'accélération. Qu'à cela ne tienne, vous enclenchez la première vitesse et, en route pour l'aventure !

Les commandes de votre moto se répartissent sur le joystick ainsi que sur le clavier.

Sur ce dernier, les touches F1, F3, F5 et



F7 représentent les quatre vitesses du véhicule ; la barre d'espace, quant à elle, vous permet des demi-tours étonnants. A l'aide du joystick, il vous faut maintenant harmoniser votre position sur la moto. Un balancement sur l'arrière, votre moto se cabre. Pour ceux qui aiment l'acrobatie, la position debout sur la selle ne manque pas d'attrait... Vous avez maintenant pris connaissance du maniement de votre engin : prenez votre élan et lancez-vous dans les airs : après le tremplin et un nombre toujours croissant de voitures à survoler, c'est l'atterrissage périlleux.

Dans un graphisme exceptionnel, *Jump Challenge* allie adresse et témérité pour une épreuve sportive des plus délicates. (K7 Martech, pour C 64.)

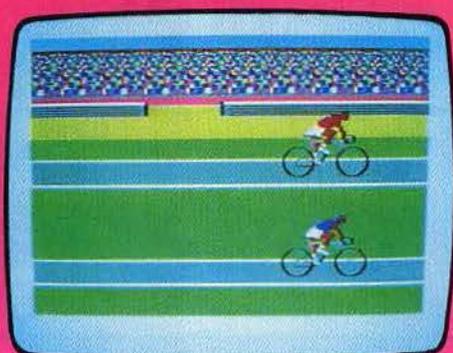
Type : adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : A



## SUPER STAR CHALLENGE

### La rage de vaincre

Dans l'ambiance surchauffée des stades, voici un tournoi entre le plus beau, le plus fort, le meilleur, j'ai nommé Brian Jacks et un challenger encore inconnu, mais qui ne saurait le demeurer : vous-même. Pour cette confrontation du siècle Brian a choisi huit disciplines qui requièrent non seulement force et puissance, mais aussi adresse et agilité. Si vous savez tenir le cap de votre canoë, vous concentrer pour le tir à l'arc, sprinter aux 100 mètres, bander vos muscles pour les flexions-extensions, respirer au moment opportun de votre crawl, voler entre les barres parallèles, dribbler en souplesse et pédaler comme Bernard Hinault, la première marche du podium vous appartient.

Un logiciel pas très sophistiqué, mais qui offre des graphismes soignés. (K7 Martech, pour Commodore 64.)

Type : sport

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## TENNIS TACTIQUE

### Compétition

Non, le temps des grandes compétitions de tennis n'est pas encore terminé. Ce logiciel vous propose en effet de monter sur le court, et cela sans raquette ni balle ! Vous pouvez jouer contre un partenaire humain ou contre l'ordinateur qui peut se révéler un adversaire redoutable au niveau champion.

Tous les coups de tennis classique sont possibles ici.



Ainsi, au service, vous pouvez croiser ou décroiser et servir une balle plus ou moins longue. Au cours de la partie, vous avez la possibilité de jouer au fond du court ou au contraire au filet. Mais attention aux passing shots que l'ordinateur ne manquera pas d'essayer. La longueur de votre balle dépend à la fois de sa hauteur et de votre mouvement au moment où vous frappez la balle. Avec un peu d'habitude, vous parviendrez même à réaliser de splendides amortis. Vous pouvez aussi pratiquer le smash et le lob de défense ou d'attaque, pour peu, bien sûr, que votre adversaire soit au filet. L'ombre de la balle sur le sol vous aidera grandement à vous rendre compte de sa hauteur. L'arbitre annoncera, sans contestation possible, la validité des échanges et des services. Le score s'affiche automatiquement et la partie peut se dérouler en deux ou trois sets au choix.



Le contrôle au joystick facilite grandement la manipulation, mais il vous faudra cependant un certain temps avant d'arriver à maîtriser toutes les finesses du jeu. Un très bon jeu de tennis, très proche de la réalité. (K7 Goal Computer, pour Dragon 32.)

Type : simulation de tennis

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

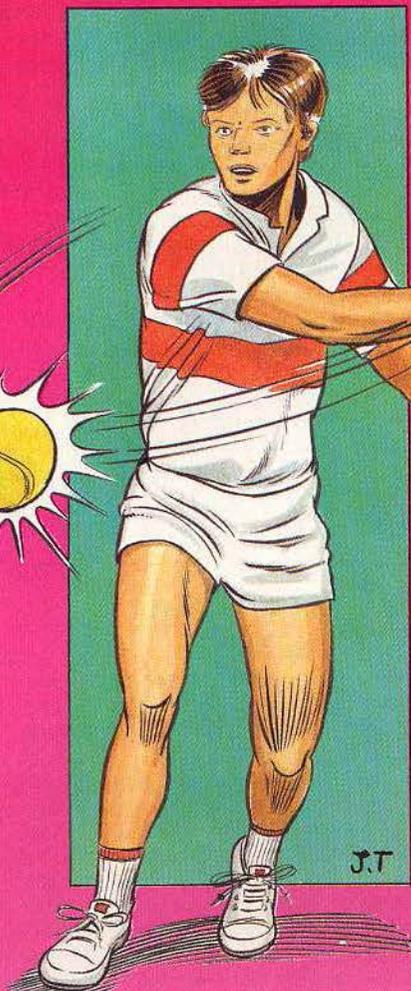
Bruitage : ★★★★★

Prix : C

## ON-COURT-TENNIS

### Courir sur le court

Décidément, le plus ancien des jeux vidéo continue à engendrer des descendants pour ordinateurs, qui n'ont d'ailleurs plus grand-chose à voir avec leur ancêtre. En regard des capacités de nos micros familiaux, la quasi-perfection a déjà été atteinte. Et pourtant Activision, l'un des géants du jeu, relève le défi avec *On-court-tennis*. Il eût été vain de copier les principaux concurrents. Les créateurs d'Activision ont exploré une autre voie, et choisi une option originale. L'ordinateur gère en effet les déplacements des joueurs de tennis. Au



début, cela est surprenant. On a l'impression d'un jeu en mode démonstration. Déchargé de ce souci de placement, vous pouvez vous concentrer sur le coup lui-même. Selon la position du manche du joystick, la balle sera volleyée, coupée, broyée ou lobée. Une pression sur le bouton action amortit la balle. Ces différentes commandes permettent un jeu très fin, mais au prix d'un bon entraînement, car les mouvements ne sont pas naturels. Autre avantage de ce tennis, la possibilité de choisir un joueur, et donc un style de jeu.



Bjorn, Jimmy ou Yvan (toute ressemblance avec des personnages existants n'est en aucun cas l'effet du hasard) ont chacun leurs points forts et leurs faiblesses. De même, il est possible de jouer sur gazon (rapide), terre battue (lent) ou artificiel (régulier). Ces options multiplient les formes de jeu, et constituent une première. Pourtant, en utilisant *On-court-tennis*, on ressent une frustration, provoquée par les déplacements automatiques des joueurs sur le court. Le plaisir de jouer en est fortement diminué. (K7 Activision, pour Commodore 64.)

Type : tennis

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## SUPER ACTION FOOTBALL

### Réalisme captivant

Voici un logiciel de simulation sportive particulièrement complet. Pour revivre, chez vous, l'intensité des grands matchs de football, ce programme comporte une variété de possibilités d'actions impressionnantes. Les commandes, tout d'abord, se répartissent



en deux groupes : mouvement du joueur et action vis-à-vis du ballon. Dribble, passes à suivre, prolongation, tirs à trajectoire haute ou basse, toutes les possibilités de jeu vous sont offertes. L'animation graphique, quant à elle, se voit agrémentée de trois prises de vue différentes du terrain : le cadrage du milieu de terrain est bien vite remplacé par un gros plan sur l'action dès que deux joueurs adverses se disputent le ballon. De même, aux abords des buts, une vue rapprochée de la surface de réparation donne à l'action un réalisme captivant. Par la complexité de son maniement, ce logiciel nécessite un certain entraînement des joueurs avant l'ouverture du match. Pour cela, l'ordinateur vous propose trois phases d'action spécifique : le tir de penalty, la récupération du ballon, et le contrôle des buts. Vous voici enfin prêt pour la rencontre finale. Là encore, plusieurs possibilités

# TUBES

vous sont offertes en ce qui concerne la formation de votre équipe : gardien de but plus ou moins habile, une défense ou une attaque extrêmement rapide, etc. Selon votre stratégie sur le terrain, à vous de définir l'équilibre adéquat entre vos joueurs. Le match se déroule en deux demi-périodes de douze minutes. Vous y retrouverez l'atmosphère des grands stades. Corners, hors-jeu, coups-francs, bien qu'invisible sur le terrain, l'arbitre saura y faire régner la loi ! (Cartouche CBS Electronic, pour console Coleco-*vision* ou Adam.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : D

## UP'N DOWN

### Course poursuite

Au volant d'une petite « Buggy », vous voici lancé dans la course. A l'écran, un enchevêtrement de routes traverse champs et montagnes. Vos concurrents sont déjà lan-



cés, il vous faut maintenant devenir un as de la conduite acrobatique.

Votre machine est d'un maniement fort simple : une poussée du joystick vers l'avant et la buggy suit fidèlement la route qui s'ouvre devant elle. Mais voilà que surgit un de vos adversaires : freinez, puis dans

une ligne droite propice, pressez la gâchette du joystick et c'est le saut dans les airs. Pour peu que vous n'atterrissez pas dans un champ de betteraves, la poursuite continue. A chaque carrefour, vous devez choisir votre direction. Certaines routes sont des cul-de-sacs et n'oubliez jamais qu'il rôde par ici de dangereux tanks écraseurs. Tout au long de votre course, ramassez les drapeaux et autres objets qui encombreront la chaussée. C'est autant de points de bonus gagnés.

Dans un graphisme quelque peu simpliste, *Up'n Down* trouve néanmoins tous les ingrédients d'un jeu d'adresse stimulant. (K7 Sega, pour C 64.)

Type : adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## TRIATHLON

### En forme

Les épreuves du triathlon exigent des qualités sportives complètes : force, vitesse, concentration. Les trois sports sont en effet le tir à l'arc, l'aviron et l'halthérophilie. Le tir à l'arc s'effectue sur une cible mobile et par vent variable. Le tir doit s'ajuster latéralement et verticalement. Que l'on déclenche le tir une fraction de seconde trop tôt ou trop tard, et le centre de la cible est raté. L'angle de tir, quant à lui, se règle en fonction de la durée d'appui de la touche de tir. Et chaque coup diffère du précédent, car le vent qui souffle dans le dos modifie la vitesse et la trajectoire de la flèche.

On n'accède à la deuxième épreuve qu'en cas de qualification à la première. Pour battre l'ordinateur à l'aviron, un rythme parfait s'impose. Nage, retour des avirons. De la précipitation, et les rames se bloquent, pendant que la yole adverse prend du champ... La dernière épreuve est aussi la plus difficile. Quoique très différente, elle rappelle irrésistiblement les terribles courses du décathlon. La

force nécessaire à l'épaulé-jeté se trouve en frappant le plus rapidement possible la barre de ce pauvre *Oric* — qui n'en demandait pas tant ! Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'Indicateur de fatigue vire rapidement au rouge...

Tous les sportifs sur *Oric/Atmos* frustrés et jaloux de *Decathlon* et autres *Hyper-sports* vont se précipiter sur *Triathlon*. Les épreuves choisies sont très différentes les unes des autres, y compris en ce qui concerne



la façon de jouer (ce n'est pas toujours le cas), le graphisme est excellent et l'animation sonore étonnante pour la machine. (K7 Ere Informatique, pour *Oric/Atmos*.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

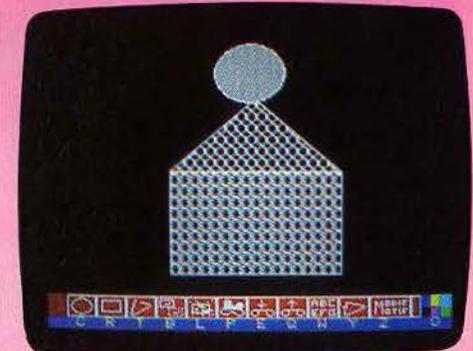
Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## MASTER PAINT

### L'as du pinceau

Avec un soupçon de talent, un brin d'imagination, un *Oric 1/Atmos* et la cassette *Master Paint*, sans vouloir rivaliser avec Rembrandt, vous arriverez facilement à vous faire plaisir. Plus besoin de sortir la langue pour faire des cercles, de se munir d'un cordeau pour tirer des rectangles ou des triangles, ni d'acheter du papier calque pour recopier ou des tubes de gouache (sept couleurs sont à votre disposition). La seule chose à faire, c'est de sélectionner la fonction correspondante du logiciel. Parmi les autres fonctions intéressantes, ▶



# TUBES

l'affichage des coordonnées permet de positionner exactement les points stratégiques de votre chef-d'œuvre et la loupe de grossir l'intérieur d'un cadre de 36 x 24 points puis de le transformer. Six motifs de remplissage, ainsi que deux routines d'écriture (trois épaisseurs de trait) modifiables à souhait vous ouvrent grand les portes du graphisme. Tous les dessins sont mémorisables.

Un logiciel complet et assez souple auquel on ne peut reprocher qu'une chose: un système de déplacement par clavier qui manque de précision car beaucoup trop rapide. (K7 Ere Informatique, pour *Oric 1/Atmos*.)

Type: simulation de dessin

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

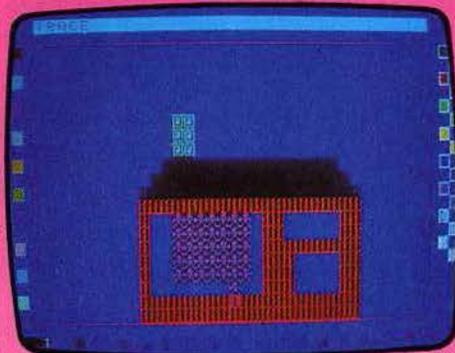
Bruitage: —

Prix: C

## IMAGIX

### Les Beaux-Arts

Transformez-vous l'espace d'un après-midi en un peintre, qui plus est de l'école impressionniste. En effet, votre dessin se travaille par petites touches ou symboles graphi-



ques préalablement coloriés, assemblés sur votre écran pour obtenir une image d'ensemble entièrement maléable. Pour ce faire, vous utiliserez différentes fonctions et sous-fonctions: « tracé » du caractère élu pour esquisser les grandes lignes, « reproduction » pour peaufiner les détails ou écrire un texte, « changement de couleur » et « création ». Vous construisez vous-même votre caractère (un ensemble de 80 points qui composent les 1 000 petites cases de l'écran) comprenant le symbole et son fond aux couleurs de votre palette. Si les combinaisons sont infinies, seulement 120 caractères peuvent être mémorisés simultanément, s'ajoutant aux symboles classiques d'écriture et de numérotation. Une fonction « animation » vous permet de donner vie à 16 d'entre eux et « sauvegarde » de constituer un porto-folios.

Ce logiciel comporte de vastes possibilités et un graphisme soigné, pour peu que l'on

ait eu l'idée judicieuse de faire une maquette. Cela évite les erreurs de volume et les fautes de raccord. (Cartouche Exelvision pour *EXL 100*.)

Type: jeu graphique

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

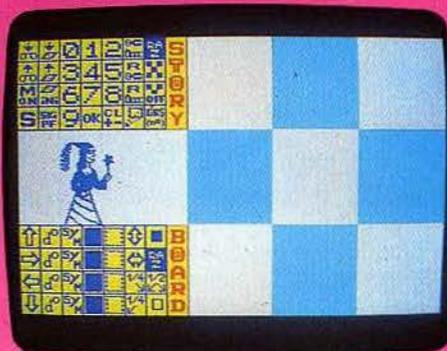
Bruitage: —

Prix: n.c.

## STORY BOARD

### Création de BD

Plus qu'un simple logiciel de composition graphique, *Story Board* vous offre la possibilité de créer vos dessins et de les animer



en véritable « cartoon ». Dès le chargement du programme, l'écran se divise en cinq zones de travail. La zone A représente votre plan de création graphique: sur neuf carrés de huit repères sur huit, c'est ici que vont prendre forme les figures créées. C'est sur la partie C de l'écran que vont se reproduire, à échelle réduite, vos travaux effectués dans la première partie énoncée. Cette méthode de travail vous permet un dessin



précis et recherché. Ces zones B et D concernent le choix entre les multiples possibilités offertes par ce logiciel. Ainsi, la zone « Board » correspond aux ordres de composition graphique. Création des points, effacement, rotation ou déplacement latéral de la figure créée, tous les mouvements sont possibles par symétrie ou glissement. Mais c'est dans la zone D, nommée « Story » que va véritablement prendre corps votre animation graphique. Les plans peuvent être corrigés, adaptés puis projetés sur l'écran. La sauvegarde sur cassette, l'écriture de fichier et la relecture de ces programmes vous plongeront dans le monde fascinant de la création. (K7 Langage et Informatique, pour *MO 5* et *TO 7*.)

Type: création et animation graphique

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: —

Prix: n.c.

## PSYCHEDELIA

### Recherche graphique

Venez rêver dans l'étonnante recherche graphique de ce logiciel d'effets psychédéliques. Différents paramètres définissent une multitude de figures aux couleurs variées. A vous de créer maintenant votre mouvement, de définir la symétrie des effets ainsi que le déplacement de la mire centrale sur l'écran. Toutes ces manœuvres s'opèrent de façon simultanée sur le clavier et sur le joystick. Au premier abord, vous obtiendrez des images kaléidoscopiques d'une vivacité étonnante, tant sur le plan des couleurs qu'au niveau de l'animation graphique. Vous pouvez créer une suite de « mouvements » et d'effets lumineux variés. La mise en mémoire de 255 pas laisse carte blanche à votre imagination. Les délires de l'image éblouiront votre écran! (Cassette Lamasoft pour *C64*.)

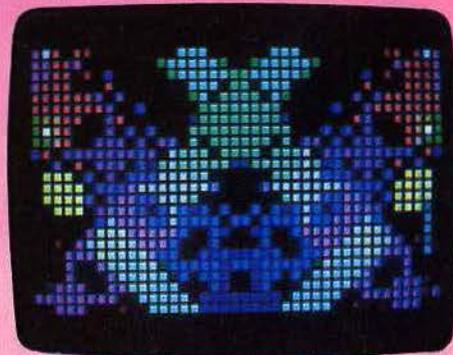
Type: création graphique

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: —

Prix: n.c.



## HERCULE

### L'étoffe des dieux

Plutôt que de rêver de la force d'Hercule vous feriez mieux d'avoir le sens d'orientation de Thésée. Perdu dans un labyrinthe peuplé de monstres affamés, Hercule doit dénicher les douze pommes d'Or et trouver la sortie. Si les pommes se situent toujours au même endroit, l'organisation du dédale n'est jamais identique. Seul le fait de manger 2 000 petits points de constitution qui jonchent le sol lui permet d'affronter les Minotaures. Attention ils en dévorent aussi et chaque collision équivaut à une vie en moins. Victorieux (l'erreur n'est pas divine) Hercule sort du labyrinthe pour déboucher sur le célèbre lac de Symphale : terrain troué comme du gruyère et bombar-



dement de cailloux par des oiseaux lapideurs. Prenez vos flèches et bandez votre arc. Sept niveaux de jeu sont disponibles dans ce jeu 100 % langage machine. (K7 Infogrames, pour MSX.)

Type : arcade

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

## STARTER 3D

### Pied au plancher

Tours de qualification. La piste est libre. Concentration pour tenir la trajectoire idéale en virages, à raser la corde. Les vira-



ges s'enchaînent, le paysage défile au loin. Il est indispensable de réaliser un bon chrono, car la qualification et le placement pour la course proprement dite en dépendent. Une pole position évite des dépassements hasardeux, mais exige un parcours de qualification sans faute.

Starter 3D est une course automobile très bien réalisée, aux graphismes et aux bruitages convaincants : dans les virages pris à grande vitesse, on entend les pneus crisser, et si l'on accélère encore un peu, la voiture part en dérapage ! Mais avec un peu d'habitude, le parcours est bouclé à très vive allure, peut-être un peu trop facilement.

Type : course automobile

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

## SCRABBLE

### Aux grands mots

Le Scrabble était jusqu'à présent le parent pauvre des logiciels de jeux de réflexion sur ordinateur. Cette lacune est désormais comblée avec la sortie de ce logiciel. Toutes les règles du jeu sont respectées. Il est prévu pour un à quatre joueurs, chacun d'eux pouvant être un joueur réel ou l'ordinateur. Celui-ci dispose de quatre niveaux de jeu. Le temps de réflexion est raisonnable puisque le niveau le plus fort ne demande que trois minutes d'attente. Le

vocabulaire est particulièrement étendu (plus de 20 000 mots), performance qu'il faut saluer sur un ordinateur qui ne dispose au maximum que de 42 K de mémoire vive. Certains mots assez courants n'y sont pas inclus, en revanche les mots contenant X, W, Z, Q, J, Y, K ont été privilégiés car ils rapportent plus de points.

Le programme ne joue pas de stratégie défensive et n'hésite pas à libérer la colonne des triples. Par contre, il réalise de bonnes combinaisons et trouve souvent des placements intéressants. Si vous jouez un mot qui n'est pas connu du dictionnaire du programme, celui-ci va vous demander de confirmer la justesse de votre mot et si c'est le cas, il l'acceptera sans problème. Ainsi, vous ne serez pas pénalisé. Au niveau 4, le programme se défend tout à fait honorablement. Il ne peut espérer battre un bon joueur de club, mais constitue cependant un partenaire correct pour la majorité des amateurs. (K7 Psion, D. & L., pour Spectrum 48 K.)

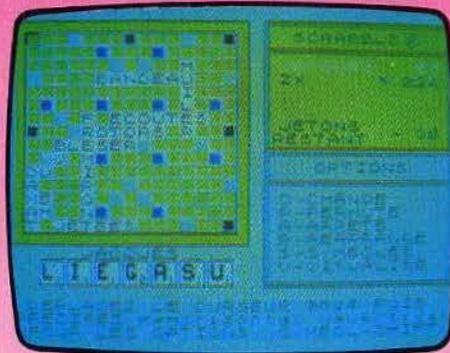
Type : réflexion

Intérêt : ★★★★★★

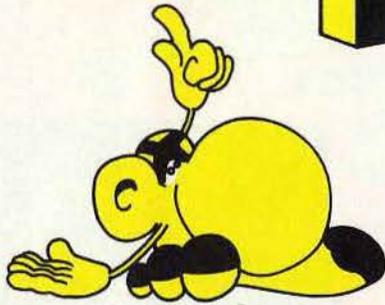
Graphisme : ★★★★★

Bruitage : aucun

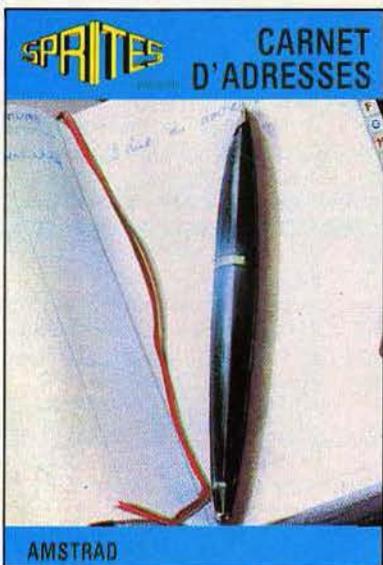
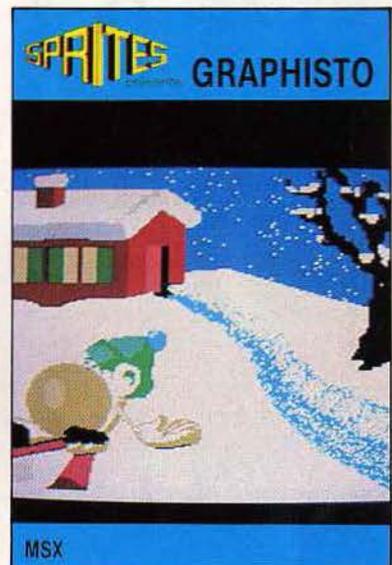
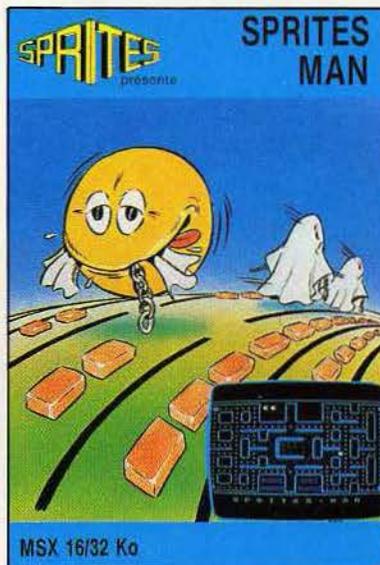
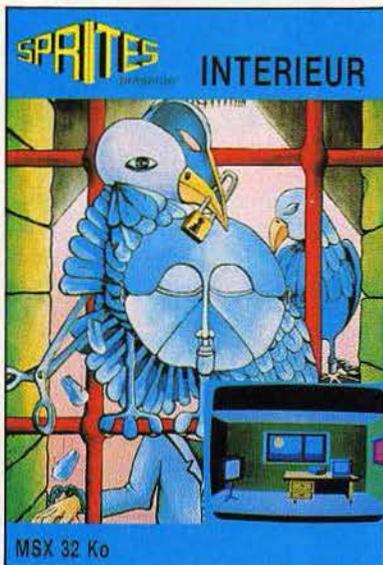
Prix : C



# SPRITES



*Le Grand du logiciel français*



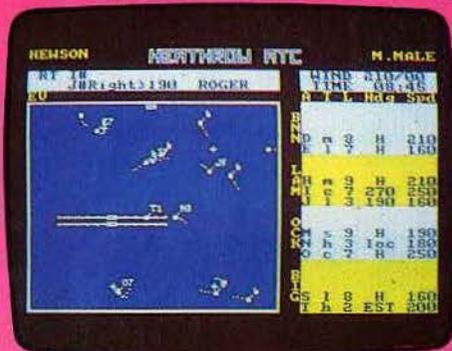
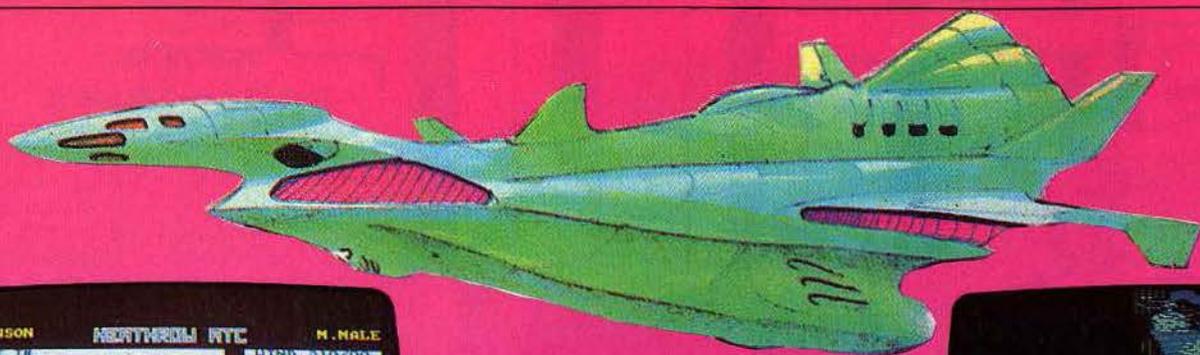
# SPRITES

PRÉSENT AU :  
SALON DU SON NIVEAU 1  
ZONE BACH STAND BI 011  
SPÉCIAL SICOB NIVEAU 3  
ZONE E STAND 104  
SITEM 3010  
MARSEILLE

23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Téléx : 615 002 F

Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)

# TUBES



## SPACE FIGHTER

### Mission destruction

Tout l'univers a été bouleversé par la redoutable flotte spatiale des croiseurs Klugons. Vous allez diriger le vaisseau Tentative, dont la mission est de détruire tous les navires ennemis, et cela en temps limité. Votre radar courte portée vous permet de localiser facilement vos ennemis, si toutefois vous vous trouvez à distance raisonnable. Pour les détruire, vous disposez de deux armes. Tout d'abord une provision de vingt missiles photoniques qui détruiront immédiatement le vaisseau ennemi, si vous parvenez à les guider jusqu'à lui. Ensuite un laser qui fera perdre de l'énergie à tous les Klugons se trouvant à portée. Mais cette arme ne peut être utilisée que si vous avez auparavant baissé votre bouclier de protection. Aussi est-il peu sage de l'utiliser face à un trop grand nombre d'adversaires, car ils auraient tôt fait de vous répondre et de détruire votre navire. Votre bouclier pare à toutes les attaques, mais il consomme beaucoup d'énergie et ralentit aussi votre vitesse. Lorsque votre niveau d'énergie deviendra trop bas, dirigez-vous vers l'une de vos bases et tentez de vous y amarrer. Le plein d'énergie et de munitions serait alors fait automatiquement. S'il vous arrivait de perdre votre vaisseau, on vous en confierait un autre moins performant, mais il vous faudrait d'abord le faire vérifier à votre base. Un Star Trek classique mais agréable. (K7 Microdeal/Goal Computer, pour Dragon 32).

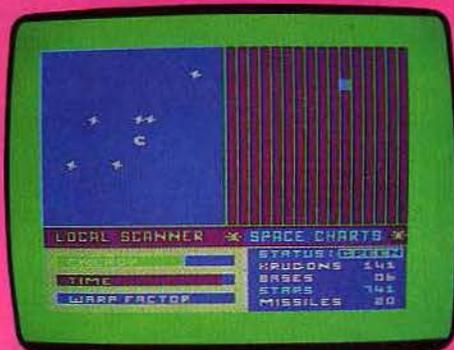
Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitages : ★★

Prix : C



## AIR TRAFFIC CONTROL

### 747 en péril

Changez de peau et devenez un aiguilleur du ciel, un de ces hommes qui, du haut de la tour de contrôle président, aux destinées de centaines de vies humaines. Votre objectif : mener dix avions en trente minutes sur les pistes d'atterrissage de Heathrow et Shiphol, deux aéroports londoniens. Face à vous : l'écran de contrôle radar où se dessinent le couloir d'atterrissage et les multiples Concorde, DC9, Boeing 747, Navajo et autres Fokker. Attention la marque a son importance, tous ne volent pas à la même vitesse et n'offrent pas la même résistance au vent. A votre gauche : un anémomètre, un chronomètre et un tableau. Ce dernier indique, par avion et par niveau d'altitude d'attente, la vitesse, la direction du vol, la position par rapport à l'axe balisé... Dans ces quatre aires d'attente les avions volent en orbite autour du radiophare. A vous d'agir, sachant qu'à la moindre hésitation c'est le crash apocalyptique ou la perte dans l'espace. Du sang-froid que diable ! Après un peu d'entraînement vous devriez être capable de remplacer les professionnels. Un logiciel de simulation qui brille par son originalité et sa complexité. Passionnant. (K7 Hewson Consultants, pour Amstrad.)

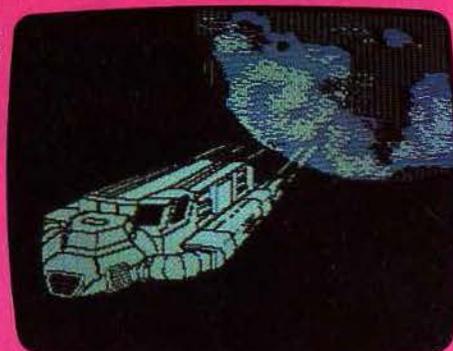
Type : simulation contrôle aérien

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : A



## SUNDOG

### Science-fiction

Sundog est l'un des très rares jeux de rôle de science-fiction sur ordinateur. Vous commencez par créer votre personnage en lui attribuant des points d'intelligence, dextérité, force, charisme et chance. Vous vous retrouvez dans la région de Drahew. Cette région est composée de douze systèmes contenant dix-huit planètes habitées. Votre oncle, mort dans des circonstances plus que mystérieuses, vous a légué un vaisseau monoplace, le Sundog. En contrepartie, vous avez le devoir moral d'aider à l'établissement d'une colonie d'un groupe religieux. Tout d'abord, vous devez découvrir où se situe cette colonie, Barville. Vous savez seulement qu'elle demeure quelque part sur la planète Jondd. Une fois découverte, il vous faut prendre en main sa réalisation et acheter tout ce qui pourrait vous être nécessaire. Fort heureusement votre oncle était riche et l'argent n'est donc pas un problème. Mais cela risque de ne pas être facile car vous ne connaissez pas encore les habitudes commerciales de la région. Lorsque la colonie sera fin prête à recevoir ses hôtes, vous devrez vous mettre à leur recherche. Ils ont été mis en état d'hibernation dans l'un des centres de la région de Drahew, mais lequel ? Il vous faudra bien sûr éviter les pirates et les voleurs, mais aussi entretenir régulièrement votre vaisseau et votre condition physique. Un bon jeu de rôle, qui se joue uniquement à la manette de jeu. (Disquette F.T.L., pour Apple II.)

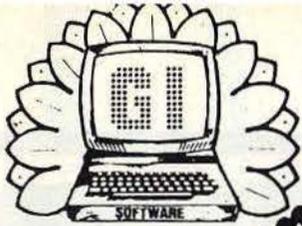
Type : jeu de rôle

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : F



# Commodore 64 Spectrum Amstrad Thomson Oric - Atmos ZX 81 MSX Atari

GUILLEMOT International Software - B.P. 2 - 56200 La Gacilly - Tél. 99 / 08 83 54 et 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE 64		SPECTRUM		AMSTRAD		THOMSON		ORIC-ATMOS	
BEACH HEAD FR	95 F	JUICE	75 F	DIG DUG	95 F	JET SET WILLY	75 F	ELYSEE (Ere) FR	129 F
BLUE MAX FR	95 F	MOTOR CROSS	95 F	ATIC ATAC	75 F	ATIC ATAC	75 F	HADES (Ere) FR	225 F
BOUNTY BOB ST. BACK FR	95 F	SLAP SHOT (Hockey s. gl.)	125 F	KNIGHT LORE	95 F	KNIGHT LORE	95 F	TERREUR (Ere) FR	86 F
BRUCE LEE FR	95 F	CADCAM WARRIOR	85 F	SABRE WOLF	95 F	SABRE WOLF	95 F	LA CITE MAUDITE (Ere) FR	126 F
BUCK ROGERS FR	95 F	STAFFOR KARNATH	95 F	UNDERWURLDE	95 F	UNDERWURLDE	95 F	MASTER PAINT (Ere) FR	225 F
COMBAT LEADER FR	149 F	UP'N DOWN	95 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F	MISSION DELTA (Ere) FR	86 F
F 15 STRIKE EAGLE FR	149 F	VALHALLA	85 F	CONFUZION	95 F	CONFUZION	95 F	ZX 81	
FORT APOCALYPSE FR	95 F	SUMMER GAMES (K 7)	165 F	KUNG FU	95 F	KUNG FU	95 F	3 D FORMULE 1 (Ere)	65 F
GROGS REVENGE FR	95 F	SELECT 1	125 F	GREMLINS	115 F	GREMLINS	115 F	BUDGET FAMILIAL (Ere)	82 F
INDIANA JONES FR	95 F	POLITIQUE ECONOMIQUE	190 F	BROADSTREET	105 F	BROADSTREET	105 F	CASSE-BRIQUES (Ere)	65 F
POLE POSITION FR	95 F	FIGHTER PILOT	105 F	AMSTRAD		AMSTRAD		CHIROMANCIE (Ere)	73 F
RAID OVER MOSCOU FR	95 F	BEACH HEAD (Disk) FR	175 F	GHOSTBUSTERS FR	105 F	GHOSTBUSTERS FR	105 F	COBALT (Ere)	82 F
SPITFIRE ACE FR	95 F	Raid over Moscou (disk) FR	175 F	FIGHTER PILOT	105 F	FIGHTER PILOT	105 F	GRAPHIX 81 (Ere)	129 F
SPY HUNTER FR	95 F	SPITFIRE ACE (Disk) FR	175 F	FOOTBALL MANAGER	85 F	FOOTBALL MANAGER	85 F	PANIQUE (Ere)	65 F
STRIP POKER FR	95 F	WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F	COMBAT LYNX	125 F	COMBAT LYNX	125 F	RIGEL (Ere)	82 F
ZAXXON FR	95 F	THE HOBBIT (Disk)	190 F	TALES OF ARAB. NIGHTS	95 F	TALES OF ARAB. NIGHTS	95 F	SCORPIRUS (Ere)	65 F
BATTLE FOR NORMANDY FR	149 F	WORLD SERIES BASEBALL	95 F	STAR COMMANDO	95 F	STAR COMMANDO	95 F	ZX TRI (Ere)	65 F
SOLO FLIGHT FR	149 F	G. NATIONAL Horse Races	125 F	BLAGGER	95 F	BLAGGER	95 F	MSX	
INT. SOCCER	175 F	SHADOW FIRE	125 F	HUNTCHBACK	75 F	HUNTCHBACK	75 F	BOARDDELLO	95 F
ON COURT TENNIS FR	105 F	TIR NA NOG	125 F	HUNTCHBACK II	95 F	HUNTCHBACK II	95 F	BLAGGER	95 F
BEAMRIDER FR	95 F	SHADES	125 F	ST DAVIS SNOOKER	95 F	ST DAVIS SNOOKER	95 F	BUCK ROGERS	135 F
HERO FR	95 F	IMPOSSIBLE MISSION	125 F	DARK STAR	95 F	DARK STAR	95 F	ADVENTURE QUEST	125 F
PASTFINDER FR	105 F	AIR WOLF	125 F	JET SET WILLY	89 F	JET SET WILLY	89 F	MANIC MINER	95 F
ROCK'N BOLT FR	105 F	10 MEGA HITS	115 F	THE HOBBIT	165 F	THE HOBBIT	165 F	FLIGHT PATH 737	99 F
GHOSTBUSTERS FR	105 F	STRANGE LOOP	125 F	BATTLE FOR MIDWAY	115 F	BATTLE FOR MIDWAY	115 F	SPOOK & LADDERS	89 F
MASTER OF THE LAMPS FR	105 F	CIPHOND 9	125 F	SIR LANCELOT	95 F	SIR LANCELOT	95 F	CRIBAGE	85 F
PITFALL II FR	95 F	SUICIDE STRIKE	95 F	KONG STRIKES BACK	95 F	KONG STRIKES BACK	95 F	ERIC & THE FLOATERS	85 F
RIVER RAID FR	95 F	KENSINGTON	125 F	GALAXIA	70 F	GALAXIA	70 F	THE SNOWMAN	95 F
SPACE SHUTTLE FR	95 F	QUASIMODO	95 F	TRIPPODS	95 F	TRIPPODS	95 F	BUZZOFF	95 F
DEMON OF TOPAZE	95 F	TAPPER	95 F	MANIC MINER	95 F	MANIC MINER	95 F	CHAMP	95 F
BOOTY	65 F	SUPERHUEY	95 F	TECHNICIAN TED	85 F	TECHNICIAN TED	85 F	BRIDGE	115 F
HEADACHE	65 F	SNOOKIE	95 F	WORLD CUP FOOTBALL	95 F	WORLD CUP FOOTBALL	95 F	HUNTCHBACK	95 F
ROLAND'S RATS RACE	65 F	FLAK	95 F	HEROES OF KARN	95 F	HEROES OF KARN	95 F	SHARK HUNTER	99 F
FOOTBALL MANAGER	95 F	DRELBS	95 F	JEWELS OF BABYLON	75 F	JEWELS OF BABYLON	75 F	BOOGA BOO	95 F
ANKH	95 F	DAMBURSTERS	95 F	MESSAGE from Androméda	65 F	MESSAGE from Androméda	65 F	DOG FIGHTER	89 F
AZTEK	95 F	NOUVEAUTÉS		CHOPPER SQUAD	105 F	CHOPPER SQUAD	105 F	CRASY GOLF	89 F
LORDS OF MIDNIGHT	95 F	THEATRE EUROPE	115 F	FLIGHT PATH 737	95 F	FLIGHT PATH 737	95 F	DUNGEON ADVENTURE	105 F
M. ROBOT	95 F	ONE ON ONE	125 F	MINI OFFICE (Tableur)	105 F	MINI OFFICE (Tableur)	105 F	CLASSIC ADVENTURE	89 F
MY CHESS II	95 F	CHOP LIFTER	125 F	MACADAM BUMPER (Ere)	144 F	MACADAM BUMPER (Ere)	144 F	GHOSTBUSTERS FR	105 F
PSI WARRIOR	95 F	RAID ON BUNGELING BAY	125 F	AMERICAN FOOT	95 F	AMERICAN FOOT	95 F	BEAMRIDER FR	105 F
PSYTRON	95 F	HARD HAT MAC	125 F	SORCERY	95 F	SORCERY	95 F	DECATHLON FR	105 F
SPY VS SPY	95 F	ARCHON	165 F	PYJAMARAMA	95 F	PYJAMARAMA	95 F	PITFALL II FR	105 F
COMBAT LYNX	95 F	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	125 F	TANK BUSTER	95 F	TANK BUSTER	95 F	HERO FR	105 F
ADVENTURE QUEST	95 F	GATES OF DAWN	105 F	MISTER FREEZE	95 F	MISTER FREEZE	95 F	RIVER RAID FR	105 F
CASTLE OF TERROR	105 F	GREMLINS	105 F	FOREST AT WORLD'S END	65 F	FOREST AT WORLD'S END	65 F	ATARI	
HAMPSTEAD	95 F	CAVERNS OF KAFKA	95 F	MILLIONNAIRE (Ere)	125 F	MILLIONNAIRE (Ere)	125 F	BRUCE LEE FR	125 F
THE HOBBIT	165 F	HULK	115 F	MISSION DELTA (Ere)	108 F	MISSION DELTA (Ere)	108 F	NATO COMMANDER FR	95 F
SHERLOCK HOLMES	125 F	SUPER HUEY	95 F	MICROSAPIENS (Ere)	126 F	MICROSAPIENS (Ere)	126 F	SPITFIRE ACE FR	95 F
ZIM ZALA BIM	95 F	COLOSUS CHESS 2.0	115 F	KNIGHTLORE	125 F	KNIGHTLORE	125 F	SOLO FLIGHT FR	95 F
AUTOMANIA + Pyjamarama	95 F	CAULDRON	95 F	CONFUZION	95 F	CONFUZION	95 F	BLUE MAX FR	95 F
PYJAMARAMA	75 F	SPITFIRE 40	125 F	DIGGER BARNES	105 F	DIGGER BARNES	105 F	ZAXXON FR	145 F
D. TH DECATHLON	95 F	MR. DO !	95 F	DEATH PIT	105 F	DEATH PIT	105 F	DRELBS	95 F
HUNTCHBACK II	85 F	MONOPOLY	125 F	3 D STAR STRIKE	105 F	3 D STAR STRIKE	105 F	FORT APOCALYPSE FR	95 F
KONG STRIKES BACK	85 F	GLIDER PILOT	125 F	THOMSON		THOMSON		MINER 2040	145 F
HAVOC	125 F	ULTIMA III	95 F	MILLIONNAIRE (Mo 5)	125 F	MILLIONNAIRE (Mo 5)	125 F	FORBIDDEN FOREST	95 F
KOKOTONI WILF	95 F	MONSTER TRIVIA	95 F	VOX (Ere)	162 F	VOX (Ere)	162 F	CAVERNS OF KAFKA	95 F
MATCH POINT (Tennis)	105 F	TALLADEGA	95 F	TABLO 5 (Ere)	225 F	TABLO 5 (Ere)	225 F	SPIDER INVASION	145 F
BCS QUEST FOR TIRES	125 F	PAC MAN	95 F	LOMBRIX (Ere)	126 F	LOMBRIX (Ere)	126 F	MELT DOWN	145 F
JET SET WILLY	75 F	MISSION ASTEROID	95 F	MISSION DELTA (Ere)	162 F	MISSION DELTA (Ere)	162 F	THE E FACTOR	145 F
LODE RUNNER	125 F	ULYSSES	95 F	ORIC-ATMOS		ORIC-ATMOS		ZONE RANGER (CART)	131 F
MANIC MINER	95 F	WIZZARD AND PRINCESS	95 F	MACADAM Bumper (Ere) FR	144 F	MACADAM Bumper (Ere) FR	144 F	SPACE SHUTTLE (CART)	131 F
		DOUGH BOY	95 F	TRIATHLON (Ere) FR	135 F	TRIATHLON (Ere) FR	135 F	DECATHLON FR	90 F
				BUSINESS MAN (Ere) FR	126 F	BUSINESS MAN (Ere) FR	126 F	(FR = Notice en français)	

\* UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS \* (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

## BON de COMMANDE à envoyer à : GUILLEMOT International Software

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
<b>TOTAL</b>	

B.P. 2 — 56200 LA GACILLY

NOM .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville .....  
 Téléphone .....

ORDINATEUR  C 64  SPECTRUM  AMSTRAD  THOMSON  
 ORIC-ATMOS  ZX 81  MSX  ATARI

Je joins un  Chèque bancaire  Mandat-lettre

Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

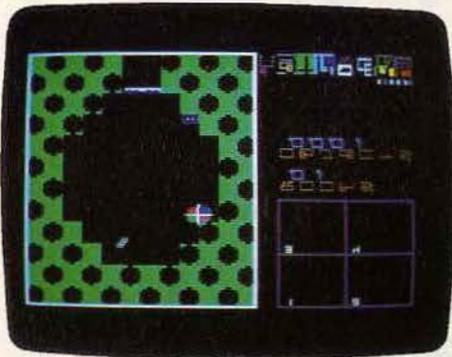
Débitez ma  Carte Bleue

Américan Express

N° .....  
 Date d'expiration ..... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.  
 Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.  
 Tous nos logiciels sont garantis un an.  
 Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : nous consulter.

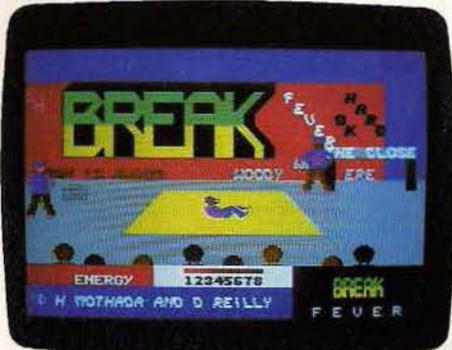
**NOUVEAU**  
 COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec  
 votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD"  
 ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"  
 ☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17  
 de 9 à 19 heures



**Ankh** : afin de percer le secret de la pyramide, parcourez ses multiples pièces. Les actions sont parfois répétées mais le fin mot de l'aventure est intéressant. (K7 Beyond pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**Atari Smash Hits** : cinq jeux d'action, les plus célèbres hits de la ludothèque Atari. Le rapport action/prix s'avère fort rentable. (K7 English Software pour Atari 400/800/600 XL et 800 XL. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**Break Fever** : le smurf, danse fort populaire de nos jours, trouve ici une dimension de jeu où l'adresse se borne au simple maniement de votre joystick. (K7 Interceptor Software pour C 64. Prix : A Intérêt : ★★★★★)



**Congo Bongo** : tel le Dr Livingston, vous partez découvrir la jungle, ses montagnes escarpées, ses rivières infranchissables et ses singes lanceurs de noix de coco. (K7 Sega pour MSX. Prix : n.c. Intérêt : ★★★)

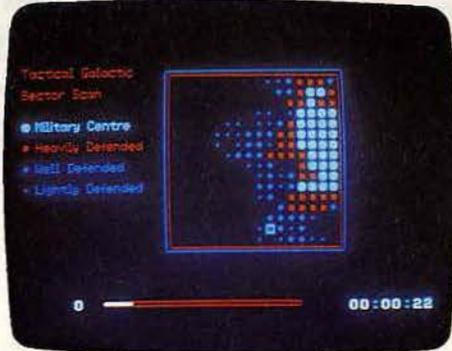
**Cartouches célèbres  
sur consoles  
aujourd'hui disponibles pour  
nos micro-ordinateurs,  
futures stars en jupon.  
Voici un bref panorama  
des nouveautés du mois.  
Pour ceux qui  
veulent tout savoir...**



**Azimut** : réglez efficacement la tête de lecture de votre magnétophone pour C 64, quelques manœuvres bien expliquées, un tournevis (fourni) et c'est le chargement garanti. (K7 Interceptor Software pour C 64. Prix : B)



**Buck Roger** : devenez Buck Rogers, le héros de l'espace qui ne redoute pas les mines volantes et les Space Hoppers belliqueux. Une référence pour tous. (K7 Sega pour MCX. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★)



**Dark star** : percez un trou dans la défense ennemie et détruisez les bases de l'Empire qui truffent votre galaxie. Existe sur Spectrum. (K7 Design pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**Armada** : reprise du célèbre Space Invader. Le graphisme est éloquent, ce thème classique souffre de l'uniformité des situations. (K7 Langage et Information pour MO 5 et TO 7. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★)



**Black Thunder** : dans un nœud autoroutier, une course-poursuite entre une voiture mitrailleuse et des missiles, hélicoptères et autres tanks. De beaux graphismes. (K7 Quicksilva pour C64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)

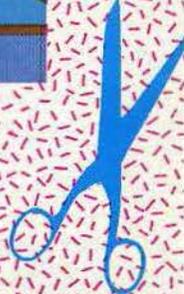
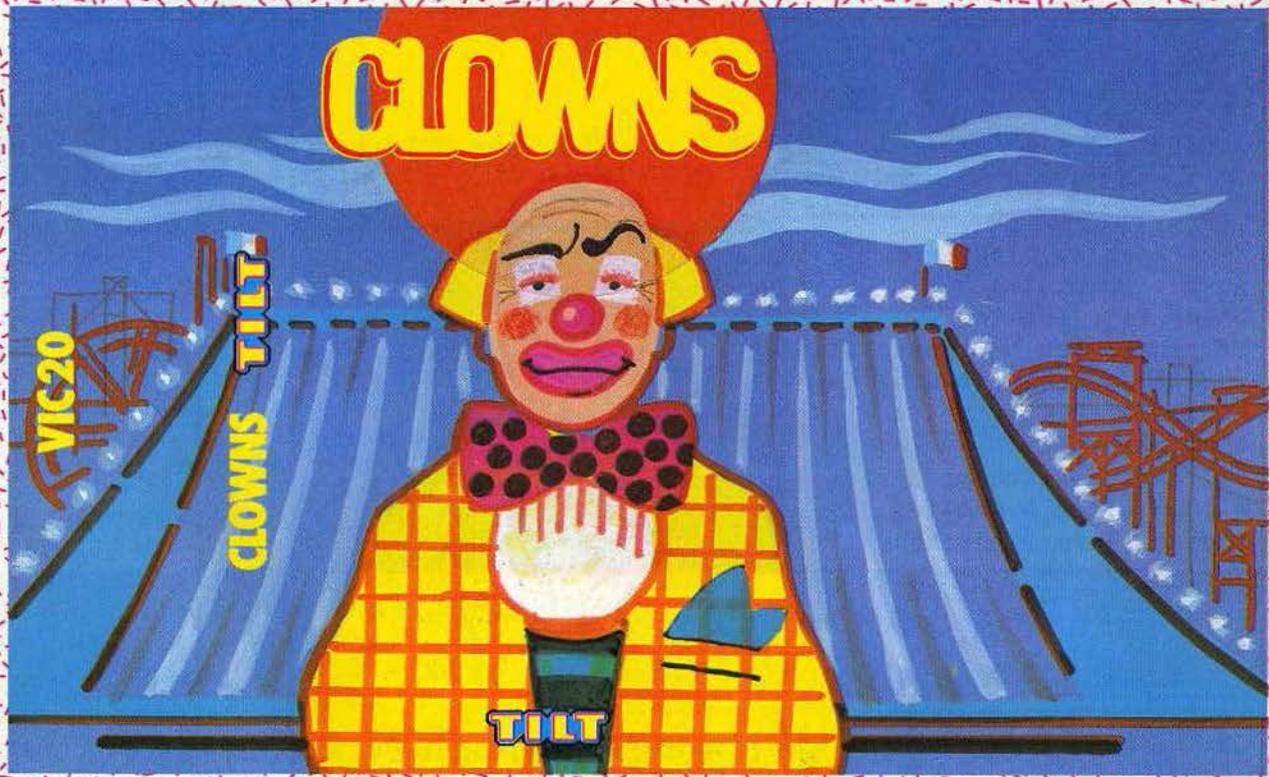


**Climb it** : le plan gorille kidnappeur, pin-up éplorée et jeune héros, vous connaissez ? Empruntez les ascenseurs, grimpez aux échelles sauvez votre chérie. (K7 Tynesoft pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★★★★★)



**Flack** : un ordinateur cinglé menace le monde libre, il faut le détruire. Les missiles pleuvent comme des halbeardes, vous n'avez que votre dextérité et vos canons. (K7 Funsolt pour CBM 64. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★)

**SURPRISES**

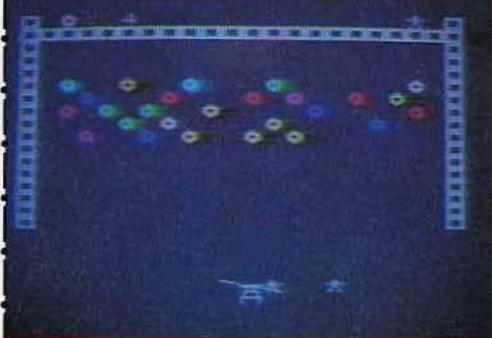


Défendez un détroit stratégique.  
Pour changer l'angle de tir de votre canon, utilisez soit une manette de jeu, soit les quatre touches du curseur et la barre d'espace du clavier.

SCORE: 00170 HI SCORE: 00170



Remplacez au pied levé un des acrobates d'une fete foraine et percez les ballons placés en haut du chapiteau.  
Pour déplacer le petit trampoline, utilisez les touches M pour aller à droite, B pour aller à gauche.



# BOMBARDEMENT

A l'aide d'un canon placé sur une presqu'île vous aurez à défendre un détroit stratégique. De très nombreux envahisseurs, venus d'une lointaine galaxie, menacent la base de Saligos. Faites vite, vous n'avez que peu de temps pour vaincre.

```

0 REM *****
1 REM *
2 REM * "Bombardement" sur MSX
3 REM *
4 REM * par ERIC VON ASCHEBERG
5 REM *
6 REM * sur une idee originale
7 REM *
8 REM * de Christophe Grosjean.
9 REM *
10 REM *****
11 '
12 '
13 REM INITIALISATION
14 '
15 SCREEN 0:LOCATE6,5:PRINT"/ LE BOMBARDIER ARRIVE \":FORI=1TO999:NEXT
20 SCREEN 2:COLOR 2,1,1:CLS:FOR I=0 TO 1:S$="":FOR J=0 TO 7:READ I#:S$=S#+CHR$(V
AL("&B"+I#)):NEXT J:SPRITE$(I)=S$:NEXT I
23 DEFINT A,X,Y,B,P,I,J,S,H,C
25 A=4:X=30:Y=164:XT=173:YT=12:FOR W=0 TO 2:C(W)=(INT(RND(1)*29)+2)*8-1:NEXT
:Y(0)=0:Y(1)=20:Y(2)=40:B=300:P=3:BT=50:' VARIABLES
30 ON SPRITE GOSUB 5000
35 '
40 REM DECOR
50 '
60 OPEN "GRP:" AS #1
70 LINE (0,181)-(10,181),4:LINE -(17,175),4:LINE -(22,181),4:LINE -(22,191),4:LI
NE(22,181)-(27,191),4:PAINT (0,191),4:PAINT(25,191),4:LINE (30,164)-(19,174),4
75 COLOR 13:PRESET (136,183):PRINT#1,"####":PRESET (136,183):PRINT#1,"XXXX"
80 COLOR 10:FOR I=4 TO 15:PRESET (8*I,183):PRINT#1,"w":PRESET (8*I,183):PRINT#1,
"^^":NEXT I
85 FOR I=22 TO 30:PRESET (8*I,183):PRINT#1,"w":PRESET (8*I,183):PRINT#1,"^^":NEXT
I
90 LINE (250,12)-(254,191),2,BF
95 HC#=STR$(HC):L=LEN(HC#)-1:COLOR 14:PRESET (17,0):PRINT#1,"SCORE: 00000 HI
SCORE: "+STRING$(5-L,"0")+RIGHT$(HC#,L)
97 '
98 REM BOUCLE PRINCIPALE
99 '
100 GOSUB 1000:' ORIENTATION CANON
110 GOSUB 2000:' TIR
120 GOSUB 3000:' BOMBE BOUGE
130 IF N=BT THEN GOSUB 4000:' REPIT ?
180 GOTO 100
997 '
998 REM ORIENTATION DU CANON
999 '
1000 A0=A:I=STICK(0):A=(I=5)*(A<11)-(I=1)*(A<1)+A
1010 IF A0=A THEN RETURN ELSE LINE (X,Y)-(19,174),1
1020 ON A GOSUB 1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140
1030 LINE (X,Y)-(19,174),4:RETURN
1040 X=20:Y=160:RETURN
1050 X=25:Y=161:RETURN

```



```

1060 X=28:Y=163:RETURN
1070 X=30:Y=164:RETURN
1080 X=31:Y=165:RETURN
1090 X=32:Y=166:RETURN
1100 X=33:Y=167:RETURN
1110 X=34:Y=169:RETURN
1120 X=35:Y=171:RETURN
1130 X=34:Y=172:RETURN
1140 X=33:Y=174:RETURN
1997 '

```



```

1998 REM TIR DU CANON
1999 '
2000 IF STRIG(0)<>-1 THEN RETURN
2010 T=T+1:ON A GOSUB 2040,2050,2060,2070,2080,2090,2100,2110,2120,2130,2140
2015 LINE (250,11)-(254,11+2*T),1,BF:IF T>90 THEN RETURN ELSE PLAY"V1508L64DEDFE
F"

```

```

2020 SPRITE ON:IF XT>200 THEN FOR I=X TO XT STEP 8:J=(Y-4)-((Y-YT)*(I-X))/(XT-X)
:PUT SPRITE 0,(I,J),15,0:NEXT:PUT SPRITE 0,(0,0),0,0:SPRITE OFF:RETURN
2030 FOR J=Y TO YT STEP -15:I=(X-4)+((XT-X)*(Y-J))/(Y-YT):PUT SPRITE 0,(I,J),15,
0:NEXT:PUT SPRITE 0,(0,0),0,0:SPRITE OFF:RETURN

```

```

2040 XT=25:YT=-10:RETURN
2050 XT=61:YT=-10:RETURN
2060 XT=115:YT=-15:RETURN
2070 XT=173:YT=-15:RETURN
2080 XT=209:YT=-15:RETURN
2090 XT=245:YT=-15:RETURN
2100 XT=255:YT=42:RETURN
2110 XT=255:YT=71:RETURN
2120 XT=255:YT=114:RETURN
2130 XT=255:YT=150:RETURN
2140 XT=255:YT=174:RETURN
2997 '

```



```

2998 REM LA BOMBE DESCEND
2999 '

```

```

3000 FOR W=0 TO 2:Y(W)=Y(W)+3:IF Y(W)>180 THEN GOSUB 3500:' BOMBE EN BAS
3010 PUT SPRITE W+1,(C(W),Y(W)),W+5,1:NEXT W:RETURN
3500 B=B-10:N=N+1:Y(W)=0:BEEP:COLOR 1:PRESET(C(W)+1,183):PRINT#1,"(":COLOR 2
3510 IF C(W)>136 AND C(W)<168 THEN 3700
3520 IF C(W)<24 THEN 6000
3530 C(W)=(INT(RND(1)*29)+2)*8-1:RETURN
3700 IF C(W)=135 AND P(0)=0 THEN P(0)=1:P=P-1:RETURN
3710 IF C(W)=143 AND P(1)=0 THEN P(1)=1:P=P-1:RETURN
3720 IF C(W)=151 AND P(2)=0 THEN P(2)=1:P=P-1:RETURN
3730 IF C(W)=159 AND P(3)=0 THEN P(3)=1:P=P-1:RETURN
3740 IF P=0 THEN GOSUB 6000 ELSE C(W)=(INT(RND(1)*29)+2)*8-1:RETURN
3997 '

```

```

3998 REM REPIT
3999 '

```

```

4000 PLAY"05V11L9DECCEDBAFDE":BT=BT+10:FOR W=0 TO 2:PUT SPRITEW+1,(0,0),0,W:NEXT
W

```

```

4010 COLOR 9:IF B>0 THEN PRESET(100,100):PRINT#1,"BONUS:"+STR$(B):SC=SC+B:FOR I
=1 TO 3000:NEXT I:COLOR 1:PRESET(100,100):PRINT#1,"BONUS:"+STR$(B):COLOR 9
4020 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:B=500:Y(0)=0:Y(1)=20:Y(2)=40:T=90-T-22.25*P:IF T<0 T
HEN T=0

```

```

4025 LINE(250,12+T*2)-(254,191),2,BF
4030 BT=0:COLOR 10:FOR I=4 TO 15:PRESET(8*I,183):PRINT#1,"w":PRESET(8*I,183):P
RINT#1,"^":NEXT I

```

```

4040 FOR I=22 TO 30:PRESET(8*I,183):PRINT#1,"w":PRESET(8*I,183):PRINT#1,"^":NE
XT I:RETURN
4997 '

```

```

4998 REM COLLISION
4999 '

```

```

5000 SPRITE OFF:PLAY"02V12L32DEFEG":SC=SC+10:SC#=STR$(SC):S=LEN(SC#)-1:PRESET
(113-S*8,0):COLOR 1:PRINT#1,STRING$(S,"("):PRESET(113-S*8,0):COLOR 14:PRINT#1
,RIGHT$(SC#,S)

```

```

5010 IF SC>HC THEN HC=SC:HC#=STR# (HC):S=LEN (HC#)-1:PRESET (249-S*8,0):COLOR 1:
PRINT#1,STRING$(S,""):PRESET (249-S*8,0):COLOR 14:PRINT#1,RIGHT$(HC#,S)
5020 N=N+1:IF ABS (J+5-Y(0)) > ABS (J+5-Y(1)) THEN W1=1 ELSE W1=0
5030 IF ABS (J+5-Y(2)) > ABS (J+5-Y(1)) THEN W2=1 ELSE W2=2
5040 IF ABS (J+5-Y(W1)) > ABS (J+5-Y(W2)) THEN W1=W2
5050 PUT SPRITE 0,(0,0),0:PUT SPRITE W1+1,(247,183),0,W1:C(W1)=(INT( RND(1) *29)
+2) *8 -1:Y(W1)=0:RETURN
5110 RETURN
5997
5998 REM PERDU
5999
6000 PLAY"V12L102ED":FOR I=1 TO 300:NEXT I
6010 CLOSE :SCREEN 0:COLOR 2:CLS:LOCATE 4,10:PRINT"Voulez-vous rejouer <O/N> ?"
6020 I$=INKEY$:IF I$<>"O" AND I$<>"o" THEN IF I$<>"N" AND I$<>"n" THEN 6020 ELSE
END
6030 BT=0:T=0:SC=0:SCREEN 2:GOTO 25
9000 REM SPRITES
9010 DATA "00000000"
9020 DATA "00000000"
9030 DATA "00010000"
9040 DATA "00111000"
9050 DATA "00111000"
9060 DATA "00010000"
9070 DATA "00000000"
9080 DATA "00000000"
9090
9100 DATA "01000010"
9110 DATA "01000010"
9120 DATA "00100100"
9130 DATA "00111100"
9140 DATA "01111110"
9150 DATA "01111110"
9160 DATA "00111100"
9170 DATA "i55&80\b

```

**Commentaires :**

- Ligne 15 à 30 : initialisation du jeu
- Ligne 60 à 95 : tracé du décor à l'écran
- Ligne 100 à 180 : boucle principale du jeu
- Ligne 1000 à 1140 : orientation du canon
- Ligne 2000 à 2140 : tir du canon
- Ligne 3000 à 3740 : descente d'une bombe
- Ligne 4000 à 4997 : auto répétition
- Ligne 5000 à 5110 : test de collision
- Ligne 6000 à 6030 : fin du jeu
- Ligne 9000 à 9170 : définition des sprites du jeu.

**COMMODORE VIC 20**

**CLOWNS**

**Vous êtes entraîné par une bande d'amis dans une fête foraine.  
L'un des acrobates vient de se blesser  
et vous allez le remplacer. En sautant sur une sorte de trampoline  
percez un maximum de ballons placés en haut du chapiteau.**

```

4 POKE36878,12:GOSUB900
6 POKE36879,8:PRINT"J"
7 BB=8152:B=8154:M=8153:P=8175:X=8130:Y=8132
10 POKE56,28:POKE52,28
20 A=7168:FORI=ATO A+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
30 FORL=0TO71:READF:POKEA+L,F:NEXT
40 DATA24,24,189,90,24,36,36,102
50 DATA,,255,255,36,36,126,66,66,255,129,129,129,129
60 DATA255,255,195,195,195,195,255,255,24,60,126,102,126,60,24
70 DATA224,28,3,,,,,24,24,189,90,24,228,60,7
80 DATA24,24,189,90,24,39,60,224,7,56,192,,,,,
100 POKE36869,255
118 FORG=7702TO7723:POKEG,3:NEXT
120 FORG=7680TO8032STEP22:POKEG,3:NEXT
125 FORG=7701TO8053STEP22:POKEG,3:NEXT
126 FORMV=7699TO7699-VNSTEP-1:POKEMV,0:POKEMV+30720,1:NEXT
127 DS=7790+NV*88

```

```

130 FORC=1T030
135 H=INT(RND(1)*103)+DS
140 IFPEEK(H) <> 32 THEN GOTO 135
141 IFPEEK(H+1) <> 32 OR PEEK(H-1) <> 32 OR PEEK(H+22) <> 32 OR PEEK(H-22) <> 32 THEN GOTO 135
143 CL=(INT(RND(1)*7)+1)
145 POKEH, 4: POKEH+30720, CL: POKE36876, 180+C+NV*20: POKE36876, 0: NEXT
150 DX=-22: L=1: ZX=5
155 FORO=150T0180: POKES1, 0: NEXT
160 D=PEEK(197): NB=NB+1: D1=INT(PEEK(37137)/16)
170 IFD=350RD1=2 THEN BB=BB-1: M=M-1: B=B-1: P=P-1: Y=Y-1: POKEB+1, 32: POKEP+1, 32: POKEY+1, 32
180 IFD=360RD1=1 THEN BB=BB+1: M=M+1: B=B+1: P=P+1: Y=Y+1: POKEBB-1, 32: POKEP-1, 32: POKEY-1, 32
185 IFBB<8141 THEN BB=BB+1: M=M+1: B=B+1: P=P+1: Y=Y+1
186 IFBB>8162 THEN BB=BB-1: M=M-1: B=B-1: P=P-1: Y=Y-1
190 POKEBB, ZX: POKEB, ZX+1: POKEM, 1: POKEP, 2: POKEY, 32
195 POKES1, 0
210 X=X+DX: POKE X, 0: POKE X-DX, 32
215 IFX=80540RX=8075 THEN POKE X, 32: X=X+44: POKE X, 0: DX=-DX
220 IFX<DSTHENGOSUB400
225 IFPEEK(X+DX)=4 THEN T=T+1: PRINT "30" TAB(2) "30": T: GOSUB 800
230 IFX=<8097 THEN GOTO 160
235 IFX=Y THEN GOTO 700
236 IFPEEK(X+DX)=32 THEN IFX<8163 GOTO 160
240 IFPEEK(X+22)=1 THEN L=-L: DX=-DX: POKES1, 128+E+L: XX=1: GOTO 160
245 IFPEEK(X+22)=50RPEEK(X+22)=8 THEN DX=-DX: POKES1, 190+E+L+T: ZX=5-(PEEK(X+23)=1)*2: XX=0
246 IFPEEK(X+23)=1 THEN X=X+2: Y=Y-2: GOTO 160
247 IFPEEK(X+21)=1 THEN X=X-2: Y=Y+2: GOTO 160
250 GOTO 700
400 IFXX=1 THEN DX=-DX: RETURN
401 E=INT(RND(1)*4)+1
402 IFPEEK(X+L)=3 THEN L=-L: POKES1, 200+T
404 X=X-22+L: POKE X, 0: POKE X+22-L, 32: POKES1, 0
405 FORV=0TOE
406 IFPEEK(X+L)=3 THEN L=-L: POKES1, 200+T
407 X=X+L
410 POKE X, 0
415 POKE X-L, 32
422 NEXT: POKES1, 0
423 IFPEEK(X+L)=3 THEN L=-L: POKES1, 200+T
424 X=X+22+L: POKE X, 0: POKE X-22-L, 32: POKES1, 0
425 DX=-DX
430 RETURN
600 REM ---
601 FORG=1T010: FORO=128T0140+(G*10)STEPG: POKES1, 0: FORK=1T020: NEXT: NEXT: NEXT: POKE S1, 0
605 SC=SC+(INT((4000-NB)/10)+(100*VN)): POKE36869, 240: POKE36879, 25
610 PRINT "30" SC: POINTS"
612 IFSC>RE THEN RE=SC: PRINT "30" RECORD BATTU!!"
620 FORO=0T07000: NEXT
625 NV=NV+1: VN=VN+1: T=0: NB=0
627 IFNV>2 THEN NV=2
630 RESTORE: GOTO 5
700 S2=36875: FORO=190T0130STEP-1
701 FORG=1T0(200-0): NEXTG: POKES2, 0: NEXTO
702 POKES2, 0
720 NB=0: T=0
725 PRINT "30" SC: POINTS"
730 FORG=1T010
740 FORO=128T0(140+G*10): POKES1, 0: NEXTO
750 NEXTG
760 POKES1, 0
770 GOTO 1000
800 POKE X, 0: FORJ=1T05
810 POKES1, 130+J+E+T: NEXT

```



```

815 IFT>29THENGOTO600
820 RETURN
900 POKE36879,25:PRINT"*****"
915 S1=36876
945 POKE$1,0
950 PRINT"***DEPLACEZ AVEC [B] ET [M]***"
963 NV=0
985 PRINT"***APPUYER UNE TOUCHE***"
986 WAIT203,64,64
990 RETURN
1000 REM ---
1010 PRINT"***[M] APPUYER SUR [O]***"
1020 GETA$:IFA#<"O"THEN1020
1025 NV=0:SC=0:VN=0
1030 RESTORE:GOTO5

```



READY.

#### Commentaires :

Ligne 7 : initialisation des variables  
 Ligne 30 : routine de la lecture des data  
 Ligne 40 à 80 : data de définition des caractères  
 Ligne 135 : tirage aléatoire d'un nombre placé dans la variable H  
 Ligne 140 à 600 : programme principal affichage des dessins, déplacements des artistes et tests des collisions  
 Ligne 605 : compteur de points  
 Ligne 610 : affichage des scores  
 Ligne 612 : test pour savoir si le joueur a atteint le high score  
 Ligne 700 à 820 : affichage de la routine de score  
 Ligne 800 à 1030 : explication du jeu

ORIC1/ATMOS

# COURSE OLYMPIQUE

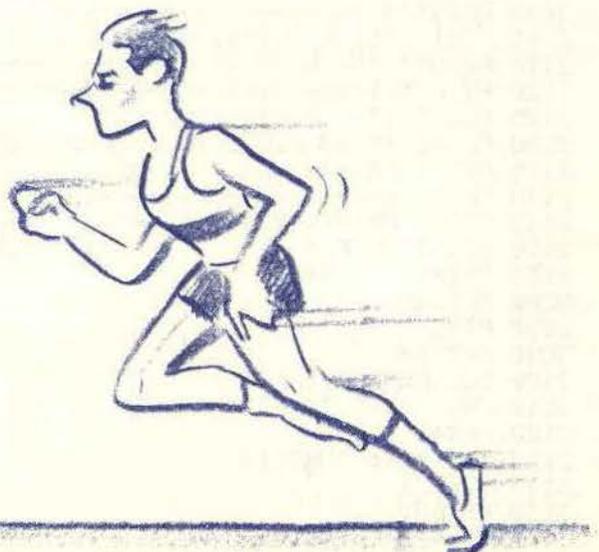
Une épreuve difficile vous attend, vous avez une course à pied à disputer contre votre fidèle ordinateur.

Ce jeu d'action distrayant mettra vos capacités physiques à rude épreuve. Préparez-vous, à vos marques, partez !

```

2 TQ=20:TI=2000
3 GOSUB 5070
4 POKE618,10
5 GOSUB20:GOTO300
20 FOR I=0TO87
30 READ A
40 POKE46856+I,A
50 NEXT I
60 DATA0,0,0,0,6,1,0,3
70 DATA0,0,0,0,0,0,44,60
80 DATA7,5,4,4,9,18,33,16
90 DATA49,14,32,32,0,0,0,0
100 DATA24,28,24,16,56,60,58,57
110 DATA56,48,48,48,48,48,48,56
120 DATA0,12,12,8,28,62,62,62
125 DATA24,28,25,18,60,56,56,56
130 DATA0,0,0,0,0,7,8,3
140 DATA7,5,3,1,2,4,8,4
150 DATA48,8,4,3,32,32,32,16
200 RETURN
210 END

```





```

3170 IF PEEK(#208)=188 ANDX<33THEN PLOTX,11," " :X=X+1
3180 PLOTX,11,"^"
3185 WAIT1
3190 IF PEEK(#208)=132THENS=S+1:T=1:WAIT20
3191 IF S=1 AND T=1 THEN A#=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3192 IF S=2 AND T=1 THEN B#=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3193 IF S=3 AND T=1 THEN C#=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3200 D#=A#+B#+C#:PLOT10,5,D#
3300 UNTILS=3
3310 POKE853,35
3400 GOTO400
5000 FOR I=0T07
5010 READ B
5020 POKE46904+I,B
5030 NEXT I
5040 DATA0,45,45,41,62,28,28,28
5041 PLOT25,24,D#
5042 SC=SC+1000
5043 PLOT7,9,STR$(SC)
5045 TQ=TQ-1:TI=TI-100
5046 PLOTX,17," " :PLOTX,18," " :PLOTR,20," " :PLOTR,21," "
5047 PING
5050 GOTO405
5070 CLS:PRINT"VOUS AVANCEZ EN APPUYANT ALTERNATIVEMENT SUR LA FLECHE ^";
5080 PRINT"ET SUR LA FLECHE->"
5090 PRINT:PRINT"POUR MARQUER VOTRE NOM VOUS VOUS DEPLACEZ AVEC <- ET ->";
5100 PRINT" ET SELECTIONNEZ LA LETTRE CHOISIE EN APPUYANT SUR <ESPACE>"
5110 PRINT"CE JEU DEMANDE UN ENTRAINEMENT INTENSIF ,IL EST DECONSEILLE AUX";
5120 PRINT" PERSONNES SUJETTES A DES PROBLEMES D'ORDRE PHYSIQUE OU NERVEUX."
5130 PRINT:PRINT:PRINT"A VOS MARQUE 1..2...3.."
5140 GET CV#:SHOOT:RETURN

```



Commentaires :

- Ligne 4 : supprime le curseur et le bip du clavier
- Ligne 20 à 50 : charge les data des caractères redéfinis
- Ligne 60 à 150 : data des caractères
- Ligne 530 à 540 : test du clavier
- Ligne 2000 à 2500 : décors
- Ligne 5070 à 5140 : explications

# ALICE OTHELLO

**Voici une adaptation du célèbre jeu d'Othello. Le but du jeu est d'entourer les pions de l'adversaire avec ses propres pions. Si deux de vos pions se trouvent à l'extrémité d'une diagonale, tous les pions placés entre passent à vos couleurs. Pour gagner, il faut un maximum de pions à sa couleur.**

<pre> 1 CLEAR400:JO=17:OJ=18:CLS:GOTO1 0 5 Z=PEEK(Z+2)*256+PEEK(Z+3):RETU RN 10 X\$="suvwxyz ,CFIhi jkr +BEHd ef9q ,#ADGZabcp ,&gt;&lt;@VWXYo ,(;=?RST Un ,'68:NOPQM ,&amp;579JKLMl ,%-. /01234 t":U\$="999999999999061221609" 20 U#=U#+ "9687667869917455471992 65AB56299265BA562991745547199687 66786990612216099999999999":FORI =0T07:READD(I):NEXTI 22 Z=VARPTR(U#):GOSUB5:U=Z:FORI= </pre>	<pre> UTOU+99:POKEI,PEEK(I)-48:NEXTI:Z =VARPTR(X#):GOSUB5:X=Z:FORI=0T08 :FORJ=U+11TOU+88 40 IFPEEK(J)=I THEN#=#+CHR\$(J-U ) 42 NEXTJ,I:Z#=U#:Z#=U#:Z=VARPTR( T#):GOSUB5:T=Z:DATA1,10,-1,-10,9 ,11,-9,-11:NO=2:NJ=2 43 CLS:PRINT@76,"OTEL0":PRINT:PR INT"VOUS AVEZ LES X.":PRINT:PRIN T" NIVEAU:":PRINT"1:FACILE":PRIN T"2:MOYEN":PRINT"3:DIFFICILE" 45 INPUT"VOTRE CHOIX";NI:PRINT"P </pre>
---	---

```

OUR JOUER,TAPEZ LA LETTRE ET LEC
HIFFRE SANS SEPARATION.TAPEZ A0P
OUR PASSER."
47 INPUT"COMMENCEZ-VOUS(O/N)";RE
$:CLS:GOSUB800:IFRE$(">"O"THEN54
48 GOSUB60:SOUND178,2:PRINT@416:
PRINT@416,"OU JOUEZ-VOUS";:INPUT
J$:J=ASC(J$+"Z")-64:P1=0:I=ASC(R
IGHT$( "Z"+J$,1))-48
50 IFJ<10RJ>8ORI<0ORI>8THEN48
51 IFPEEK(J+I*10+U)<9THENMC=J+I*
10:OJ=17:JO=18:GOSUB400:IFN<>0TH
ENNO=NO-N:NJ=NJ+1+N:PRINT@434,"G
AINS:";N:GOSUB800:GOTO54
52 IFI=0THENGOSUB900:IFN=0THENP1
=1:PRINT@434,"TU PASSES.":GOTO54
53 GOTO48
54 GOSUB60:PRINT@448,"JE CHERCHE
.":JO=17:OJ=18:GOSUB200:SOUND99,
2:P0=0:IFMC=0THENP0=1:PRINT@448,
"JE PASSE.":GOTO48
56 PRINT@448,"JE JOUE EN ";CHR$(
64+MC-10*INT(MC/10));INT(MC/10);
" GAINS:";N:GOSUB800:GOTO48
60 IFNO+NJ<>64AND(P0=0ORP1=0)THE
NRETURN
64 PRINT@416:PRINT@448:PRINT@416
," LA PARTIE EST TERMINEE.":J$="
TU AS GAGNE !":IFNO>=NJTHENJ$="J
'AI GAGNE!":IFNO=NJTHEN?0
66 GOTO74
70 J$="NOUS SOMMES A EGALITE !"
74 PRINT@450,J$:END
100 GOSUB800:PRINT@444:END
200 W=0:IFNI>1THEN207
201 FORK=0TO59:MC=PEEK(T+K):IFPE
EK(U+MC)>8THEN205
203 GOSUB400:IFN<>0THENNO=NO+N+1
:NJ=NJ-N:RETURN
205 NEXTK:MC=0:RETURN
207 MC=0:Z#=U$:Z=VARPTR(Z#):GOSU
B5:FORI=Z+11TOZ+88:IFPEEK(I)>8TH
EN230
210 N=0:FORA=0TO7:B=D(A):IFPEEK(
I+B)=0JTHENJ=I+B:GOTO250
220 NEXTA:IFN<>0THEN280
230 NEXTI:IFMC<>0THENGOSUB400:NO

```

```

=NO+N+1:NJ=NJ-N:GOSUB445
240 RETURN
250 J=J+B:IFPEEK(J)=0JTHEN250
260 IFPEEK(J)=J0THENFORJ=J-BTOI+
BSTEP-B:POKEJ,JO:NEXTJ:N=1
270 GOTO220
280 POKEI,JO:FORF=0TO59:J=Z+PEEK
(T+F):IFPEEK(J)>8THENNEXTF:J=0:G
OTO330
290 FORA=0TO7:B=D(A):IFPEEK(J+B)
=J0THENK=J+B:GOTO310
300 NEXTA:NEXTF:J=0:GOTO330
310 K=K+B:IFPEEK(K)=J0THEN310
320 IFPEEK(K)<>0JTHEN300
330 WX=PEEK(X+PEEK(I-Z+U)*10+PEE
K(J)):IFWX>=WTHENW=WX:MC=I-Z
340 Z#=U$:GOTO230
400 N=0:FORA=0TO7:B=D(A):IFPEEK(
U+MC+B)=0JTHENI=MC+B+U:GOTO420
410 NEXTA:RETURN
420 I=I+B:IFPEEK(I)=0JTHEN420
430 IFPEEK(I)=J0THENFORJ=I-BTOU+
MC+B STEP -B:POKEJ,JO:N=N+1:NEXT
J:POKEMC+U,JO
440 GOTO410
445 IFPEEK(MC+U)<>0THENRETURN
447 IFNI<3THENRETURN
450 FORA=0TO7:I=U+D(A)+MC:IFPEEK
(I)<9THENPOKEI,K0
460 NEXTA:RETURN
800 PRINT@67,"ABCDEFGH";:FORI=1T
O8:PRINT@66+32*I,CHR$(I+48);:FOR
J=1TO8:IFPEEK(U+I*10+J)<10THENPR
INT".":GOTO830
810 PRINTCHR$(88+9*PEEK(U+I*10+J
)-162);
830 NEXTJ,I:PRINT@80,"SCORE:";PR
INT@112,"ALICE:";NO:PRINT@144,"V
OUS.":NJ:RETURN
900 N=0:FORI=U+11TOU+88:IFPEEK(I
)>8THENNEXTI:RETURN
910 FORA=0TO7:B=D(A):IFPEEK(I+B)
=17THENJ=I+B:GOTO930
920 NEXTA:NEXTI:RETURN
930 J=J+B:IFPEEK(J)=17THEN930
940 IFPEEK(J)<>18THEN920
950 N=1:RETURN

```

**Commentaires :**

Ligne 1 à 42 : routine en langage machine, elle est placée au début du programme pour accélérer son déroulement

Ligne 47 : l'ordinateur vous demande si vous voulez commencer à jouer

Ligne 48 : choix de la position de votre pion

Ligne 50 à 74 : affichage des différentes solutions à l'écran

Ligne 200 à 460 : réflexion de l'ordinateur pour le choix de ses positions de jeu.

Ligne 800 à 950 : affichage de votre jeu.



# RA PETITES ANNONCES

fall II, Enduro, Robot Tank, Pole Position. Le tout pour 2 000 F. **Patrice GUEDRA, 5, avenue Lamartine, Mitry-le-Neuf, 77290 Mitry-Mory.** Tél.: 402.89.33 (après 19 h 30).

**V04/050** — Atari: vends drive 1050, drive 810 modifié Cheap, imprimante 4 couleurs Atari, nombreux programmes. **YVES.** Tél.: 672.84.88.

**V04/051** — CBM 64: possède 1 500 programmes, certains très récents. Envoyez votre liste même pauvre. Réponse assurée avec mon listing. Joindre timbre à 5 F. **Ciao, Danièle COLLIN, 10, avenue de Loverchy, 74000 Annecy.**

**V04/052** — Vends TI 99/4A + BE + magnéto et câble K7 + 14 jeux (Star Trek, Blast, Burger Time) + 5 livres et K7 sur les jeux. Prix: 3 000 F. **Laurent MONGEOT, 10, allée du Belvédère, Saint-Fargeau Ponthierry à Les Lacs de la Guiche** 77310. Tél.: (6) 409.81.44.

**V04/053** — Vends Atari 2600 avec 15 K7 jeux 600 F. Je vends aussi Baby-Foot de bar état neuf 600 F. **Guy KARSENTI, 62, rue Boissière, 75016 Paris.** Tél.: 500.28.40.

**V04/054** — Vends duplicateur K7 Atari 2600 pour copies + 4 K7 vierges, le tout 400 F. **Guy KARSENTI, 62, rue Boissière, 75016 Paris.** Tél.: 500.28.40.

**V04/055** — Vends Hector HR 48K complet + 14 logiciels + Basic + Forth + Livres jeux. Neuf: 6 600 F (fact. jointe). Vendu: 3 600 F. Computer très bon état. **J.-M. CIPRIANO, HLM, Bât. B2, Les Raymonds, 26220 Disoulfort.** Tél.: (75) 46.82.24 (après 19 h).

**V04/056** — Vends Oric 1 48K + péritel + moniteur couleur + magnétophone + 8 jeux (Xenon, Hopper, etc.) + livres: 3 500 F (valeur: 6 500 F). **Didier LABOUR, 34, avenue du Colonel-Fabien, 93200 Saint-Denis.** Tél.: 822.17.24.

**V04/057** — Vends CBS Coleco décembre 84 + 2 K7 (Donkey-Kong, Zaxxon). (Valeur réelle: 2 058 F.) Vendu 1 500 F (très bon état). **Emmanuel SALEUR, 23, rue Marie-Davy, 68500 Clamecy.** Tél.: (86) 27.14.95.

**V04/058** — Vends Amstrad CPC 464 écran couleur (état neuf, 3/85), très peu servi + livres + K7 d'initiation. Prix: 4 000 F. **Daniel MEYER, 38, rue du Surnelin, 75020 Paris.** Tél.: 361.55.28.

**V04/059** — Urgent! Possesseur de Dragon 32 cherche « Rainbow Writer », si possible sur disquette, pour échange contre jeux (dont: Xon, Donkey-Kong, etc.). **Hervé HAMY, 10, avenue Ingres, 75016 Paris.** Tél.: 527.23.39.

**V04/060** — Exceptionnel! Vends et échange plus de 500 jeux pour Atari 800 et 800 XL. 50 FF pièce! Seulement! Les jeux sont en K7 ou disquettes. **Stéphane BIDOUE, 417, route du Médoc, 33520 Bruges.** Tél.: (56) 28.54.24.

**V04/061** — Vends Atari 600 XL + extension mémoire + lecteur de K7 + 10 K7 (Bruce Lee, Dimension X...). Valeur 4 500 FF, vend 3 000 FF. **Bassel GLORE, 10, avenue Châteaude Walzin, Boite 2, 1180 Bruxelles (Belgique).** Tél.: (02) 343.77.59 (après 20 h).

**V04/062** — Vends TI 99/4A + 13 modules (Burger Time... + manettes + câbles (péritel, magnéto) 3 800 F à débattre. Le tout ou séparément. Servi 3 mois seulement. **Olivier VENDEL, 15, rue de Micon, 93160 Noisy-le-Grand.** Tél.: 304.12.55.

**V04/063** — Vends CBS Colecovision parfait état + adap multi K7 + joystick Spectravideo + K7 CBS (5) + K7 Atari (6). Le tout 2 500 F au lieu de 4 500 F. **Yann COSSONNET, 37, rue Paul-Vaillant-Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-Bois.** Tél.: 015.28.88.

**V04/064** — Vends Apple IIc + Duo-Disc + Moniteur Apple + Imprimante Silent Type Apple + Carte Chat Mauve + logiciel de jeu état neuf. **Pascal LANSEBERG, 10, rue du 4-Septembre, 75002 Paris.** Tél.: 297.45.55.

**V04/065** — Vends CBS Coleco + 8 K7 + Rocky + Super Controller + adapt. multi K7 + 2 K7 Atari. Le tout: 2 800 F (valeur réelle: 4 200 F). **Frédéric HOUVENAGHEL, 324, rue d'Aire, 59190 Hazebrouck.** Tél.: (28) 41.71.02.

**V04/066** — Vends Oric/Atmos (3/84) + synthétiseur vocal + joystick et interface + 100 logiciels. Le tout: 3 000 F à débattre. **Vincent BOURCIER, 22, rue Desaix, 75015 Paris.** Tél.: 578.94.49.

**V04/067** — Vends CBS Coleco + modules Rocky, Turbo, Super Roller et adaptateur Atari + 8 K7: 2 950 F à débattre. **Dominique GOUILL, 13, rue d'Alsace, 92300 Levallois.** Tél.: 270.78.33 (le soir).

**V04/068** — Vends, urgent, CBS Colecovision (fin 83) + 5 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong, Subroc, Cosmic Avenger, Schtroumpfs). Le tout pour 2 000 F. **David SCHELLING, 38, rue du Platane, 67300 Schiltigheim.** Tél.: (88) 62.08.05.

**V04/069** — Vends Atari 800 XL excellent état + 1 paire de joysticks + péritel + différents câbles + alimentation + 1 K7 Donkey-Kong pour 2 000 F. **Daniel CARTIGNY, 29, domaine du Pré-Launay, 91440 Bures-sur-Yvette.** Tél.: 446.11.97.

**V04/070** — Vends ordinateur Alice 32 K neuf avec adaptateur péritel-transformateur + 6 K7 de jeux + livre de programmes + documents + 3 000 F. **David POINGT, 4, rue Coï, 93150 Blanc-Mesnil.** Tél.: (8) 65.01.02.

**V04/071** — Super I Je liquide tous logiciels pour CBM 64 de 30 à 50 F (Hunchback 2, Mandragore, Hychest 2, Spy Ussy, Conan, Pitstop 2, etc.). Cause achat Apple. **Jean-Claude GIRARD, 35, rue Turbigo, 75003 Paris.** Tél.: (1) 277.17.63.

**V04/072** — Vends ordinateur Atari 400 + K7 + manettes. Très peu servi. Prix: 1 200 F ou échange contre tout ordinateur, de préférence Oric ou Spectrum UHF. Urgent! **Jean-Marc PHILIPPE, 6, rue Bouriane, 30140 Anduze.** Tél.: (66) 61.89.36.

**V04/073** — Vends CBS Coleco + 5 K7: Donkey-Kong, Tarzan, Buck Rogers, Bump'n'Jump, X-Man, + 1 adaptateur. Pour K7 Atari. Prix: 2 000 F. **Jean-Claude FISBACH, 14, rue Honoré-Oursel, 94290 Villeneuve-le-Roi.** Tél.: 597.37.68.

**V04/074** — Vends Vectrex avec 10 K7 pour 3 000 F. Vends aussi 1 microvision + 1 K7 et deux autres jeux électroniques 400 F. **Stéphane HAEN, 41, rue Ordener, 75008 Paris.** Tél.: (1) 262.64.64 (après 18 h).

**V04/075** — Vends Colecovision + 5 modules: Turbo Rocky, Roller, adapt. Atari + 12 K7. Prix intéressant au Vectrex + 13 K7 + crayon optique: 2 500 F. Le Coleco est récent. **Nichel POTTRENAUD, 5, rue Louis-Fourier, 93300 Aubervilliers.** Tél.: 833.34.16.

**V04/076** — Ordinateur de jeux Vectrex avec 12 K7 de jeux + manipulateur. Valeur: 3 000 F. Vendu: 1 900 F à débattre. **Michel CHAUSSÉE, 24, rue Girardot, 93170 Bagnolet.** Tél.: 362.02.97.

**V05/001** — Vends Spectrum 48 K + Péritel + Interface Joystick + magnéto. Tout sous garantie + 3 livres + 15 logiciels dont Eureka. Vendu: 2 400 F. **Olivier RIVA, 126, avenue Henri-Barbusse, 91210 Draveil.** Tél.: (93) 963.67.08 (tous les jours).

**V05/002** — Vends console CBS + Super Contrôleur + 8 K7 dont Rocky, Front Line, Decathlon, Zaxxon, Q! Bart, Pepper II, Black Jack, Donkey-Kong. Le tout en très bon état. Prix: 2 500 F. **Yann PRÉVERT, cité la Courbiolle, Bât. 5, 93200 Saint-Denis.** Tél.: 826.94.22.

**V05/003** — Vends Atari + K7 Decathlon (+ Trackball), Hero, Defender, Surround pour 1 300 F. Vends aussi Super Cobra (Lansay), Jeux élec. pour 150 F. **Frantz POTEZ, 7, rue du Disque, 75013 Paris.** Tél.: (1) 584.35.87.

**V05/004** — A saisir! K7 BBC Acorn non distribuées en France. Leader en Grande-Bretagne. Arcades Adventure, Simul. Action rôle Reflex. Educ. Liste contre 2 timbres 10 F/K7. **Isabelle MUNTANER, 9, quai Pôcharie, 69001 Lyon.** Tél.: (7) 892.82.01.

**V05/005** — Vends CBS + 3 K7 + boîte d'origine pour 900 F. Module Turbo 390 F + nombreuses K7 Atari et Matel 100 à 120 F les 3. **Fabrice BUFFARD, 834, rue Carnot, 59590 Vieux-Condé.** Tél.: (20) 25.01.41.

**V05/006** — Vends Matel Intellivision (noël 84) + 2 K7 pour 700 F à celui qui me l'achètera je lui donnerai 2 jeux électroniques. Valeur: 350 F (noël 84). **Alexandre RAINOTI, 4, avenue Courtiline, 92700 Colombes.** Tél.: 782.52.33.

**V05/007** — Sega SC 3000 32 K + magnéto + adapt. UHF + 2 Joystick + 6 jeux dont Lode Runner + nombreux programmes sur K7 + livres. Prix: 4 800 F (valeur + de 6 000 F). **Gérard BOBIN, Paris.** Tél.: (1) 763.91.96.

**V05/008** — Vends CBS Coleco 1 K7 800 F. Module 1 500 F, module 2 + Turbo 500 F, module 4 + Slither 500 F + 26 K7 de 150 F à 250 F. Vends Joysticks Atari 50 F pièce. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél.: (1) 847.95.29.

**V05/009** — Vends jeu vidéo CBS avec K7: Donkey-Kong, Fathom, Decathlon, T.B.E. Prix: 1 400 F. **Robert DEZOTHEZ, 6, rue des Loriots, 77360 Vaires-sur-Marne.** Tél.: 584.12.13.

**V05/010** — Vends MO5 + Ext. Mus. et jeux + 2 manettes + magnéto + crayon optique + 5 livres (650 p) + K7 (S. Shuttle + 20 jeux récopiés). Le tout: 3 000 F. **Bruno VANIER, 7, rue des Arcades, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél.: (3) 973.09.85.

**V05/011** — Vends Oric 1 48 K + Alim. + Péritel + cordon + livres: 1 300 F. 14 K7 de jeu (Sim. de vol, Flipper modifiable, Aigle d'or, etc.). Valeur: 1 700 F. cédé à 400 F. **Frank TALBOT, 12, allée de Bretagne, 94320 Thiais.** Tél.: (1) 853.52.21.

**V05/012** — Vends CBM 64 Péritel + Drive 1541 + lecteur K7 + Joystick + nombreux jeux. Garantie. Prix: 5 000 F. **Emmanuel FERRARI, 17, rue Bonaparte, 75006 Paris.** Tél.: (1) 633.62.37.

**V05/013** — Vends moteurs pas à pas Crouzet 200 jou servi 180 F pièce + motoréducteur Crouzet. **Laurent FIBEL, 7, rue de France, 70290 Plancher-les-Mines.** Tél.: (84) 23.60.90 (après 19 h).

**V05/014** — Vends programmes sur Commodore 64. Des programmes inédits de 25 F à 80 F. Cause vente du Commodore 64. **Marc DULYS, 106, rue Damremont, 75018 Paris.** Tél.: 383.88.84 ou 265.59.12.

**V12/37** — Vends console Atari très bon état avec deux paires de commandes, cinq K7 dont Phoenix, Pac Man, Combat. Prix: 1 700 F à débattre. **Pascal AGRAPIAN 1, allée Modigliani, 94140 Alfortville.** Tél.: 353.25.74.

**V12/38** — Vends jeu électronique Laveman (Tomy) + Pack Monster (Bandai). Le tout très bon état. Vendu: 400 F les deux ou 200 F pièce. **EMMANUEL.** Tél.: 345.07.58 (Paris).

**V12/39** — Vends ZX Spectrum 80 K: 2 800 F (Pal) + Spectrum Hardware Manual: 120 F; Programming Your ZX Spectrum: 100 F; Assembleur Z80 Zeus: 150 F; The Key (copie logiciels professionnels): 120 F; Slowloader (conversion ZX 81 Spectrum): 150 F. **Alain SORIN 80, rue Rouget-de-Lisle, 92000 Nanterre.**

**V12/40** — Vends console de jeu Mattel + 14 K7 (Tennis, Soccer, Roulette, Tron, Space Hawk, Utopia, Donkey Kong, Atlantis, Auto Racing, Boxing, Froggob, Beauty and Beast, Astromash, Advanced Dungeons & Dragons: 3 500 F à débattre, bon état. **GEORGE.** Tél.: 352.60.21 (après 17 h).

**V12/41** — Vends VCS Atari + K7 Vanguard, Berzerk, Tennis, Megamania, Pac Man, etc.) très bon état (décembre 1982) prix réel: 3 500 F, cédé à 2 500 F (prix à débattre). **Jean-Paul Guyon 8, av. Louis-Dumont, 93260 Les Lilas.** Tél.: 361.50.75 (à partir de 19 h).

**V12/42** — Vends Green House + Casio Banquiez (Solaise) + Casio Bataille spatiale. Les 3 neufs TBE + Matel Brain Baffler TBE + Pr collection vermin + Fire Nitendo petit écran, Rare TBE + MB Simon GM TBE + Mickey & Donald TBE + Ludo. **Quistitis BE. GUILLAUMET.** Tél.: (75) 33.33.22.

**V12/43** — Vends Videopac C52 + K7 n° 7, 9, 24, 33, 34, 37, 39, 43 (dernières K7 sorties valeur réelle 2 500 F, vendu 2 000 F acheté en 83 ou montres calculatrice + alarme + 933, état: 200 F. **Stéph. STRADELLA 40, rue Pasteur, 69300 Caluire.** Tél.: 698.31.77.

**V12/44** — Vends console Mattel + 11 K7: 2 900 F. **Philippe VAN DER BAUWEDE, 25, rue Saint-Christophe, 02200 Soissons.**

**V12/45** — Vends cartouches VCS Atari: Enduro 200 F, Phoenix 200 F, Battlezone 200 F, Star Raiders 200 F, Combat 80 F, Berzerk 150 F, Pelé's Soccer 150 F, Boccaglio 90 F, Pac Man 150 F, Basket Ball 150 F, Golf 80 F, Space Invaders 150 F. **Michel ABSIL 13, av. du 11 Novembre, 94210 La Varenne-St-Hilaire.** Tél.: 886.94.05

**V12/46** — Vends console de jeux vidéo Advision Home Arcade avec une K7 Space Attack St Andard Pal/Secam. Prix: 1 300 F. K7 Jump Bug 300 F, Tennis Noah 300 F. Vends aussi un jeu électronique Caveman 450 F + adaptateur 220 V/9 V 100 F. Pour tous renseignements. Tél.: 858.57.68.

**V12/47** — Vends console Philips C 52 + 12 K7 (n° 1, 4, 5, 7, 16, 22, 29, 37, 38, 39, 44 + K7 A), très bon état. Valeur réelle 2 800 F, vendu pour 1 600 F. **Tél.: 767.09.81.**

**V12/48** — Vends Atari 2600 sous garantie + 2 poignées de commande + 1 K7 860 F + K7 Enduro, Donkey Kong (CBS), Space Invaders, Pac Man, Star Voyager 195 F. Vends aussi projecteur diapo Hanim ex 2100 E (état neuf) 490 F au lieu de 680 F. **Hervé BOUCHER 63, rue Marcadet, 75018 Paris.** Tél.: 255.24.57.

**V12/49** — Vends affiches de films (SF - Fan - Policier - Western, etc.). Listes sur demande. Précisez vos recherches. **Jean-Mary GELIN 5, rue Thimonnier, 75009 Paris.**

**V12/50** — Vends console Atari avec K7 Packman, Combat et Defender 1 000 F. **THIERRY, tél.: 595.00.55 (en journée) et 599.06.00 (de 19 h à 20 h) (Val-de-Marne).**

**V12/51** — Exceptionnel! Vends console de jeux Mattel état neuf (juillet 83) sous garantie plus K7 Star Strike notice et garantie valeur 1983 F vendu: 1 500 F. **Michaël BRUN 15, av. Charles-de-Gaulle, 78230 La Pocq.** Tél.: (16-3) 451.18.15.

**V12/52** — Vends K7 vidéopac 9 programmation 11, 12, 14, 34, 35 prix: 95 F l'une. **J.-P. COLLETT 12, rue du Trésorier, 88200 Cosnes.** Tél.: (16-88) 26.63.53.

**V12/53** — Vends micro-ordinateur ZX 81 (début 1983) avec 16 KO + imprimante + câbles, documentation et divers programmes dont Pac Man prix: 1 199 F. **Dani GARBARZ 19, rue Lisfranc, 75020 Paris.** Tél.: 366.80.28.

**V12/54** — Vends jeu à cristaux liquides: Tremblement de terre: 100 F. **Tél.: (16-87) 70.68.61 demander GÉOFFROY (après 18 h).**

**V12/55** — Vends console Philips C 52 Vidéopac + 9 K7 n° 10 (Golf), 22 Space Invaders), 24 (Flipper), 32 (Labyrinthe), 34 (Satellites artificiels), 38 (Pac Man), 39, (Combattant liberté), 18, Guerre laser), 42 (Quete des anneaux) (neuf). Valeur commerce: 2 360 F, cède à 1 900 F. **Tél.: (75) 85.26.50 (après 17 h).**

**V12/56** — Vends ZX 81 (révisé) + 16 KO + clavier mécanique + imprimante + extension graphique (1 000 caractères) + cent jeux environ + journaux divers valeur: 4 000 F, vendu 2 000 F. **G. COLLIN 176, bd. Hausmann, 75008 Paris.**

**V12/57** — Vends jeu à cristaux liquides: Tremblement de terre: 100 F. **Tél.: (16-87) 70.68.61 demander GÉOFFROY (après 18 h).**

**V12/58** — Vends console Atari + 19 K7. Prix: 3 200 F (déc. 82). **Serge MOURRE, 31 E, rue Pasteur, 13007 Marseille.** Tél.: (91) 31.84.55 (après 19 h).

**V12/59** — Vends VCS Atari + 7 K7: Berzerk, Tennis, Megamania, Vanguard, Pac Man, etc. Très bon état (déc. 82). Cédé à 2 500 F (prix à débattre). **Jean-Paul GUYON, 8, av. Louis-Dumont, 93260 Les Lilas.** Tél.: 361.50.75 (à partir de 19 h).

**V12/60** — Vends console Philips C 52 Vidéopac, n° 39 (Combattants de la liberté). Très bon état. Prix: 100 F. **Romain PETIT, 131, rue Louis-Becker, 69100 Villeurbanne.** Tél.: (16-7) 868.31.83 (après 18 h).

**V12/61** — Vends VCS Atari 600 F + Pac Man, Combat, Defender, Pinball, Breakout 150 F. **Tél.: 326.58.86.**

**V12/62** — Urgent! Vends K7 Mattel, état neuf: Space Armada; Space Hawk; Star Strike: 150 F pièce; Golf 80 F; Lock'n Chase 175 F; Donkey Kong (CBS) 175 F. **Thierry BECKER, 21, rue des Tuilles, 67110 Gundertshoffen.**

**V12/63** — Vends cassettes pour Intellivision de Mattel (état neuf) Soccer, Roulette, Auto Racing, Lock'n Chase, demon Attack. Chacune de ces cassettes à la moitié de leur prix actuel. **Patrick MEYER 38, rue Baudin, 92400 Courbevoie.** Tél.: 333.03.29.

**V12/64** — Vends VCS Atari complet + manette Spectravideo 875 F ou + 10 K7 dont Starmaster, Berzerk, Phoenix, Combat, Pitfall, Wisard of Yord: 2 500 F vente concernant la région parisienne (si possible). Ecrire à: **F. ETHY MEDDA 19, square de l'Avre, 82100 Boulogne-Billancourt (pour tout renseignement).**

**V12/65** — Vends Flipper Kiss (1979) plus Atari VCS et 4 K7. Le Flipper 2 900 F, l'Atari 1 395 F (payé 2 300 F). **Dani GARBARZ 19, rue Lisfranc, 75020 Paris.** Tél.: 366.80.28.

**V12/66** — Vends jeu vidéopac Jet 25 état neuf + 5 K7: 18, 22, 27, 43, 51. Prix: 1 700 F. **Michel LAROUZIERE.** Tél.: (66) 28.13.91.

**V12/67** — Vends Vidéopac 7 000: K7 5, 9, 11, 32, 12, pour 1 000 F acheté 2 200 F (année 83). Urgent. **Eric DANGLOT 484, rue des Ojlers, 95170 Croix.** Tél.: 70.30.22.

**V12/68** — Vends Mattel console Intellivision (Noël 82) avec 4 K7 Tronlabyrinthe, Space Hawk, Astromash, Frogger (neuf). Prix: 1 600 F, à débattre. **PONTHIEU Bruno, 187, bd Davoust, 75020 Paris.** Tél.: 373.48.48.

**V12/69** — Vends VCS Atari (déc. 82), très bon état + K7 Combat, complet, avec manettes de jeux, etc. Prix: 800 F. **Eric GRUSZKA, 4, rue de Carnotin, 77400 Thorigny-sur-Marne.** Tél.: 007.56.49 (après 19 h).

**V12/70** — Vends K7 n° 39 Combattants de la liberté, pour Philips Videopac. Etat neuf. Prix: 130 F. **Tél.: 993.65.31.**

**V12/71** — Vends console Atari 2600, état neuf, avec Space Invaders, Swordquest, Combat. Prix: 800 F. **M. NORMAND, 29, rue Trouillet-Derol, 92600 Asnières.** Tél.: 791.24.88.

**V12/72** — Vends Master Mind électronique de voyage, excellent état, très peu servi, boîte d'origine, notice. Acheté 210 F, vendu 150 F. **Pascal HOCHWEZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre.** Tél.: 657.11.17 (poste 341, heures bureaux).

**V12/73** — Vends console Mattel + K7 Boxing, Triple Action, Auto Racing, Soccer, Subhant, Space Battle, Horse Racing. Le tout: 2 500 F. **COADOU Gérard, Kerdanou-Plouguel, 22220 Tréguier.** Tél.: (16-96) 92.48.34.

**V12/74** — Vends Apple 2, 48 K + floppy, contrôleur disquette, maître disque vierge et Basic, paddings, moniteur vert antireflets (acheté 83). Le tout: 4 300 F. **J. ZUFFEREY, av. de la Gare, 1880 Bex (Suisse).** Tél.: 025.63.18.18.

**V12/75** — Vends VCS Atari + 7 K7: Berzerk, Tennis, Megamania, Vanguard, Pac Man, etc. Très bon état (déc. 82). Cédé à 2 500 F (prix à débattre). **Jean-Paul GUYON, 8, av. Louis-Dumont, 93260 Les Lilas.** Tél.: 361.50.75 (à partir de 19 h).

**V12/76** — Vends console Mattel + 19 K7. Prix: 3 200 F (déc. 82). **Serge MOURRE, 31 E, rue Pasteur, 13007 Marseille.** Tél.: (91) 31.84.55 (après 19 h).

**V12/77** — Vends console Philips C 52 Vidéopac, n° 39 (Combattants de la liberté). Très bon état. Prix: 100 F. **Romain PETIT, 131, rue Louis-Becker, 69100 Villeurbanne.** Tél.: (16-7) 868.31.83 (après 18 h).

**V12/78** — Vends console Atari + 7 K7: Berzerk, Tennis, Megamania, Vanguard, Pac Man, etc. Très bon état (déc. 82). Cédé à 2 500 F (prix à débattre). **Jean-Paul GUYON, 8, av. Louis-Dumont, 93260 Les Lilas.** Tél.: 361.50.75 (à partir de 19 h).

**V12/79** — Vends console Philips C 52 Vidéopac, n° 39 (Combattants de la liberté). Très bon état. Prix: 100 F. **Romain PETIT, 131, rue Louis-Becker, 69100 Villeurbanne.** Tél.: (16-7) 868.31.83 (après 18 h).

**V12/80** — Vends ou échange K7 CBS Venture. Etat neuf (achat 12/83). Vente: 275 F + frais de port. Echange contre Pepper II, Mouse Trap, Zaxxon. **Serge PRESOTTO, Belledune, Colombier, 73190 Challes-les-Eaux.** Tél.: (16-79) 85.08.04.

**V12/81** — Vends Atari 400 + 48 K + Basic + transfo + livres + offre de nombreux programmes à l'achat (état neuf). **M. CLAES, rue des Trévirins, 230-1040 Bruxelles (Belgique).** Tél.: 736.96.14 (en semaine après 17 h).

V12/82 — Vends jeu vidéo Philips C52 avec 6 K7 : 2, 11, 12, 22, 34, 38. Prix : 1300 F, à débattre. Cause double emploi. **Didier SASSENET, 4, rue lemot, 69001 Lyon. Tél. : 838.73.20.**

V12/83 — Vends console jeu vidéo Atari + 9 K7 (cause d'achat d'un ordinateur). **Franck NOBLECOURT, 815, rue Jean-Jaurès, 59880 Bruay-sur-Escaut-Thiers.**

V12/84 — Vends VCS Atari + 13 cartouches + classeur de cartouches. Le tout : 3500 F, au lieu de plus de 5000 F. **Laurent VOURIOT, Fontenay-sous-Bois (Val-de-Marne). Tél. : 876.35.78.**

V12/85 — Vends cause double emploi K7 Atlantis, pour Matel (jamais servi, avec garantie), 250 F, port compris. **Jean-Pierre QUEILLE, 6, allée des Marmousets, 95800 Cergy. Tél. : (3) 038.88.37 (après 20 h).**

V12/87 — Urgent. Vends console Mattel TBE (9/83) + 10 K7 (Donjons et Dragons, Pitfall, Beam Rider, Atlantis, Lock'n Chase, Tron II, Star Strike, L'Empire contre-attaque, Requins, Words et Serpents). Le tout vendu 2000 F (valeur neuf : 5300 F). **Vincent PARIS, 47, chemin de vidolot, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51.34.71.**

V12/88 — Vends, cause achat ordinateur, VCS Atari + manette Micromanta + 6 K7 (Combat, Star-Master, Cosmic Ark, Defender, Asteroids, Pac Man). Prix : 1500 F (le VCS date de janv. 83). **Julien SABENE, 9, rue de Marne, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 750.63.31 (entre 18 et 20 h).**

V12/89 — Vends orgue Casio VL 1 tone, très bon état. 200 F. **Axel BODOIGNET, 8, allée de Picardie, 13127 Vitrolles. Tél. : (42) 75.18.20.**

V01/1 — Vends Multitech MPF 2 64 kram 16 Krom option Peritel — Secam (sept 83) + manuel français + 4 logiciels jeux 3100 F. **M. CRAME 17, rue Anatole-France, 69120 Vaux-en-Velin. Tél. : (7) 880.94.47 (Après 19 heures).**

V01/2 — Vends VCS Atari avec commandes, paddle et 9 K7 dont ENDURO, Pitfalle, River Raid, Mrs PACMAN... : 2900 F au lieu de 4200 F. **SCALABRE Grégory 19, rue Fromagère, 91310 Linas. Tél. : 910.06.05.**

V01/3 — Vends : Ramit Maraudeur, King Kong : 180 F ; Cosmic Ark, Riddle of the Sphinx, Fast Food : 200 F ; Demon Attack, Atlantis, Miner, 2049 : 250 F. K7 Jamais servi ! Pour 2600 Atari. **TANGI Canalin, rue des Glenans, 28119 Bénédet.**

V01/4 — Vends K7 Vidéopac n° 15, 60 F n° 27, 60 F n° 34, 220 F, n° 38, 250 F, ou échange contre K7 Atari 2600. **WALTER Claude. Tél. : 785.68.08.**

V01/5 — Vends Jeux électronique Stock Cars 80 F ; Deux voitures programmables 100 F l'une et une voiture radio — commandées 100 F, Vends Jeu L.C.D. les Voleurs avec calculatrice 120 F et jeux Simon Poket 100 F. **BRESOLIN Christophe 63, route de Brotte, 52000 Chaumont. Tél. : (16-25) 03.69.52.**

V01/6 — Vends K7 Mattel état neuf Boxing 190 F. **DUBOIS Olivier, 11, rue Sainte-Hélène, 69002, Lyon. Tél. : 892.88.70.**

V01/7 — Vends Console Atari 2600 + 4 K7 Space Invaders, Mrs PAC MAN, Stars Raiders (Manettes non comprises) et Jungle Hunt. Le tout neuf 135F. **Tél. : 305.77.42. NGO TONG-YIN, 14, allée de la Noiseraie, 93160, Noisy-le-Grand (après 17 h, mercredi après 12 h30).**

V01/8 — Vends K7 Mattel : Donjon et Dragons, prix : 250 F au lieu de 335 F et vends K7 Mattel : 80 F au lieu de 200 F (Roulette). **David CLABASSI, 19 bis, hameau de la Chaloupe, 91650 Breuillet. Tél. : 458.58.47. (après 18 h).**

V01/9 — Vends cassettes Intellivision Lock'n Chase, Space Armada, Tron (Deadly Discs), Astrosmash, jamais servies cause les ai gagnées à un concours. Prix à débattre. **Tél. : (70) 98.14.11. (Vichy) le samedi et le dimanche seulement demander STEPHANE.**

V01/10 — Vends console Philips Vidéopac + 11 K7 : 1, 4, 14, 29, 25, 33, 34, 39, 41, 43, 49 : 1800 F. **Laurent BOURY, 14, rue E.-Lesueur, 80500 Montdidier. Tél. : (22) 78.04.33**

V01/11 — Vends Jeux électronique de poche Les Crêpes avec piles neuves : 95 F. **Ivan LEROY, 12, allées du Prunier-Hardy, 92220 Bagneux. Tél. : 655.40.88.**

V01/12 — Vends Vidéo-Pac Philips C52 + 8 K7 n° 1, 4, 9, 11, 18, 22, 34, 38 ; Très bon état. Valeur 2300 F, vendu : 1400 F. **M. MANGOLINI, 14, rue de l'Abbé-de-l'Épée, 78000 Versailles. Tél. : 950.14.96. après 18 h.**

V01/13 — Vends Logic 5 T.B.E. 90F : console sports-master avec 4, K7, T.B.E. 350 F ; Jeux LCD « Spouting Whale » T.B.E. 150 F (valeur réelle 250 F). Possibilité échange contre K7 Atari VERT J.-Philippe, 17137 Vieul-sur-Mer. Tél. : (46) 01.37.39.

V01/14 — Vends Vidéopac Philips C52 avec 17 K7 : n° 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 22, 23, 24, 25, 29, 32, 35, 36, vendu 2000 F. **Philippe HACQUARD, 7, rue de la Mame, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : (8) 347.09.55.**

V01/15 — Super affaire. V.D.S. C.B.S. Coleco Acheté il y a 1 mois + 4 K7 : Donkey + Zaxxon + Cosmic AV. + Super Centipede avec Track-ball (boule roul.) Import. U.S.A. avec Poss. Direction sur 360°. Non vendu en France. Avis aux amateurs. **Tél. : 374.54.71. après 19 h David GUEZ, 94300 Vincennes.**

V01/16 — Vends K7 CBS pour coleco : schtroumpfs, space fury, mouse trap, carnaval 230 F pièce ou le tout 850 F. **GOU-GELET Didier, 75, rue Gambetta, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 389.55.14 (après 19 h).**

V01/17 — Vends TI-99-4A vends ou échange langage assembleur jamais utilisé et échange module : tombstone city et beginning grammar. **Fernand PICO. Tél. : 666.73.54. (après 17 h sauf Lundi 19 h 30).**

V01/19 — Donne VCS Attari (garantie 2 mois) pour acheteur des 8 K7 (Phoenix, Defender, Space Invader, etc...) prix reel 3800 F, vendu 2400 F à débattre. **AIDAN Daniel, 102, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.81.96.**

V01/20 — Vends console Atari VCS 2600 + Star Raider + Indy 500 + Outlaw 1200 F très bon état. 1 an. **PELLE-GRINO Stéphane, 2, allée Paul-Eluard, 95200 Sarcelles. Tél. : 990.77.18.**

V01/21 — Vends K7 Atari : Sword Quest 260 F yar's revenge 225 F, Pac-Man 265 F, H-House 166 F, Berzerk 265 F, Golf

135 F, Real Volley 225 F, Defender 250 F, Pele Soccer 180 F et Outlaw 110 F ou le tout 2000 F. **MOREAU Gérard, Villiers-le-Château, 51000 Châlons-sur-Marne.**

V01/22 — Vends Jeu Radiola Jet 25 + 9 K7 TBE Prix 1500 F ou échange contre Mattel Intellivision + 4 K7 et vends flipper TBE Tilt 4 tableaux Prix 1500 F à débattre. **LINAS, 22, chemins de Tabor, 91310 Montlhéry. Tél. : 901.67.07. (après 18 h).**

V01/24 — Vends urgent jeux double écran : 250 F (Mickey et Donald) Nintendo + Peaux de bananes avec piles neuves : 130 F ou le tout : 360 F. **FAYET Christophe, 13, rue Haguenaer, 54000 Nancy. Tél. : (8) 332.11.97.**

V01/25 — Incroyable ! Sacrifie console de jeux Mattel + 5 K7 (Atlantis, Football, Auto-racing, etc...) achetée en déc. 82 (valeur 3500 F) pour 2000 F à débattre. **SANTIAGO Michel, mas de Boule, 07150 Vallon. Tél. : (75) 37.11.88. Week-end après 20 h.**

V01/26 — Vends 6 K7 pour vidéopac n° 21, 29, 30, 34, (100 F) n° 9 (120 F), n° 39 (150 F). **Pierre LECLERCQ, 25, rue des Roitelets, 45400 Saran. Tél. : (38) 88.37.90. Tous les jours après 17 h.**

V01/27 — Vends console Mattel + 3 K7 : 1500 F (valeur réelle 2500 F) très peu servis. **Tél. : 520.07.01. Paris.**

V01/28 — Vends Appelle II + Drive + Moniteur + nombreux programmes de jeux et autres. Prix intéressants (le tout ou au détail). Vends ZX81 (1K) + inversion Vidéo + 3 K7 de jeux + 2 livres : 600 F. **Nicolas RHEIN, 159, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 227.10.82. après 19 h.**

V01/29 — Vends console Atari, bon état + 5 K7 dont defender, space invaders, ect + 2 paires de poignées. Prix de la console avec les 5 K7 et les poignées : 1200 F. **M. PAILLLOUX. Tél. : (3) 962.46.29. Demander Frédéric.**

V01/30 — Vends console Mattel + 12 K7 (Lock'n chase, Maze à tron, Donjon et dragon, Donkey-kong, Sea Battle, Foot, Basket, Boxe, Tennis, Ski, Autoracing, Armor Battle) ; le tout pour 3600 F (acheté 4900 F) ou séparément

# VIDEOTROC

## NOS PRIX NEUFS !

MSX CANON V20 + 1 jeu cartouche + câble .....	2 920 F
IMPRIMANTE MSX CANON .....	1 990 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu .....	2 290 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu .....	2 590 F
FLOPPY DISK 1541 + 1 jeu .....	2 490 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur vert + 8 jeux .....	2 990 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur couleurs +12 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 .....

# RA PETITES ANNONCES

(console : 1 000 F). **Jean-Michel DUPAYS, La Minière, 78280 Guyancourt. Tél. : 043.20.67.**

**V01/31** — Vends K7 pour console Atari Frogger, Vanguard, volley ball, et star raider, amidar, demon attack, tennis, defender, berzerk, missile command, superman, maze craze, bowling/golf, basket ball, ski diver, hangman, haunted house, yars revenge, air sea battle, combat. **Tél. : (70) 98.14.11. (Vichy).**

**V01/32** — Vends Jeu double écrans : donkey kong 120 F ou échange contre Mario bros ou donkey kong 2. **DEBARRE Laurent, 30 F, rue Raoul-Briqueat, 62710 Courrière. Tél. : (21) 75.85.82.**

**V01/33** — Vends console Atari + 2 paires de Manettes, T8 état, Déc 82, + K7 dont casse briques, combat, defenders, envahisseurs, et course auto enduro, dernière version Tennis. 1 500 F contre remboursement. **Tél. : (54) 70.77.47. après 20 h.**

**V01/34** — Vends ZX81 (3/83) + 16 K2 livres + adaptateurs. Prix : 850 F (valeur réelle : 1 100 F). Vends aussi : jeu cristallux : Donkey Kong (game and watch). **Prix : 170 F. MOURRET François, 29, hameaux à la Française, 69530 Brignois. Tél. : (7) 805.22.65. après 19 h.**

**V01/35** — Vends console Jet 25 avec 10 K7 n° 2, 6, 15, 16, 23, 32, 33, 39, 42, 53, valeur 2 800 F, vendu à 2 200 F (urgent). **Christophe ANGELEAU, 13, rue de Picardie, 93290 Tremblay-lès-Gonnesse. Tél. : 880.64.80.**

**V01/36** — Vends VCS Atari état neuf + 4 manettes + 3 supports K7 à un prix exceptionnel. **M. VILLAIN René, 41, rue Marthe-Lefèvre, 02110 Bohain. Tél. : (23) 68.92.59.**

**V01/37** — Vends VCS Atari dec 82 complet 1 000 F + K7 chopper command 300 F + Donkey kong (CBS) 300 F + Yars revenge 250 F + Warlords 250 F, Pele Soccer 180 F + et 280 F Trick shot (Imagie) 250 F Space invader 200 F ou vends le tout 2 500 F. **Tél. : (1) 893.92.84. Paris et région (après 20 h s.v.p.).**

**V01/38** — Vends K7 Atari très bon état Pac man, space invaders, defender 200 F, Atlantis 150 F Pitfall, Starmaster, vanguard, Berzerk 250 F à 280 F. **Tél. : (21) 03.02.09. Après 19 h.**

**V01/39** — Donne Donkey kong à qui achèterait ordinateur Philips vidéopac Jet 25 avec 7 K7 n° 1, 15, 17, 22, 37, 38, et 43. Prix 1 800 F au lieu de 2 500 F. **NGO TONG YIN, 14, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.77.42. après 17 h.**

**V01/40** — Donne cause double emploi mon VCS Atari (garantie 2 mois) pour l'acheteur de mes 8 K7 (defender, space invaders et Phoenix...) Prix réel 3 800 F, vendu 2 400 F à débattre. **AIDAN Daniel, 102, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.81.96.**

**V01/41** — Affaire ! Vends PC 1251 (01/83) + ce 125 (06/83) pour la somme de 2 200 F. **Philippe LAINE, 116, rue de la Paix, 76350 Oissel. Tél. : (35) 64.88.13. Après 19 h.**

**V01/42** — Pour cause double emploi vends extension ordinateur Mattel Intellivision s'adaptant sur la console jeu Mattel. Prix 900 F. Acheter 10/83. **Tél. : 782.51.39. Fabien HUGUES, 75, rue Bérangeur, 92700 Colombes.**

**V01/43** — Vends Atari 2600, état impeccable, Dec 82, + 2 K7 Pac-man et combat + 2 paires manettes : le tout 1 000 F. **Alexandre AZAR, 65, avenue de Suffren, 75007 Paris. Tél. : 783.30.41. Après 18 h.**

**V01/44** — Vends jeu vidéo Atari 2600 (janv. 83) Très peu servi avec volley 80 F. Possibilité d'acheter 8 K7 dont Pitfall, Tennis, volley... etc jeu vidéo : état neuf. **Laurent FALCOZ, 46, avenue de Mont-Louis, 69410 Champagne-au-Mont-d'Or. Tél. : (7) 835.02.94. Merc.**

**V01/45** — Vends jeu K7 space battle pour intellivision au prix intéressant de 130 F au lieu de 280 F très peu servi (2 ou 3 fois). **LAURENT. Tél. : 283.80.36.**

**V01/46** — Vends vidéopac Philips C52 avec 11 K7. Très bon état, sortant de révision générale. Valeur : 3 000 F, vendu : 20 000 F. **LECORNEC Yann, 2, rue de Milval, 27230 Ruell. Tél. : (32) 36.57.29 après 19 h, sauf week-end.**

**V01/47** — Cause double emploi vends vidéopac Philips C52 + 4 K7 n° 33, 38, 39, 51. Etat neuf. Prix : 1 000 F, uniquement sur Côtes-du-Nord + échange pour VCS Atari K7 Battlzone contre K7 Pitfall Enduro ou Jungle Hunt ou Frogger ou autres ou même prix. **Tél. : (96) 43.97.72 après 18 h.**

**V01/48** — Vends vidéopac G7000 avec 11 K7. État valeur neuve 3 000 F env., cédé 1 6000 F. **Laurent FLOUQUET, Chalet « Les Pleins », 74130 Entremont/Bonneville.**

**V01/49** — Vends K7 pour VCS Atari, TBE, avec boîtes et notices : Berzerk, Démon Attack, Les Aventuriers de l'Arche Perdue : 250 F pièce ; Warlords et Haunted House 250 F les 2, Pitfall 280 F. **CHRISTOPHE, tél. : (6) 046.88.74 après 18 h.**

**V01/50** — Vends vidéopac Schneider + 8 K7. Prix : 2 000 F. S'adresser à M. Eric DON, 39, av. Horvi IV, 19400, Argentan. **Tél. : (65) 28.03.44. ou (55) 28.06.02.**

**V01/51** — Exceptionnel ! Vends K7 neuves, même pas ouvertes, Imagic : Atlantis, Cosmic ARK 230 F. Démon

Attack 260 F. Tigervision : Threshold, Marauder, Jawbreaker, King Kong 230 F. Téléys : Starfunner, Démolition Herpy 240 F. **HENRY, 91120 Villebon. Tél. : 010.14.43. Possibilité de déplacement sur Paris.**

**V01/52** — Vends jeu vidéo couleur à cartouche avec 1 cartouche 10 jeux très bon état. Très peu servi. Branchement sur prise antenne tv. Valeur 550 F vendu 300 F. **GALLEGRO Nicolas, 1, rue Vermandois, 59175 Templemars. Tél. : (20) 97.28.16 après 17 h.**

**V01/53** — Vends K7 Schtroumpf pour Coleco 240 F. Serait intéressé par K7 Coleco étrangères inédites. **Tél. : 852.08.26 (le soir).**

**V01/54** — Vends console de jeux vidéo Mattel Intellivision + 2 cartouches : Sub-Hunt et Zaxxon, garantie encore 10 mois. Prix : 1 690 F. **M. Maurice POURRAZ, « La Relnette », Charvonnex, 74370 Pringy. Si possible en Haute-Savoie.**

**V01/55** — Vends jeux électroniques : Donkey Kong JR (jeu de table) Nintendo à 250 F, Donkey Kong 2 double écrans à 180 F, Amazone à énergie solaire, 2 écrans superposés pour 180 F, Parachute et la Pieuvre à 140 F chaque. **M. ROTURIER, 6, rue de l'Évêché, 58000 Nevers. Tél. : (86) 61.54.51.**

**V01/56** — Vends K7 pour VCS Atari Defender 250 F, Missile Command, Kaboom 200 F et Air Sea Battle 100 F. **Tél. : (97) 67.47.53.**

**V01/57** — Vends jeu vidéo Hanimek SD070 console + transformateur + 1 K7 supersports 380 F + vends K7 Course de voitures 80 F, Combat Naval 100 F ou le tout pour 550 F. T.b.é. **LEMELLE Emmanuel, appt. 4492, 43, rue Bessières, 53000 Laval.**

**V01/58** — Vends jeux électroniques Genius 180 F bon état et Terra-Hit 180 F bon état. **Williams CORNU, 2, rue Dornémy, 69003 Lyon. Tél. : (74) 34.10.48 à partir de 17 h. Urgent. Merc.**

**V01/59** — Vends ou échanges K7 Q-Bert ou Tutankham de parker sous garantie 250 F chacune, valeur réelle 350 F ou 500 F les 2. Vends aussi Space Invaders, Starmaster, Yars Revenge 650 F les 3 ou échanges contre Rivers Raid, Pitfall, Pole Position. Peut rajouter un peu d'argent. Sur région lyonnaise uniquement. **PRUD'HOMME Franck, 8, rue Pierre-Penel, 69230 Saint-Denis-Laval. Tél. : 856.38.78.**

**V01/60** — Vends vidéopac Philips C52 + 15 K7 n° 1, 4, 11, 22, 23, 24, 34, 36, 37, 38, 40, 33, 43, 44, 51. Très bon état, acheté 3 480 F, vendu 2 000 F (cause achat Atari). **LAMY Eric, 40, rue Alsace-Lorraine, 33220, Sainte-Foy-la-Grande. Tél. : (57) 46.33.37.**

**V01/61** — Vends K7 pour Atari, Pitfall, e.t., Basic Programming vendu avec les claviers, Volley-ball, Mazecraze. S'adresser à M. Yann LEBIHAN à Paris. **Tél. : 202.25.77 après 19 h.**

**V01/62** — Vends VCS Atari 2600 800 F + 4 K7 (Pac-Man, Defender, Star, Raiders, Combat) 200 F, le tout : 1 000 F (état neuf). S'adresser à M. Jean-Christophe MICHE-LUCCI, 14, bd de la Pastissière, 13620 Carry le Rouet.

**V01/63** — Vends console de jeux CBS Colecovision (achat : 12/83) + 3 K7 Donkey Kong, Carnival E, Gorf, sous garantie jusqu'à 5/12/84, le tout : 2 000 F. Vends aussi 3 K7 150 F pièce pour Intellivision : Foot, Ski, Boxe. **PATRICK, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.30.47.**

**V01/64** — Urgent vends ordinateur Philips C52, très bon état + 12 K7 n° 1, 4, 10, 14, 18, 22, 32, 33, 34, 38, 39, 44, valeur : 2 700 F, laisse à 1 600 F. **DUMOUTIER Pascal, 11, rue de Paris, 78121 Crespières. Tél. : 056.34.47.**

**V01/65** — Urgent vends ordinateur familial T1994A Texas Instrument, état impeccable + garantie 11 mois, prix : 1 000 F. **Tél. : 543.14.45 (entre 20 h et 20 h 30).**

**V01/66** — Vends console Atari 2600 avec K7 Combat, très peu servi (moins de 20 h). Prix : 1 000 F, cause : double emploi. **D. DUBOIS, 89780 Vergigny. Tél. : (86) 35.22.07 (après 18 h).**

**V01/67** — Vends VCS Atari + 11 K7 : defender, Astéroïdes, Lost Lugeage, Slot Racer, Indy 500, Space, Invaders, Donkey Kong, Haunted House, Bowling, Pinball. Affaire. Bon état. Valeur réelle : 3 700 F laissé à 1 700 F. Vendu avec 3 paires de manettes. **ALBAREL Laurent, 19, rue du Parc, 91430 Igny. Tél. : 019.03.52. (après 17 h).**

**V01/68** — Urgent vends console jeu Atari VCS 2600, état neuf, câbles + manettes + K7 Space Invaders 1 200 F, Vends méthode complète Parions anglais en 8 volumes, livres et cassettes : 1 300 F. Vends K7 vidéo Philips LVC vierges 6 de 150 mn, 2 de 120 mn, 800 F. **MYRIAM. Tél. : 258.43.12 (après 18 h).**

**V01/69** — Vends jeu Game & Watch, Mickey Mouse, état neuf (avec piles) 99 F. Vends jeu Ludotronic Chasse à l'homme, état neuf (avec piles) 99 F. Vends jeu électronique Sub-Chase, très bon état (pile) 99 F. **PATY Laurent, 75, rue Pasteur, 33110 Le Bouscat. Tél. : (16-56) 08.52.18.**

**V01/70** — Vends K7 pour VCS : Othello (100 F) et Skiing (Activision) : 200 F. Vends aussi jeu vidéo Hamax T.B.E. + 3 K7 (Supersport, Jeux de Destruction, Course Autos) :

350 F. **LIAUME Franck-Olivier, 9, rue du Puits-Coellier, 37170 St-Avertin. Tél. : (47) 27.58.06.**

**V01/71** — Vends VCS Atari + 2 K7 (Combat et Hautend House), le tout : 850 F (décembre 82). Vends séparément K7 Atari 2600 Donkey Kong : 250 F, Star Wars : 280 F, le tout avec mode d'emploi et boîtes de rangement assurés. **Antoine ROMANETTI, 8, La Villeparc Elancourt, 78370 Mavrepas. Tél. : 051.24.49.**

**V01/72** — Vends besoin urgent d'argent ordinateur Intellivision à peine servi pour 1 000 F + quelques K7 ou les échangeraient. **Jean-Pierre DUTILLEUL, 16/4, rue Montgofier, 59100 Roubaix. Tél. : 02.93.53.**

**V01/73** — Vends Atari 2600 + 9 K7 (dont Pac-Man, Space Invaders) + transto + 2 paires de manettes + notices : 2 500 F ou vends K7 250 F pièce, VCS + Combat 800 F (régions nicoise ou parisienne si possible). **AUBOGALLO Christian, 3, av. Nouvelle, 06100 Nice. Tél. : (16-93) 84.03.84.**

**V01/74** — Vends console vidéopac Philips C52 (fin 82) + K7 n° 5, 6, 14, 18, 22, 23, 24, 25, 27, 33, 34, 36, 38. Prix : 1 700 F. **PISTILLI Daniel, 170, av. Roger-Salengro, 69100 Villeurbanne (Rhône). Tél. : (7) 932.59.80.**

**V01/75** — Vends vidéopac C52 Philips avec K7 n° 1, 9, 11, 24, 30, le lot : 1 000 F ou C52 seul 600 F, très bon état, valeur : 1 700 F. **Pierre LEGER, Villejeus, 16140 Aigre. Tél. : (45) 21.34.31 après 20 h.**

**V01/76** — Vends VCS Atari + 2 paires de manettes (Combat, Adev nature). Le tout : 700 F. Séparément, vends K7 VCS : River Raid, Pole Position, Key stone, Kapers ; l'une 250 F : Miss Pac, Man, Popeye, Q-Bert, Super Cobra, Pitfall, Cosmic Ark : 200 F pièce. **M. PAGNOL, 78530 Buc (Versailles). CHEYROUT. Tél. : 956.50.14.**

**V01/78** — Vends le tout nouveau jeu L.C.D. de Nintendo : Popeye. En couleurs. Très bon état (achat Noël 83). Prix : 300 F, vendu : 200 F, avec piles (alarme et heure). **Stéphane MOREAU. Tél. : 828.47.55 entre 18 h et 20 h (Paris et Saint-Denis exclusivement).**

**V01/79** — Vends VCS Atari, février 83 + Space Invaders, Defenders, Aventuriers de l'Arche perdue, Starmaster. Valeur : 2 300 F, vendu : 1 400 F. **Bruno CAMPE, 78, av. du Gal-Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : 836.83.73 (après 19 h 30).**

**V01/80** — Vends VCS Atari + Combat + Golf + Pac Man + Video Chess + Centipede + Boxing Activision + Trick Shot Imagic. 1 700 F. **Michel DUCOS. Tél. : 207.26.13.**

**V01/81** — Vends pour Intellivision K7 Frog Boc. 180 F. Très bon état. Peu servi. Achat 9/83, preuve à l'appui. Ou échange contre Burgetime ou Donjon et Dragon. **Stéphane DEFLANDRE, 20, rue Parmentier, 25200 Montbéliard. Tél. : (81) 97.12.76 (après 17 h 30).**

**V01/82** — Vends VCS : 1 000 F + 4 manettes avec Space Invaders (bon état) + Vends Defender, Missile commande, Centipede, Space, Invaders : 250 F pièce. Breakout : 100 F. Cosmic Ark : 300 F. Vends 1 manette de jeux Spectravision (très bon état) : 150 F (cause achat Coleco). **Alexandre BRAUN. Tél. : 330.23.90. 93370 Montfermeil.**

**V01/83** — Vends micro-ordinateur Laser 200, état neuf (acheté 12/83). Prix : 1 200 F. **Roger RENARD, cds Lucs, 37400 Amboise. Tél. : (16-47) 57.31.67 (entre 12 h et 13 h et 19 h et 20 h).**

**V01/84** — Vends console VCS Atari + Pac Man + Frogger + Yars Revenge. Le tout : 1 200 F. **Yann JAPPÉY, 1676, Les Marchaux, 98330 Saint-James. Tél. : (16-76) 52.06.37 (après 17 h).**

**V01/85** — Urgent. Vends ordinateur Mattel Intellivision, très bon état (presque neuf) : 2 mois avec garantie et sous emballage d'origine. Prix : 1 000 F (valeur réelle : 2 300 F). **Serge BENAZERAF, 28, rue Fays, 94300 Vincennes. Tél. : 808.69.41 (après 18 h sauf le jeudi).**

**V01/86** — Vends VCS Atari, très bon état, décembre 82 + 8 K7 : Combat, Maze Craze, Pac Man, Defender, King Kong, Raiders of The Lost Ark, Megamania, Enduro. **Serge CARARA, Courbevoie. Tél. : 788.61.58 ou 334.28.40.**

**V01/87** — Vends module turbo pour console Colecovision, vendu 500 F. **Bernard DAGUOUSSET, 17, av. des Marnonniers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 873.07.71 (après 19 h).**

**V01/88** — Vends CONSOLE Mattel Intellivision, avec K7 Astromash. 1 000 F. Neuve, servi 1 h. Dans la boîte d'origine. **SERGE. Tél. : 257.93.87.**

**V01/89** — Vends console Mattel Intellivision, achetée en 81 + 7 K7 : Star Wars, Tron, Star Strike, Space Battle Astromash, Night Stalker, Roulette : 2 000 F. Valeur réelle : 3 200 F. **Emmanuel PAPILLON, 21, place de l'Hôtel-de-Ville, 60110 Méru. Tél. : (4) 422.41.17.**

**V01/90** — Vends ordinateur de jeu Vidéoac C52 Philips avec K7 4, 9, 20, 24, 34, 35, 38 (non vendues séparément), achat Noël 82. Prix : 1 500 F, à débattre. Nota : les 7 K7 correspondent à 9 jeux et une infinité de variantes (ex. : Gloutons). **Patrice RAPPILLARD, 9, allée Beausite, 69410 Champagne. Tél. : (7) 835.06.97.**

**V01/91** — Vends cassettes Vidéoac, 22 et 25, respectivement 50 et 60 F. Ou le tout : 110 F. Bon état, peu utilisées. **J.-P. PONS, route de Feydit, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 05.01.92 (après 18 h).**

**V01/92** — Urgent. Vends C52 Philips. 900 F. K7 : 1, 11, 24, 33, 90 F l'une + K7 : 31, 200 F (musique), vaut 300 F + K7 : 38, 140 F (Pac Man). Très bon état. Le tout à 1 600 F au lieu de 2 200 F + Achète Oric 1, 48 K0 pour 1 800 F (très bon état). **94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 389.80.98 (après 17 h).**

**V01/93** — Vends console Atari + 1 joystick + 2 paddle + 1 transformateur + 1 K7 : 600 F. Battlzone, Phoenix, Star raider, chacune 200 F. Soccer, Basket, Pac Man, Space Invaders, Berzerk, Superbreakout, chacune 150 F. Bowling, Golf, Night Driver, chacune 80 F. **Michel ABSIL. Tél. : 886.9419.7105.**

**V01/94** — Vends 4 K7 Mattel (Golf, Star Strike, Astromash, Night Stalker). Le tout : 300 F. **J.L. FROUMENTIN, 35, av. de la Merne, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : (20) 72.44.04 (après 18 h).**

**V01/95** — Urgent. Vends console Vidéoac C52 (janv. 83), avec K7 n° 6, 9, 22, 38, le tout ou séparément. Prix à débattre. **Emmanuel COMTOIS, 2, allée de Biarritz, 91300 Massy. Tél. : 920.38.86.**

**V01/96** — Vends VCS Atari + 4 K7 : Defender, Combat, Video Chess, Star Raiders + jeu Microvision + 3 K7. Vends le tout : 2 250 F ou alors VCS 2 4 K7 : 1 900 F et Microvision + K7 : 350 F. **Régis LAOIRE-CLUZEL, 4, rue Paul-Cézanne, 93200 Saint-Denis. Tél. : 823.51.16 (de 20 h à 21 h 30).**

**V01/97** — Vends console Mattel (2/1/83) + 4 K7 : King Kong, Space Armada, Star Strike, Space Battle. Très peu servi. 1 500 F. **André FERRARI, résidence La Bricardie, tour K, bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. : (91) 51.44.21.**

**V01/98** — Vends jeu électronique Aladin, qui comprend 10 jeux différents et Anti-Gang. Vends respectivement 150 F et 145 F. Fournis avec piles. **Laurent HUNERBLAES, 125, av. Carnot, 54130 Saint-Max. Tél. : 321.25.93 (après 18 h).**

**V01/99** — Vends jeu électronique : Donkey Kong, double écran, acheté septembre 82 + réveil, lemerre, piles incluses. Valeur : 210 F, vendu 100 F. **J.L. LEMERRE, 10, rue de la Tour-du-Sault, 45200 Montargis. Tél. : 85.60.08.**

**V01/100** — Vends console Atari neuve, garantie 12 mois. Module VCS 2600 livré avec Space Invaders. Prix : 1 000 F. **Tél. : (16-27) 62.37.81.**

**V01/101** — Vends VCS Atari, très bon état + 6 K7 Street Racer, Pac Man, Space Invaders, Astéroïdes, Starmaster, Combat + joysticks + paddles, très bon état. Le tout cédé 1 000 F. **M. CAVIROT, 27, rue de Saint-Germain, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 918.22.06.**

**V01/102** — Vends K7 Astéroïdes + Basic programming (avec poignées, claviers) pour VCS. Valeur : 750 F, vendu : 450 F (état neuf) + autres K7 (prix à débattre). **Thierry BANDET, 12, passage Henrietta, 94100 Saint-Maur. Tél. : 283.00.25.**

**V01/103** — Vends console Colecovision (12/83) avec adaptateur multi-cassettes + 2 jeux (Schtroumpfs, Donkey Kong, Mrs Pac Man) + 2 300 F. **J.P. HEVERAERT, 21, rue Gambirino, 59520 Marquette. Tél. : (20) 06.74.85 (après 17 h et w.e.).**

**V01/104** — Vends radio-K7 Continental Edison : 490 F, référence RC 5787 + radio-K7 télé-réveil Marland, référence RHKT 3701, multistandard : 1 600 F + Merlin : 180 F + K7 Pitfall : 270 F, Aventuriers : 270 F, Vanguard : 265 F, Tennis (Atari) : 245 F, Bowling : 110 F, Human Cannonball : 110 F, Warlords : 230 F. **DANIEL. Tél. : 427.55.37.**

**V01/105** — Vends Vidéoac Philips, très bon état, début 83. Prix : 500 F. **M. MAZALERA, 25, av. de Couilly, 94430 Chennevières. Tél. : 576.13.70.**

**V01/106** — Vends ordinateur Oric 1, état neuf + prises magnéto + 2 livres + 2 Micr'Oric + 18 K7 de jeu de bonne qualité. Valeur réelle : 4 242 F, vendu : 2 400 F. **Patrice DENIAU, Paris. Tél. : 645.75.08 (entre 12 h 30 et 19 h 30).**

**V01/107** — Vends nombreux programmes jeux Apple, ex. : Zaxxon, Wizardry III, Alim Germany 85, Dark Crystal, etc. Prix très intéressant. **Rhône. Tél. : (16-7) 833.42.70.**

**V01/108** — Urgent. Vends console CBS Coleco + 3 K7 (Zaxxon, Cosmic Avenger). Le tout : 2 350 F. **Bertrand KEMPF, 1, quai Barbier, 88000 Epinal. Tél. : (29) 82.59.00.**

**V01/109** — Vends Micro-Vision : 200 F + 1 K7 Bataille navale + 1 K7 Bowling. 120 F la K7. Bon état. 1 an. **David HOUEY, 13, rue des Peupliers, 77140 Saint-Pierre-de-Nemours. Tél. : (1) 428.99.58.**

**V01/110** — Vends 3 K7 Atari 2600 ou 2600 : Astéroïdes : 200 F, Space Invaders : 150 F, Combat : 100 F. **Guy LAROCHE, rue Georges-Pittard, Bât. E, 95190 Goussainville. Tél. : 888.30.75 (à partir de 19 h).**

**V01/111** — Vends console CBS Colecovision, neuf, avec cassette Donkey Kong, achat 12/83, vendu 1 500 F. Avec son emballage origine. **M. Toussaint GRISONI, 7 B, rue**

du Colombar, 95450 La Villeneuve-Saint-Martin. Tél.: 039.28.12.

**V01/112** — Vends jeux électroniques : 3 double face : Game & Watch, 2 Casio dont 1 solaire. Valeur d'achat : 1 100 F, vendu : 800 F. **J.C.V. LEMEUNIER**, Région parisienne ou Paris Sud. Tél.: 626.46.14.

**V01/113** — Vends console Mattel, novembre 82), avec 10 K7 : Bowling, Roulette, Space Battle, Star Strike, Astromash, Sub Hunt, Sea Battle. Le tout : 2 500 F. **CHRISTIAN STEFANINI**, Tél. bureau : 776.44.16, poste 445. Tél. domicile : 333.77.35 (après 19 h).

**V01/114** — Vends jeux Soundic TV Sports (10 sports), fiche UHF : 400 F. Vends modulateur de lumière : 300 F (3 voies). Tél.: (1) 283.20.08.

**V01/115** — Urgent. Affaire fantastique. Vends K7 Atari : Yar's Revenge : 150 F, Haunted House : 120 F, Video Chess : 200 F, Space War : 50 F, Street Racer : 50 F, Out Law : 50 F, Space Invaders : 50 F. Très urgent, cause départ. Écrire à Jean IMBS, 14, avenue des Vosges, 67000 Strasbourg. Tél.: (88) 36.27.65 (le soir).

**V01/116** — Vends K7 pour Atari. Warlords + 4 manettes : 500 F, Air Sea Battle : 100 F, Space Invader : 200 F, Pac Man : 230 F, Missile Command : 200 F, Aventuriers de l'arche : 240 F, Tarmaster : 250 F, Slotracer : 100 F, Combat : 100 F. **D. DUPONT**, 101, Grand'Rue, 49130 Juigné-sur-Loire, Les Onts-de-Co. Tél.: (41) 91.94.30.

**V01/117** — Vends Oric 1, 64 K (7/83), avec achat Apple, avec toutes connexions + K7 + guide + livre jeux sur Oric. 2 100 F. **Gilles ROGGAIA**, 3, route de Margency, 95600 Eau-bonne. Tél.: 416.43.61 (après 19 h).

**V01/118** — Vends prgs pour ZX81. Liste sur demande. **M. J. VIRIG**, chemin des Rentiers, 26200 Montélimar. Tél.: (75) 01.82.59.

**V01/120** — Vends console Téléscope Sab Loisirs (Tennis, Football, Squash, Pelote basque). Pas d'entrée K7 + piles : 600 F. **Vincent SAUVAGE**, 11, avenue Léonie, 93290 Romainville. Tél.: 844.94.22 (après 18 h).

**V01/121** — Vends Dragon 32 + joysticks + Périel + module N/B + environ 90 prgs (Donkey-King, Pitfall, Frogger, Invaders's, Rubick's Cube, Casse-briques (tous 16 K). Le tout à 275 F. Liste sur demande. **Ch. KERVOY**, 15-17, rue Curmorny, 75017 Paris. Tél.: 739.79.40, après 18 h.

**V01/122** — Vends extension 16 K RAM : 250 F. Programmes à 10 F : Piste des étoiles, Tyrannosaure Rex, Stock Car, Frogger, Invaders's, Rubick's Cube, Casse-briques (tous 16 K). Le tout à 275 F. Liste sur demande. **Ch. KERVOY**, 15-17, rue Curmorny, 75017 Paris. Tél.: 739.79.40, après 18 h.

**V01/123** — Exceptionnel ! 1 Vidéopac parfait état + 7 K7 géniales (4, 22, 32, 34, 35, 38, 43) pour seulement 700 F. Ne ratez pas l'occasion. **Y. COURTEL**, 7, rue Ernest-Renan, 35270 Combourg.

**V01/124** — Vends console Atari : 500 F + K7 MS (Pac-Man : 220 F, Tennis : 180 F, Spider-Man : 220 F, Frogger : 250 F, Phoenix : 200 F, Super-Breakout : 200 F, Defender : 180 F, Pac-Man : 180 F, Asteroids : 120 F, Space-Invaders : 120 F, Combat : 50 F, Indy 500 : 200 F. Ou le tout : 2 100 F. **THI-BAUD**, Tél.: 527.12.12.

**V01/125** — Vends K7 pour VCS Atari (Slot racer : 99 F, Pele's Soccer : 199 F, Donkey Kong : 250 F, Human Cannonball : 99 F, Golf : 99 F, Atéléjeu Super-Rat 4 jeux 4 difficultés : 200 F, jeu Merlin : 150 F, orgue électronique Magnus : 150 F, S. MARI, bat. 37, 42, rue de la Santoline, 06200 Nice. Tél.: (93) 71.62.40.

**V01/126** — Vends VCS Atari 2600 + 5 K7 (Defender, Berzerk, Invaders) et Indy 500 + star Raiders, les deux avec manettes. Le tout : 3 000 F. **C. FRAMERY**, 17, rue Bricka, 06160 Juan-les-Pins. Tél.: (93) 61.96.73 (après 19 h).

**V01/127** — Vends Vidéopac Philips C52. Prix : 700 F. K7 n° 27, Football : 70 F. Prix à débattre. **Vincent LECLERC**, 12, rue Jean-Mermoz, 78130 Les Mureaux. Tél.: 474.87.71.

**V01/128** — Vends VCS Atari : soccer, Golf, Defender, Tennis, Activision, Night Driver. Le prix de ces K7 est de 100 à 120 F. **OLIVIER**, Tél.: 664.49.89 (le soir).

**V01/129** — Vends Commodore-Vic 20, état neuf, garantie. 1 200 F. **BOUSSETTA**, 49, rue Alexandre-Dumas, 93150 Blanc-Mesnil. Tél.: (1) 867.67.98.

**V01/130** — Vends K7 Philips Vidéopac C52 : K7 : 3, 6, 7, 12, 14, 18, 20, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 39, 40, 43. 1 230 F les 17 K7. **M. CARCONE**, 19, place de la Nation, 75012 Paris. Tél.: (1) 373.16.16.

**V01/131** — Vends 2 jeux Mattel (Galactica, Soccer) + Genius + Split Second + Pilote de chasse. Le tout : 600 F. Vendu dans le commerce : 950 F. Cherche cassette donkey-kong jr (max. 300 F) pour CBS Colevision. **CHRISTOPHE GAUTHY**, 54, route de Maison-Blanche, 78320 Levis-Saint-Norm. Tél.: 461.08.45.

**V01/132** — Vends Atari VCS + K7 Defender et Combat + 2 paires de commandes. Le tout : 1 200 F, à débattre. **Emmanuel ARDOUIN**, 5, rue Baptiste-Marcet, 87200 Saint-Junien. Tél.: (55) 02.11.08 (heures bureau sauf dimanche et lundi).

**V01/133** — Vends programme d'Apple 2, neuf, Airsim 1 Flight Simulator. Valeur : 1 000 F. Prix : 500 F. **Eric ou Jean-Philippe SOUBRANE**, 5, rue Andrieux, 75008 Paris. Tél.: 522.76.67.

**V01/134** — Vends console Intellevison. Jamais servi, cause gagnée dans un concours. Prix : 1 100 F. **Jean-Philippe SOUBRANE**. Tél.: 522.76.67.

**V01/135** — Vends Atari (janv. 83) + K7 (Les Aventuriers de l'arche perdue : 220 F, King-Kong : 190 F, Asteroids : 200 F, Berzerk : 210 F). Le tout pour 1 800 F. Vends aussi nombreux jeux électroniques et de société. Urgent. Prix intéressants. **CHRISTOPHE MADOURG**, 8, rue des Razes-Vertes, 95610 Eragny. Tél.: 464.45.37.

**V01/136** — Vends VCS Atari, très bon état (déc. 82). Vendu avec 23 des meilleures K7 (Pac Man, Space Invaders, Tennis, Vanguard, Wizard of War, Phoenix, Enduro, Pitfall, Starmaster, etc.). Sacrifié à moitié prix. **Patrice BOYER**. Tél.: (93) 33.28.16 (le lundi soir).

**V01/137** — Vends Atari 2600 VCS + K7 (Combat et Maze Craze). **Jean DAVANT**, 27 bis, rue Vauvengues, 75018 Paris. Tél.: 228.27.28.

**V01/138** — Urgent. Vends jeu électronique Bandai nommé Casse-brique, 5 difficultés, 2 tailles de raquettes. Excellent état. Prix commerce : 350 F, cédé à 175 F. **Clément CAMOZZI**, 38330 Saint-Ismier. Tél.: (76) 52.30.95.

**V01/139** — Vends K7 Vidéopac, n° 18, 13, 14. Prix intéressant. Vends jeux électroniques : Tremblement de terre, Parachute, Passage de piétons, gros jeu Froggy Woggy. **Saint-Mandé**. Tél.: 808.16.06.

**V01/140** — Vends ordinateur de jeux Philips muni d'un interrupteur spécial en option, K7 de jeux en très bon état. Achat : juillet 83. Prix à débattre. **Franck DAIRIN**, 144, avenue Guillaïn Leffrinckoucke, 59240 Dunkerque. Tél.: (28) 68.21.92.

**V01/141** — Vends VCS Atari 2600, bon état, 1 an + 2 paires de manettes (paddle) + 7 K7 (Pitfall, Defender, Space Invaders, Volleyball, Combat, Slotracers, Night Driver). Prix total : 1 800 F. **P. STUBBE**, av. Hironnelles, tel. Eau Blanche, 83240 Cavalaire-sur-Mer. Tél.: (94) 04.05.80.

**V01/142** — Vends K7 Amidar (Parker pour VCS Atari) : 175 F (jamaïs servi). **Olivier LE FLOCH**, 38, rue du Henan, 29123 Pont-Aven. Tél.: (98) 06.03.65 après 18 h.

**V01/143** — Vends K7 Audio comprenant 5 jeux Vidéo pour TI 994 avec Extensé-Basic 100 F (grenouille 2 Labyard, Hopattack, Gorillons, Crashbom). **Michel MINET** ne de Dalhem, bat. E3, 4540 Vise (Belgique). Tél.: 041.79.35.65.

**V01/144** — Vends jeu professionnel, neuf : 150 F ; Basket, Ludotronique 125 F, Amazon 125 F ; La grande évasion Bandai 125 F ; Hamburgers Bandai 100 F ; Detective électronique 150 F (tous les jeux sont neufs) ou le tout 650 F. **Clément MALAISE**, 1, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél.: 707.61.50 urgent.

**V01/145** — Vends Dragon 32 état neuf 2 800 F. **GIRAUD** 40, rue Diderot, 94300 Vincennes.

**V01/146** — Affaire ! Vends Platinés K7 800 F marques Akai, année 1980. **Laurent FRENILLOT**, 119, bd. Lefevre, 75015 Paris. Tél.: 533.63.94 après 19 h.

**V01/147** — Vends K7 de jeu Amidar pour Atari jamais servi, vendue 250 F. **Laurent CARDOU** 47, rue de la Comète, 92600 Asnières. Tél.: 774.33.00.

**V01/148** — Vends Philips Vidéopac C 52 + 9 K7 très bon état 1 200 F. **Stéphane CREPIN** rue nationale, 41230 Mur-de-Sologne. Tél.: (54) 83.81.67.

**V01/149** — Vends Vidéopac Philips année 83 bon état avec 23 K7 + 1 K7 program. Prix : 2 500 F à débattre. **G. DES-HAYES**, 8, rue Neuve-Qu-St-Just-des-Marais, 60000 Beauvais. Tél.: (4) 445.75.63.

**V01/150** — Vends console jeux Mattel état neuf + 2 K7 le tout 1 200 F. **Christophe TRÉSOT**, 4, rue Albert Samain, 75017 Paris. Tél.: 766.76.38.

**V01/151** — Affaire. Vends module n° 2 avec sa K7 turbo pour CBS électronique, neuf, servi une fois. Acheté 720 F, vendu 500 F ou échange contre deux K7 CBS. **MAIRE Pascal**, Le Pré-des-Angles, bat. B, 70000 Vesoul. Tél.: (84) 75.76.27.

**V01/152** — Vends console Mattel avec 10 K7 : Burger Time, Auto Racing, Lock'n'chase, Tron 1, Tron 2, Echecs, Football, Tennis, Beauty and the Best, Microsurgeon. Valeur : 4 600 F, cédé : 2 100 F ou échange contre Vectrex + K7. Tél.: (1) 451.50.00.

**V01/153** — Affaire. Vends console Mattel très bon état sous garantie 1 000 F + K7. Pour Mattel : Frogger, Atlantis, Démon Attack, Pitfall 250 F pièce. O. Bert, Nova Blast, Safe Cracker, Donjons et Dragons, 250 F pièce. **Lionel ZIEGLER**, 29, Les Casers, 84370 Bédarides. Tél.: (84) 83.41.19.

**V01/154** — Vends Vidéopac Jet 25 avec 3 K7 : Guerre Laser, Hockey, Satellites Attaquet. Prix réel : 1 300 F cédé à 700 F, très bon état. **BEDOT François**, 15, bd Aristide-Briand, 93100 Montreuil. Tél.: 858.57.99 après 18 h. Mercr.

**V01/155** — Vends VDS pour TI994/A module Foot, Music Maker, Il Invaders, 150 F pièce, Parsec, Munchman, 200 F pièce, Speech Editor, 150 F, Mini Memory, 400 F, 5 livres sur TI994/A, 50 F pièce. Achète pour TI994/A, extension mémoire 32 K7, boîtier d'extension, disquettes. **GILLES**. Tél.: 254.25.09 entre 10 h et 19 h.

**V01/156** — Vends VCS Atari bon état + 3 K7 Pac-Man, Phoenix et Les Aventuriers de l'Arche Perdue, le tout : 1 500 F ou K7 seule, 200 F pièce. **Xavier SABOT**, Résidence Le Rocher, bt CV, 26700 Pierrelatte. Tél.: (75) 04.10.54.

**V01/157** — Vends console Mattel + 5 K7 Pitfall, Démon Attack, Star Strike, Dragon Fire, Labyrinthe de Tron. Prix : 1 500 F, vendu 1 500 F. **Nathan MILLER**, 42, av. de Rosny, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél.: 300.61.30.

**V01/159** — Vends Dragon 32 Pal (2 100 F) + 10 K7 jeux (Donkey, Katerpilla, Ring of Darkness...) + NBX programmes + livres de listings + joystick. Valeur du tout : 1 500 F, cédé 3 900 F, état neuf. **KLEIN J.-F.**, 3, rue André-Guillaume, 92380 Garches. Tél.: 741.11.82.

**V01/159** — Vends K7 Donkey Kong pour CBS, jamais servi. Prix : 200 F. **L. SEVERIN**, 39, rue d'Oradour-sur-Glane, 91360 Epinay-sur-Orge.

**V01/161** — Vends vidéopac Philips C52 + K7 n° 22 (Le Monstre de l'Espace) et n° 38 (Glouton et voraces), acheté novembre 82, bon état, le tout : 1 500 F. Urgent. **THEBAULT David**, 11, rue du Plessis, 35400 St-Malo. Tél.: (99) 81.90.69.

**V01/162** — Vends jeux Galaxy II avec écran grandissant et image en 3 dimensions 160 F. **DESCOUTES Rémy**, 6, rue des Frères Morane, 54420 Saulxures.

**V01/163** — Vends VCS Atari 2600 S, bon état + 2 paires de manettes + adaptateur 220 V + 3 K7 (Air Sea Battle, Combat, Spacewar) acquis en déc. 82, le tout 1 300 F. **ANSELMO RÊMI**, 57, rue Ernest Lefèvre, 75020 Paris. Tél.: 363.88.99.

**V01/164** — Vends jeu électronique de poche bon état, La Tour Infernale 50 F, M' Wood Man 50 F, Parachute 100 F, Le Dentiste 50 F, La Pieuvre 100 F, Popeye Panoramique 100 F, Missile Invader 150 F. **Eric TERLAY**, 10, chemin du Vieux Bourg, 63380 Lissieu. Tél.: (74) 847.68.80.

**V01/165** — Vends K7 pour Mattel Intellevison Night Stalker, Space Armada, Star-Strike à 150 F, Tron 2 à 220 F et Démon Attack d'Imagic à 250 F ou vends le tout 790 F. **RIOU Nicolas**, rue de l'Etarchet, Les Maronniers, 78430 Louveciennes. Tél.: 969.22.00.

**V01/166** — Vends K7 VCS Atari Defender 200 F, Basic Programming avec manettes 250 F, le tout 400 F, très bon état. **Nicolas BARBOE**, 223, av. de la Marché, 94420 Le Plessis-Tréville. Tél.: 594.48.21 après 18 h.

**V01/167** — Vends CBS Colcovision (08/83) ss garantie + K7 : Donkey Kong, Zaxxon, Looping, Venture, Q. Bert. Prix : 2 200 F. **Didier RUGANI**, 2, rue Van Loo, 75016 Paris. Tél.: 52.77.48.

**V01/168** — Vends jeu vidéo Interton VC 4000 + 6 K7 1 300 F (V. neuf : 2 200 F) et jeu LCD 3 écrans « Deputy Den » 160 F (VN 260 F) et TI 57 ancien modèle 200 F. **SANCHEZ Séraphin**, 1, Lotissement Le Riverette, 66500 Prades. Tél.: (68) 96.48.63.

**V01/171** — Stop ! Vends Mattel Intellevison excellent état déc. 82 avec 5 K7 (Ski, Foot, Astromash, Star Strike, Roulette), le tout 2 000 F. **Florent BONNEMAZOU**, 5, rue des Arcades, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: (3) 451.23.82.

**V01/172** — Vends Atari 2600 + Pole Position + Star Wars + Defender + Yars' Revenge pour environ 1 300 F. **Tél.: 66.33.61, Angers, du mardi au samedi, de 17 h 30 à 19 h.**

**V01/173** — Vends à peu près 30 programmes sur l'Oric 1 48 K. Beaucoup sont inédits en France, le tout 200 F (acheté 1 000 F). **Youri CANETTI**, 9, rue Léonie Rouzade, 92190 Meudon. Tél.: 626.12.86.

**V01/174** — Vends console Intellevison 1 450 F + K7 Lock'n'chase 220 F, Auto 600 F, Star, Soccer, Basket, Bowling, Poker Horsingracing, Tennis, Froggrog, Roulette 180 F pièce, ou le tout : 3 700 F, état neuf acheté 12/82, port en plus. **PERROTIND**, 5, rue Pinsons, 91660 Mèreville. Tél.: 495.11.37.

**V01/175** — Vends pour VCS Atari 21 K7, Jungle Hunt 220 F, Frogger 250 F, Enduro 220 F, Centipède, Mrs Pachan, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Phoenix à 200 F et bien d'autres. **DE LA PASTELLIERE Jérôme**, 7, rue du Stade, 91490 Milly-la-Forêt. Tél.: 498.86.11 après 18 h 15.

**V01/176** — Urgent vends méthode Parlons anglais 8 volumes complet, livres + K7 encore sous emballage neuf, valeur 3 120 F, prix : 2 000 F + console jeux Atari VCS 2600 (sous garantie), câbles + manettes + K7 Space Invaders, valeur 1 500 F, prix 1 000 F. **MYRIAM**. Tél.: 258.43.12 après 19 h 30.

**V01/177** — Urgent ! Vends LCD Donkey Kong, Game and Watch. Prix : de 100 à 140 F piles pas neuves. Vends aussi avec boîte et notice. Achète Super Cobra LCD très bon état,

350 F environ. **DUGAS Brice**, 1 bis, av. des Lumières, 94230 Cachan. Tél.: 665.06.39.

**V01/178** — Vends Apple 128 K couleur, 80 colonnes + 1 drive + 10 disquettes de jeux (valeur 10 000 F) + manette de jeux + imprimante Seikosha (50 Cps) + papier + moniteur vert + livres, le tout pour 22 300 F. **M. QUIGNON Christian**, 1, rue du Moulin-à-vent, 49110 St-Pierre-Montmart. Tél.: (41) 30.44.51.

**V01/179** — Vends TI 994/A 16 K7 + module Tixtentent basic + 12 modules + 4 K7 + manette + lecteur de K7 + programmes, le tout : 9 300 F. HP 41 CV + imprimante + lect. opt. + lect. magn. + 130 progr. + chargeurs 9 600 F. **M. QUIGNON Christian**, 1, rue du Moulin à vent, 49110 St-Pierre-Montmart. Tél.: (41) 30.44.51.

**V01/180** — Vends TI 59 + imprimante + 100 program. + cartes magnét. 3 000 F. Vends TI 57 + 50 progr. 500 F. Vends jeu échecs électron., 1 600 F. Vends jeu dames électron., 750 F. Vends Memotest avec 9 K7 (4 manettes) 2 300 F, etc. **M. QUIGNON Christian**, 1, rue du Moulin-à-vent, 49110 St-Pierre-Montmart. Tél.: (41) 30.44.51.

**V01/181** — Vends Intellevison + 12 K7 : tennis, Lock'n'chase, Night Stalker, etc. Excellent état, achat 10/82, prix : 2 500 F à débattre, possibilité de séparer les éléments. **O. KASPER**, 2, rue de l'Abreuvoir, 92110 Clichy. Tél.: 739.29.68 (dom.) ou 764.44.67 (heures bureau).

**V01/182** — Vends Atari 2 600 F + 7 K7, Air Sea Battle, Maze Craze, Tennis, berzerk, Combat, Space Invaders, Volley-ball + 2 poignées à ventouses + poignées à molette, 1 500 F valeur : 2 600 f, très bon état. **Emmanuel STRAIGER**, 4 bis, allée d'Agousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (1) 330.17.79 après 17 h.

**V01/183** — Super affaire ! Vends Flipper électronique de Bar Bally modèle : Play-Boy 1978, très bon état avec 3 spéciaux Extra balle, 5 targettes, 4 joueurs, acheté : 3 000 F, vendu : 1 500 F, à débattre. **M. PASCAL Laurent**, Sainte Opportune, 61100 Fiers. Tél.: (33) 66.22.75 après 15 h.

**V01/184** — Vends console TI 994/A, état neuf avec manettes et manuel Basic + quelques modules. Prix de la console : 1 500 F + 6 K7 Atari + manettes Basic, le tout : 800 F. **M. HADDAD**. Tél.: 607.03.76.

**V01/185** — Vends console C52 Philips + K7 Guerre de l'Espace, Guerre de Monstres, Catapulte, Course de Voitures, Black-Jack. Console : 995 F, K7 prix ensemble : 440 F ou 1 400 F le tout, K7 seule : 90 F. **CLERC CAGNOUX Alexandre**, La Chanas Veneriey, 38460 Cremieu. Tél.: (74) 92.87.99.

**V01/186** — Vends VIC-20 + 7 cartouches + 3 K7 de jeux + 2 livres, le tout pour 3 000 F, possibilité de vente du VIC + 3 K7 : 1 800 F, garanti jusqu'au 8 mars, prix à débattre. **M. SABINOTTO Philippe**, 40350 Pouillon. Tél.: (58) 98.23.85.

**V01/187** — Affaire ! Vends Atari 2600 + Pac-Man + Sp. Invader 1 200 F ainsi que K7 Pole Position 220 F, Yars' Revenge 180 F, Pitfall 220 F ou le tout : 1 750 F (nov. 83) la garantie. **THEBAUD DE LA VILLEMARQUE**, 7, rue Mozart, 78330 Fontenay-Fleury. Tél.: (3) 045.13.94 le soir.

**V01/188** — Vends jeu électronique bandai à énergie solaire « Terror House », avec mode d'emploi, état neuf, pour 170 F, acheté 270 F en avril 83. **PATARD Eric**, 27, rue de Bellevue, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél.: 702.14.68 après 17 h.

**V01/189** — Vends console CBS Colecovision 1 500 F + K7 CBS, 30% en moins du prix neuf module turbo 500 F. **M. ABLASOU Jean**, 78 Poissy. Tél.: 074.54.14.

**V01/190** — Vends Microvision + K7 Casse-Brique, Bowling, Shooting Star, et Puissance 4, le tout 350 F, bon état. **Christophe PONCET**, 2, square Gabriel-Fauré, 75017 Paris. Tél.: 267.48.22 heures de rapies.

**V01/191** — Vends 2 K7 Atari : Star Raiders 300 F et Basic Programming 400 F, les 2 avec commandes à claviers, états neufs. **BONNET Williams**, 31, rue de Blanzat, 03100 Montluçon. Tél.: (70) 29.88.09 heure des repes.

**V01/192** — Vends VCS Atari + 2 K7 très bon état (Combat et Air-Sea-battle) au prix de 800 F (année fin 1982). **PASQUIER Claude**, 50, rue Ramey, 75018 Paris. Tél.: 254.37.43.

**V01/193** — Vends ou échange Pac-Man (Alansay) + Donkey Kong double écran génial ! Valeur 700 F. **Tél.: (38) 85.60.08.**

**V01/194** — Vends console Coleco + Donkey Kong, Donkey Kong JR + adaptateur couleur Secam acheté décembre 83, état neuf, valeur réelle 2 619 F, comme neuf, 10% vendu 2 360 F. Vends aussi Sharp PC 1251 neuf, valeur 1 450 F, vendu 950 F. **Merci, M. DAZIRON Franck**, 27, rue de l'Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél.: 580.36.35.

**V01/195** — Vends Mattel (fév. 83) + 3 K7, valeur réelle 2 500 F, vendu pour 1 600 F. **Tél.: 520.07.01 après 17 h 30.**

**V01/196** — Vends console jeux vidéo Mattel + 8 K7 Donjons et Dragons, Tennis, Snafu, Lock'n'Chase, Space Armada, Astromash, Armor Battle, Reversi, Roulette, Reversi : 2 400 F ou échange contre Spectrum 48 K. **Phi-**

# RA PETITES ANNONCES

l'ippe Coulon, 64, avenue du Général-Leclerc, 76230 Le Pecq.  
Tél.: (3) 973.29.16.

V01/197 — Extra vendis orgue électronique Bontempi Hi-Fuga. Très complet avec partitions gratuites. Etat neuf. N'a pratiquement jamais servi. Rythme, accord, prise casque. tout y est. Valeur 1300 F, vendu 700 F (accords). SAUNAL Edouard (région Yvelines). Tél.: 054.09.33.

V01/198 — urgent, cause départ à l'étranger. Vends ordinateur de jeux Interton VC 4000 (Tit n°6). Bon état avec 11 K7. Les meilleures de la collection. Son prix ? Le tout 500 F. (Possibilité d'accord). SAUNAL Edouard (région Yvelines). Tél.: 054.09.33.

V01/199 — Vends Brain Baffler 250 F et jeu LCD Cheval de Troie 170 F. Tous les deux en état neuf. Bruno ANTONI, 10, rue de la Forêt, 95440 Ecouen. Tél.: 890.06.53. Après 19 h.

V01/200 — Vends Atari VCS 2600 + 2 paires de manettes + K7 Combat + Transfo. Très bon état, 1 an. Le tout 800 F. PELLEGRINO Stéphane, 2, allée Paul-Eduard, 95200 Sarcelles. Tél.: 990.77.18.

V01/201 — Vends K7 VCS Atari 2600-S. Cobra 250 F, Phoenix 200 F, R. Tennis 200 F, Centipède 200 F, Schtroumpf 200 F, Jungle Munt, 250 F, M. Commande 150 F, Invaders 150 F, Breakout 70 F, Golf 50 F, Maze Craze 50 F, Outlaw 50 F, Basket 70 F, Bowling 70 F, V. Chess 100 F, Pinball 90 F, Adventure 70 F, Olympic 70 F. MAZEAUD Marc. Tél.: 606.20.80, poste 44.

V01/202 — Vends pour VCS Atari K7 Q'Bert et Outlaw pour 300 F seulement, les Aventuriers de l'arche perdue et ski divers pour 300 F seulement. Pac-Man et Space Invader pour 300 F. Gilles DE BOYSSON. Tél.: 745.76.37 Neuilly. Après 19 h.

V01/203 — Vends console Atari VCS 2600 avec K7 (dont S. Cobra, phoenix, Centipede, Schtroumpf, Real, Tennis, Jungle, Hunt, M. commande, Video Chess, Spac Invaders, etc.). Prix 3500 F à 4000 F. Console décembre 82. M. MAZEAUD Marc. Tél.: 730.23.09 ou 606.20.80, poste 44 de 8 h à 16 h.

V01/204 — Vends K7 pour VCS Atari 2600 ainsi que Atari 2600 contre CBS Coleco + 19 K7 Dt (Phoenix, S. Cobra, J. Hunt, etc.). Atari 2600 fin déc. 82. Prix 3500 F. M. MAZEAUD Marc. Tél.: 606.20.80, poste 44, de 8 h à 18 h.

V01/205 — Vends K7 Atari Centipede, Phoenix, Enduro, Vanguard. Tél.: 532.31.17. Paris.

V01/206 — Vends pour Atari VCS K7 état neuf + garanties: volleyball 210 F, Swordquest (fireworld) 230 F, Star-master 260 F, Aventuriers de l'arche perdue 280 F, LECLERC Pascal, 2, rue des Carreaux, 95110 Sannois. Tél.: (3) 415.36.04.

V01/207 — Urgent cède Videopac Philips C52 + 8 K7 (n° 11, 22, 23, 29, 32, 34, 35, 38) achetés en février 83. Pas servi. Prix: 1200 F. M. DUPOUX Franck, 18, rue de l'Eau-bonne, 47200 Marmande. Tél.: (53) 64.09.13 après 18 h.

V01/208 — Vends VIC + 20 + adaptateur N/B + magnéto + 3 K Ram + Manuels. Etat neuf (dûc 8+). Valeur 3450 F. Vendu 2400 F. Arnaud DASSIER, 234, rue de Faubourg-Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél.: 583.47.59 après 17 h.

V01/209 — Urgent vendis console Atari VCS bon état + 7 K7: Combat, Yars, Revenge, Star Raiders, Phoenix, Pac-Man, Pitfall et Missile Command. L'ensemble 2000 F (valur 3200 F). Christophe SARRAZIN, 91210 Draveil. Tél.: 942.05.73.

V01/210 — Vends K7 pour VCS Atari (ou 2600): Amidar, Gorf, Ms Pacman, Defender, Vanguard, Carnival, Donkey, Space Invaders. 150 F la K7. M. TROMPAT Rémy, 8, cours du 4-Septembre, 13500 Martigues.

V01/211 — Vends VCS Atari 2600 tout neuf acheté le 16-11-83. 1200 F avec 3 K7 + garantie (Space, Invader, Pac Man, Pitfall). Nadine Beaumont. Tél.: 887.37.07 (bureau). 628.29.29 (domicile).

V01/212 — Vends pour VCS Donkey-Kong, Demon Attack, Nexar, Pit-fall, Star Voyager, Planet Patrol, Stampede, Action Force, Ganster Alley, Galaxian, Missile, Command, Aventurier de l'arche perdue. HENEL Roger. Tél.: (3) 058.55.39 ou (3) 914.97.18 (heures bureau).

V01/214 — Vends interface Secam 400 F (pour TI99/4A), radio TVC K7 220V/12V (JVC), 1900 F, tuner video Contin. Edison DP2111: 1300 F. Vigeon-Riols, 43220 Saint-Pons. Tél.: (67) 97.11.80.

V01/215 — Vends VCS Atari 1200 F + K7 Vanguard + Asteroids + Centipede + Enduro + Amidar + Phoenix + Space Invaders + Maze Craze. Tél.: (1) 532.31.17.

## CLUBS

C04/001 — Cherche amateurs de musique possédant un orgue perfectionné pour créer une musique. Je suis possesseur d'une casiotone CT-310. Yann BAUDIMONT, 12 ans, 77, allée des Charmes, 59700 Marq-en-Barœul. Tél.: 72.71.54.

C04/002 — Vous possédez un CBS Adam. Le Club National Adam vous ouvre ses portes. Ecrivez-nous: Club National Adam, 25, rue Juliette-Récamier, 01000 Bourg-en-Bresse.

## ECHANGES

E04/027 — Echange une certaine de programmes sur K7 pour C.B.M. 64 (Zaxxon, Pooyan, Chinoise Juggler, One on One, Pitstop...) envoyez liste. Fabrice MORINEAU, 39, rue d'Entrecasteaux, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél.: (51) 37.62.21.

E04/028 — C.B.M. 64. Echange programmes. Betty et Robert FRANCHI, 12, place de la Reine Blanche. Tél.: (03) 035.82.85.

E04/029 — C.B.M. 64. Echange programmes (jeux, utilitaires, éducatifs...). Possède nombreuses documentations. N'hésitez pas à écrire. Michel PLACE, Les Coteaux à Habers-Poche, 74420 Boges.

E04/030 — Echange Vectrex contre 2 manettes + 2 K7 pour MSX ou le vendis 500 F. Echange Manic Miner pour MSX contre autre K7 (Pitfall 1 ou 2 S.V.P.). Yann ANTIGNAC, 5, rue du Priouze St-Philibert, 44850 Le Collier. Tél.: (40) 25.41.74 (après 19 h).

E04/031 — Echange jeux pour Atari 800 XL sur K7 plus de 60 jeux. Liste sur demande. Echange 2 livres ZX 81 contre 2 livres Atari 800 XL, merci! Pascal GUILLER, 41, rue du Chemin-Vert, 37300 Joue-les-Tours.

E04/032 — Echange + de 1000 logiciels pour tous ordinateurs Atari (liste compl. sur demande). Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles.

E04/033 — Yea !! Echange jeux pour Atari 2600 et VIC 20 + 16 K contre tout autre jeu pour ces machines. Bruno VASTA, 10, allée des Iris, Résidence: Du Plateau, 94260 Fresnes. Tél.: 668.10.39 (après 18 heures).

E04/034 — Echange programmes jeux (Skyfox, Hyper Olympic) pour Apple II contre programmes Apple ou Amstrad (K7) équivalent ou contrepartie. Olivier HOËPPE, Route de Doudicq, 36220 Tournon-St-Martin.

E04/035 — Cherche correspondants canadiens possédant magnéscope tri-standard VHS pour échange K7 vidéo, si intéressé, écrire à: Régis DAJCMAN, 101, cité St-Georges, 97233 Schdelchea (Martinique).

E04/036 — Echange console C.B.S. + 7 K7 valeur 4000 F contre micro ordinateur Commodore ou Thomson TO 7-70 ou autre d'une valeur minimum de 2500 F. Pascal Schiera, 54, rue des Fresnes, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél.: (1) 015.61.69.

E04/037 — Apple II: échange programmes jeux, utilitaires possédés déjà karateka, Ghostbusters, Conan, Paranoïak, Sorcellerie, etc. Eric CUGNET, 8, coteau de la Ravinerie, 95520 Osmoy. Tél.: (3) 032.12.98.

E04/038 — Echange en K7 sur 800 XL tout jeu contre Bruce Lee, Zaxxon, Epsilon ou Diamond (Dig Dup). Jürgen VENOT, 21, avenue Morère, 95250 Beauchamp. Tél.: 413.31.51.

E04/039 — Echange logiciels pour VIC 20. Réponse assurée; et échange logiciels pour C.B.M. 64. Eric DESFESTES, Le Mail bt 6, boulevard Jourdan-Prolonge, 13014 Marseille. Tél.: (91) 98.63.74 (après 19 h).

E04/040 — Possesseur, Atari 800 XL, échange et vendis (10 ou 20 F) programmes pour Atari, série XL sur K7 (uniquement) s'adresser à: Sébastien PINET, 16, rue de Normandie, 37300 Joue-les-Tours. Tél.: (47) 67.52.83.

E04/041 — Echange console C.B.S. avec 2 K7 contre synthétiseur quelconque (perfectionné de préférence) la console est neuve avec emballage. Jean-Sébastien MAIN-GOR, rue Franklin, 33700 Bourg-sur-Gironde. Tél.: (57) 68.23.11.

E04/042 — C.B.M. 64. Echange ou vendis une certaine de programmes sur K7 uniquement. Envoyez-moi vos listes. Réponses assurées, cherche un lecteur de disque 1541. Ph-

lippe HUBERDEAU, 49, rue Gérard-Philippe, 85000 La-Roche-sur-Yon (Vendée). Tél.: (51) 37.72.67.

E04/043 — C.B.M. 64 + K7 cherche correspondant(e) sérieux pour échanges divers (jeux, utilitaires, env. 60). Envoyez liste si possible. Réponse assurée. Philippe SORENSEN, 11, rue Aristide-Briand, 89400 Migennes. Tél.: (88) 80.19.52.

E04/044 — Echange programmes Oric 1. Demandez la liste et envoyez la votre (pas sérieux s'abstenir). Réponse assurée. Emmanuelle LEGRAND, 88, rue Principale, 57450 Diebling. Tél.: (8) 702.46.82.

E04/045 — Echange programmes pour C.B.M. 64 (plus de 300) de préférence sur disquettes. Possède jeux récents! Pitstop II, Loudrunner 2, etc.). Francis DECORSE, 231 Les Myosotis, 52200 Langres.

E04/046 — Amstradiste échange nombreux jeux et utilitaires. Tuyeaux, etc. en Région Parisienne, Sarthe ou limitrophe. Liste sur demande. Eva ESTERGAR, 14, rue Darsonnal, 72000 Le Mans. Tél.: (43) 81.88.94.

E04/047 — Echange environ 500 logiciels pour C.B.M. 64 ainsi que des notices. Envoyez-moi vite vos listes. Jean-Paul BREDECHE, 52, rue Joseph-Mougin, 54000 Nancy. Tél.: (8) 398.04.38.

E04/048 — Echange, vendis, achète pour Amstrad logiciels: j'en ai 130 !!! Cherche copie d'écran sur OMP 1 et Survivor. Ecrivez-moi vite, merci. Eric LAUR, 5, cité Ansel, 31380 Montastruc-la-Conseillère. Tél.: (61) 84.26.94.

E04/049 — Apple IIe, recherche correspondant pour échange prog. jeux et utilitaires. Envoyez liste. Réponse assurée. Ach. carte 80 col. + couleur pour IIe. Frédéric MORITEL, 23, rue de Lattre-de-Tassigny, 42350 La Taludière. Tél.: (77) 53.60.51.

E04/050 — Cherche contacts avec possesseurs de Commodore 64 pour échange de programmes (700) prgs. Thierry NADÉ, 17, rue de Metz, 57140 Sainy-par-Woippy. Tél.: (8) 731.38.12 (après 20 h).

E04/051 — Echange programmes pour C.B.M. 64 + K7, Apple 2c, Amstrad, Cherche Spy vs Spy, Match point sur C.B.M. Echange 200 prgs pour C.B.M. contre Canon X 07, disq. Laurent DELEVILLE, 35, rue Philippeville, 59100 Roubaix. Tél.: (20) 36.14.08.

E04/052 — Echangerais K7 Alpinier (pour II-99 4a) et Chisholm Trails contre soit Burger Time ou Micro Surgeon. Vends K7 gestion de rapports. Sébastien BAUDIMONT, 77, allée des Charmes, 59700 Marq-en-Barœul. Tél.: (16)-20 72.71.54.

E04/053 — Recherche (Région Parisienne) possesseur Apple IIe pour échange de programmes. Laurent CHOQUET, 8, rue Jean de La Fontaine, 94000 Créteil. Tél.: 898.41.57 (après 17 heures).

E04/054 — Surprenant! Echange tous logiciels Oric 1 + Atmos. Réponses assurées (Psychiatric, Fantaisy Quest, Cobra, Pinball et bien d'autres). Laurent ou Denis MARCIANO, 2, boulevard Henri-Poincaré, 95200 Sarcelles. Tél.: 990.21.42.

E04/055 — Echange sur console Vectrex K7 Solar Quest, neuve + 50 F contre K7 Scramble non aimée. Jean-Pierre FEUILLET, 3, rue Picasso, Montfermeil. Tél.: (1) 332.93.83 (après 19 h).

E04/056 — Possesseur du C.B.M. 64 stop! Echange K7 Grand Master (échecs) contre K7 Pitfall. Réponse assurée. Nicolas BERTHOUX, 35, square François-Ceveret, 49000 Angers. Tél.: (41) 66.92.75.

E04/057 — Amstrad CPC 464: vendis, achète ou échange nombreux programmes. Francis TEREYGEOL, 5, rue de Chatou, 78800 Houilles. Tél.: 913.88.03.

E04/058 — Recherche correspondant pour échange de programmes pour « Dragon » 32. En possède une bonne trentaine. Christophe RIFFLANT, Ferme du Penhéon, Pargny-Filain, 02000 Laon. Tél.: (23) 21.60.74.

E04/059 — Amstrad: cherche correspondant pour échange jeux, utilitaires, astuces sur Amstrad. Je possède une vingtaine de jeux (Ghostbusters, Manic Miner). Stéphane PAYEN, 9, rue J.-J.-Rousseau, 90400 Danjoux. Tél.: (84) 21.18.40.

E04/060 — Cherche contact Apple IIe ou IIc: nombreux prog. + 130 (Ultima II et III, Masquerade, Mr Robot, Bandit, Azteka, Skyfox, etc. De préf. corr. durable. Alexandre SO, 2, place des Tilleuls, Bertrange, 57310 Thionville. Tél.: 283.82.24.

E04/061 — Echange programmes pour C.B.M. 64. J'en possède + 250 uniquement sur K7. Christophe OLIVIER, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél.: (20) 88.07.31.

E04/062 — Dragon 32. Echange ou vendis 800 programmes. Pierre PÉRESE, 15, rue de la République, 76340 La Mailleraye. Tél.: (35) 37.10.43.

E04/063 — Echange programmes pour Commodore 64: Pit Stop, Pôle Position, Pac Man, Monopoly, Balote, etc. Bruno FOURNET et La Bernière à Filly-Siez, 74140 Douvaine (Haute-Savoie).

E04/064 — C.B.M. 64. Echange très nombreux logiciels de préférence sur disquettes. Gilles Zeltou, 102, avenue Marceau, 92400 Courbevoie. Tél.: (1) 788.88.32.

E04/065 — C.B.M. 64. Cherche camarades pour échanges: utilitaire, arcade, aventure sur K7 en Turbo. Attends vos listes. Réponse assurée. Sébastien CLAIRES, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél.: 287.84.81.

E04/066 — Possesseurs d'Atari 800 XL et lecteur du super Tilt, vos K7 m'intéressent, envoyez-moi la liste, je suis prêt à les acheter ou à les échanger, je possède déjà 20 jeux pas mal! Salut. Franck BARRAU, 4, allée des Mimosas, Parc de Médicis, 33850 Peugman. Tél.: (56) 87.25.76.

E04/067 — Echange K7 pour C 64, Spectrum, Atari 800/800/2600 XL, Oric et Amstrad. En voici quelques uns: Harrier Attack, les Flics, Zaxxon, Bruce Lee, Tennis... Bernard BROS, 94, rue Haxo, 75020 Paris. Tél.: (1) 364.20.13.

E04/068 — Echange Zaxxon pour Atari 600/800 XL contre logiciels de jeux (Pitfall 1 ou 2, Pôle Position, Decathlon) ou vendis 100 F. Valéry CHAFFROTTE, 42, rue du Général-de-Gaulle, 76310 Sainte-Adresse.

E04/069 — Echange programmes pour C.B.M. 64. Possède + de 600 jeux et utilitaires (Pit Stop II; Amazone; etc.). Olivier DEWINNE, 7, rue Blanche-Croix, 59170. Tél.: (20) 24.97.35.

E05/001 — C.B.M. 64. Echange nombreux jeux et utilitaires sur disquettes. Envoyez vos listes. Philippe MACOINE, 27, impasse Rambaud, 59000 Maubeuge. Tél.: (27) 64.59.80.

E05/002 — C.B.M. 64. Echange 500 prgs disq. ou K7 + import. direct U.S.A. Recherche et échange documentation tous programmes. Réponse assurée à vos lettres. Laurent SZWARC, L'Aunay, 60850 St-Germer de Fly.

E05/003 — C.B.M. 64. Echanges ou vendis supers jeux en disquettes et vend C.B.S. + Turbo + 11 K7 + adaptateurs multicasettes. Prix: 2500 F. A débattre. Eric PLAYEZ, 4, impasse de la Prairie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél.: (8) 996.47.69.

E05/004 — MSX Sanyo PHC 28 (64 K) échange ou achète programmes et idées idem pour PB 100, FX 802 P, TRS 80 PC 4 et OP 544 en 1,5 Ko Ram. Jean-Philippe ANÉ, 15, rue du Bassin, 51170 Fiermes (Marne). Tél.: (26) 04.81.97.

E05/005 — Echange ou vendis VCS Atari + (Pac Man, Space Grand Prix, Star Raiders, Sp. Breakout, Pêlé Soccer, Math Invaders, Pôle Position, Combat) pour 2500 F. Pascal SAUNIER, 33, avenue Henri-Barbusse, 92700 Colombes. Tél.: (1) 780.67.33.

E05/006 — Echange programmes pour Atari 600 XL et 800 XL ou pour ZX Spectrum (16-48 K) et Spectrum +. Envoyez vos listes, réponses assurées. Régis MADEL, 1, rue Solferino, 23200 Brest.

E05/007 — C.B.M. 64. Echange ou vendis 10 F nombreux logiciels sur disq. ou K7 (util. jeux, Pitstop II, Grogs Revenge Hes Games, etc.) Vite. S.V.P. Réponses assurées. Thierry SEVOUMIANS, 13, rue Jules-Verne, 89100 Sens. Tél.: (88) 65.03.55.

E05/008 — Echange ou vendis + de 200 programmes sur disq. pour Atari XL. Alain BRANCHU, 4, allée Buffon, 92000 Nanterre. Tél.: 721.66.28.

E05/009 — Echange ou vendis programmes TI 99/4A module Simash, Burger Time, Moon Patrol, Solar System contre Atari Soft, Pirate, Adventure, Buck Rogers, etc. Didier GAUTHIER, 22, rue de l'Encloture, 17230 Marans. Tél.: (46) 01.05.27.

E05/010 — Atari 800/600 XL. Echange + 550 programmes: Cher, Karatéka, Summer Game II, Beach Head II, Raid Over Moscow contre bon prix (P.S. Disq. uniquement). Stéphane BONTemps, 10, rue Botha, 75020 Paris. Tél.: 797.82.19.

E05/011 — Echange programmes pour Commodore 64 tous genres (jeux utilitaires) sur K7 uniquement. Envoyez vos listes, réponses assurées. Alors à vos tél. ou vos listes! Nicolas LENOIR, 2, allée des Courils, 91940 Les Ulis. Tél.: (8) 907.32.57.

E05/012 — Echange nombreux programmes pour Atari 400/800/600 XL/800 XL sur disq. (Summer Games II, Beach Head II, Jet, etc.). Importation directe U.S.A. Alexandre ELIA, chemin des Fougères, 1053 Cugy (Vaud) Suisse.

E05/013 — Echange programmes pour Hecor 1 et Hecor 2 H.R. Envoyez vos listes, réponses assurées. Stéphane MECHIN, 117, avenue Louis-Joseph Soules, 45800 Saint-Jean-de-Brays. Tél.: (38) 084.08.07.

E05/014 — Echange programmes pour Amstrad CPC 464. David PLATT, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél.: (1) 848.78.09.

E05/015 — Echange ou vendis programmes en disq. pour Atari, cherche Drive 810, Frédéric DUCROT, 79 B, avenue Anatole-France, 10000 Troyes. Tél.: (25) 75.46.17.

E05/016 — Oric 1/Atmos. Echange nombreux programmes sur Microdisc ou K7. Recherche programmes récents uni-

quent. François PRINCE, 9, place du Général-Beuret, 75015 Paris. Tél.: (1) 828.32.95 (après 20 h).

**E05/017** — Atari 800 XL. Echange + de 600 programmes sur disq. ou cassettes. Olivier HASKI, 7, rue Bausset, 75015 Paris. Tél.: 531.33.73.

**E05/018** — Echange programmes pour Apple 2+. Possède + de 400 programmes. Surtout intéressé par nouveautés. Philippe LAURENT, 14 bis, rue de la Belle Fontaine, 56100 Lorient. Tél.: (97) 21.07.72.

**E05/019** — Cherche possesseur de ZX Spectrum pour échange d'idées et K7 16 ou 48 K. Vends ou échange VCS Atari + 8 K7. Possède Lode Runner, Frédéric LAFONT, 42, cité Sainte-Claires, 32100 Condom. Tél.: (62) 28.21.60.

**E05/020** — Echange ZX 81 + 16 K + Cson + 6 K7 contre PB 700 ou FX 702P + FP 10 + FA2 ou PC 1261 ou TRS 80 PC2. Dominique VATIN, immeuble Liber Placote 2, cago C, boulevard Mortenot, 97110 PâP Guadeloupe. Tél.: 83.32.43.

**E05/021** — Possesseur ZX Spectrum 48 K. Echange programmes de jeux sur K7. Réponses assurées, répondez-moi vite (une centaine environ). Jacques BOUCHET, Les Oubryets, 07600 Vals-les-Bains. Tél.: (78) 37.44.23.

**E05/022** — Atarians! Echange sur disq. (Spy vs spy, Lode Runner, etc.). Echange 1 jeu contre 3 disq. vierges. Possibilité de vente sur K7. Benoît SEVCIK, 49, rue Rossini, 11100 Narbonne. Tél.: (68) 32.75.14.

**E05/023** — Atari 800 XL, échange programmes sur disq., uniquement. J'attends votre liste. Sylvain JAHEK, 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél.: (28) 25.44.61.

**E01/72** — Echange programmes pour Atari 800 et 800 XL, disquettes ou K7. Denise LEGUERINEL, 6, rue du Rendez-Vous, 75012 Paris. Tél.: 345.44.13.

**E01/73** — Avis à la population! Je vais me débarrasser des 50 meilleures K7 VCS 2600 (K7 Championnat, etc.). Stéphane JOUANNEAU, 23, chemin des Vaulières, 91400 Ville d'Avray. Tél.: (1) 709.50.84.

**E01/74** — Echange microvision + 3 K7 (Flipperr, Blitz et Bowling) contre K7 Mattel (Advanced, Donjons et Dragons ou Triple Action). Hervé CATHÉLINEAU, 190, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél.: (1) 333.88.12.

**E01/75** — Echange programmes pour Commodore 64, an possédés + de 700. Envoyez liste, la mienne suivra. J'ai toutes les nouveautés des U.S.A. Gilles OUELLET, Casier postal 302, Ville d'Anjou, Québec, Canada, H1K-HG7.

**E01/76** — Echange tous programmes pour ZX Spectrum 48 K (jeux, arcade, action, aventure, utilitaires). Frédéric PEIFFER, Marhousse, 57590 Delme. Tél.: (8) 701.47.34, après 19 h.

**E01/77** — Jeune étudiant cherche util. et jeux sur disquettes pour CBM 64. Michel CREGAT, Chemin de Routelle, 13420 Gemenos. Tél.: (42) 082.24.10.

**E01/78** — Echange pour CBS Coleco Decathlon contre Montezuma Revenge ou Nova Blast ou Wing War ou Donkey Kong Jr (avec notice). Michel GUILLEMENOT, 8, rue de la Fontaine, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél.: (1) 869.42.77.

**E01/79** — CBM 64 échange nombreux bons programmes sur disq. ou K7 CEX: PR 6 utilitaires, etc.). Envoyez votre liste. Franck KACHLER, 7, rue Louis-Pasteur, 68500 Guebwiller. Tél.: (89) 78.18.58.

**E01/80** — Recherche possesseurs ZX 81 pour échanger Intercepteur Cobalt, Argoliath, Riquel, Cobra contre équivalent de préférence habitant Versailles. Stéphane COLLART, 6, rue Nicolas-Nicquet, 92200 Viroflay. Tél.: 024.50.61.

**E01/81** — Echange programmes de jeux pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL disquettes (programmes Canal +). Didier GROSSARD, 2, avenue de la Plage. Tél.: 888.87.19 (midi).

**E01/82** — CBM 64 échange 200 programmes récents, K7 et disq. (Eureka, Breakdance, Flight Sim II, Ghostbusters). Joindre liste. Donne programmes pour manuel Ultima 3. Sébastien LEFEVRE, CES, rue Gérard-Philippé, 02430 Gauchy.

**E01/83** — Echange pour Apple environ 100 programmes. Cherche documentation sur tous programmes (jeux, utilitaires). Christophe BAILLEAU, 31, av. Marcel-Cachin, 92320 Châtillon. Tél.: (1) 655.32.52.

**E01/84** — CBM 64 recherche tous programmes pour étendre sa logithèque (jeux, util.). Réponse assurée. Paul DELGADO, Lot de Casanova, 66780 Bourg-Madame.

**E01/85** — Echange K7 Atari Pitfall II, Enduro, Spiderman, Return of the Jedi, Vanguard, Star Wars, Adventuriers, Oink, Megamania, Spider Fighter, 190 F, Skiing, Tennis, Stampede, Pac Man, 150 F. Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont, Gers. Tél.: (62) 07.84.05.

**E01/86** — Echange programmes CBM 64 + V7 Wing War 245 F + Q\* Bert, Time Pilot, Zaxxon, Venture, Cosmic av. 195 F + K7 Atari: Pitfall II, Enduro, etc. 190 F. Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont, Gers. Tél.: (62) 07.84.05.

**E01/87** — Echange K7 CBM 64 Solo Flight et Summer Games (boîte et notice). Echange très nombreux programmes. Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont. Tél.: (62) 07.84.05.

**E01/88** — Echange jeux sur disq. pour 800 XL, en possédés beaucoup, jeux récents (réponse assurée). Cherche magnéto. Benoît MADRID, 14, rue Faraday, 37100 Tours 02. Tél.: (47) 54.54.86, après 18 h.

**E01/89** — CBM 64 échange programmes (jeux ou utilitaires). Xavier LE VOURECH, 2, rue Alain, 29200 Brest.

**E01/90** — Echange environ 350 programmes pour CBM 64. Ecrivez nombreux! Réponse assurée. Merci! Lorenzo CHIARIATTI, 12 c, av. Henri-Golay, 1219 Le Lignon, Genève (Suisse) (préfixe pour la France). Tél.: (0041) 22.96.42.91.

**E01/91** — Laser 200 + EXT 64 K + NB 5 K7 (Circus, Chess, Invasion...) + prog. (Logo, Budget...) contre Commodore 64 si possible avec magnéto. Frédéric TRANCHANT, 18, boulevard de Picpus, 75012 Paris. Tél.: (1) 343.86.07.

**E01/92** — Série XL-K: Popeye, Oil Well, Pôle Position, B\* Quest tire, Q\* Bert - C: Et, Apocalypse - D: Cavern KhaKa, Drelbs Necromancer contre - D: 7 Cities of Gold, Bruce Lee, avec notice. Pascal JACOB, 40, Allée de l'Eglise chez Mlle Sotham, 93340. Tél.: 302.71.19.

**E01/93** — Echange TI 99/4 A + 2 joysticks + câble K7 + 1 K12 jeux + 1 mod. jeu contre ZX Spectrum + interface N/B. Tél.: 278.76.65.

**E01/94** — Possesseur Amstrad cherche amateurs sur Rennes pour échanges programmes et idées sur basic, assembleur, CPM. Echange disq. Jasmin et MCP 40. Jean-Christophe METIVIER, 10, rue Albert Martin, 35100 Rennes. Tél.: (99) 60.53.68.

**E01/95** — Echange FX70 2P contre PB 700 ou Sharp, Haut de Gamme (bon état), Etude toutes propositions, cherche donneur VIC 20. Réponse assurée. Florian HAUZA, 8, rue de la Providence, 54700 Biénot-les-Port-à-Mousson. Tél.: (8) 381.24.88.

**E01/96** — Urgent! Echange radiocommande Robbe 3 voies + 1 servo. + 1 moteur + accessoires contre console ou ordinateur, Ecrite ou téléphoner. Gilles CLEMENT, 176, avenue Lucasagne, 69003 Lyon. Tél.: (16) 854.77.33.

**E01/97** — Echange nombreux programmes Oric 1-Atmos (La Diamond, Indians, Space simulator, Mission impossible, Terminus Locus, Zoolympics, LM Plus, etc.). Eric SOLA, 12, rue de Ruffi, 13003 Marseille 3<sup>e</sup> arrondissement. Tél.: (91) 08.85.95.

**E01/98** — Apple II échange nombreux programmes arcade, pro, utilitaires, simulation, rôle, astral. Recherche possesseur Apple dans la région Haute-Pyrénées. Eric CHOPIAUD, 2, rue du Terrain-de-Manœuvre, 65000 Tarbes. Tél.: (62) 34.09.51.

**E01/99** — Cherche et échange Apple II programmes utilitaires et jeux. Poss. Stre Mile Island, Artéc, Décalathlon... Michaël MOSIMANN, Negerol 14, 2525 La Landeron (Suisse).

**E01/100** — Echange Zenith + jeux électroniques contre K7 pour Com. 64 ou TV couleur (si TV +). Phil ADAMS, 63, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél.: 584.56.81.

**E01/101** — Echange tous programmes pour Commodore 64. Stéphane PRUD'HOMME, 65, RUE Violet, 75015 Paris. Tél.: 579.84.78.

**E01/102** — Echange Vectrex + 10 K7 contre C 64, bon état + si possible lecteur de K7 Vectrex avec 2 paires de poignées. Christophe PONCET, 2, square Gabriel-Fauré, 75017 Paris. Tél.: 267.48.92.

**E01/103** — Urgent. Echange Oric 1 complet + magnéto-phon avec 10 jeux, très bon état, contre un CBM 64 bon état. Franck ROUX-PARIS, Parc du Roy-d'Espagne, allée Granados, tour Aragon, 13009 Marseille. Tél.: (91) 73.67.55.

**E01/104** — Echange logiciels: Ultima III, Lode Runner, Decathlon, Droll, Aztec, BC'S Quest for Fires, Masquéade. Cherche programmes pour apprendre l'anglais. Marc Cyrille CRÉPIN, 5, rue de la Poterne, 02100 Saint-Quentin. Tél.: (23) 62.74.27.

**E01/105** — Echange K7 Mattel Astromash et Space Hawk. Sylvain ROCHE, 6, rue de Fort-de-France, 68740 Fessenheim. Tél.: (89) 48.84.65.

**E01/106** — Echange programmes pour Vic 20 de base ou avec extension et pour Atari 800 XL. Claude CHARPENTIER, 57690 Grestenquin. Tél.: 701.70.82.

**E01/107** — Atmos et microdisque. Echange programmes jeux et utilitaires dans la région si possible. Marc JULIEN, 90, rue de la Goutte-d'Or, 93300 Aubervilliers. Tél.: 839.20.88.

**E01/108** — CBM 64. Echange jeux intéressants. Pierre BOUTAVANT, 7, rue de Vardun, Couchey, 21160 Maranay-la-Côte. Tél.: (80) 52.22.68.

**E01/109** — Echange nombreux logiciels pour Atari 400/800 XL contre drive 1050 ou 810 ou imprimante. Laurent LOIS,

59, avenue Van-Crombrugge, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél.: (02) 771.11.67.

**E01/110** — CBM 64. Echange programmes jeux ou utilitaires, disques ou K7. R. LAMBLLOT, 41, avenue Surcouf, 91650 Breuillel. Tél.: 458.50.41.

**E01/111** — Incroyable! Echange TI 99 + VCS Atari contre tous programmes pour CBM 64. Nicolas TOURNIER, hôtel Tournier, 73120 Courcheval 1850. Tél.: (79) 08.03.19.

**E01/112** — Echange nombreux programmes pour C 64: Gyrrus, Pole Position, Tool 64, Lode Runner, Hero Starwar. Réponse assurée. Olivier LE BORGNE, 200, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Tél.: 200.27.54.

**E01/113** — Echange lunettes 3-D Vectrex et 3 K7 3-D Mine Storm, Crazy Coaster et Narrow Escalpe pour Bedlam, Fortress of Narzod et Star Castle. Robert HEROUX jr., 2625, rue Marie-Leneuf, Trois-Rivières, P. Que. (Canada). G8Z 3T7.

**E01/114** — Echange très nombreux programmes pour CBM 64, support disquette ou K7. En possédés 300. Raphaël AZE-DINE, 3, avenue des Portes-de-Lyon, 69360 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél.: (7) 802.74.17.

**E01/115** — CBM 64. Echange très bons programmes (Decathlon, Fort Apocalypse, Pole Positions). Plus de 100 titres. Cyril DUPUY, La Capitale, chemin des Tailles, 30700 Uzès. Tél.: (66) 22.26.47.

**E01/116** — Apple IIe. Solitaire recherche contacts et logiciels de préférence sur la région troyenne. Réponse assurée. Didier LAROSE, 1, rue Paul-Cler, et La Rivière-de-Corps, 10300 Sainte-Savine.

**E01/117** — Echange contre K7 d'action. Cherche K7 à bas prix pour ZX Spectrum. Michel LEVANKIEM, 134, rue Robespierre, 93170 Bagnolet.

**E01/118** — Echange programmes en tous genres sur CBM 64, sur disq./tape. Envoyer liste disq./tape. Merci. DEBUF, Oostende Haardstraat 31, 8400 Oostende (Belgique).

**E01/119** — Echange programmes pour Spectrum 48 et 16 K: PLL Olympicon, Moon Patrol, Hunch Back, Sabrewulf, Vox Alchemist, etc. Christian LOUSTALET, 15, rue du Lavoir, Aigremont, 78240 Chambourcy. Tél.: 074.10.49.

**E01/120** — Echange Atari 8000 + 7 K7 + magnéto-phon + 10 K7 Vide contre MO 5 avec 3 K7 + crayon optique + magnéto-phon. Fabrice BENSAKOUN, 34, rue du Sentier, 75002 Paris. Tél.: 974.67.32, à partir de 20 h.

**E01/121** — Possesseur d'un Oric Atmos cherche à échanger des programmes de toutes sortes. Thierry MICHEL, 1, rue de la Croix-Rouge, 76340 Louveciennes.

**E01/122** — Echange 200 jeux sur Atari 800 XL, disque uniquement. Envoyez votre liste ou téléphonez. Réponse assurée. Philippe MUSSARD, 44 bis, chemin des Petits-Cadeneaux, 13170 La Guyotte. Tél.: (91) 51.21.89.

**E01/123** — CBM 64 + disq + 900 programmes + Digitelec + correspondants (U.S.A., Canada...). Echange programmes récents et modernes sont les bienvenus. Jean-Philippe BELLAÏCHE, 47, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél.: (1) 227.03.58.

**E01/124** — Echange CBS Coleco acheté le 27/4/84 + K7 Donkey + adapt. Pétrel très bon état + K7 Mattel contre ordinateur ou télé couleur. Yann SANS, 84 bis, chaussée de l'Etang, 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 328.40.60.

**E01/125** — CBM 64 + K7 + VIC 1541. Echange programmes en LM (plus de 300). Réponse assurée. Miguel CHIRADE, 19, rue de la Résidence-des-Clos, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél.: (3) 972.53.34.

**E01/126** — J'échange des programmes pour Atari 800, 600 XL, 800 XL. Pierre KEMPNIICH, 53, route de Thionville, 57140 Woippy. Tél.: (08) 732.42.02, le week-end.

**E01/127** — Echange 10 programmes pour CBM 64 (Sargon 2, Pole Position, Frogger, Galaxy...) sur disquettes. Wilfrid MOREAU, 6, rue des Cutards, Vrines, 79100 Thouars. Tél.: 668.06.65.

**E01/128** — Echange Yano SC 30000 H avec programmes intéressants contre HP 71 ou Canon X 07. Cause besoin ordinateur portable. Roland BALTIMORE, 1, villa Bergerac, 94220 Charenton. Tél.: 378.91.07.

**E01/129** — Cherche contacts ou échanges pour Atmos. Merci d'avance. Patrick HUGUET, 232, cours Balguerie, 33300 Bordeaux. Tél.: (56) 50.24.78.

**E01/130** — Echange nombreux super-logiciels nouveaux pour Commodore 64 (Ghostbusters, Flight Sim III, Boulder, Ultima...). Raphaël GUTIERREZ, 16, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél.: (1) 553.06.64.

**E01/131** — Echange K7 Mattel contre autre K7 et échange aussi extension informatique. Richard DUPE. Tél.: (3) 954.59.01.

**E01/132** — Possesseur Dragon 32 cherche programmes nouveaux en LM. Cherche Time Bandit, Tubert in Space et Olympic pour Dragon 32. Merci. Yannick TORCHEUX, 32, rue du Grand-Pont, 28220 Epemon. Tél.: (37) 83.41.39.

## KITS ELECTRONIQUES

Formez-vous à l'électronique par le montage de kits simples. Catalogue gratuit sur demande à SED (M7) 26 rue de l'Ermitage 75020 PARIS

**E01/133** — Echange pour VCS Atari K7 Phoenix ou Pitfall contre Space Shuttle ou Decathlon. Rami POLART, 21, rue Roger-Baron, 95420 Magny-en-Vexin. Tél.: (03) 467.09.97.

**E01/134** — Recherche possesseur C 64 dans 20<sup>e</sup> arrondissement pour échange programmes trucs, idées, sur K7 ou disquettes. Tél.: 366.52.85.

**E01/135** — CBM 64. Echange tous programmes (jeux, utilitaires...). En possédés plus de 100 sur K7 ou disquettes. Demandez-moi la liste. Laurent REBILLON, 8, rue Linné, 44100 Nantes.

**E01/136** — ZX Spectrum 48 K. Cherche tous programmes de bonne qualité. En possédés plus de 100. Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél.: 288.38.27.

**E01/137** — Echange pour VCS 2600 K7 Tennis contre Pole Position ou Le Retour du Jedi, Game I. Merci. Frédéric BŒUF, 27, avenue des Prés-Champrodien, Perchet, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: (37) 57.43.60.

**E01/138** — Echange plus de 180 livres tous genres (Pif, Tintin, Spirou, Marvels) contre K7 CBS, 800 XL, Anstrad. Christophe NOWAK, Résidence Saint-Côme, bât. A, 13300 Salon-de-Provence. Tél.: (90) 56.14.95.

**E01/139** — Echange jeu Logics d'une valeur de 170 F contre K7 Atmos d'apprentissage de Basic ou alors K7 de jeu (Aigle d'Or, Lancelot, Weidor, etc.). Nicolas VATINEL, Coudroy-Chouseau, 46260 Lorris. Tél.: (38) 92.43.28.

**E01/140** — Spectrum 48 K. Echange tous programmes. Possède nombreux logiciels de qualité. Réponse assurée. Thierry GIROTARD, 72, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél.: (1) 55.56.68.

**E01/141** — Echange CBS + 7 K7: Zaxxon + Miner 2049 + Looping + Subroc + Lady Bug + Pepper 2 + Donkey Kong contre Commodore 64 + manettes 5 jeux. Thierry BERTRAND, 8, rue Edouard-Goerg, 77930 Enly-en-Bière. Tél.: 438.05.66, après 18 h.

**E01/142** — Echange jeux Apple II, env. 100: pour CMD 64, env. 150: cherche jeux pour TO 7 et TO 7/70. SABON et DUFOUR, 7, allée du Champ-Tortu, ou 68, allée de la Blancharde, 91190 Gif-sur-Yvette.

**E01/143** — CBM 64. Echange programmes tous genres, idées, astuces, bienvenues. François RODRIGUEZ, 1, parvis du Breuil, rue Adolphe-Pajoud, appt. n° 44, 92160 Antony. Tél.: (1) 237.32.69.

**E01/144** — Atari 800 XL. Région Avignon. Possède plus de 300 programmes sur disq. jeux et utilitaires. Jo KRUSZANSKI, chemin de Malmont-Saint-Laurent des Arbres, 30126 Tavel. Tél.: (66) 50.30.50.

**E01/145** — Echange jeux vidéo Soundic couleur avec K7 (Supersportif, Tank Battle, Motocyclette...) contre 3 K7 pour Spectrum. Laurent BRÉTONNIERE, 78 bis, avenue Albert-1<sup>er</sup>, 82500 Rueil-Malmaison. Tél.: 751.61.90.

**E01/146** — Echange nombreux programmes de jeux pour CBM, uniquement sur disquettes. Philippe MACOINE, 27, impasse Rambaud, 59600 Maubeuge. Tél.: (27) 64.59.80.

**E01/147** — Echange CBS + 5 K7 (sept. 84) + Quicshot II (1/85) contre MO / ou TO 7 ou C 64. Minh DO, 214, rue de Crémée, 75019 Paris. Tél.: (1) 249.84.54.

**E01/148** — Echange programmes Oric Atmos. Je possède Zorlon, Lone Raider, Mr. Wimpy, Scuba Drive, Defense Force, etc. Merci d'avance. Jean-Pierre FERRER, 14, place du Domaine-de-l'Etang, 03410 Donnet. Tél.: (70) 28.39.50.

**E01/149** — CBM 64. Près de 500 programmes. Cherche contacts pour échanges durables. Disquettes exclusivement. Christophe PLEZ, 55, rue de l'Amiral-Courrejoles, 80000 Amiens. Tél.: (22) 43.74.41.

**E01/151** — CBM 64 + 1541 échange programmes sur disq. (jeux ou utilitaires). Réponse assurée. Dominique PIETTE, 33, rue Gérard-Philippé, 95100 Argenteuil. Tél.: (3) 982.78.97.

**E01/152** — Echange + 260 jeux sur Atari 800 XL, 600 XL, 400 sur disq. ou sur K7. Cherche jeux d'aventures. Gilles BELLAÏCHE, 82, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél.: (91) 79.15.61.

**E01/153** — Echange logiciels pour Apple II, possédés 550 logiciels (toutes les dernières nouveautés). Contactez-moi Je cherche un moniteur couleur. Dan BISMUTH, 39, bd Hagueneau, 13012 Marseille. Tél.: (91) 34.08.13.

# PETITES ANNONCES

**E01/154** — Echange de nombreux jeux pour Spectrum, possédant 80 jeux dont Ant Attack, Scuba Dive, Sabre Wulf, etc. **Cedric DES YLOUSES, 15, rue de l'Hôtel-de-Ville, 92400 Courbevoie, région parisienne. Tél. : (1) 334.14.76.**

**E01/155** — Echange programmes pour ZX Spectrum 16/48 K, sur K7 (Sabre Wulf, The Hobbit, Byston). Faire parvenir liste. **Alexandre SASWITO, 5, av. des Sablons, 95870 Bezons. Tél. : 980.30.08.**

**E01/156** — Echange CBC Coleco (console) + module Turbo + nombreuses K7 CBS ou Atari, CBS + Turbo + 1 K7. **Thomas ROCHUT, 26, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 354.80.93, après 20 h.**

**E01/157** — Echange programmes pour Atari 800 XL ou 800 sur disq. (50 prog. de jeux). Echange K7 pour Atari 2600 (20 K7). **Arno LANG, 20, rue C.-Pissaro, 78370 Plaisir-les-Gatines. Tél. : (3) 054.71.94.**

**E01/158** — Echange multi-adaptateur de K7 pour CBS contre Turbo + module ou Rocky + module. **Pascal MAMIEUX, 2, rue Rossini, apt45, 02100 Saint-Quentin.**

**E01/159** — Echange 64 K pour ZX 81 (fin 84 sous garantie) contre 16 K + accessoires divers pour ZX 81. **Bruno LAFORGE, 25, rue des Fêtes, 75019 Paris. Tél. : 201.99.72.**

**E01/160** — Echange jeux pour Apple (Applesoft). Je peux échanger 8 jeux (exclusivement sur disquettes). **Philippe PERTUIS, 25, route de Pompey, 54480 Liverdun. Tél. : 349.34.48.**

**E01/161** — Echange K7 Tennis (Atari) contre Football ou autre sport. **Sébastien FLOUQUET, 2, rue Florent-Ervard, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : (21) 27.50.54.**

**E01/162** — Oric 1/Atmos : si vous habitez la Meurthe-et-Moselle, envoyez listes de vos programmes + coordonnées, nous ferons de même pour éch. (K7 : Aig, Scub, Xén., FI 401). **Bernard BOUCHON, 244, rue Gabriel-Leroy Ecrouves, 54200 Toul.**

**E01/163** — Echange CBS t.b.é. + 5 K7 Donkey-Kong, Carnaval, Schtroumpfs, Venture, Zaxxon + adapt. Atari + Yar's Revenge, Spiderman, Tennis, Centipède, Spiderfighter, Keystone Kappers contre ordinateur C 64, péritel + magnéto K7 ou Atari 800 XL + magnéto K7, rég. parisienne. **Tél. : (6) 928.47.71.**

**E01/164** — Echange jeux pour Atari 800 XL, 600 XL, 400. Cherche jeux d'aventure et de rôle. **Gilles BELLAICHE, 82, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.15.61.**

**E01/165** — Echange TI 99/4 A + manette + magnéto + 88 programmes de jeu + 8 K7 de jeu + console CBS + 4 K7, le tout contre CBM 64 péritel + magnéto + Joys. **Olivier CHAN, 59, rue des Gravilliers, 75003 Paris (écrivez à cette adresse).**

**E01/166** — CBM 64 : échange programmes (+ 400 titres) jeux ou utilitaires. **Franck ARMAING, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 589.29.66, poste 64.**

**E01/167** — CBM 64 : échange programmes (+ 400 titres) jeux ou utilitaires. **Franck ARMAING, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 589.29.66, poste 64.**

**E01/168** — Pour Atari 400-800 série XL P6M5 originaux en roms, K7, disqs et tout autre matériel. **Pierre MARC, 1, rue Léon Diex, 75015 Paris. Tél. : 842.26.05.**

**E01/169** — Recherche possesseurs du Commodore 64 pour échange programmes en Turbo Tape, en possède environ 350, envoyez vos listes. **Jean-François LE GUYADER, 7, Grande-Rue, 78240 Chambourcy. Tél. : (91) 978.20.29.**

**E01/170** — Hecto recherche tous prog. surtout Lotostar, échange possible (j'ai BCP de logiciels). **Frédéric THOMAS, Route de Pont-Bas, 63300 Thiers. Tél. : (73) 80.24.15.**

**E01/171** — CBM 64 : échange programmes jeux et utilitaires, possède Fort Apocalypse, Shamus, Night Mission, Hero, Pôle Position... Réponse Assurée! (K7). **Richard CHAIGNEAU, 14, rue du Chemin-Vert, 49300 St-Léger-sous-Choleat, France. Tél. : (61) 62.48.37.**

**E01/172** — Recherche possesseur d'un CBM 64 en vue d'échange de programmes (LM), sur K7 uniquement, envoyez votre liste pour retour de la mienne. **Richard CHAIGNEAU, 14, rue du Chemin-Vert, 49300 St-Léger-sous-Choleat, France. Tél. : (41) 62.48.37, après 18 h.**

**E01/173** — Echange 3 jeux électroniques (Crâpes, Mario-bros, Grand Prix) sans pile contre 1 K7 CBS : Patouts, Décaathlon, Wing War ou Tarzan avec notes. **Olivier CHARDONNET, 7, rue Lamacq Vert-Village, 93300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : (74) 28.24.30.**

**E01/174** — Echange Interton VC 4000 + 4 K7 + 10 jeux électroniques (Zaxxon, Top Donkey-Kong Jr, 4 doubles Simon, etc.) contre CBS + K7. **Cyrille LACROIX, 20, rue du Square-du-Vexin, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (3) 097.75.32.**

**E01/175** — Echange Interton VC 4000 + 4 K7 + 10 jeux électroniques (4 doubles + Simon + Tops + autres jeux géniaux). Echange contre CBS + K7 ou contre micro. **Cyrille LACROIX, 20, rue du Square-du-Vexin, 78200 Mantes-la-Jolie. Appeler vite S.V.P.. Tél. : (3) 094.75.32.**

**E01/176** — Echange tous programmes pour Sinclair ZX

Spectrum. Liste contre une enveloppe timbrée. Réponse assurée. **Olivier CAHARD, 14, rue de la Renardière, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : (35) 89.66.72.**

**E01/177** — Echange programmes pour Apple II en tous genres. **Stéphane PLAZER, 1, Allée de la Béquillotte, 78820 Etang-la-Dille. Tél. : (9) 16.25.59.**

**E01/178** — Commodore 64 : échange très bons programmes (jeux, utilitaires). Envoyez votre liste. **Christian DONGUY, Les Myosotis, Chemin de l'Argentière Estressin, 38200 Vienne.**

**E01/179** — Echange 2 jeux électroniques contre moduleur Secam pour CBS, jeux à 3 écrans. **Thierry SALZIGER, Behonne, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : (16) 45.23.96.**

**E01/180** — CBM 64 : échange nombreux progs (jeux, utilitaires). Possède + de 100 progs. **Richard DELBET, 29, rue A.-Dumas, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (23) 62.39.92.**

**E01/181** — Echange console de jeux Hamimex SD 070 avec 2 cartouches (16 jeux) contre 3 K7 pour Commodore 64 au choix. **Gwenael ROBERT, 24, rue de Touraine, 95300 Pontivy. Tél. : 25.34.16.**

**E01/182** — Echange pour TI 99/4 A : module Tomstone City + K) Solar System + K7 nbrs jeux BS. Faire offres. **Didier GAUTHIER, 22, rue de l'Enclosure, 17230 Marans. Tél. : (46) 01.05.27.**

**E01/183** — Possède CBM 64, cherche contacts pour échanges ou vente de logiciels et de programmes. Possède Fort Apocalypse, Buck Rogers, Zaxxon, Amc... **Emmanuel GENIS, 4, rue des Rossignols, Résidence Azur, 59820 Gravelines-Huttes.**

**E01/184** — Echange bandes dessinées Picsout et Donald contre Tilt n°s 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9. Envoyer liste. **David TANGUY, 1, rue Corot, 29200 Brest. Tél. : 42.22.88.**

**E01/185** — Echange K7 Schtroumpfs pour CBS contre K7 Wing War pour CBS. Merci. **Fabrice LE FLOCH, 53, rue Gabriel-Péri, 94430 Chennevières. Tél. : 576.79.76.**

**E01/185 bis** — Echange pour CBS Zaxxon contre Mr Do ou Wing War et Rocky + Poignées contre Slither + Roller Controller. **François MASSA, 4, rue du Grand-Couronné, 95200 Sarcelles.**

**E01/186** — Cherche utilisateurs Spectrum 48 K en vue d'échange de programmes de jeux ou divers. Toutes idées sont les bienvenues. **Emmanuel FROIDEVAL, 160, rue de Grenelle. Tél. : (1) 551.62.72.**

**E01/187** — Echange les meilleurs progs CBM 64 (Hero, Pitfall, One on One, Fort Apocalypse, etc.). **Pionel BOISSEAU, 48 B, rue E.-Renan, 69200 Venissieux. Tél. : (07) 876.25.98.**

**E01/188** — Spectrum 48 K : échange nombreux programmes jeux et utilitaires. **Klaude VIDAL, 17, rue de Madagascar, 13008 Marseille.**

**E01/189** — Echange nombreux jeux pour Commodore 64 contre jeux pour Amstrad CPC 464. **Renaud ALEVEQUE, 1, Résidence de l'Abbaye, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : (50) 23.47.22.**

**E01/190** — Echange jeux vidéo 6 fonctions + jeu de poche Pac-Man contre deux K7 Atari 2600. **Emmanuel MARTOUZET, 7, impasse Le Mintier, 44100 Nantes. Tél. : (40) 46.40.61.**

**E01/191** — Possesseur d'un Atari 600 XL, d'un Atari 2600 + Pitfall II + Enduro + Centipède + Phoenix + Space Invader avec de l'argent, échange le tout contre un Apple II. **Nicolas MICHEL, 3, rue Charles-Despeaux, 78400 Chateaufort. Tél. : 952.52.09.**

**E01/192** — Cherche personne possédant un Sega et habitant dans le Calvados pour échanger des idées et des trucs. Vous êtes intéressé, écrivez-moi. **Olivier DUFOUR, 15, rue Marcel-Gambier, 14140 Livarot. Tél. : (31) 63.50.18.**

**E01/193** — Echange K7 pour CBM 64 (Pitfall II, Hero, Décaathlon, Soccer...) contre d'autres ou utilitaires ou livres. Ecrivez-moi, réponse assurée + liste. **Michel LE CALVEZ, 46, rue Navarin, 29200 Brest. Tél. : 46.36.75.**

**E01/194** — Echange console Atari + 11 K7 + 3 K7 Mattel + 3 Game and Watch contre Walk-Man + casque, possible échanges séparés avec autre chose. **PATRICK, Saint-Mandé. Tél. : 328.07.27.**

**E01/195** — Echange un jeu Philips avec 5 K7 contre Atari seulement, jeu, état neuf. **Jean-Paul SANVOISIN, 92 bis, avenue de Verdun, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 671.72.04.**

**E01/196** — Echange Vectrex + 16 cartouches de jeu et deuxième boîtier de commandes contre syst. cpt. d'ordinateur de poche. **Didier GARNOT. Tél. : 620.38.84 (dom.) et 778.52.43 (pro.).**

**E01/197** — Echange K7 Atari 2600 : Combat ou Pac Man ou Bersek ou Laser-Blast contre Defender ou Tennis, ou autres K7. Cherche aussi prog. pour Oric 1. **Jérôme ROBERT, 31 bis, rue du Lycée, 92330 Sceaux. Tél. : 661.23.01.**

**E01/198** — Possesseur CBM 64 échange de nombreux programmes de jeux et utilitaires (LM), si possible envoyez-moi

vosre liste, réponse assurée. **Philippe CHARRIER, 48 A, rue Ernest-Renan, 69200 Venissieux. Tél. : (07) 874.51.38.**

**E01/199** — Echange K7 VCS Blueprint, Solar Fox de CBS, Vanguard contre K7 Activision, Parker, Imagic. Préférerai Hero ou River Raid d'Activision. **Olivier SOYER, 3, Villa Sacy, rue de Moselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 981.28.14.**

**E01/200** — Spectrum : échange programmes, en possède une cinquantaine dont Beach Head, Avalon, Décaathlon, Knight Lore, Atic Atac, Match Point, 30 Tank Duel. **François PAYSANT, 16, rue des Bocannes, 78820 Juziers. Tél. : (03) 475.61.57.**

**E12/051** — Avez-vous une carte Chat mauve pour Apple II? Cédez-la moi contre des programmes. **GERARD, 75019 Paris. Tél. : 206.88.32.**

**E12/052** — Urgent! Echange Microvision à cristaux liquides + 4 K7 contre micros de tous genres. **Jean-Louis ROSE, Plouy-Domqueur, 80620 Domart-en-Ponthieu. Tél. : (22) 28.00.43.**

**E12/053** — Echange modules et cassettes pour Commodore 64. **David PENTIER, 7, rue Simon-Dubois, 62600 Berck-Plage. Tél. : (21) 03.47.11.**

**E12/054** — Echange Colecovision, état neuf, sous garantie jusqu'à juin 1985 + adaptateur télé + 4 K7 contre EXL 100. **Emmanuel LETY, 19, rue Combajon, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : (78) 56.13.27.**

**E12/055** — CBM 64. Echange nombreux programmes jeux, utilitaires LMI. Réponses assurées. **Philippe DUCROS, 19, hameau de la Poste, 42180 Andrezieux-Bouthéon. Tél. : (77) 36.74.88.**

**E12/056** — Apple IIe. Echange jeux ou utilitaires, cherche en particulier Way Out, One on One, Masquerade et autres. Propose 50 programmes. **Pascal BUREL, S.P. 69477.**

**E12/057** — Echange console CBS contre micro-ordinateur. Faire offre (console échangée avec 3 K7 (Donkey Kong, Q\*Bert, Popeye). **Dramande LAINE, 24, bd Sainte-Anne, 14100 Lisieux. Tél. : (31) 62.36.61.**

**E12/058** — Cartouche Basic pour Atari contre 2 cartouches de jeu : Pole Position, Jungle Hunt, Decathlon, etc. **Franck LEROY, 4, rue Vigné, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : (35) 88.51.00, après 18 h.**

**E12/059** — Echange HP 41 CV + lecteur code barre + module MPLI contre ordinateur individuel. **Pierre-François ROBACHE, 63, av. de Floricamp-Mairieux, 59600 Mauthouge. Tél. : (27) 644.62.38.**

**E12/060** — Recherche tout possesseur de micro Adam (CBS - Colecovision) pour échanger programmes et idées. **M. LIBERT, 42, avenue Emile-Zola, 59800 Lille. Tél. : (20) 55.35.12.**

**E12/061** — Echange ZX 81 (juillet 84) + 16 K + nombreux programmes + livres + 2 K7 contre CBS, avec cartouches si possible. **Hubert THUIZAT, route de Moulins, 58390 Dornes. Tél. : (86) 50.63.85.**

**E12/062** — Echange nombreux programmes de jeux pour ZX 81 et 16 K. Liste contre timbre. Recherche les explications de la K7 ZX des assembleurs. **Christophe TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Doures.**

**E12/063** — Echange programmes sur K7 pour ZX Spectrum 48 K. **Stephan DEVE, 7, rue Dejean, 75018 Paris.**

**E12/064** — Echange K7 pour Vectrex, Berzek, Star Chip, Forteresse de Nazrod, contre Scramble, Hyperchase et WebWars. **Jean-Marc BUCH, 7, impasse Saint-Denis, 75002 Paris. Tél. : 233.01.82.**

**E12/065** — Atmos. Echange programmes jeux utilitaires, etc. **Eric LABORDE, 107, rue de la Poudrette, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : (07) 237.55.38.**

**E12/066** — CBM 64. Echange très nombreux programmes sur K7. Envoyez votre liste ou un timbre pour retour de la mienne. **Eric SZATKOWSKI, 33, rue d'Auxerre, 62420 Billy-Montigny. Tél. : (21) 76.35.83.**

**E12/067** — Echange programmes pour CBM 64 (Blue Max, Archon, Décaathlon, Sammy, Light Foot, Chopflitter, Jungle Hunt). Recherche Congo Bongo, F.S. II. **Nicolas LAURANCE, 34, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 734.64.98.**

**E12/068** — Echange K7 Mattel Star Strike, Roulette, Soccer, Checkers, contre autres K7 Mattel (Golf, Ski, etc.). **Denis BARON, 7, Square de la Roche, 49000 Angers. Tél. : (41) 38.02.32, après 18 h.**

**E12/069** — Echange programmes en Turbo Tape avec possesseurs du Commodore 64. Envoyez vos listes. **Jean-François LE GUYADER, 7, Grande-Rue Chambourcy, 78240. Tél. : (03) 979.20.29.**

**E12/070** — Echange logiciels CBM 64. **Jean-Philippe BOUS-SAT, 14, bd Pasteur, 42120 Le Coteau.**

**E12/071** — Echange très nombreux programmes ZX Spectrum 48 K ou 16 K (300). **Frédéric CLAVIERE, 37, rue de la Montagne-Pavée, Savigny-sur-Orge. Tél. : 996.28.31.**

**E12/072** — Commodore. Echange programmes de jeux sur K7 uniquement + de 100). Réponses assurées. Envoyez

vosre liste. **Miquel CHIRADE, 19, rue de la Résidence-des-Clos, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (3) 972.53.34.**

**E12/073** — CBM 64 + K7. Echange programmes de qualité. **Joelle COQUET, building D, quasi Gambetta, 62200 Boulogne-sur-Mer.**

**E12/074** — Echange programmes pour CBM 64. En possède environ 60 (jeux et utilitaires, en LM). Envoyez vos listes. **François PERCHAUD, La Caillottière Courgeoust, 61560 Bazoches-sur-Hoene. Tél. : (33) 25.02.74.**

**E12/075** — Echange cartouche CBS Squishem K7 parlante contre Wing War, Farthou ou BCS Quest pour Tires. **Fabrice LUCO, 12, rue Alexandre-Ribot, 33600 Pessac. Tél. : (56) 07.07.00.**

**E12/076** — Urgent! Echange Vidéopac C 52 + K7 n°s 11, 15, 18, 22, 29, 38 + transfo + BD contre Atari 800 XL avec ses raccords et branchements. **David JONCA, route de Toulouse, Sainte-Foy-de-Peyrolères, 31470 Saint-Lys. Tél. : (61) 91.40.76, après 17 h.**

**E12/077** — Commodore. Echange 400 programmes sur disquettes et sur K7 (utilitaires, jeux, etc.). **Thierry KOLBECK, BA 124, service SRH, 67072 Strasbourg-Entzheim.**

**E12/078** — Echange programmes sur disquettes pour Atari 400, 800, Games XL. **Didier GROUSSARD, 2, avenue de la Plage, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 886.87.19.**

**E12/079** — Echange 1 000 programmes pour C 64. Envoyez votre liste. **Jean-Marie CHAUVEL, 16, rue Yves-Gloux, 29299 Brest.**

**E12/080** — Atom Acorn. Echange idées et programmes sur disquettes ou MDCR ou Modem, cherche un clavier pro. en bon état. **Jean-Noël MICHEL, 84 bis, rue du Château, 92600 Asnières. Tél. : 791.15.25.**

**E12/081** — Echange programmes Commodore 64 (Basic/langage machine - disquette/K7). **Jean-Philippe DESTAING, 4, rue Matthias, Nidard Eschentwiller, 68440 Mulhouse. Tél. : 64.03.59, après 18 h 30.**

**E12/082** — Commodore. Echange nombreux programmes jeux ou utilitaires. Réponse assurée. **Charles LASSAUCE, 10, route Antoine-Martin, 1224 Vessy (Suisse).**

**E12/083** — Désire échanger plus de 800 jeux pour Atari 800, 600, 400 en K7, disquettes ou cartouches. Ecrire pour liste. **Laurent DEWILDE, 29, quai aux Foins, 1000 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.218.37.61.**

**E12/084** — Echange K7 Mattel : Auto Racing et Star Strike contre Utopia ou Burger Time, Safe Cracker, Dracula, Micro Surgeon, etc. Attends toutes propositions. **Jean-Manuel VERRIER, 1, avenue Salvadore-Allende, bât. 342, 91230 Saint-Germain-les-Arpajon. Tél. : 490.00.58 (bureau) et 490.93.04.**

**E12/085** — Urgent! Possesseur Oric Atmos échange K7 Manoir du Dr Genius + Atlantid contre Ice Giant ou Categorical. **Patrick SUHR, 353, rue Neubruch, 67820 Wittisheim. Tél. : (88) 85.21.04.**

**E12/086** — Echange plus de 600 programmes pour CBM 64, cherche surtout les bonnes nouveautés. **Pierre LE MAREC, 25, rue de Kerfichant, 56100 Lorient. Tél. : (97) 37.77.73.**

**E12/087** — Echange VCS Atari avec 2 paires de manettes + 7 K7 (Mrs. Pac-Man, Donkey Kong, etc.), excellent état, contre CBS + 2 K7 + adaptateur UHF/Péritel. **Michel MATHIRON, Trouhans, 21170 Saint-Jean-de-Loire. Tél. : (80) 29.01.08.**

**E12/088** — CBM 64. Attention! Echange 20 bons programmes en langage machine contre photocopie lisible de Simon's Basic. **Fabrice DUCATEZ, 15, rue Vincent-Scotti, 59760 Grande-Synthe. Tél. : (28) 25.19.20.**

**E12/089** — Echange programmes contre manettes pour TO 7 (programmes sur feuilles). **David HADIDA, 9, rue T.-De-Barville, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 029.05.39.**

**E12/090** — Daisie cherche possesseur du manuel d'entretien du DAI pour échange de programmes et de conseils. **Joël KORSAKISSOK, 2, impasse Sancho-Panqa, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (01) 303.29.49.**

**E12/091** — Cherche possesseurs Commodore 64 pour échange programmes sur disquettes (environ 200). **Nicolas DERVAUX, R 4, n° 209, INSA, avenue de Ranguel, 31077 Toulouse Cedex. Tél. : (61) 90.80.16.**

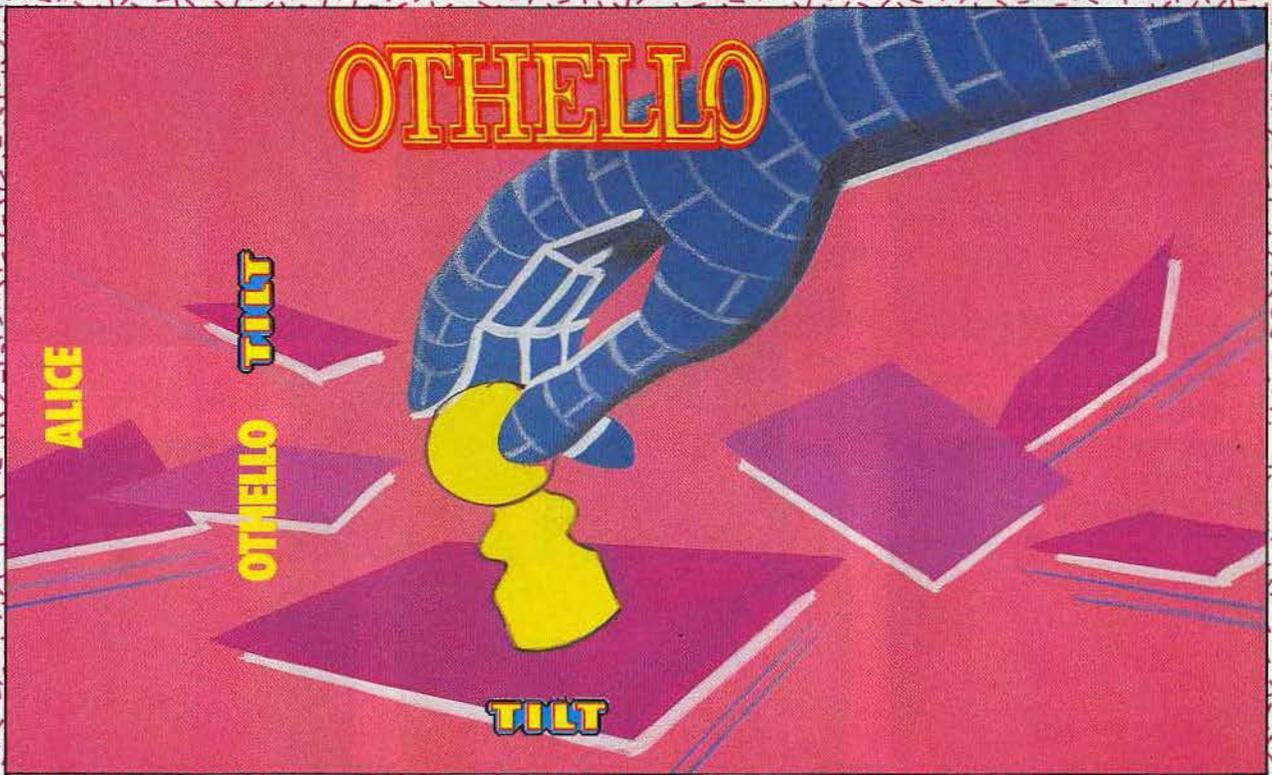
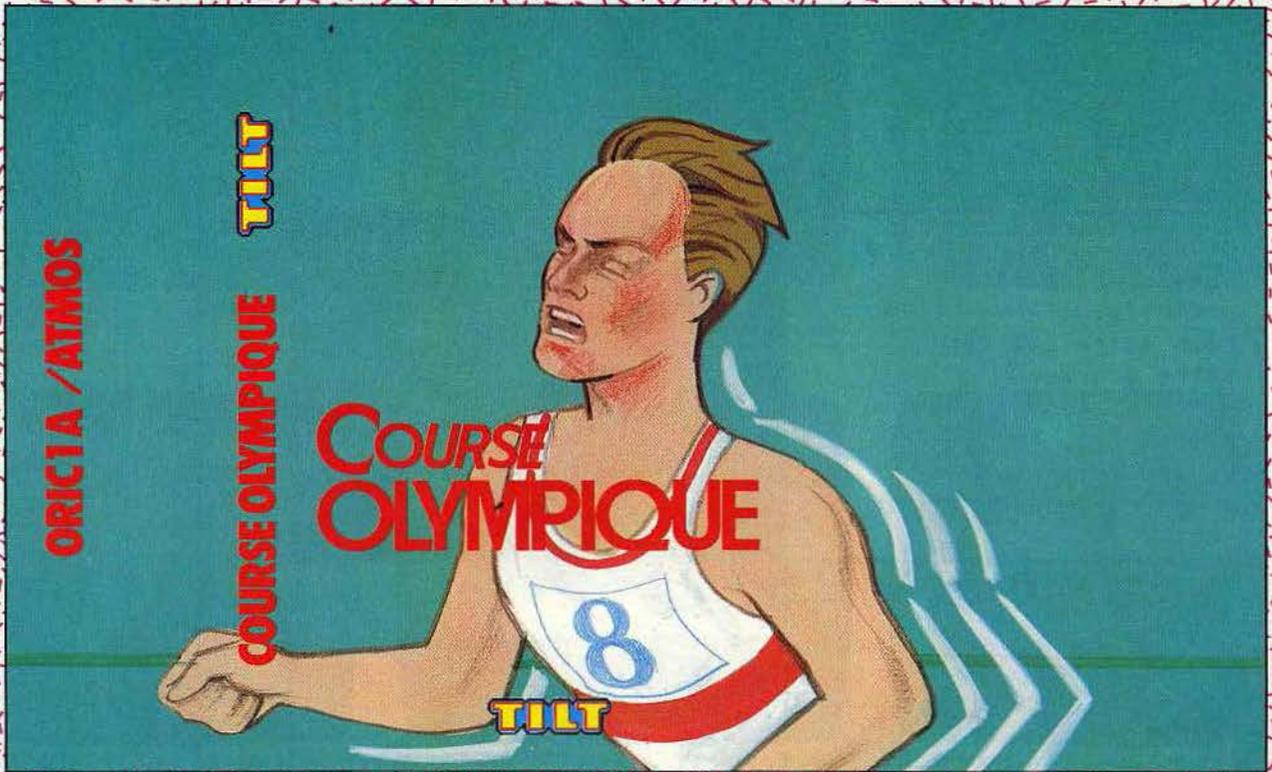
**E12/092** — Affaire! Echange 2 X 81 + 16 K + l'interface manettes + clavier ABS (indispensable) + manuel + jeu de fils + rallonge contre Spectrum 48 K. **Eric POLIDOR, 10, rue de la Liberté, 95100 Argenteuil. Tél. : (61) 947.03.29.**

**E12/093** — Echange K7 Pitfall 2 contre autre K7 d'importation CBS ou contre 1 ou 2 Super Controller pour Paris seulement. **Vincent GOURSON, 115, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 540.64.29.**

**E12/094** — TI/994 A et Hector. Echange de programmes en tous genres. Ecrivez vite. **Frédéric CHENUET, 12, rue des Cernonneaux, 94170 Le Perreux.**

**E12/095** — Echange pour CBM 64 150 programmes divers (synthèse vocale, jeux LM, langages, utilitaires) sur disquettes et K7. Envoyez liste, réponse assurée. **Guy MREJEN, 1, rue Platballe, 54520 Laxon-les-Nancy. Tél. : (8) 327.48.03.**

**SURPRISES**



Disputez une course à pied  
 contre votre fidèle  
 ordinateur.  
 Pour faire avancer  
 votre coureur,  
 utilisez les touches  
 d'édérations.  
 Un jeu très physique !  
 A vos marques. Prêts ?  
 Partez !

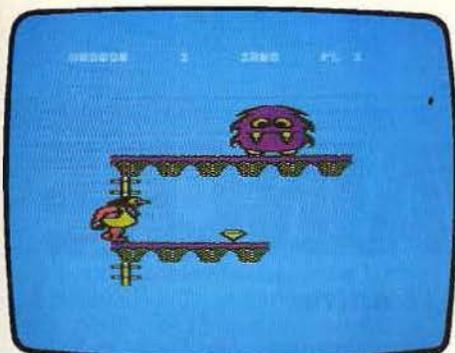
```

    COURSE OLYMPIQUE
    -----
    TEMPS QUALIFICATIF 20:00
    SCORE 000
    COURSE No 1
    -----
    CPU> 2410
    222> 9000
    MEILLEUR TEMPS
  
```

Entourez les pions de votre  
 adversaire  
 et transformez-les en pions  
 de votre couleur.  
 Le gagnant est bien sur  
 celui qui possède  
 le plus de pions de sa  
 couleur.  
 Pour placer un pion,  
 entrez ses coordonnées.

```

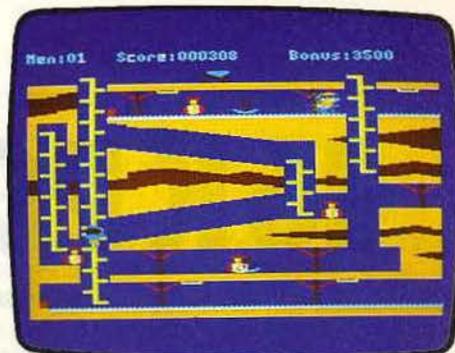
    ABCDEFGH
    1.....
    2.....
    3.....
    4...OX...
    5...XB...
    6.....
    7.....
    8.....
    -----
    SCORE:
    ALICE: 2
    VOUS : 2
    -----
    JOUEZ-VOUS?
  
```



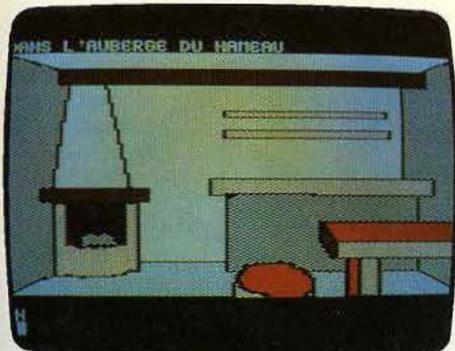
**Frak 64** : parcourir un échafaudage de têtes de mort et d'os quand on s'appelle Cromagnon, c'est passionnant et dangereux. Prenez garde aux ballons de la mort... (K7 Statesoft pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**Galaxian** : vous arrosez avec les canons de votre vaisseau spatial les seize envahisseurs de seize races différentes. Du jeu d'arcade d'avant guerre. (K7 Sprites pour Alice 90. Prix : n.c. Intérêt : ★★)



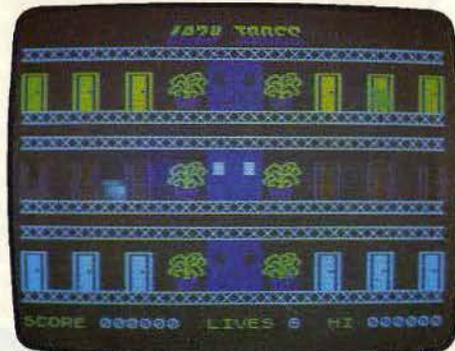
**Gilligan's gold** : Gilligan doit remplir ses brouettes de sacs d'or en un minimum de temps tout en se gardant des bandits et des puits de mines sans merci. (K7 Ocean pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



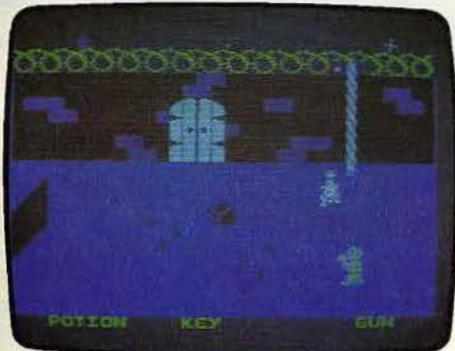
**Il faut fuir Thésée** : abandonné par votre équipage sur la planète Thésée, vous devrez retrouver votre vaisseau pour vous en échapper. (Disquette Sprites pour Apple II et Laser 3000. Prix : C. Intérêt : ★★★★★)



**Jet set Willy** : si Willy passe de Spectrum sur Amstrad et MSX, il a toujours autant de mal à récupérer les bouteilles que ses amis ont dispersé partout. (K7 Software Projects pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**Lazy Jones** : parcourez les 18 pièces de l'hôtel et découvrez les jeux que chacune d'elles vous réserve. (K7 Terminal Software pour Spectrum 48 K. Prix : A. Intérêt : ★★★★★)



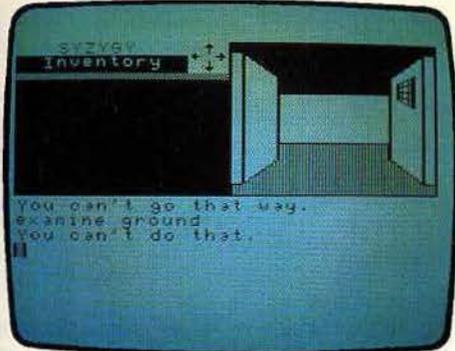
**Monty is Innocent** : pour sauver Monty, vous devez collecter huit clés, malgré les gardiens, squelettes et autres monstres. (K7 Gremlin Graphics pour Spectrum 48 K. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★)



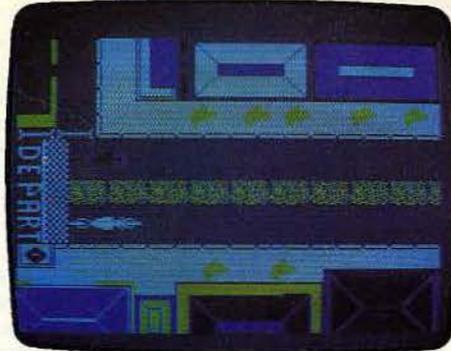
**Mopiranger** : les affreux Razons retiennent les bébés Mopiras dans leur château sous-marin. C'est sans compter sur Mopiranger et son fidèle canoë. (Cartouche Kjonami pour MSX. Prix : C. Intérêt : ★★★★★)



**Survivor** : le démon de l'argent mène toujours à tout, même à affronter les fantômes ricanants d'une abbaye hantée. Une musique et un graphisme soignés. (K7 Anirrog pour Amstrad. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★)



**Syzygy** : parviendrez-vous à sortir de l'Etoile de Mort et à récupérer les informations de l'ordinateur malgré la garde vigilante de Dark Vader? (K7 Microdeal Goal Computer pour Dragon 32. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)



**La grande boucle** : vous devez réussir à monter sur la première marche du podium à l'issue des deux épreuves de cette compétition cycliste. (K7 Sprites pour Spectrum 48 K. Prix : B. Intérêt : ★★★★★)

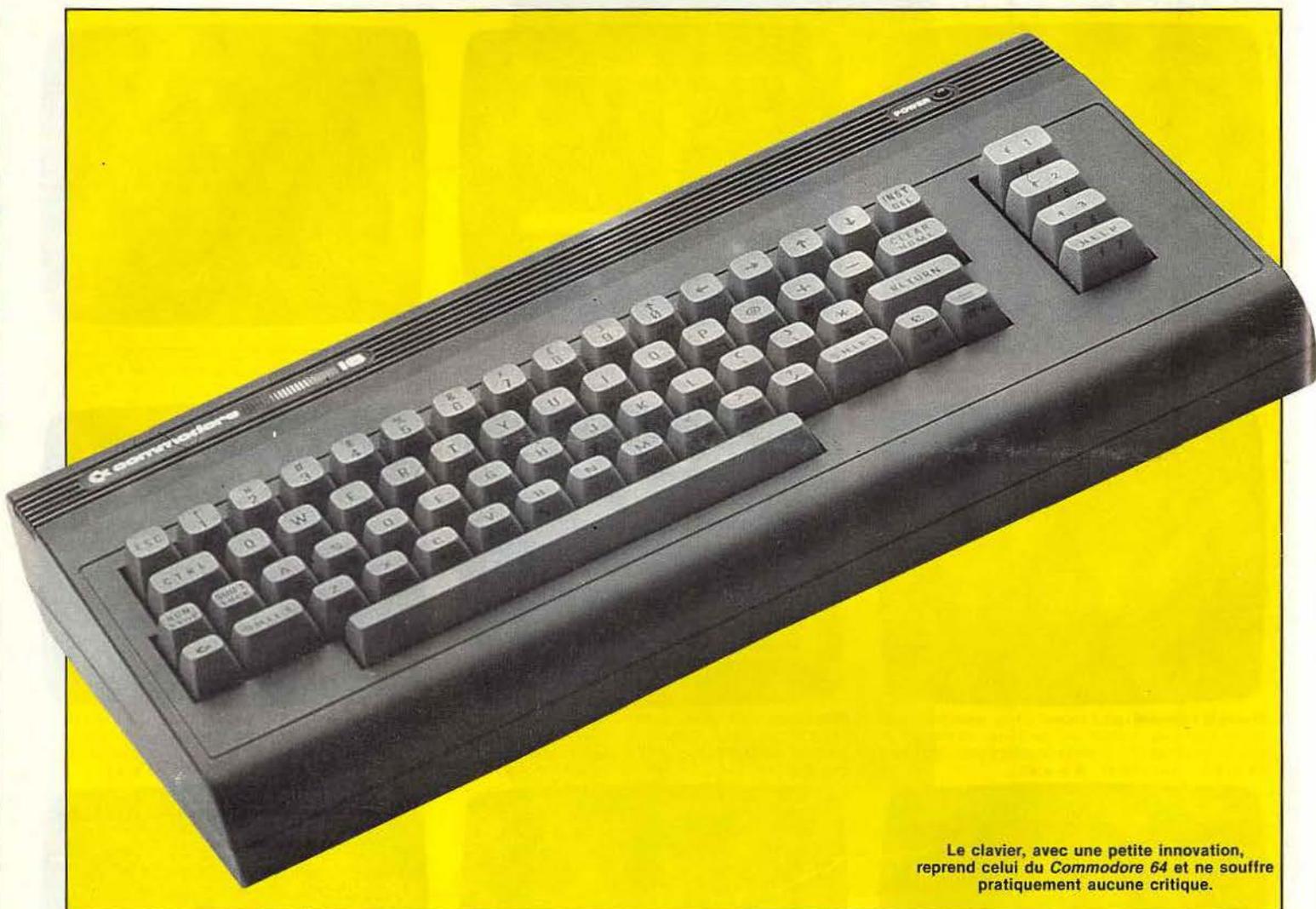


**Xyphus** : constituez une équipe de quatre aventuriers et tentez de défaire Xyphus, le Maître des Démons. (Disquette Penguin Sivea pour Apple II. Prix : E. Intérêt : ★★★★★)

## COMMODORE 16

# 16 K POUR CONVAINCRE

Look sobre et clavier pro, le *Commodore 16* arrive.  
Son but : remplacer le *Vic 20*  
dans le cœur des micro-informaticiens en herbe.  
Patrick Desmedt l'a testé pour Tilt.



Le clavier, avec une petite innovation, reprend celui du *Commodore 64* et ne souffre pratiquement aucune critique.

Au premier abord, le *C 16* n'est pas très affriolant. Copie presque conforme des *Commodore Vic 20* et *64*, affublé d'une couleur très foncée, le boîtier est triste et paraît démodé. En revanche cette aridité inspire confiance. Rares sont les micro-ordinateurs bas de gamme dégagant une telle sensation de robustesse, et disposant d'un véritable clavier professionnel. Ce parti pris de continuité donne l'impression de ne pas avoir une véritable nouveauté. A vrai dire, cette sensation n'est pas totalement fausse.

68

Le *C 16* existe depuis de très nombreux mois chez nos voisins européens. En France, des importateurs « sauvages » le distribuaient au compte-gouttes. Il avait même été présenté à la presse au dernier Sicob d'automne, sans suite. Aujourd'hui, il devrait être distribué normalement, dans une version PAL, sans prise péritel intégrée, avec un clavier QWERTY, mais accompagné d'un manuel en français. Malgré sa taille relativement importante, le *C 16* utilise une alimentation avec transfor-

mateur extérieur. Mais comme ses prédécesseurs, il possède un interrupteur sur le côté, voisinant avec deux prises pour manettes de jeux, qui ne correspondent à aucun standard !

Il faut maintenant utiliser obligatoirement des joysticks Commodore, qui ne sont pas un modèle du genre.

La prise en main est bonne, mais la précision n'est vraiment pas leur fort. Toutes les autres prises sont regroupées au dos de l'appareil. Port cartouche pouvant recevoir

une extension mémoire, sortie pour le lecteur de disquettes, qui reste le même que celui du *Commodore 64*, prise d'un nouveau type pour le lecteur-enregistreur de cassettes, ce qui interdit l'utilisation d'un lecteur pour *Commodore 64*, prise télévision et prise vidéo. On regrettera l'absence de prise péritel, alors que le *C 16* est au standard PAL. Il est heureusement possible d'utiliser une interface Oscar PAL/Secam ou PAL/RVB, ce qui a tout de même comme effet immédiat de multiplier le nombre de fils courant autour de l'ordinateur (les interfaces Oscar sont fabriquées par A.T.V. et diffusées par Almatec). En cas de succès important, il ne serait pas exclu de voir apparaître une nouvelle génération de *C 16* francisés, dotés d'une prise péritel. Le clavier reprend celui du *64*, et ne souffre pratiquement aucune critique. Il profite même d'une petite innovation : l'apparition de quatre touches curseur au lieu de deux, ce qui est bien pratique. Autre nouveauté, une touche « RESET », située sur le côté de l'appareil, placement qui évite toute manipulation malencontreuse.

Comme son nom l'indique, le petit dernier offre 16 K de mémoire vive, ce qui correspond à la puissance de son prédécesseur le *Vic 20* muni de son extension de mémoire. A l'heure de la course à la puissance, ces 16 K peuvent paraître peu de chose. Pourtant, avec ses 12 K utilisateur Basic, le *16* est loin d'être ridicule face à ses principaux concurrents. Il se veut d'abord un initiateur, et pour cette fonction sa taille mémoire est amplement suffisante. Son Basic est nouveau, ce qui signifie différent de celui du *Vic 20* ou du *64*. Plus facile d'emploi, il range aux oubliettes les séries de « PEEK » et de « POKE », tristement célèbres. Bravo. Malheureusement, l'instruction « SPRITE » a mystérieusement disparu. Les programmeurs de jeu regretteront cette absence de lutins. L'animation de personnages n'est pas facilitée ! En revanche les instructions « CIRCLE » (qui

## RADIOSCOPIE

- **Origine :** Etats-Unis
- **Connexion T.V. :** vidéo ou prise antenne (PAL)
- **Microprocesseur :** 7501
- **Mémoire vive :** 16 K
- **Mémoire morte :** 16 K
- **Mémoire utilisateur Basic :** 12 K
- **Affichage :** 40 colonnes de 25 lignes
- **Haute résolution :** 320 x 200
- **Son :** 3 voix
- **Couleurs :** 16
- **Manettes de jeu :** oui. Norme Commodore
- **Entrée cartouche :** oui
- **Prix :** n.c.

## TILTOSCOPE

- **Esthétique :** ★ ★
- **Prise en main :** ★ ★ ★ ★
- **Clavier :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Graphisme :** ★ ★ ★ ★
- **Son :** ★ ★ ★ ★
- **Facilité de programmation :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Fiabilité K7 :** ★ ★ ★ ★
- **Manettes de jeu :** ★ ★
- **Ludothèque :** ★ ★
- **Bibliographie :** ★ ★
- **Manuel :** ★ ★ ★ ★
- **Rapport qualité-prix :** ★ ★ ★ ★

permet vraiment de dessiner un cercle facilement), « DRAW », « BOX » (pour réaliser un rectangle), « PAINT » sont au rendez-vous.

La haute résolution de 320 x 200 points est comparable à celle du *64*. Les fonctions « SOUND » et « VOL » permettent de programmer assez facilement la musique, en indiquant la fréquence (en herz) et la durée (en 1/60 de seconde). Les correspondances entre fréquences et notes sont exposées dans le manuel. La programmation musicale selon cette méthode est plus lourde qu'avec l'utilisation de A, B, C, etc., mais elle permet toutes les finesses et toutes les fantaisies, puisque chaque note est définie avec la plus extrême précision. Le musicien dispose de trois voix, ou plutôt deux, dont une double. La première voix est réservée à la programmation de notes, alors que la seconde peut être utilisée soit pour des notes (voix n° 2) soit pour des bruitages (voix n° 3). Des performances très honorables pour une machine de cette gamme. Pour faciliter la recherche des erreurs dans la programmation, la touche « HELP » fait apparaître la ligne où se trouve l'erreur, et fait clignoter l'endroit où elle se situe. Autre facilité offerte aux programmeurs, la création d'une fenêtre sur l'écran, dans laquelle il est possible d'entrer de nouvelles instructions, sans toucher à ce qui se trouve en dehors de cette fenêtre.

Du côté des périphériques, le lecteur-enregistreur est exactement identique à celui diffusé jusque-là, à la prise et à la couleur près. Cette nouvelle fiche de raccordement ne se justifiait pas même si pour la plupart des acheteurs, le *16* sera leur premier ordinateur. Commodore a subi la concurrence de fabricants indépendants copiant leur lecteur de cassettes. Ceux-ci, parfaitement imités, se retrouvaient souvent dans les services après-vente de la marque pour un réglage de l'azimutage. On comprend dans ces conditions que Commodore cherche à contrecarrer ces pirates.

Mais la nouvelle prise sera certainement, elle aussi, imitée... Le lecteur de disquettes par contre reste le bon vieux *1541*, interchangeable sur tous les micros familiaux

Commodore. Les autres périphériques, et principalement les imprimantes, sont communs au *64*. Le chargement de programmes enregistrés sur cassettes ne devrait pas présenter de difficulté, grâce au magnétophone qui ne demande aucun réglage.

Un point d'interrogation plane encore sur la ludothèque du *C 16*, qui n'est pas compatible avec celle du *Vic 20*. Tout est donc à recommencer. Mais comme la machine existe depuis plusieurs mois dans d'autres pays, une collection de jeux est d'ores et déjà disponible en dehors des frontières. L'importation de ces logiciels dépendra certainement du succès remporté par l'ordinateur. On trouve parmi ces jeux des adaptations des grands classiques, qui ressemblent un peu aujourd'hui à des dinosaures, comme *Space Invaders* ou *Pac-Man*, mais également une variation sur le thème du golf (*Crazy golf*), un jeu d'échecs, rare sur une machine d'initiation, un logiciel d'aide à la création graphique, ainsi que des jeux éducatifs. Ces derniers pourraient constituer le point fort de la bibliothèque de logiciels, car la médiocre capacité de la mémoire n'autorise pas de jeux d'action aux graphismes somptueux, ni des jeux d'aventure complexes. Le *Commodore 64* reste très logiquement intouchable. Un micro-ordinateur d'initiation « premier prix » ne peut rivaliser avec des machines plus puissantes et deux fois plus chères. La bibliographie en français est encore inexistante, à l'exception du manuel, complet et marquant une volonté pédagogique avec une première partie d'initiation. Certains chapitres manquent pourtant de clarté et de précision, par exemple en ce qui concerne la

### Nous avons aimé :

- La facilité de programmation ;
- Le clavier professionnel ;
- Le rapport qualité/prix.

### Nous avons regretté :

- Les nouvelles prises pour manettes de jeu et magnétophone ;
- L'absence de prise péritel ;
- L'absence de lutins dans le Basic.

création musicale, mais l'ensemble est positif. D'autant qu'un logiciel d'auto-formation sera disponible, peut-être même proposé en même temps que l'unité centrale dans un coffret comprenant également le lecteur de cassettes.

Le prix d'un tel ensemble, véritablement prêt à l'emploi, devrait tourner autour de 1500 F, montant compétitif sans être exceptionnel. Malgré son aspect austère, le *C 16* peut séduire ceux qui désirent découvrir l'informatique sur une machine sérieuse, munie d'un clavier digne de ce nom, et facile d'emploi.

Patrice DESMEDT

## COMMODORE PLUS 4

# DES LOGICIELS AU CARRÉ

Quatre logiciels intégrés mais une incompatibilité totale avec le C 64, le Commodore Plus 4 se lance à reculons dans la bataille de la micro. D'autant plus que se profile au loin la silhouette du 128 ST...

Le nom de ce nouvel ordinateur semi-professionnel n'est pas purement ésotérique. Il se nomme « Plus 4 » tout simplement parce qu'il possède quatre programmes intégrés en mémoire morte. Un traitement de texte, un gestionnaire de fichiers, un tableur et un logiciel graphique pour la réalisation d'histogrammes. Esthétiquement, le Plus 4 passe assez inaperçu. Compact, sobre, il ne s'autorise aucune fantaisie. Boîtier sombre, clavier clair. Les touches curseur, en forme de flèche, apportent une note d'originalité, mais le classicisme l'emporte.

### RADIOSCOPIE

**Origine :** Etats-Unis  
**Connexion T.V. :** Vidéo ou prise antenne (PAL)  
**Microprocesseur :** 7501  
**Mémoire vive :** 64 K  
**Mémoire morte :** 64 K  
**Mémoire utilisateur Basic :** 61 K  
**Affichage :** 40 colonnes de 25 lignes  
**Haute résolution :** 320 x 200 points  
**Son :** 3 voix  
**Couleurs :** 16  
**Manettes de jeu :** oui, norme Commodore  
**Entrée cartouche :** oui  
**Prix :** n.c.

Le Plus 4 n'existe - au moins pour l'instant - qu'en version PAL et ne possède pas de prise Péritel intégrée. Comme pour ses compagnons d'écurie, l'alimentation passe par un transformateur extérieur. Solution simple pour le constructeur qui exporte vers des pays utilisant différentes normes de courant électrique, mais qui ne se révèle pas la plus pratique pour l'utilisateur. Si l'on ne possède pas de téléviseur multi-standards, le recours à une interface PAL/Secam ou PAL/RVB est obligatoire. Pour quelques fils de plus...

Les prises sont regroupées au dos de l'appareil, y compris celles pour les manettes de jeu à la nouvelle norme de la marque. Cette disposition est discutable, car elle fait perdre quelques précieux centimètres et renforce l'imbroglie cablistique. La réputation de Commodore n'est plus à faire en ce qui concerne les claviers. Excellente disposition des touches, frappe agréable et

précise. Les flèches curseur sont originales, pratiques et bien placées, mais de dimension tout juste suffisante. Un pavé numérique indépendant manque à l'appel. C'est dommage sur un micro-ordinateur à vocation semi-professionnelle, tout comme est irritante l'utilisation d'un clavier QWERTY pour le traitement de texte. Les fautes de frappe sont assurées sur les A, Q, Z, W et M et les caractères accentués manquent à l'appel. Une version avec clavier AZERTY est en projet. Souhaitons qu'elle voit le jour. Les logiciels intégrés présentent la principale originalité du Plus 4 et sont la cause de son arrivée tardive sur le marché français, puisqu'il a fallu les franciser. Il s'agit donc d'un « nouveau » Plus 4 par rapport aux machines jusque là disponibles dans certaines boutiques qui importaient des versions anglaises. L'accès aux différents logiciels s'obtient en une seconde, grâce à une touche de fonction. L'intégration paie ! Inconvénient de la formule, on ne peut pas changer de programme pour acquérir une version plus puissante. Et si la présence en mémoire morte d'un traitement de texte ou d'un tableur évite des temps de chargement et des manipulations de disquettes, elle ne dispense pas de l'achat d'un lecteur de disquettes, nécessaire pour la sauvegarde des informations. L'avantage de la formule ne semble pas décisif, même si la démarche est parfaitement logique. Les logiciels intégrés sont corrects, mais il ne faut pas en attendre de miracle. Ils ne prétendent pas concurrencer des logiciels professionnels, beaucoup plus coûteux, tournant sur des machines plus puissantes. Leur principal avantage est d'être utilisables instantanément et facilement.

Le traitement de texte sera pratique pour taper des mementos, des lettres. Une imprimante de qualité se révélera alors indispensable, ce qui signifie que ce périphérique à lui seul viendra pratiquement doubler le prix d'achat de l'ordinateur... Le tableur offre 17 colonnes de 50 lignes et le bonheur à tous ceux qui aiment tenir leurs comptes avec précision ou simuler des emprunts ou des placements d'épargne pour en calculer le coût véritable. Grâce au logiciel graphique, ils pourront représenter, sous forme de colonnes, les valeurs calculées. Le gestionnaire de fichiers offre enfin la possibilité de mettre en fiches tous ses amis, à

condition que ceux-ci ne dépassent pas le chiffre de 999 et que leurs « caractéristiques » puissent se répartir dans un maximum de dix-sept rubriques !

Le Basic du Plus 4 est identique à celui du C 16. Facile d'emploi, il possède des instructions graphiques complètes mais ignore curieusement les lutins, qui constituaient un point fort du Basic du 64. Les seize couleurs sont accessibles avec une facilité déconcertante en mode direct. Pour changer la teinte des caractères, il suffit d'appuyer simultanément sur une touche de fonction et sur une touche numérique, sans avoir

### TILTOSCOPE

- Esthétique : ★ ★ ★ ★
- Prise en main : ★ ★ ★ ★
- Clavier : ★ ★ ★ ★
- Graphisme : ★ ★ ★ ★
- Son : ★ ★ ★
- Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★
- Fiabilité K7 : ★ ★ ★
- Manettes de jeu : ★ ★
- Ludothèque : ★ ★
- Manuel : ★ ★ ★ ★
- Rapport qualité-prix : ★ ★ ★

besoin de taper une quelconque instruction. Les programmeurs en Basic disposent de près de 61 K — 60 671 octets exactement —, ce qui est exceptionnel puisque la plupart des machines offrent de 29 à 48 K utilisateur. Les capacités sonores sont identiques à celles du C 16, c'est-à-dire légèrement en retrait par rapport à celles du C 64. Manifestement, Commodore n'a pas cherché à remplacer son micro leader, mais propose un autre type d'ordinateur destiné à des utilisations précises. Musique et dessin deviennent alors des préoccupations très secondaires. Les programmeurs apprécieront la touche « HELP », utile pour retrouver des bugs, ainsi que la fonction « AUTO », qui se généralise sur la plupart des micros et évite le numérotage des lignes, toujours fastidieux. Le lecteur de cassettes est propre au Plus 4, mais tous les autres périphériques sont compatibles avec les différents modèles Commodore. Le lecteur de disquettes paraît s'imposer sur une telle machine. Sans cette possibilité de stockage rapide et sûre des informations, les différents logiciels intégrés perdent une bonne

partie de leur intérêt. Le *Plus 4* possède une prise série pour le lecteur de disquettes, une imprimante et une interface RC-232 C, qui permet le raccord de n'importe quel périphérique répondant à cette norme, par exemple un modem, outil de communication dont l'importance va grandissant. Les manettes de jeu sont celles du *C 16*. Bonne prise en main, précision médiocre. Le chargement de programmes sur cassette est fiable; c'est l'avantage d'un magnétophone réglé une fois pour toutes par le constructeur.

La ludothèque est celle du *C 16*, puisque le *Plus 4* accepte les logiciels destinés à son petit frère. On a presque envie d'ajouter malheureusement, car ces jeux sont, par définition, sur 16 K, donc limités. Et médiocres pour une machine aussi performante que le *Plus 4*. Là encore, ce micro se tient résolument à l'écart et considère que l'uti-

#### Nous avons aimé :

- la facilité d'emploi des logiciels intégrés ;
- l'importance de la taille mémoire utilisateur Basic ;
- la compatibilité des périphériques.

#### Nous avons regretté :

- le clavier Qwerty ;
- l'alimentation non intégrée ;
- l'absence de lutins.

lisateur d'un tableur ou d'un gestionnaire de fichiers ne s'intéresse pas au jeu.

A Tilt, nous ne sommes pas complètement d'accord ! La bibliographie française est encore inexistante, mais le manuel, ou plus exactement les deux manuels, entièrement en français, sont bien réalisés. Le premier est une présentation de la machine et une initiation au Basic, identique au manuel du

*C 16*, le second une explication claire et détaillée de l'utilisation des quatre logiciels, très progressive et illustrée de nombreuses photos d'écran. Le *Plus 4* se présente comme un ordinateur original, spécialisé, mais qui semble arriver trop tôt ou trop tard. Trop tard, parce qu'en un an le marché de la micro a énormément évolué. Atari a les dents très longues et des prix très courts et, chez Commodore même, on annonce déjà le *128*, plus performant que le *Plus 4*, pour une destination comparable. Trop tôt, parce que le marché français n'est pas mûr pour accepter des machines semi-professionnelles dans les foyers. Et, lorsque l'évolution se sera produite, les machines de la génération du *Plus 4* seront obsolètes. Tout cela n'empêche pas le *Plus 4* d'être une bonne machine et de satisfaire ses acheteurs, à condition de l'utiliser à bon escient.

Patrice DESMEDT.



## ATARI 130XE

# PARI TENU!

Le 130 XE est là, à l'heure dite, tout juste six mois après sa présentation en première mondiale au C.E.S. de Las Vegas. Un beau cadeau pour le départ en vacances. Et un point marqué par Atari face à son grand rival Commodore, qui accuse déjà un retard de plusieurs mois...



A vrai dire, le 130 XE est à la fois un micro-ordinateur tout nouveau et très ancien. Ancien, parce qu'il reprend exactement le 800 XL, lui-même n'étant qu'un bon vieux 800 relifté, et pourvu d'un Basic résident. Nouveau, car c'est le premier micro familial à proposer 131 K de mémoire vive en version de base, pour un prix défiant toute concurrence. On aurait pu préférer une machine entièrement nouvelle, qui profite des tous derniers développements de la science micro-informatique. Mais un tel choix aurait conduit à proposer un ordinateur incapable de la moindre compatibilité. Le XE au contraire, est 100 % compatible avec le XL. Il hérite donc de l'ensemble des logiciels tournant sur les « vieux » Atari, tout en ayant la potentialité de recevoir des logiciels spécifiques, utilisant à fond la capacité supérieure de mémoire.

Esthétiquement, ce petit dernier est une réussite. L'affreux 800 n'est plus qu'un mauvais souvenir. Le XE est sobre et distingué, d'une forme moins allongée que le XL. Avec ses tons crème, il préfère la discrétion à la gaîté par trop expansive. Il saura ainsi se glisser dans n'importe quel

salon sans risquer de jouer les tape-à-l'œil. Ses formes douces donnent envie immédiatement de pianoter. Grâce à son alimentation intégrée, la mise sous tension est facile. Le branchement à la télévision est moins simple. Le XE n'existe qu'en version PAL (rappelons qu'en France, nous utilisons

le procédé Secam), il faut donc soit posséder un téléviseur multistandard, et passer par la prise antenne, soit se procurer l'interface PAL/péritel fabriquée par CGV. Cette solution assure une qualité d'image et un rendu des couleurs parfait. Un inconvénient : cette interface est alimentée par un transformateur extérieur, ce qui augmente le nombre de fils courant autour de l'ordinateur. Les différentes prises sont regroupées au dos de l'appareil, à l'exception des deux prises pour manettes de jeu, situées sur le côté gauche. Seule différence avec

### RADIOSCOPIE

**Origine :** Etats-Unis

**Connexion T.V. :** prise antenne avec (téléviseur PAL) ou prise péritel avec interface

**Microprocesseur :** 6502

**Mémoire vive :** 131 K

**Mémoire morte :** 25 K

**Affichage :** 40 colonnes de 24 lignes

**Haute résolution :** 320 x 192 points

**Couleurs :** 256 (16 couleurs en 16 intensités chacune)

**Manettes de jeu :** oui (deux prises)

**Entrée cartouche :** oui

**Lutins :** néant

**Son :** quatre voix sur 3,5 octaves

**Prix :** 2 100 F environ

### Des prises et des sigles

le 800 XL, le port d'extension a une forme distincte, même si techniquement il n'a pas varié. Le câble est donc spécifique au XE, mais pas les utilisations de cette sortie. La prise périphérique Atari est unique et multifonction (lecteur de disquettes ou de cassettes, imprimante, etc.). Le port cartouche est également situé à l'arrière, solution discutable sur le plan pratique. Toutes ces prises sont identifiées par un petit sigle très parlant, ce qui évite les tâtonnements. La

forme du clavier — QWERTY — est excellente. Les touches tombent bien sous les doigts, et la frappe est douce, trop peut-être. Les touches « majuscules » et « return » sont correctement dimensionnées. Un seul petit reproche, les quatre touches curseur ne sont pas disposées, à notre goût, de façon idéale. En revanche le rappel des symboles graphiques sur le devant des touches est le bienvenu. C'est un détail qui évite de se replonger à chaque fois dans les profondeurs du manuel. Les touches de fonction (« help », « start », « select », « option » et « reset ») sont placées au-dessus du clavier, et s'intègrent parfaitement à la ligne générale tout en restant pratiques d'emploi. Une version AZERTY n'est pas prévue, mais le logiciel de traitement de texte redéfinit les touches pour obtenir une claviers AZERTY accentué. Il est d'ailleurs livré avec des étiquettes adhésives pour ne pas s'emmêler les doigts entre les dispositions anglo-saxonne et française des touches. Mais le véritable intérêt du 130 XE réside dans ses performances.

### Surpuissant

Atari peut sans crainte annoncer le kilooctet le moins cher du marché. 131 K de mémoire vive représentent une puissance qui était réservée jusque-là aux machines semi-professionnelles. Mais attention, le XE est plus le stade ultime du développement des micros familiaux traditionnels, que l'apparition d'une nouvelle race d'ordinateurs. Il est construit autour d'un microprocesseur 8 bits, qui ne peut donc adresser que 64 K. L'accès à des tailles mémoires supérieures s'effectue par pages, à la différence des microprocesseurs 16 bits. Mais Atari a résolu élégamment le problème de l'adressage. L'accès mémoire s'effectue par une seule case, et chaque plaque de 16 K possède un « double » auquel on

accède par un simple « switch ». Le doublement de la mémoire disponible facilite la programmation. Il permet, par exemple, de travailler sur la puce graphique et de poursuivre une autre partie de la programmation simultanément. Mais combien de programmeurs seront capables de profiter pleinement des capacités de la machine ? En un sens, cette course effrénée à la puissance semble un peu vaine. Le 130 XE risque d'ailleurs d'être d'abord utilisé comme un 800 XL. Il faudra attendre le développement de logiciels spécifiques au XE pour que celui-ci prenne toute sa mesure. Deux programmes spécifiques seulement sont disponibles. Un logiciel de gestion familiale et *Infinity*, qui propose un tableur, un traitement de texte, une gestion de fichiers, et un logiciel de télécommunication qui permettra d'organiser des réseaux de plusieurs Atari XE et ST. Il est possible d'utiliser simultanément la gestion des fichiers et le traitement de texte. Il n'est pas interdit de rêver aux jeux d'aventure qu'autoriserait cet ordinateur. Pour l'instant, il faut se contenter de la bibliothèque du 800 XL. Celle-ci est fournie en titres de qualité, mais il est dommage et frustrant de n'utiliser que la moitié des possibilités du XE. Les programmeurs retrouveront les caractéristiques connues du XL.

Les périphériques sont les mêmes que ceux du 800 XL, mais avec, en plus, la possibilité d'utiliser un lecteur de disquettes 3,5 pouces d'un demi-méga ou un méga-octet (!) de l'Atari ST. Le DOS 2.5 lit à la fois les DOS 2 et 3, ce qui met à l'abri des mauvaises surprises. En utilisation semi-professionnelle, les disquettes 3,5 pouces seront particulièrement appréciées. Elles possèdent en outre l'avantage d'être protégées par une enveloppe de plastique qui les rend plus fiables. Les manettes de jeux ne changent évidemment pas. Pour les nouveaux logiciels comme *Infinity*, elles peuvent être

utilisées pour déplacer un curseur, à la manière d'une souris.

Côté logiciels, répétons-le, l'ensemble des cassettes, disquettes et cartouches du 800 XL sont compatibles avec le 130 XE. Dans l'avenir, Atari France poussera au développement de jeux sur disquettes, dont l'avantage est indéniable par rapport aux cassettes. Reste le prix d'achat du lecteur, relativement élevé. En réalité, il n'est pas très différent de celui de l'unité centrale... Les programmeurs profiteront de même des ouvrages parus dans la série XL. Il faudra un peu de patience avant de voir paraître des livres consacrés spécialement au XE. En attendant, on doit se contenter du manuel, traduit en français, qui est clair et complet. Les débutants sont pris par la main pour partir à la découverte du Basic, les programmeurs chevronnés disposent des adresses mémoires, les bricoleurs des schémas de câblage des différentes prises. Saluons cette initiative, excellente et encore peu courante. Autre détail pratique, la reliure spirale du manuel. Fini les pages

### Un produit bien fini

qui tournent dès que l'on veut recopier un listing illustrant une fonction particulière. Malgré son arrivée rapide sur la marché français, l'Atari 130 XE donne l'impression d'un produit bien fini. Pour fêter sa naissance, Atari France annonce de nouveaux logiciels compatibles XL/XE, qui marquent une évolution très nette de la gamme de jeux. Voici les plus marquants :

*L'énigme du triangle*. Un jeu d'aventure original, qui se déroule en temps réel. Il ne s'agit pas de trouver la clef qui ouvrira le coffre, ou l'antidote qui sauvera de la mort, mais de reconstituer une énigme en se déplaçant au bon endroit au moment adéquat. Si l'on arrive trop tard, l'action est passée, et de précieux indices se sont envo-



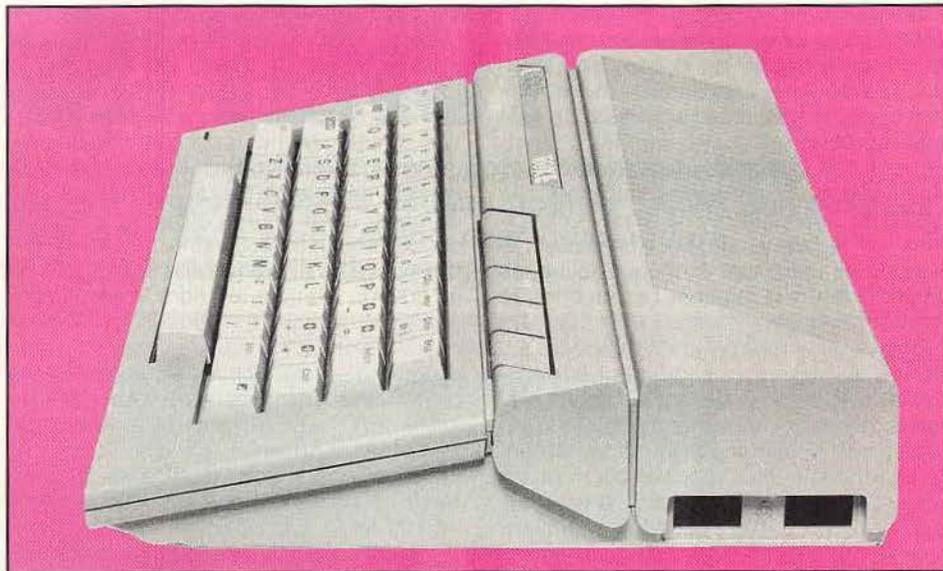
lés. Ce jeu est entièrement texte, les concepteurs ayant privilégié la complexité de l'énigme au graphisme.

*Nostradamus, les tarots d'Atari.* Ce n'est pas un jeu, mais un logiciel mis au point par un éminent tarologue. L'ordinateur n'a qu'un rôle de lecture et d'interprétation des cartes. Il n'effectue aucun tirage aléatoire, puisque la disquette est accompagnée d'un jeu de tarot, afin de tirer soi-même les cartes. L'utilisation de *Nostradamus* est très simple. Il suffit d'entrer le numéro de la carte tirée. L'ordinateur indique alors le nom de celle-ci, et la représente graphiquement de façon superbe. Toute erreur de frappe est ainsi immédiatement repérable.

## Cadeaux de naissance

L'interprétation est ensuite rendue, avec possibilité d'une sortie directe sur imprimante. Que l'on soit un adepte ou non des tarots, le succès en société est presque garanti !

*Caméléon.* Un logiciel ambitieux, puisqu'il ne s'agit rien d'autre que d'un jeu de stratégie entièrement nouveau. Les règles en sont simples, la stratégie complexe. Deux joueurs s'affrontent l'un contre l'autre, l'ordinateur n'étant pas capable de prendre la place de l'un d'eux. Ils disposent chacun de dix pions disposés sur un cadrillage de 9 x 9. Le but du jeu est de s'emparer des pions de l'adversaire. Pour prendre un pion adverse, il suffit de le sauter, comme aux dames. Mais l'intérêt du jeu repose sur le mode de déplacement des pièces. Les mouvements ne sont possibles que le long de cases préalablement allumées, selon trois intensités différentes, qui autorisent trois types de déplacements. A chaque coup, on choisit entre déplacer un pion, allumer une nouvelle case, ou monter d'un cran



l'intensité d'une case déjà allumée. Les débutants joueront d'abord au coup par coup, mais ils s'apercevront rapidement que des stratégies sur plusieurs coups sont plus payantes. Comme aux échecs, ils est préférable de préparer le terrain plutôt que de foncer tête baissée. Pour apprécier vraiment ce jeu un test de longue haleine est nécessaire. Mais *Caméléon* semble prometteur.

*Dandy.* Jeu d'action et de réflexion plus traditionnel, *Dandy* reprend le principe de *Bulder Dash*. Il offre vingt-six niveaux de jeu, avec en plus la possibilité d'éditer de nouveaux parcours. Il permet surtout de jouer à deux ensemble (et non pas l'un contre l'autre) simultanément (et même à quatre avec l'antique 800 !), porte ouverte à des tactiques élaborées.

Au fur et à mesure des niveaux, les mons-

## TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★  
 Prise en main : ★★★★★  
 Clavier : ★★★★★  
 Graphisme : ★★★★★  
 Son : ★★★★★  
 Facilité de programmation : ★★★★★  
 Fiabilité chargement K7 : ★★★★★  
 Ludothèque : ★★★★★  
 Manuel : ★★★★★  
 Rapport qualité/prix : ★★★★★

tres deviennent de plus en plus dangereux, les clés, la nourriture et les bombes de plus en plus difficiles à attraper.

Ces nouveautés constituent un beau cadeau de naissance pour l'Atari 130XE, un ordinateur qui allie avec élégance la tradition, par sa compatibilité avec le 800XL, et la nouveauté, avec une taille mémoire impressionnante, un habillage réussi et un prix qui va faire jaunir les principaux concurrents.

Reste la question blasphématoire : a-t-on besoin de 131 K de mémoire vive sur un ordinateur familial à l'utilisation encore mal définie, et un micro-ordinateur huit bits n'est-il pas dépassé pour une utilisation professionnelle ?

Souhaitons qu'une future gamme de logiciels vienne infirmer cette assertion.

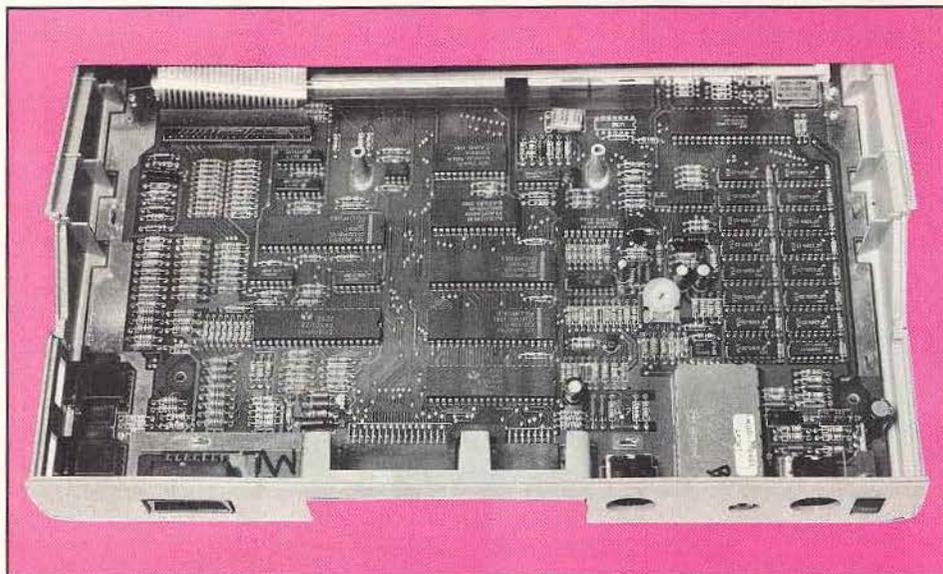
Patrice DESMEDT

## Nous avons aimé :

- Les performances ;
- L'esthétique ;
- Le rapport qualité/prix exceptionnel ;
- La compatibilité avec le 800XL.

## Nous avons regretté :

- L'absence de prise péritel ;
- Le clavier QWERTY.



## INTELLECTUEL, NON ?

**Voyager à l'intérieur du corps humain, enseigner l'écologie, traquer les différents aspects de votre personnalité, prendre le contrôle d'une centrale nucléaire, l'ordinateur peut tout, sait tout. Découvrez avec Tilt une approche ultra-fresh de la science.**

**Three Mile Island :** vous allez prendre le contrôle d'un générateur atomique d'électricité, doté d'un système de pressurisation à l'eau. Une fois la phase d'initialisation terminée, vous pouvez prendre connaissance des divers éléments constituant la centrale. La vue 0 vous donne une représentation du réservoir et vous renseigne sur l'état des pressions et températures du système de refroidissement principal. Vous pouvez ainsi régler les pompes et les valves.

La vue 1 permet d'observer et d'ajuster l'état des turbines, filtres et condensateurs. Un filtre au moins doit être activé pour autoriser la libre circulation d'eau. La mise en route de chaque pompe supplémentaire augmente son débit. Si par malchance le retour d'eau venait à être interrompu durant plus de quinze minutes (simulées), il vous faudrait au plus vite utiliser le système de refroidissement d'urgence pour éviter une trop grande montée en température.

La vue 2 montre le cœur atomique. Elle vous renseigne aussi sur le nombre de pompes demandées pour une stabilisation cor-

rection radioactive sera alors d'importance. Le tableau de maintenance (vue 4) vous renseigne sur les systèmes défectueux et vous permet heureusement de procéder à leur réparation.

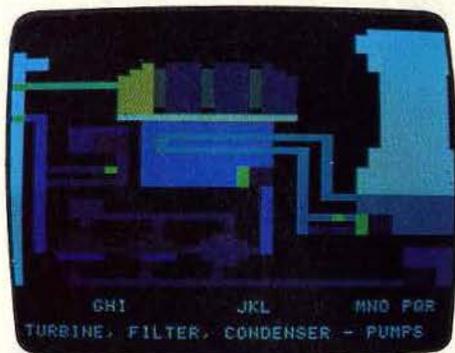
Le tableau 5 analyse votre production et vous donne votre bilan financier. Il ne suffit pas en effet de parvenir à maintenir la centrale en état, il faut encore qu'elle s'avère rentable. Pour cela, vous devez produire au moins 1 mégawatt par millier de dollars dépensés. Si vos comptes sont vraiment trop déficitaires, la centrale sera tout bonnement fermée. Mais cette production électrique doit aussi s'adapter à la demande, qui change d'heure en heure et peut varier de 100 à 1 000 mégawatts.

Le tableau 6 résume l'état des jauges et des témoins concernant l'ensemble de la centrale. Mais attention, les témoins eux-mêmes peuvent tomber en panne et vous devrez procéder à des vérifications régulières et éventuellement à des réparations. Vous vous apercevrez que vous aurez déjà du mal à coordonner le tout sans panne mais que l'ambiance devient franchement dramatique pour peu que les organes importants se mettent à lâcher. Une fabuleuse simulation qui vous fera trembler devant votre écran. (Disquette Muse, pour Apple II).

**« Le Pays des merveilles », le moteur à explosion :** grâce à ce logiciel, les moteurs à explosion, qu'ils soient à deux ou quatre temps, dévoilent leurs secrets. Une présentation animée explique le fonctionnement de ces deux types de moteurs, de façon

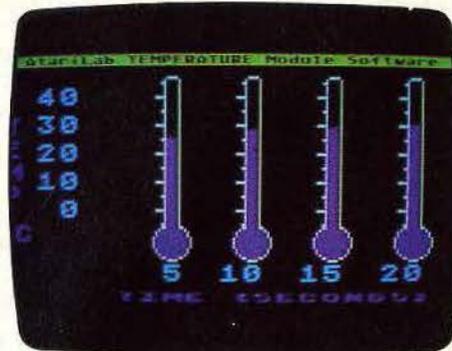
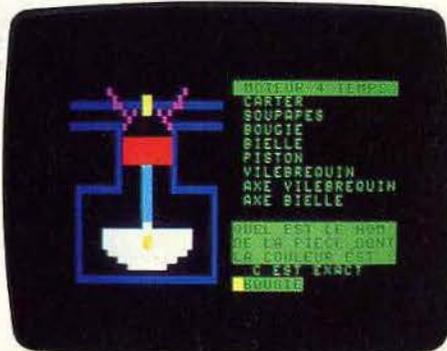
claire et simple. « Le moteur à explosion » reprend le même principe qu'« écologie cycle de vie », avec ses chargements successifs, et sa construction en deux parties, « enseignement » et « tests ». Mais ici, le graphisme et l'animation apportent l'essentiel pour la compréhension du fonctionnement. Et la définition moyenne est suffisante pour schématiser le moteur. Les questions posées en fin de parcours profitent elles aussi des possibilités offertes par l'illustration, grâce à l'utilisation de couleurs pour reconnaître les différentes pièces du moteur. Compte tenu des capacités de l'Alice 4 K, « Le moteur à explosion » est réussi. On pourra seulement lui reprocher une durée de vie réduite, inconvénient commun à tous les logiciels « fermés ». (Cassette Infogrames, pour Alice).

**Atarilab - Module température :** Atarilab est une initiative encore unique dans le domaine de la micro-informatique familiale de grande diffusion. Atarilab est en effet beaucoup plus qu'un simple logiciel. C'est



recte de la température. Plus cette température est élevée, plus la centrale fournit d'électricité. Mais vous ne devez bien sûr pas dépasser certaines limites, si vous ne voulez pas vous exposer à de sérieux problèmes (mieux vaut rester aux alentours de 500 degrés).

Le compartiment des pompes (vue 3) donne de précieuses indications globales. En effet ces pompes drainent dans deux cuves l'eau accumulée sur le sol de la chambre des pompes. Prenez garde que les cuves ne débordent pas car le risque de contamina-

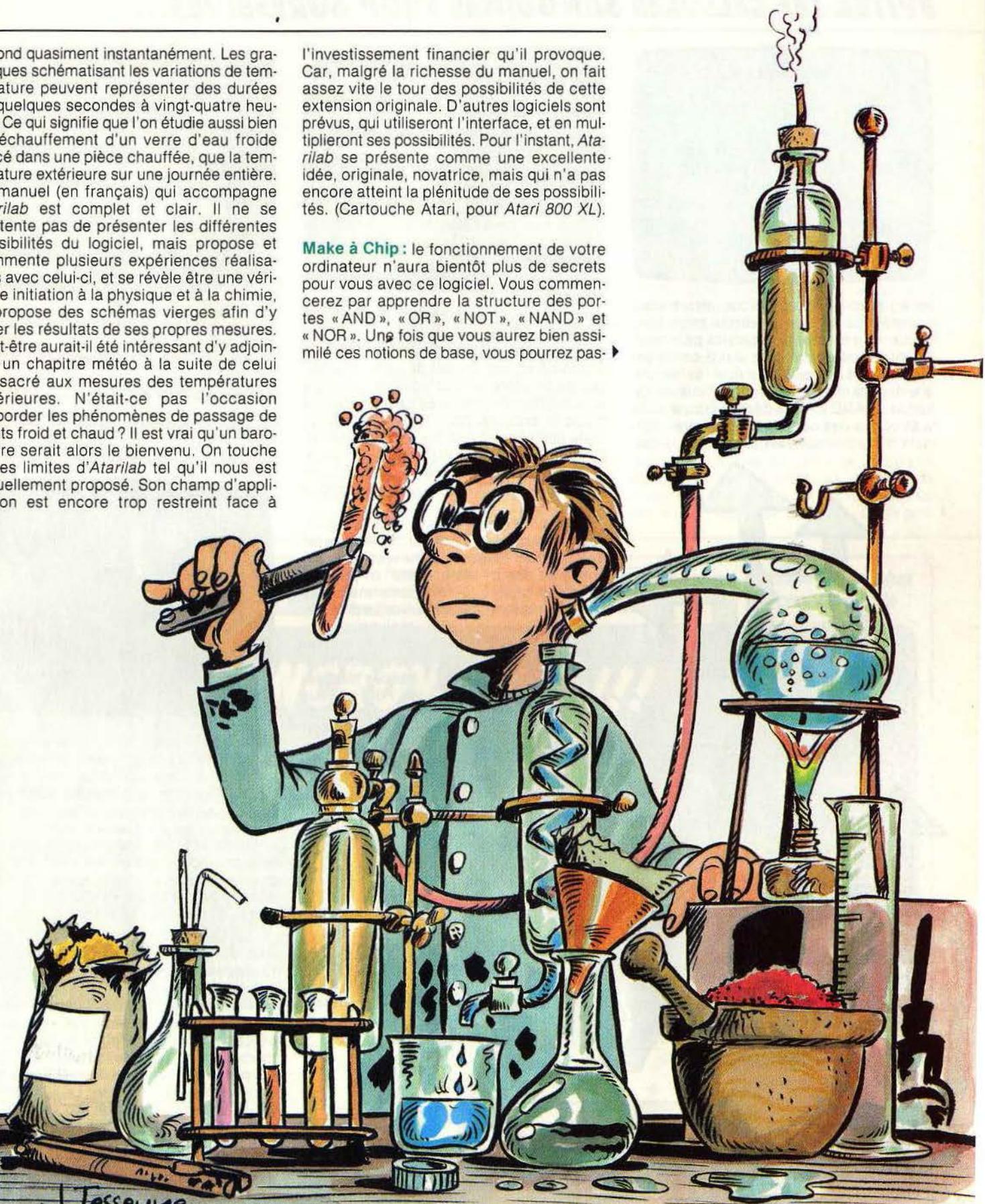


une extension qui offre des sens à l'ordinateur. Celle-ci comprend une interface multi-usages, un logiciel sous forme de cartouche, et des accessoires : ici deux thermomètres. Un classique à mercure, et un autre qui se branche sur l'interface. Ce dernier permet de visualiser à l'écran les températures qu'il relève. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire. Mais l'ordinateur entre alors dans la danse. Il mémorise les informations, fabrique automatiquement des courbes. Le thermomètre, s'il n'est pas d'une précision totale, est par contre très sensible, et

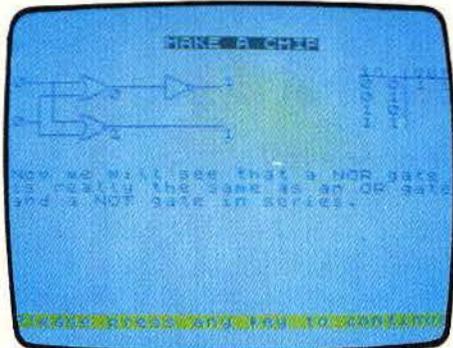
répond quasiment instantanément. Les graphiques schématisant les variations de température peuvent représenter des durées de quelques secondes à vingt-quatre heures. Ce qui signifie que l'on étudie aussi bien le réchauffement d'un verre d'eau froide placé dans une pièce chauffée, que la température extérieure sur une journée entière. Le manuel (en français) qui accompagne *Atarilab* est complet et clair. Il ne se contente pas de présenter les différentes possibilités du logiciel, mais propose et commente plusieurs expériences réalisables avec celui-ci, et se révèle être une véritable initiation à la physique et à la chimie, et propose des schémas vierges afin d'y noter les résultats de ses propres mesures. Peut-être aurait-il été intéressant d'y adjoindre un chapitre météo à la suite de celui consacré aux mesures des températures extérieures. N'était-ce pas l'occasion d'aborder les phénomènes de passage de fronts froid et chaud ? Il est vrai qu'un baromètre serait alors le bienvenu. On touche ici les limites d'*Atarilab* tel qu'il nous est actuellement proposé. Son champ d'application est encore trop restreint face à

l'investissement financier qu'il provoque. Car, malgré la richesse du manuel, on fait assez vite le tour des possibilités de cette extension originale. D'autres logiciels sont prévus, qui utiliseront l'interface, et en multiplieront ses possibilités. Pour l'instant, *Atarilab* se présente comme une excellente idée, originale, novatrice, mais qui n'a pas encore atteint la plénitude de ses possibilités. (Cartouche Atari, pour Atari 800 XL).

**Make à Chip :** le fonctionnement de votre ordinateur n'aura bientôt plus de secrets pour vous avec ce logiciel. Vous commencerez par apprendre la structure des portes « AND », « OR », « NOT », « NAND » et « NOR ». Une fois que vous aurez bien assimilé ces notions de base, vous pourrez pas-



## ÉVITEZ LES CELLULES SANGUINES TROP AGRESSIVES...



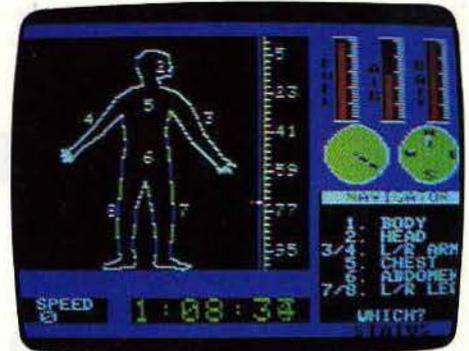
ser au chapitre suivant. Vous verrez alors comment connecter les portes entre elles de manière à créer des circuits plus complexes. Vous apprendrez aussi comment chaque type de porte peut être réalisé uniquement par la combinaison judicieuse de portes « NAND ». Vous découvrirez ensuite la structure des circuits à « mémoire » (circuits bi-stables par exemple). Dans la der-

nière partie, vous pourrez laisser libre cours à votre inspiration et créer le circuit que vous désirez. Il pourra contenir jusqu'à douze portes logiques et acceptera quatre entrées et quatre sorties. Une fois que vous aurez terminé, le programme testera votre circuit pour vérifier sa validité, et vous autorisera à le corriger le cas échéant. Si tout va bien, vous pourrez ensuite établir la table de vérité de ce circuit. Un programme correct d'initiation à l'électronique. (Cassette Incognito Vidéo 107 Informatique, pour Spectrum 48 K).

**Microbe :** le plus souvent à la suite d'un accident, une personne est victime d'un grave problème de caillot sanguin ou d'hémorragie siégeant au niveau d'une artère cérébrale. Du fait de cette localisation particulièrement critique, la chirurgie et la médecine classiques ne peuvent être d'aucun secours pour tenter de sauver cette personne. Aussi, les spécialistes ont-ils décidé de tenter l'impossible. Un sous-marin va être miniaturisé et introduit dans le courant artériel. Le voyage fantastique commence.

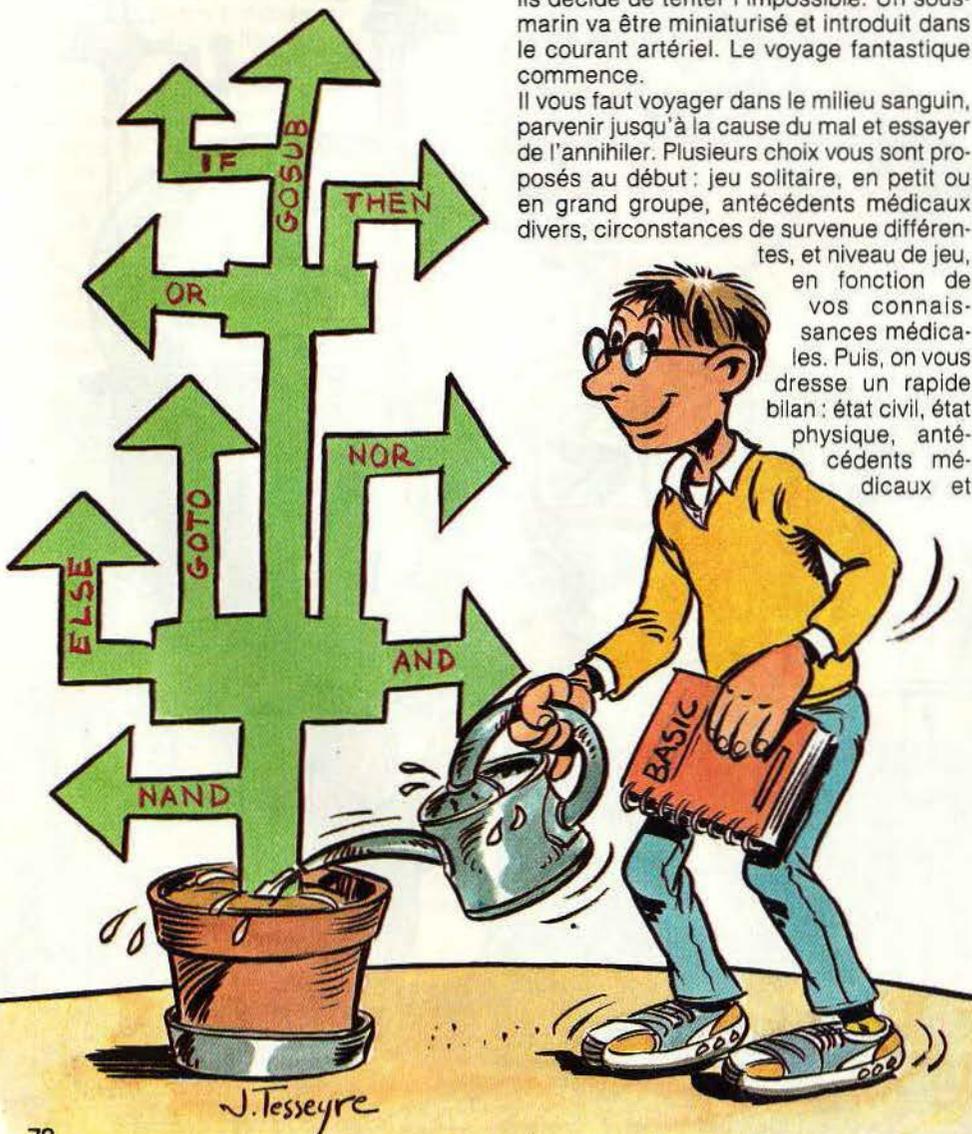
Il vous faut voyager dans le milieu sanguin, parvenir jusqu'à la cause du mal et essayer de l'annihiler. Plusieurs choix vous sont proposés au début : jeu solitaire, en petit ou en grand groupe, antécédents médicaux divers, circonstances de survenue différentes, et niveau de jeu, en fonction de vos connaissances médicales. Puis, on vous dresse un rapide bilan : état civil, état physique, antécédents médicaux et

allergiques du patient. Il ne vous reste plus qu'à subir le protocole de miniaturisation et démarrer sans plus tarder cette singulière aventure. Vous pouvez vous informer à tout moment de l'état de votre patient de manière à pouvoir prendre au plus tôt les mesures nécessaires. Il ne servirait à rien en effet de parvenir au but, si votre blessé est déjà décédé depuis longtemps. Pour vous aider, vous pouvez consulter la bibliothèque du sous-marin, assez fournie, qui vous renseigne sur la fonction des organismes sanguins que vous cotoyez et sur l'effet des thérapeutiques dont vous disposez. Un atlas anatomique vous permet de vous guider plus facilement dans cette véritable jungle que constitue l'enchevêtrement des vaisseaux. Mais il ne faut pas non plus perdre de vue que vous pilotez un engin mécanique, dont il faut surveiller les réserves d'oxygène (il serait dommage de périr asphyxié si près du but), de carburant et d'énergie. Fort heureusement, le sous-marin contient tout ce qu'il faut pour rechar-



ger ces différents éléments, mais n'oubliez pas de le faire à temps. Vous guiderez votre engin en évitant soigneusement qu'il ne heurte les parois ou certaines cellules sanguines particulièrement agressives. Vous verrez que vous aurez bien du mal à coordonner le tout et cela même au niveau le plus simple. Un très intéressant jeu, qui pourra vous faire découvrir quelques notions de médecine et d'anatomie. (Disquette Synergistic/Software, pour Apple II).

**« Le Pays des merveilles », biologie :** l'existence même de ce logiciel — comme celui de son frère de collection « technologie » — relève de l'exploit. Ils tournent en effet tous deux sur *Alice 4 K* ! Réussir un programme qui se tient en si peu de place mémoire n'est pas une mince affaire. Ceux qui possèdent un *Alice* en version de base en savent quelque chose. La bibliothèque pour cette machine n'est pas particulièrement fournie. Pour contourner la difficulté, Infogrames a réalisé un programme découpé en pages. Ce choix oblige plusieurs chargements successifs au fur et à mesure que l'on avance dans le logiciel,





mais cette contrainte ne pèse pas trop, car chaque chargement s'effectue très rapidement. L'éditeur définit ses cassettes *Le Pays des merveilles* comme « la première encyclopédie française sur micro-ordinateur ». Cette dénomination reste certainement un peu prétentieuse, mais elle résume bien la philosophie de « Biologie » dont le sous-titre est « Ecologie, cycle de vie ». La part didactique est prépondérante, avec des explications par textes et illustrations. On découvre ainsi le principe de base du cycle de la vie, qui se résume par « rien



ne disparaît, tout se transforme ». A titre d'exemple le lièvre mange de l'herbe, le renard mange le lapin, mais une fois mort, le renard servira d'engrais à la terre sur laquelle pousse l'herbe qui nourrit le lièvre... Plusieurs cycles sont présentés et commentés. Les illustrations, au graphisme assez sommaire, ne possèdent qu'un intérêt d'agrément. A la fin de la présentation, une série de questions permet de tester compréhension et connaissance du sujet. Il faut reconnaître que le cycle de la vie n'est pas analysé en détail, et que la polu-

tion est abordée rapidement. L'idée de départ de ce logiciel est bonne, mais le résultat n'est pas véritablement probant. (Cassette Infogrames, pour *Alice*).

**Carte du ciel :** allons droit au but, à la principale qualité de ce logiciel : il montre le ciel tel qu'il se présente à un endroit et à une date donnés, à l'heure près. Il est ainsi très facile de visionner par exemple les étoiles telles qu'elles se présenteront le 10 juin 1985, à Paris, à minuit. Et si l'envie vous prend de passer une nuit blanche à contempler la voûte céleste, rien de plus facile. Il suffit d'avancer heure par heure, et vous verrez la course des constellations au cours de la nuit, certaines apparaissant, les autres allant se coucher au-delà de l'horizon. Et si vous ne voulez à aucun prix vous séparer de l'une d'elles, rien de plus facile. Il suffit de se déplacer de quelques milliers de kilomètres dans la direction appropriée pour retrouver cette constellation.

Avec *Carte du ciel*, ce genre de voyage ne dure que quelques secondes, le temps de chercher et de rentrer les coordonnées du lieu où l'on désire se « rendre ». Cette pos-

# VIDEOSHOP



251, bd Raspail, 75014 Paris. M° 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 !**

## INCROYABLE !!!

- |   |  |
|---|--|
| • ATARI 600 XL + moniteur monochrome _____ 1490 F   | • AMSTRAD CPC 664 + moniteur monochrome _____ 4490 F       |
| • COMMODORE PLUS/4 + moniteur monochrome _____ 2990 F<br>(4 logiciels intégrés, tableur, traitement texte, gestion de fichiers, graphiques) | • EXELVISION EXL 100<br>+ moniteur monochrome _____ 3250 F |
| • COMMODORE 64 + moniteur couleur _____ 4490 F  | • LANSAY 64 _____ 2990 F                                   |

**Disponible : lecteurs de disquettes**

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| • ATARI 1050 _____ 1990 F     | • AMSTRAD _____ 2490 F  |
| • COMMODORE 1541 _____ 2560 F | • ADAM CBS _____ 3250 F |

**BON DE COMMANDE** à adresser à **VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS**

Designation des articles demandés

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.

• \_\_\_\_\_ F  
• \_\_\_\_\_ F  
• \_\_\_\_\_ F  
• \_\_\_\_\_ F  
Frais de port \_\_\_\_\_ 40 F  
Total TTC \_\_\_\_\_ F

TL 22  
ABP

TL 21

## UN ALLER SIMPLE POUR LE (SEPTIÈME ?) CIEL...

sibilité de choisir « son » ciel est très importante, car elle facilite ensuite l'observation réelle, qui constitue la finalité de tout logiciel de ce type. Ce choix engendre bien sûr un inconvénient. Le ciel est présenté à l'écran dans son intégralité, ce qui donne



une impression d'étréitesse. Mais la précision obtenue reste convenable, puisque ce logiciel contient en mémoire 613 étoiles, dont 80 sont nommées, 88 constellations, 22 étoiles doubles observables aux jumelles et 21 objets célestes (nébuleuses, galaxies). D'autre part, les étoiles sont présentées symboliquement selon la force de leur éclat, et une fonction « zoom », permet d'obtenir le grossissement d'une constellation pour l'observer en détail, avec l'ensemble des étoiles qui la composent et leur nom. Pour conserver une bonne lisibilité, les astres ne sont repérés que par une lettre, le nom complet se trouvant dans un cartouche annexe. Pour certaines commandes, l'emploi du crayon optique facilite encore l'utilisation. Ainsi pour grossir une constellation, il suffit de la pointer. Les heures de lever et coucher du soleil et de la

lune n'ont pas été oubliées, pas plus que les phases de cette dernière.

Les possibilités offertes par *Carte du ciel* sont donc très intéressantes, surtout lorsqu'on sait que ce logiciel tourne aussi bien sur MO 5, TO 7/70 et surtout sur TO 7 avec extension 16 K. Cette volonté de compatibilité a dû obliger les concepteurs à des choix difficiles, et à une simplification de certains éléments. On aimerait bien sûr un plus grand nombre d'étoiles nommées, éventuellement accompagnées de petits commentaires sur leurs caractéristiques (taille, âge, distance de la terre, etc.). Mais dans ce cas, les possesseurs — nombreux — du « vieux » TO 7 se seraient sentis lésés. Le choix d'Answare se justifie pour cette raison. (Cassette Answare, pour TO 7 + 16 K, TO 7/70 et MO 5).

**Astronome :** ce logiciel intéressera toutes les personnes férues d'astronomie ou simplement désireuses d'en connaître un peu plus sur les planètes et les étoiles qui nous entourent. Une fois le programme chargé, six options sont disponibles.

La première permet de changer l'heure et le lieu d'observation. Au départ, le programme est réglé au 1<sup>er</sup> janvier 1984, à Londres, à 23 heures GMT. Les calculs ont déjà été effectués dans cette option, ce qui vous fera gagner un temps précieux lors de la première approche de ce programme. En effet, malgré le recours à une routine en langage machine, il lui faut onze minutes pour recalculer complètement la position des 1 090 étoiles incluses dans les vues célestes. Cette option vous indique par la même occasion la correspondance entre heure G.M.T. (heure de Greenwich) et heure sidérale locale.

La seconde et la troisième option vous permettent de calculer les coordonnées équatoriales du soleil, de la lune, des planètes du système solaire, ainsi que des astéroïdes et des comètes. Elles peuvent ainsi être rapportées sur la carte du ciel ou sur les vues nocturnes.

L'option 3 donne en outre la distance et le semi-diamètre du soleil et des planètes.

L'option 4 est sans doute la plus intéressante. Elle trace les étoiles qui se trouvent au-dessus de l'horizon au moment et à l'endroit choisi dans l'option 1. Le ciel nocturne est divisé en cinq parties pour l'affichage : vues en direction des quatre points car-



## JOUER AU PENDU SUR BETELGEUSE OU SIRIUS...

dinaux et vue directement au-dessus de vous. Une fois les étoiles affichées, vous pouvez demander au programme de vous tracer la silhouette d'une ou plusieurs des quatre-vingt huit constellations, pour peu qu'elles puissent être observables sur la vue choisie. Vous pouvez y projeter la position du soleil, de la lune, des planètes. L'option 5 vous aide à observer certaines



régions du ciel d'une manière plus approfondie. Vous avez le choix entre 362 secteurs différents et vous disposez des mêmes facilités que dans l'option précédente. L'option 6 offre deux possibilités supplémentaires. Tout d'abord, vous pouvez observer sur un diagramme animé la course des planètes. Ensuite, elle autorise le calcul des heures de lever et de coucher de tout corps, vu d'une position spécifique. Un très bon logiciel d'astronomie, qui vous fera découvrir « tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les étoiles sans jamais oser le demander ». (Cassette Semaphore, pour Spectrum 48 K).

**Microciel** : ce logiciel est construit en trois parties. Tout d'abord une représentation graphique du ciel en neuf cartes, puis un jeu de pendu sur les étoiles, enfin une série de questions destinées à tester ses connaissances.

La première partie est la plus intéressante, puisqu'il s'agit de partir à la découverte du ciel. Chaque carte se construit en trois fois. Les étoiles apparaissent d'abord, sans aucune indication. Une pression sur la barre d'espacement, et voilà les traits qui relient les étoiles d'une même constellation. En dernière étape, les noms des étoiles et des constellations viennent s'inscrire. Ce passage progressif de la carte muette à celle détaillée est l'un des atouts de ce logiciel. Le néophyte se précipitera sur la carte complète pour apprendre à reconnaître Bételgeuse, Vega ou Sirius. Plus tard, il s'arrêtera à la première ou la seconde étape, pour tenter de nommer les 250 étoiles et les 47 constellations cartographiées. Ce nombre important est obtenu grâce à neuf cartes différentes. Ce choix présente l'avantage de représenter le ciel avec précision. En contre-partie, on ne dispose pas d'une vue d'ensemble, ce qui nuit à la compréhension. L'idéal est d'utiliser *Microciel* de nuit, et de ne pas hésiter à sortir, pour mettre immédiatement en pratique ses connaissances fraîchement acquises, et surtout de « relier » les cartes les unes aux autres. Ce découpage du firmament en tranches permet également d'éviter une difficulté majeure inhérente au thème du

logiciel. La voûte céleste se modifie d'une heure sur l'autre, d'un jour sur l'autre. Cela n'empêche pas une certaine frustration, chaque écran restant « iréel ».

La deuxième partie de *Microciel* est sans surprise. Elle offre la possibilité, en s'amusant au bon vieux « pendu », d'apprendre le noms des étoiles. Si l'on ne trouve pas, l'ordinateur donne quelques éléments pour ▶



## ÊTES-VOUS NÉ SOUS UNE BONNE ÉTOILE ?

aider à trouver la réponse. Petit à petit, on pourra apprendre les qualités des principales étoiles. Encore faut-il ensuite être capable de les « accrocher » à leur place... La dernière partie est consacrée à des tests de connaissance. Par exemple : « dans quelle constellation se trouve Bételgeuze ?



Il est ensuite possible de faire apparaître directement la carte correspondante pour visualiser le tout. *Microciel* ne cache donc pas sa volonté pédagogique, et remplit honorablement son contrat. (Cassette Marco Polo pour Oric/Atmos).

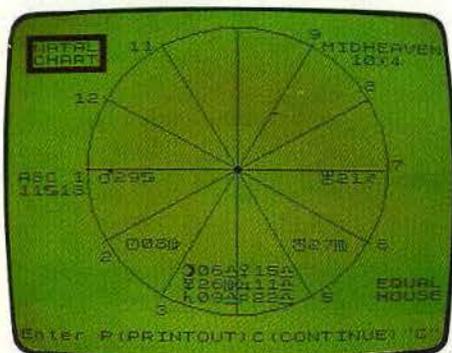
**Stargazer Secrets** : écrit par un astrologue professionnel, ce logiciel se propose de vous faire découvrir les principaux aspects de votre personnalité. D'utilisation très simple même pour un novice dans cette difficile science, il suffit de fournir au programme le nom, la date, l'heure et le lieu de naissance de la personne que vous vous proposez d'étudier. L'heure doit être indiquée en heure GMT (heure de Greenwich). Pour les personnes nées en France, il faut donc retrancher une heure en hiver et deux heures en été ou simplement une heure quelque soit la saison si la date de naissance est antérieure au changement d'horaire d'été. Le lieu de naissance est fourni sous la forme de degrés et minutes de longitude et latitude. La consultation d'un atlas vous permettra de retrouver rapidement ces données. Une fois ces informations connues du programme, celui-ci va se mettre à calculer la position des planètes à l'heure dite, ce qui lui prend environ

deux minutes. Il affiche la carte du ciel, et vous renseigne sur l'ascendant et le milieu du ciel, mais non sur votre signe astrologique, qu'il est facile de trouver dans de multiples revues. Le tableau suivant vous donne la position exacte des planètes à la naissance et leur correspondance avec les maisons. Mais seules les personnes ayant quelques connaissances en astrologie pourront en tirer profit. Fort heureusement, le programme va ensuite analyser tous les aspects de votre personnalité, planète par planète et vous en donner une description assez détaillée. Pour finir il effectue une sorte de synthèse qui constitue votre ligne directrice, laquelle peut d'ailleurs se trouver en contradiction avec l'un des points d'analyse précédent, du fait des forces antagonistes. L'option « copy » vous permettra, si vous disposez d'une imprimante, d'obtenir un rapport écrit. La dernière partie du programme est plus spécialement destinée aux novices et renseigne



J. Tesseyre

## POUR ACQUÉRIR LA SAGESSE ANCESTRALE DE L'EMPIRE DU MILIEU..



brèvement sur le sens général des maisons et des planètes. Un bon logiciel, qui intéressera certainement nombre de vos amis. (Cassette C.R.L., Pluto, pour Spectrum 48 K).

**Astrologie chinoise:** le Yi-King ou Yi-Ching, est empreint de la sagesse ancestrale de l'Empire du Milieu. Il rend ses oracles sous forme de phrases sibyllines, qui sont pourtant interprétables par tous ceux qui veulent s'en donner la peine. L'origine

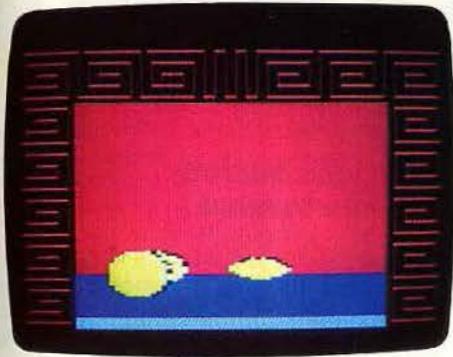
du Yi-King se perd dans la nuit des temps, puisqu'il est antérieur même à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. Autrefois, les Chinois consultaient des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ceux-ci interprétaient des hexagrammes formés par des jets successifs de trois pièces. Les combinaisons de « pile » et de « face » correspondent à des oppositions Ying-Yang, qui parlent aux initiés. Aujourd'hui, les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, en compulsant d'épais ouvrages. Ce pensum est désormais inutile, grâce à *Asstrologie chinoise*, que Tilt a vu en version de travail et vous présente en exclusivité. ce logiciel utilise les moindres recoins de la mémoire du Commodore 64 pour y faire entrer des textes d'une longueur impressionnante, qui donnent à ce logiciel toute sa finesse et assurent le meilleur respect du véritable Yi-King. Les auteurs de Horoscope chinois ont voulu d'abord respecter la philosophie de cet horoscope. Les « oracles » rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un simple tirage aléatoire. Ils correspondent à ceux que rendrait un véritable adepte du Yi-King.



Que l'on adhère ou pas à cet art divinatoire, on ne peut que reconnaître le sérieux du logiciel et la sagesse de ses réponses. Sa mise en œuvre est simple. Après la page d'introduction, accompagnée d'une musique originale du compositeur Sylvain Lozac'h — initiative encore trop rare qu'il convient de souligner —, l'ordinateur vous demande votre date de naissance, afin de déterminer votre signe du zodiaque, ainsi que le jour et l'heure de la consultation. On passe ensuite au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire sou-

## 12 LOGICIELS SCIENTIFIQUES AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	THÈME	GRAPHISME	COMPLEXITÉ	ORIGINALITÉ	INTÉRÊT	PRIX
<b>ASTROLOGIE CHINOISE</b>	Conception Jawx	Cassette	C 64	Horoscope chinois	***	**	*****	*****	n.c.
<b>STARGAZER SECRETS</b>	C.R.L. Photo	Cassette	Spectrum	Astrologie	—	*****	*****	*****	100 F
<b>CARTE DU CIEL</b>	Answare	Cassette	TO 7	Astronomie	***	***	***	*****	195 F
<b>ASTRONOMIE</b>	Sémaphore	Cassette	Spectrum	Astronomie	***	*****	*****	*****	180 F
<b>MICROCIEL</b>		Cassette	Oric/Atmos	Astronomie	***	***	***	***	120 F
<b>SURVIVAL</b>	Five Ways	Cassette	Spectrum	Ecologie	***	***	*****	***	100 F
<b>BIOLOGIE</b>	Infogrames	Cassette	Alice	Ecologie	**	**	***	**	120 F
<b>ATARILAB</b>	AT	Cartouche	Atari XL/XE	Expériences sur la température	—	**	*****	*****	550 F
<b>MICROBE</b>	Supergistic Software	disquette	Apple II	Médecine	***	*****	*****	*****	n.c.
<b>THREE MILE ISLAND</b>	Muse-Soft	Disquette	Apple II	Simulation de fonction d'une centrale	*****	*****	*****	*****	700 F
<b>MOTEUR A EXPLOSION</b>	Infogrames	Cassette	Alice	Explication de fonction d'un moteur à explosion	***	***	**	***	120 F
<b>MAKE A CHIP</b>	Incognito	Cassette	Spectrum	Découverte de l'ordinateur	***	***	*****	*****	100 F

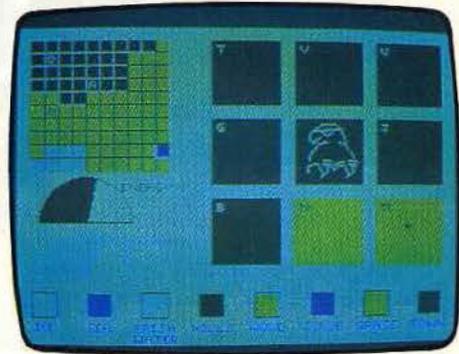


mettre à l'horoscope. Celui-ci répond après six jets, avec des phrases comme « Il faut aller jusqu'au bout de ce que l'on entreprend. La réussite vient à celui qui travaille. » Une nouvelle interrogation est, bien sûr, possible, afin de compléter l'oracle. Mais, attention, si l'on pousse les questions trop loin, le Yi-King risque de se bloquer, comme autrefois les moines refusaient de continuer leur interprétation si les questions allaient trop loin. *Astrologie chinoise* se présente comme un logiciel original. La part des graphismes est faible, du fait de l'importance du texte, ce qui

n'empêche pas un excellent rendu du lancement des pièces et une très belle présentation des phrases, en gros caractères originaux. Libre à chacun de croire à l'horoscope. Quant aux auteurs, ils n'ont pas résisté au désir de lui demander si le logiciel connaîtrait le succès. La réponse fut affirmative ! (Cassette pour Commodore 64).

**Survival** : certains principes d'écologie qui président aux destinées des animaux sauvages vont vous devenir familiers avec ce programme.

Vous avez le choix entre six modèles différents : faucon, rouge-gorge, lion, souris, mouche ou papillon. Vous commencez le jeu dans un environnement favorable à votre animal. Mais les choses vont rapidement se gâter. En effet, il faut échapper aux prédateurs qui vous guettent et savoir vous alimenter et boire de façon régulière pour conserver vos forces. Vous déplacez votre animal sur un écran quadrillé où sont représentés le terrain, les sources de nourriture, les points d'eau, et les animaux proches. A chaque tour, vous devez choisir la direction vers laquelle vous désirez vous rendre.



Bien évidemment, si vous êtes prédateur, vous devez réussir à capturer une proie et dans le cas contraire, vous devez fuir à tout prix la proximité des prédateurs de tous poils. Vous verrez que cela n'est pas facile dans un cas comme dans l'autre. Si tout va bien, vous parviendrez peut-être à faire mourir votre animal de vieillesse. L'idée de ce programme est intéressante mais le système utilisé pour le déroulement de la partie laisse à désirer. (Cassette Five Ways Software/Vidéo 107 Informatique, pour Spectrum 48 K). ■



# MICROSTORY

**DISPONIBLES**

## COMMODORE

64 Péritel + lecteur de K7 + manette de jeux + un jeu 2.990 F.  
Lecteur disques 2.550 F.  
Commodore 64 + lecteur disques 5.100 F

## ATARI

800 XL 1.650 F. Lecteur disques 2.050 F.

## AMSTRAD

Monochrome et couleur · super promotion nous consulter

## NOUVEL AMSTRAD

Avec lecteur disque incorporé.

Vente par correspondance  
Crédit immédiat CREG

**DISQUETTES U.S.**  
5,1/4 : 119 F

**MICROSTORY**

**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  
LA DOCUMENTATION SUR VOTRE CLUB   
JE DESIRE RECEVOIR :  
VOTRE CATALOGUE DES PRIX   
NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL : \_\_\_\_\_  
VILLE : \_\_\_\_\_

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

11/1 06/85

## SCOOP

## PROFESSION REPORTER

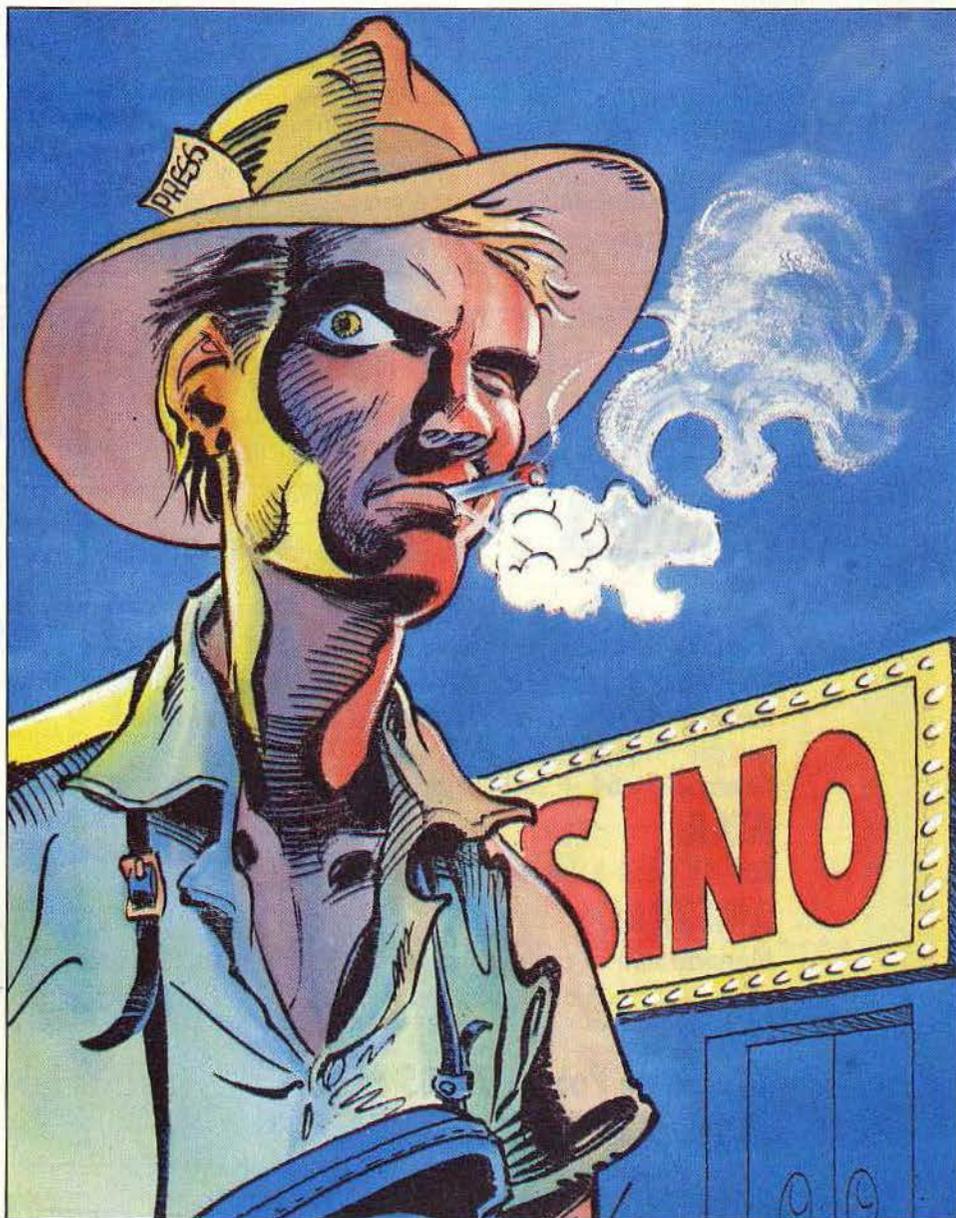
Réalisez le scoop de votre vie en retrouvant un espion international. Vos ennemis : le temps, les services secrets et votre rédacteur en chef qui veut des résultats im-mé-dia-te-ment ! Foncez ! Sinon c'est la porte...

*Scoop* est un nouveau logiciel de jeu d'aventure sur *Apple* en français. Ses auteurs, Arnaud Lerondeau et Pascal Vielhescaze, séduits par le style de *Masquerade* (voir *Tilt* n° 18), ont voulu créer un logiciel de la même veine, où il ne suffit pas de se déplacer et de récupérer, plus ou moins au hasard, les différents objets que l'on peut trouver, mais plutôt un jeu où la réflexion serait maîtresse. Et ils y ont parfaitement réussi. Ici pas de pièges peu prévisibles ne servant qu'à retarder l'avance du joueur et n'apportant aucun intérêt supplémentaire au jeu. Vous pourrez vous déplacer librement dans un périmètre donné. Mais si vous n'êtes pas parvenu à utiliser certains des indices, vous serez rapidement limité.

Vous incarnez un journaliste n'ayant pas eu jusqu'à présent beaucoup de réussite. Votre patron commence à en avoir sérieusement assez de cet état de chose. Aussi, lorsqu'il apprend qu'un espion international s'est réfugié en ville, décide-t-il de vous donner votre dernière chance. Soit vous parvenez à le retrouver et à réaliser le scoop de votre vie, soit votre patron, lassé de vous payer sans grand résultat s'empressera de vous jeter à la porte. Malheureusement, vous n'êtes pas le seul à être informé de la présence de l'espion et les Services secrets risquent de mettre leur grain de sel. Il faut les éviter à tout prix si vous ne voulez pas voir votre mission échouer prématurément. Par où allez-vous commencer ? Eh bien, par sortir du bureau du patron car il a autre chose à faire qu'à vous regarder et vous n'y trouveriez d'ailleurs rien d'intéressant. Je vous rappelle que vous êtes journaliste de profession. Mais pour l'instant, vous ne possédez rien encore qui puisse le prouver. Commencez par rechercher votre carte de presse. Bien évidemment, elle n'est pas où on pourrait s'attendre à la trouver. La femme de ménage a décidément la mauvaise habitude de ranger n'importe où ce qui lui tombe sous la main. Munissez-vous ensuite de l'attirail du parfait reporter. Je vous laisse deviner ce qui vous sera le plus utile. Vous allez maintenant pouvoir quitter l'immeuble du journal et commencer votre enquête. Comme pour tous les jeux d'aventure, dressez une carte des lieux visités, elle vous permettra de revenir plus rapidement sur certains lieux. Parfois votre attention sera attirée par

un objet ou un endroit particulier. En fait dans certains cas, il ne s'agit que d'une ruse pour vous polariser sur quelque chose d'inutile au lieu de vous laisser chercher là où cela serait plus profitable. Lorsque vous arriverez devant le casino, ne vous désespérez pas devant l'insistance du portier à refuser l'entrée à toute personne qui ne por-

terait pas de cravate. Vous êtes d'un style plutôt décontracté, et cet accessoire vous a toujours semblé inutile. Ne cherchez pas à parcourir la ville pour tenter d'en acheter une, vous n'y parviendrez pas. Mieux vaut penser aux avantages que vous procurent votre profession car c'est par ce biais que vous arriverez à rentrer au casino.



## ADVENTURE WRITER

# HISTOIRE D'HISTOIRES

**Jouer avec les logiciels des autres, c'est bien. Créer ses propres softs, c'est mieux... Adventure Writer résout vos problèmes en vous permettant de réaliser des jeux en assembleur sans connaître l'assembleur.**

Une fois dedans, faites ce que les gens font d'habitude dans un casino : jouez. Vous verrez que cela en vaut la peine. Le portier de l'hôtel est lui plus difficile à convaincre. Vous devrez lui causer un grand étonnement pour qu'il accepte de vous laisser entrer. Un petit tuyau en passant : le journal que vous aurez acheté au kiosque n'est pas étranger à ce revirement. Bien d'autres embuches vous attendent sur la longue route qui mène au succès. Nous vous laissons les découvrir tout seul pour ne pas vous gâcher le plaisir du jeu.

Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue de la manière habituelle : verbe puis complément. Le vocabulaire est riche de deux cents mots environ et ne contient donc pas beaucoup de synonymes. Aussi voilà une petite astuce qui vous fera gagner un peu de temps. Testez d'abord le verbe seul. S'il



Scoop

n'est pas connu, le programme vous répondra : « c'est impossible pour l'instant ». Si au contraire il fait partie du lexique, vous aurez droit à la réponse : « je comprends, mais soyez plus précis ». Joignez ensuite un complément à un verbe connu, et vous saurez alors s'il fait partie du vocabulaire du programme. Le dialogue peut aussi s'effectuer en partie grâce à la souris, simplifiant ainsi la procédure, ce qui constitue une grande première pour un jeu d'aventure.

Ce logiciel, servi par des graphismes de qualité, est l'un des meilleurs en français que nous ayons eu l'occasion de tester sur cette machine. Vu sa difficulté, vous risquez fort d'être tenu en échec durant de longues semaines avant de réussir votre scoop. (Disquette Loriciels, Apple II. Prix : 395 F.)

Ce logiciel n'est pas un jeu, mais un programme qui permet de créer votre propre jeu d'aventure, en langage assembleur. Rassurez-vous, il n'est pas besoin de connaître ce langage pour y parvenir. La procédure est relativement simple, mais demande toutefois à être suivie pas à pas si vous voulez obtenir de bons résultats dès le début. Avant toute chose, il faut que votre scénario soit déjà complètement prêt. En particulier, vous devez dresser un plan détaillé des lieux visités, en leur attribuant à chacun un numéro et inventorier les objets que l'on pourra y découvrir. Puis, vous devez déterminer les possibilités de passage d'un lieu à l'autre. Ensuite, il vous faut dresser la liste complète du vocabulaire compris par le programme. N'oubliez pas d'introduire un certain nombre de synonymes, de manière à faciliter le dialogue au moment du jeu. Enfin, prévoyez toutes les actions possibles conduisant à une situation donnée.

Il est bien évident que le programme ne pourra vous être d'aucune aide à ce niveau et que seule votre imagination sera sollicitée. Soyez logique avec vous-même et réfléchissez à ce que vous feriez dans une même situation. Evitez si possible l'introduction du facteur chance, qui ne fait que retarder la découverte de la solution sans améliorer le scénario. En revanche il est grandement recommandé de prévoir certaines catastrophes qui s'abatront sur les malheureux aventuriers, s'ils n'ont pas suivi des critères rigoureux de logique. Plutôt que de les faire mourir dans ce cas, il est beaucoup plus intéressant de préparer un piège d'où ils ne pourront s'échapper qu'en faisant preuve de sagacité ou en répondant correctement à une énigme par exemple. Vous pouvez aussi tenter d'attirer leur attention sur un objet ou un lieu en fait sans utilité pour la solution. Laissez aller votre imagination, et vous verrez que vous serez vous-même surpris par vos possibilités dans ce domaine. Il va maintenant falloir transcrire cette aventure sur l'ordinateur. Pour vous entraîner, il est recommandé, si vous utilisez ce programme pour la première fois, de commencer par créer la mini-

aventure donnée en exemple dans le manuel. Tout d'abord, choisissez l'option « Descriptions d'emplacements ». Elle vous autorisera à insérer ou à remplacer une description. Vous pouvez mettre votre texte en valeur en affichant certains mots en inverse. Au stade suivant, vous définissez la façon de se déplacer d'un lieu à l'autre. Pour cela, vous devez taper pour chaque lieu la liste des codes. Ainsi « MONTO E 5 » signifiera qu'à partir de la pièce où vous êtes, il faut monter pour aller dans la pièce O et aller à l'Est pour parvenir à la pièce 5. Vous allez maintenant entrer la description des objets, puis leur attribuer un emplacement au départ. Ensuite, vous devez saisir le vocabulaire du programme. Celui-ci est déjà riche d'emblée de trente mots. Ceux qui sont quasi obligatoires. En particulier, les options de sauvegarde et de rechargement d'un jeu en cours d'aventure sont déjà inclus dans le programme. Pour rentrer de nouveaux mots, taper les quatre premières lettres du mot, suivies de son numéro de code. Les termes ayant le même code seront considérés comme synonymes aussi faites attention et surtout évitez les fautes d'orthographe qui bloqueraient le déroulement normal de l'aventure.

Nous allons aborder ensuite la phase la plus complexe de cette création : la saisie de la table des actions. Cette table définit toutes les actions possibles du joueur dans un lieu donné et s'il faut que certaines conditions préalables soient réalisées pour que l'action se produise. Ainsi pour que notre aventurier puisse ouvrir le coffre avec la clé et seulement dans ce cas, vous devez taper « 1 OUVR COFFR » pour donner les conditions de cette ouverture, puis taper « PRESENT 7 PORTER 6 DETRUIRE 7 CREER 5 CREER 2 CHAN 30 50 DECR ». En plus clair, cela signifie que l'objet 7 (coffre fermé) doit être présent, que l'aventurier doit posséder l'objet 6 (clé), à ce moment le programme doit détruire 7 (coffre fermé), créer 5 (coffre ouvert), créer 2 (joyau), augmenter le score (emplacement 30) de 50 % et enfin décrire le tout ! Autant vous dire que c'est surtout à ce stade que se produiront les erreurs et qu'il faudra donc être particulièrement



rement vigilant. Pour rendre le jeu encore plus attrayant, vous pouvez introduire des messages qui seront affichés dans certaines conditions, limiter le nombre d'objets pouvant être transportés en même temps et limiter aussi le nombre d'actions totales. (soif, faim, épuisement d'énergie ou autre). Enfin, n'oubliez pas d'indiquer au programme les conditions de réussite ou sinon, l'aventure n'aurait pas de fin. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder ces données sur une disquette préalablement formatée et à essayer le jeu, ce qui constitue et de loin la phase la plus longue. Si vous avez repéré des erreurs ou si vous désirez seulement compléter votre aventure, rien de plus facile. Il suffit en effet de revenir dans l'éditeur, de modifier ou de compléter les données comme précédemment et de les sauvegarder de nouveau.

Une aventure complète est déjà présente sur la disquette. Vous incarnez Samec et vous devez récupérer dans le château sinistre de Vygors, le sorcier, l'orbe qu'il a dérobé. Cette aventure n'est pas très passionnante, mais a le mérite de constituer une bonne initiation pour ceux qui ne seraient pas encore familiarisés avec ce genre de jeu. Au total, un logiciel intéressant de création de jeu d'aventure, francisé dans certaines versions. Regrettons seulement l'impossibilité d'associer une image graphique à la description des lieux visités. (Disquette Codewriter, Sofitec, pour Atari 800, Apple II et Commodore 64.)

Jacques HARBONN

## SOS AVENTURE

**Les Tilt-men continuent d'avoir bien des problèmes... Jeux de rôle ou d'aventure sont passionnants mais conduisent bien souvent à des fins effroyables ou à des pièges sans issues. Alors, si vous êtes perdu ou si, au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas !**  
**Ecrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses.**

Bruno, ne t'attarde pas dans la clairière des Trolls de *The Hobbit*. Dès que tu y arrives, va vite au nord. Là tu inscris « wait » aussi longtemps qu'apparaît sur l'écran le message « days dawns » qui signifie « aube ». Si tu as lu le livre, tu sais que les Trolls se pétrifient au lever du jour. Tu retournes dans la clairière et tu y trouves deux hautes pierres et une clé. Avec la clé tu ouvriras la porte en pierre qui est au nord de la clairière aux Trolls. A l'intérieur tu verras une corde et une épée.

Alexis

Je suis en train de me casser la tête pour trouver un moyen d'entrer dans les maisons du jeu « Valhalla » pour *Spectrum*. Qui veut bien m'aider ?

John Simon

Je t'écris pour aider un tilt-man en déroute. Pour décrocher l'échelle de corde dans *Waydor*, Rémi doit lancer le fer à cheval sur le pieu. L'échelle tombera juste après. Bon courage !

Marc et Jean-Philippe

Au secours ! Après avoir trouvé tout le matériel nécessaire, je n'arrive pas à adresser la parole à mes futurs complices pour le *Casse* que j'ai organisé (j'ai déjà trouvé les égouts et le bas en question). Tiltteurs, sauvez-moi.

Guillaume

Comment parvenir à la fin de *Waydor* ? A quoi sert la ceinture de chasteté ? Prévenez-moi si vous trouvez.

Michaël

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 ne je parviens pas à résoudre l'énigme du second niveau. Un grand merci à celui qui me sortira de ce mauvais pas.

David

Je cherche quelqu'un pour me venir en aide dans *Invincible Island* sur *Spectrum*. Chaque fois que je pénètre dans le labyrinthe souterrain, je tombe à court d'oxygène et je meurs asphyxié. Ya-t-il une solution permettant d'explorer ce labyrinthe sans danger ?

Nathalie



ger Time » ou « Bump'n'jump. » Ces marques assuraient l'édition. Ensuite, la plupart des premiers logiciels Nice Ideas ont été développés pour Philips, qui avait besoin d'étoffer sa ludothèque pour le VG 5000. Mais aujourd'hui, nous commençons à nous intéresser à l'édition et à la distribution. « Salut l'artiste » ou « Jeu de Tarot » sont sortis sous notre marque ». Chez Jawx au contraire, on refuse totalement de se lancer dans l'édition. Sous la structure actuelle, cela serait d'ailleurs impossible, puisque le « requin » n'est pas une société. « Nous pensons qu'il est impossible de mener de front création et édition de façon totalement efficace, affirment Jacques Fleurance et Frédéric Pinlet. Nous sommes les seuls à nous consacrer exclusivement à la création, et pour nous c'est un gage de qualité. Nous voulons imposer un label, pour que les acheteurs demandent les jeux frappés à l'emblème du requin Jawx. » Cette exigence de spécialisation ne signifie pas désintéressement du produit une fois celui-ci terminé. « Nous aidons les éditeurs à promouvoir le logiciel, auprès de la presse, du grand public, nous apportons des idées pour la jaquette. Nous amenons également un contrat type qui a été élaboré avec beaucoup de soin, ce qui est un gain de temps et une sécurité pour les deux parties. Nous pouvons paraître chers à certains, mais nous apportons un produit vraiment terminé, testé et muni de notre label. »

Chez D.L. Research on considère également que l'édition est un métier à part. *Balle de match* a d'abord été édité par Psion, ce qui a entraîné une situation paradoxale : un produit entièrement français nous est venu de Grande Bretagne, et a d'ailleurs été distribué par ses concepteurs, puisqu'Albert Loridan et Brunon Duriez sont également responsables d'une société qui assure la distribution de logiciels !

Mais la grande majorité des sociétés éditeuses. Pour certaines, la question ne se pose pas : leur vocation d'éditeur est prédominante, ou intimement liée à leur activité de création. Tel est le cas pour les grandes sociétés qui se sont lancées dans la micro-informatique : Philips, Vifi-Nathan, Answare diffusion, Hatier, Ediciel (Hachette), etc... Paradoxalement, ces grandes maisons travaillent beaucoup avec des auteurs indépendants. Answare diffusion est un département autonome du groupe Thomson, qui compte environ vingt-cinq personnes, dont les deux tiers sont des techniciens. Mais cette équipe déjà relativement importante n'empêche pas l'appel à des collaborations extérieures, très variées. Certains auteurs sont de véritables programmeurs, qui proposent des produits d'un bon degré de finition. Ainsi Paul Guez, auteur de *Carnet de santé*, ou l'équipe d'ingénieurs qui ont réalisé *Carte du ciel*. D'autres en revanche sont spécialistes en leur domaine, mais n'entendent rien à la programmation de

haut niveau. Ceux-là apportent un savoir, et travaillent conjointement avec un programmeur d'Answare. C'est le cas de Pierre Bellemare pour *Enigmatika*, d'Elisabeth Teissier pour la mise au point d'un logiciel d'astrologie ou de Gault et Millau pour une carte des vins.

Chez Vifi-Nathan comme chez Ediciel, il n'y a pas de développeurs « maison ». Tous les programmes sont mis au point par des auteurs indépendants, avec l'aide d'informaticiens qui assurent une assistance technique et une finition. Vifi-Nathan n'hésite pas non plus à distribuer des logiciels édité par d'autres, par exemple Infogrames, mais reçoit également des auteurs presque quotidiennement. Les projets sont débattus en comité de lecture, et pour ceux qui sont retenus, commence alors un va-et-vient entre l'auteur et l'équipe de développe-

## Un concurrent souffle l'idée nouvelle et s'installe confortablement sur le marché...

ment, pour tester le logiciel, le « nettoyer ». Cette phase terminée, les responsables de la promotion, de l'habillage du produit entreront en piste. Vifi-Nathan entretient des relations avec des écoles, et nombreux sont les professeurs parmi leurs auteurs, ce qui permet des tests auprès des futurs utilisateurs. Chez Ediciel, environ 40% du catalogue est constitué de titres américains traduits. On trouve dans cette partie les plus grands succès, comme bien sûr *Sorcellerie*, ce qui explique que plus de la moitié du chiffre d'affaires est réalisé avec ces logiciels d'origine étrangère. Créé en mai 1983, avec cinq personnes, Ediciel en compte aujourd'hui dix-huit, y compris une équipe commerciale musclée. On trouve une soixantaine de titres au catalogue, ce qui est relativement peu. « Nous sommes des éditeurs-distributeurs, explique Marc Bédouelle, directeur du marketing. Personne n'assume avec efficacité les trois fonctions de création, édition et distribution. Il y a d'une part les créateurs-éditeurs, de l'autre les éditeurs-distributeurs, qui sont les plus grosses sociétés. Ce n'est pas le même métier. Nous sélectionnons avec une très grande sévérité les logiciels, car nous préférons éditer des logiciels de qualité à longue durée de vie. Les premiers titres parus, comme « Sorcellerie », « Point bac » ou

« Profession détective » se vendent aussi bien aujourd'hui qu'au moment de leur lancement. Et dans deux ou trois ans, nous continuerons à vendre ces titres. Ce sont tous des best-sellers, si l'on considère une longue période. Le bouche à oreille nous est très favorable. Nous ne cherchons pas à réaliser des « coups », mais à mettre sur pied un catalogue sans faille. »

Nous l'avons vu, certains sont devenus chefs d'entreprise justement pour pouvoir éditer. Ce qui n'est pas aussi simple que cela peut paraître. Première étape, trouver un duplicateur qui effectue un travail de qualité. La tâche est réalisable, mais plus d'un logiciel a vu sa date de commercialisation retardée suite à des difficultés de duplication. Et les premiers francs rapportés par les logiciels sont toujours attendus impatientement. Le pire peut arriver : un concurrent, qui a eu exactement la même idée, souffle la nouveauté et s'installe confortablement sur le marché.

La conception de la jaquette s'effectue simultanément. Son rôle est de toute première importance. Elle peut favoriser ou freiner les ventes. « Il y a deux ans, remarque Bertrand Brocard, on pouvait faire presque n'importe quoi. Par exemple des jaquettes photocopiées, qui étaient miteuses. Aujourd'hui, c'est devenu impensable. »

« Le titre est fondamental, renchérit Bruno Bonnel. Mais une fois la boîte prise en main, l'acheteur potentiel doit obtenir le maximum d'informations : une ou plusieurs photos d'écran, indispensables pour juger de la qualité du graphisme, le type du jeu, la tranche d'âge à laquelle il est destiné, la durée d'utilisation moyenne, le scénario. On ne doit pas chercher à tromper le client. Si celui-ci possède un maximum d'informations, il y a de grandes chances pour qu'il soit satisfait par son achat. » Revers de la médaille, la boîte adoptée par Infogrames revient cinq à six fois plus cher qu'une boîte de la taille de la cassette dans laquelle on se contente de glisser une simple jaquette. Et dans les petites entreprises, il est courant de conditionner les cassettes soi-même, de préparer les cartons d'envoi destinés aux grands magasins, aux centrales d'achat. Cela signifie des centaines, voire des milliers de jaquettes à glisser dans les boîtes, avant d'y placer la cassette. En cas de grosse commande, il n'est pas rare de voir tout le monde se mettre à la tâche et travailler tard le soir pour respecter les délais de livraison.

D'autres préfèrent sous-traiter ce travail ennuyeux mais indispensable, ce qui nécessite des moyens financiers plus importants, et une organisation rodée.

Une fois l'édition terminée, le plus difficile reste à faire : vendre ! Certains préfèrent ne pas s'essayer à ce sport, et s'adressent à des distributeurs importants, dont le réseau, déjà solidement implanté, est efficace immédiatement. En quelques jours, le nou-

Je progresse rapidement dans les trois dernières aventures d'Eureka, mais cela fait quatre mois que je suis bloqué dans l'ère préhistorique sur le ravin, à côté de l'arbre. Je n'ai pas trouvé le goudron. Qui m'aidera à trouver l'astuce qui permet de passer ce satané canyon ?

Lucas

Je sèche dans *Le Mystère de Kikékankois*. J'ai exploré à fond la cité et j'en déduis que je dois utiliser le delta-plane. Bien qu'ayant lu le manuel, chaque fois que je saute, je m'écrase au fond du ravin.

Dominique

Je viens d'acheter *Paranoiak* et j'ai commencé à y jouer. Mais je suis embarrassé. Je ne parviens à gagner de l'argent qu'en travaillant au restaurant, ce qui du même coup, fait baisser ma santé. Est-ce qu'il y a une autre façon de s'enrichir ?

Pascal

Je viens en aide à Nadine pour *The House of death*. Il faut d'abord trouver la combinaison appelée « cuba diving gear », puis aller au lac et taper « drive tank ». Une fois arrivé à ce stade, faire « get tadpole » et « up », puis aller dans le labo photo, appuyer sur le bouton, taper « get frog », se rendre à la cuisine et donner la grenouille à la sorcière. En contre-partie elle te remettra une fiole de poison violent. A toi de trouver à quoi elle sert ?

Sylvain

J'ai quelques SOS à lancer en pâture aux tiltmen bien intentionnés. Dans *Arrows of death 2* (channel 8), que fait-on du grill et de la « machinery » ? Dans *Perseus et Andromeda*, comment arroser la vieille souche et voler ? Dans *Wizard of Akryz*, après avoir rendu le renard à sa femelle et l'avoir suivi, je me retrouve dans le tunnel qui précède la corniche et je tourne en rond. Que faire ? Dans *Twin Kingdom Valley*, je cherche un moyen d'éclairage pour explorer les cavernes. Aidez-moi, j'en ai assez des nuits blanches.

Laurent

A tous les Eurékaniens : pour passer au chapitre cinq « aventures aux Caraïbes », retenez cela : cri dinosaure : meep meep empereur romain : Néron roi Arthur : Mordred le disque : anvil chorus. Que les initiés me suivent. Amitiés à Von Berg.

Claude

Qui pourra venir à mon secours ? Je suis bloqué au début de *The sands of Egypt*. Quelle que soit la direction que je prenne, je me retrouve toujours perdu dans les sables et meurs de soif. Pourtant d'après Tilt n° 18, il me semble exister une piscine où l'on peut se désaltérer, mais je ne suis pas arrivé à la retrouver. Merci d'avance à celui ou celle qui me sortira de cette impasse.

Bertrand

Désespérément bloqué dans *Aigle d'or* pour MO 5, je prends la plume. Aidez-moi. J'ai trouvé le diamant bleu, puis une trappe qui m'a fait déboucher dans une succession de pièces noires menant certainement à des catacombes. Je suis certain qu'il faut passer à travers ces pièces pour continuer le jeu et accéder aux autres trésors, malheureusement je meurs chaque fois et me retrouve aussi sec au départ. Connaissez-vous un autre chemin ?

Jean-Claude



Mais comment entre-t-on dans le jardin de la maison dans *Arsène Lapin* ?

Olivier

Dans *Meurtre à grande vitesse*, je n'arrive pas à ouvrir le cadenas

Damien.

Je viens porter assistance aux tiltmen perdus dans *Hulk*. Une fois dans le dôme de cristal où se trouve l'anneau, vous devez aller à l'est. Vous vous trouverez alors dans un tunnel menant à l'extérieur. Il suffit d'appuyer sur le bouton (« go out ») et une voix vous répondra « delay on ». Mordez-vous les lèvres et vous pourrez sortir « bit lip ». J'ai moi aussi besoin de quelques conseils : j'ai collecté 12 gemmes soit 70 points, mais je n'arrive pas à prendre la biogemme qui se trouve dans la pièce souterraine. L'œuf explose à chacune de mes tentatives. A l'aide.

Patrick Arnould

Par pitié, aidez-moi à sortir du *Manoir du Docteur Genius*.

Patrick

Daniel (Tilt n° 20) se demandait quel est l'instrument qui ressemble à un violon. C'est une viole d'amour. Dans la pyramide il faut tirer sur la torche et la porte s'ouvrira.

Stéphane

Je possède le programme *Shenanigans* pour *Dragon 32* et j'en suis sorti. J'accours au chevet de Philippe qui avait quelques problèmes (Tilt n° 18). Pour effrayer les voyous, il faut ouvrir son couteau (open knife).

Stéphane

Je t'écris en réponse à un cri de détresse. Florent (Tilt n° 20) s'interroge sur l'utilité du hibou aux clins d'œil dans *la Pierre magique*. Cet animal inquiétant est en fait un merveilleux indicateur. Cependant afin de pouvoir comprendre son message, il faut avoir mangé une pomme que l'on trouve uniquement dans certaines salles. Il suffit alors de taper « écouter hibou ». Ce qu'il dévoile peut paraître assez inutile. Attendez la suite pour en juger.

Didier

Je suis coincé dans le théâtre de *Masquerade*. Que dois-je faire ? J'ai pourtant ramassé une foule d'objets : la dynamite, le « bra », le livre, le marteau, le ticket de théâtre, le badge du zoo, la carte de crédit, le rasoir, le masque, la fleur et la boîte mystérieuse. Pourriez-vous m'indiquer si j'ai oublié des objets importants sur ma route, à quoi servent le « bra », la dynamite, la carte, le rasoir et le marteau (que je n'arrive pas à transporter) et quel est le reflet mystérieux dans la glace ? Merci aux Tilt-men plus avancés que moi de bien vouloir me passer leurs trucs.

Jean-Luc

Qui pourrait m'aider à dénicher les trois dernières pièces dans *The Staff of Karnath* et celle planquée dans la toile d'araignée ? Merci à tous ceux qui me répondront.

Didier

Cher Tilt. J'aimerais avoir quelques tuyaux sur le logiciel *Brocéliante*. Quelle est l'utilité de l'anneau ? Comment prendre les objets gardés par le chat et enlever la grille qui est derrière la pierre tombale.

Olivier et Pascal

Qui aurait l'âme assez généreuse pour me délivrer d'un terrible maléfice, j'ai un pied coincé dans *Le Spectre d'Anubis* et l'autre dans *le Diamant de l'île Maudite*. Dans le premier je n'arrive pas à savoir comment pousser la terrible momie et dans le second je ne sais comment faire pour trouver de l'eau. Pourtant j'ai un seau ; une corde et le puits. Merci et dépêchez-vous : la momie s'impatiente et je meurs de soif.

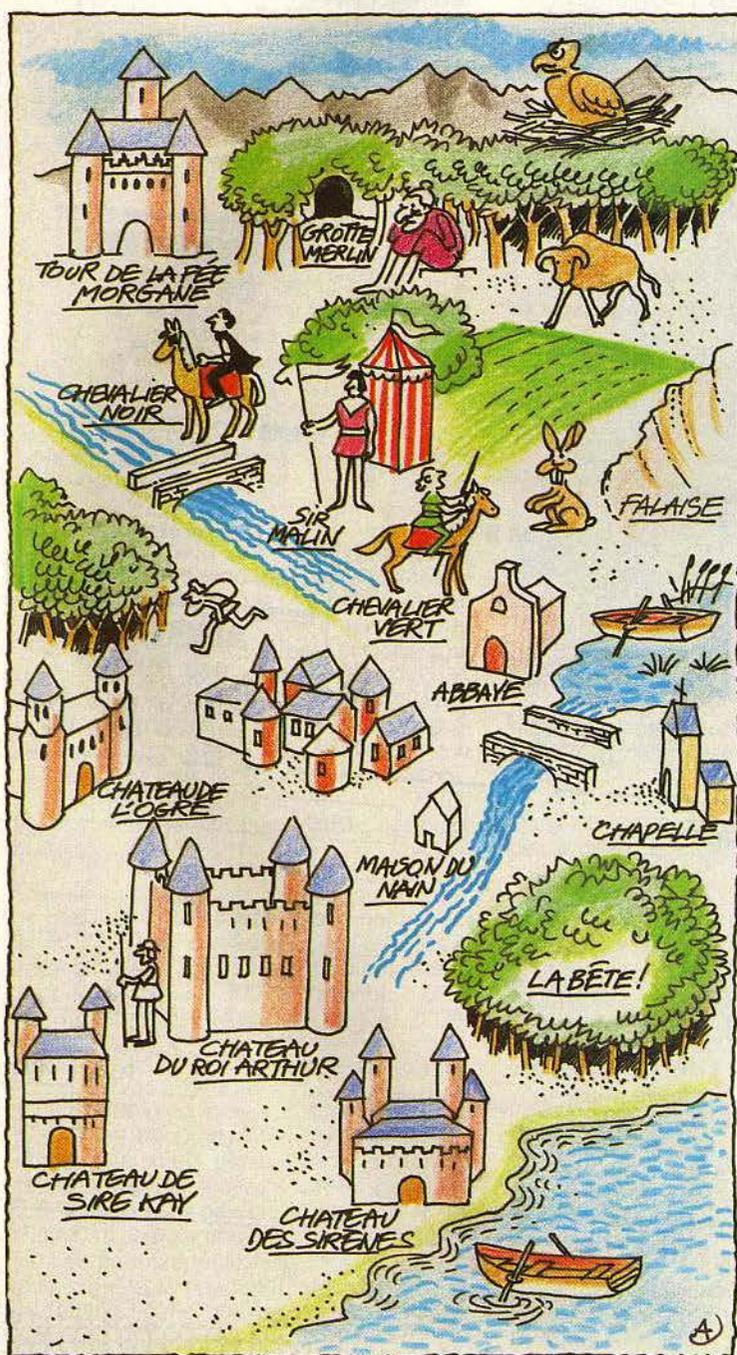
Pascal

Pour boire tu dois dire « attache seau », « descend seau », « remonte seau » et « bois eau ». Bonne chance.

## EUREKA

# OYEZ, OYEZ, BONNES GENS

Depuis peu, les nuits de nos preux aventuriers  
se peuplent d'enchanteresses perfides,  
de bûchers infernaux et chevaliers aussi noirs au dedans qu'au dehors.  
Von Berg rôde. Fini les cauchemars,  
Tilt vous prodigue son coup de pouce mensuel.  
Suivez son panache blanc.



Comme l'indique l'énigme, sous une forme cachée,  
Sachez bien reconnaître les héros des méchants.  
Suivez l'avis des bons, quand vous les rencontrez,  
Les autres causeront votre perte sur le champ !

Le premier est Merlin, qui a l'anneau magique.  
Si vous le délivrez de sa prison de roc  
(suivez le calembour, en anglais c'est le rock),  
Il vous le donnera et vous serez plus fort !

Il vous faudra pour cela un instrument ancien  
Que vous pourrez voler si vous le bâillonnez.  
Pour pouvoir en jouer et délivrer Merlin,  
N'oubliez surtout pas de défaire le sachet !

Surveillez votre vigueur, elle sera capitale,  
Car vous devrez vous battre plus souvent qu'à votre tour,  
De nombreux chevaliers vous perceront la panse  
Si vous n'avez gagné et armure et cheval.

Le roi Arthur attend, au fond de son château,  
Que le garde à la porte veuille vous laisser entrer.  
Il vous fera chevalier et vous pourrez bientôt  
Partir quérir le Graal, les couleurs et l'épée.

Pour entrevoir le Graal il vous faut faire un don,  
Vous confesser au prêtre et avoir son pardon.  
Damoiselle vous donnera ses couleurs à porter  
Si du château de l'ogre vous la délivrez.

L'épée fixée au roc s'appelle Excali...beurre,  
Vous savez ce qu'il faut pour la dégager.  
Prenez garde, le coin des bois est propice aux voleurs,  
Mais, grâce aux noix de coco, vous leur échapperez.

Les animaux encore vous causeront de la peine.  
Pour vaincre le taureau, voyez la corrida.  
Pour passer le lapin, si vous semez des graines,  
Un boisseau de carottes aussitôt poussera.

Un chevalier se doit de rester vertueux,  
A l'appel des sirènes il saura résister.  
Votre dernier adversaire sera bien dangereux,  
Le nain causera votre perte si vous lui obéissez.



## PROFS A VENDRE

Les jeux éducatifs font-ils des progrès ? Patrice Desmedt a planché pour vous. Une nouvelle rubrique pour ne plus acheter vos profs à l'aveuglette.



### AU PAYS DES COMPTES

#### Opération « addition »

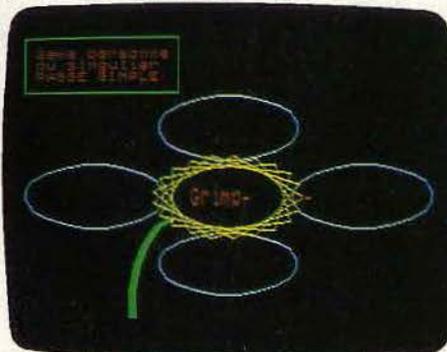
Jeu de mots mis à part, « Au pays des additions » serait un titre plus approprié. Car ce logiciel est un apprentissage des additions. La mise en scène est réussie. Un « aventurier » doit traverser une rivière en installant des planches correspondant à la largeur de la rivière, puis attraper des noix de coco et équilibrer une balance, et finalement aller faire son marché en dépensant exactement la somme dont il dispose. Les exercices ne sont pas aussi faciles qu'ils en ont l'air, puisqu'il faut retrouver un nombre en choisissant parmi une liste proposée.

*Au pays des comptes* est amusant et formateur, mais un petit peu « court ». Pourquoi ne pas avoir inclu les autres opérations ? (Cassette Ediciel pour TO7/MO5)

### CARTABLE

#### Plein son sac

Quatre cassettes présentées de manière sympa, qui proposent des exercices de mathématique et de français. On s'entraîne ainsi en calcul mental, on apprend à maîtriser la notion d'encadrement, on se plonge dans le monde des quadrilatères, avec leurs propriétés, le calcul de leur surface, etc. Les exercices sont classiques, mais bien réalisés, et sont agrémentés de quelques trouvailles qui rendent la matière plus amusante. Pour le calcul mental par exemple, plusieurs opérations apparaissent simultanément, et descendent lentement vers le bas de l'écran. Il s'agit de trouver le plus rapidement possible toutes les solutions, et de tirer, avec chaque résultat, sur l'opération correspondante. La note obtenue est



#### Reconnaissance de quadrilatères

- A) PARALLELOGRAMME
- B) RECTANGLE
- C) CARRÉ
- D) LOSANGE
- E) TRAPEZE
- F) TRAPEZE ISOCELE
- G) TRAPEZE RECTANGLE



Tapez la lettre qui convient

fonction de la justesse des réponses et du temps mis pour anéantir tous les « envahisseurs ». Côté français, les questions portent sur la conjugaison des verbes, la construction des propositions, l'emploi de tournures homonymiques ou d'homonymes.

Là encore de petites mises en scènes atténuent le côté scolaire de ce logiciel. Ce *Cartable* offre un ensemble cohérent, adapté aux élèves de cours moyen ou à ceux de sixième.

(Cassette Infogrames pour TO7/MO5. Existe également pour Alice.)

### CALCUL MENTAL

#### L'échelle des valeurs

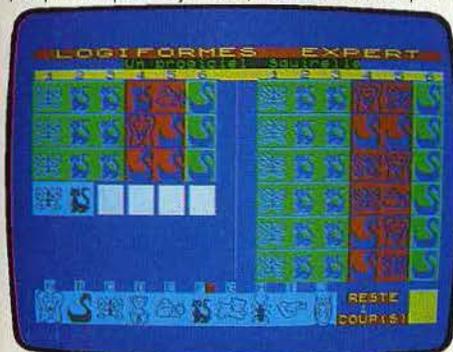
Ce jeu éducatif vous offre la possibilité d'améliorer votre rapidité en calcul mental. Plusieurs exercices vous sont proposés sur



neuf degrés de difficulté allant des opérations très simples aux opérations multiples, factorisation, etc. Plusieurs atouts pour ce logiciel. Le « ? », fonction SOS, qui vous permet, sur les six premiers niveaux de revenir sur une opération où vous avez échoué ; au bas de l'écran s'affiche la moyenne de vos temps de réflexion, ce qui motive votre effort. L'ordinateur, quant à lui, tient compte de vos capacités. Plus vous êtes rapide, plus il réduit le temps qui vous est imparti. En fonction de votre réussite, vous graviserez alors les différents niveaux de difficulté. Votre but est d'atteindre le niveau 9 où le temps de réflexion maximum est fixé à trois secondes. Pour clôturer le tout, le tableau d'honneur affiche les scores obtenus. Un jeu efficace pour enfants et adultes. (Cassette Loricels pour *Oric 1* et *MO5*.)

## LOGIFORMES Raisonnons

Pour développer chez les enfants le sens de la logique, Langage et Informatique présente un logiciel de type éducatif qui permet aux jeunes, à partir de quatre ans, de s'amuser à la réflexion sur image. Reprise du fameux jeu *Master Mind*, voici disposés sur plusieurs cases des animaux dont il faut retrouver les places exactes. Selon le niveau de difficulté choisi, quinze possibilités, ce logiciel peut intéresser les adultes aussi bien que les enfants. La complexité des niveaux « expert » et le maniement, parfois difficile, du crayon optique majeure, à notre avis, l'âge minimum proposé. Quoiqu'il en soit, cet entraînement à la logique reste efficace et amusant. A chaque série d'animaux proposés par le joueur, l'ordinateur répond



selon trois critères : couleur rouge pour une figure inexistante dans la formule à trouver, couleur bleue pour une figure existante mais mal placée et enfin couleur verte pour chaque animal à sa juste place. La combinaison de plusieurs réponses de l'ordinateur vous permettra, selon un raisonnement logique, d'aboutir à la formule à découvrir. Le graphisme est clair et n'entraîne jamais à la confusion. (Cassette Langage et Informatique pour *TO 7* et *MO 5*.)

## PLANÈTE BLEUE

### Universel

*Planète bleue* est un logiciel éducatif. Afin de compléter vos connaissances géographiques de la planète, neuf manches sont au programme. Dans le jeu des drapeaux

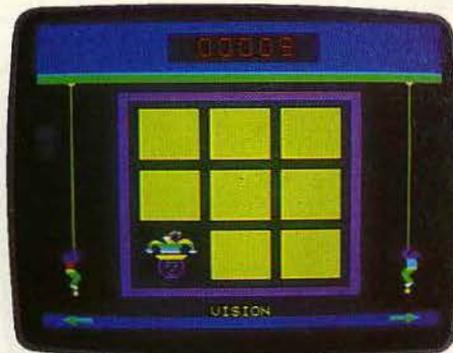


et des codes, vous devez reconnaître la nation correspondant au symbole présenté. De même, tâchez de trouver le lien entre capitale et pays, peuple et langue parlée, apprenez à connaître les codes internationaux et les monnaies de tous les états du globe. D'un à quatre joueurs, la difficulté de la partie tient compte de deux facteurs : le choix des pays, tout d'abord. Les questions sont soit orientées vers les nations les plus connues, soit tiennent compte des différents peuples du globe. Un deuxième facteur définit en fait le nombre de propositions de réponses possibles au joueur. Pour toutes ces épreuves, votre temps de réponse est limité. Ce logiciel se singularise par un maniement fort simple et la rapidité des parties proposées fera travailler la mémoire et le sens de l'observation. (Cassette Cobra pour *Oric 1/Atmos*.)

## VISION

### Au bout de la corde

*Vision* est un jeu de réflexe s'adressant aux enfants de plus de 6 ans et destiné à développer leurs capacités d'observation. Deux jeux éducatifs sur ce logiciel : reconnaissance des formes et reconnaissance des couleurs. Sur un tableau de 9 cases s'affichent alternativement divers objets aux couleurs et formes différentes. De chaque côté de l'écran, un joueur est représenté. Son but est de grimper à la corde le plus



rapidement possible. Pour le jeu des couleurs, il lui suffit de reconnaître dans les objets qui s'affichent des teintes identiques à celles de son vêtement. A chaque teinte reconnue, il grimpe de quelques mètres. En cas d'erreur, il redescend de la même distance. Les deux joueurs doivent ainsi faire preuve d'observation et de réflexe pour accéder le plus rapidement possible au sommet de la corde.

Pour le jeu des formes, le principe est identique, et la reconnaissance se fait alors par analogie des figures. *Vision* met à votre disposition des jockers qui facilitent votre escalade. Le graphisme de ce jeu est précis et agréable. Quant au bruitage, il se fait de plus en plus aigu au cours de l'ascension ce qui stimule sans aucun doute l'effort des deux participants. L'ordinateur vous laisse choisir votre vitesse de jeu. Au niveau maximum, c'est souvent le hasard qui semble décider à votre place ! (Cassette Loricels pour *Oric 1*.)

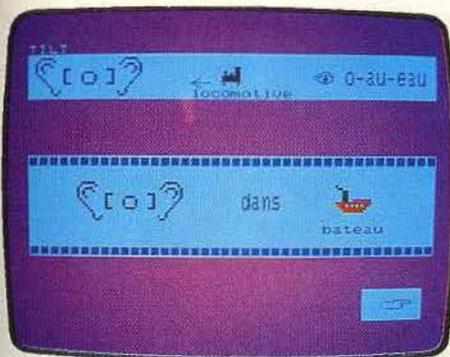
## MIMI

### A petits pas

L'alphabet scout est mort, vive Mimi la fourmi. Fini le petit frère qui fredonne inlassablement « Un jour la troupe s'en va, A A A », grâce à Mimi son répertoire va s'agrandir d'une foule de ritournelles populaires. Le principe est simplissime, à la portée d'un enfant de deux ans : à chaque lettre de l'alphabet correspond une scène animée, que Mimi la fourmi et ses copains lucioles, escargots et autres vermineux se font un plaisir d'interpréter en musique. A la lettre A, comme averse, de grosses gouttes d'eau s'écrasent sur la





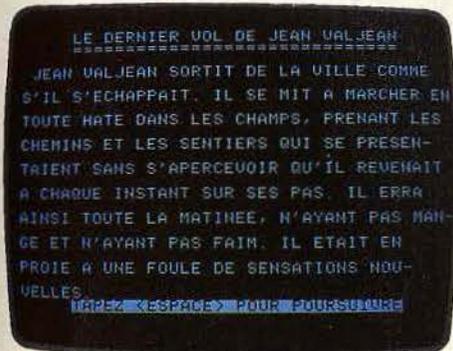


l'opportunité de présenter à des enfants sachant à peine lire des représentations phonétiques qui risquent de leur poser des problèmes d'orthographe. (Cassette Ediciel pour T07/M05)

## LECTURE RAPIDE

### Canon

Gutenberg n'a pas perdu face à Mac Luhan ! Chaque jour, nous lisons, sans vraiment nous en rendre compte, une quantité de mots astronomique. Journaux et revues bien sûr, mais également publicités, modes d'emploi, etc. Que ce soit au cours des études, de la vie professionnelle ou des loisirs, la lecture est indispensable. On pense généralement que c'est un acquis définitif, qui remonte au cours préparatoire. Erreur. Nous sommes, en grande majorité, de piètres lecteurs, qui annonçons encore mentalement, alors que notre œil est capable de lire très rapidement, et notre cerveau de comprendre aussi vite. La vitesse moyenne de lecture est de 225 mots à la minute. Mais les meilleurs lecteurs parviennent à lire 800 mots à la minute ! Et d'une façon générale, nous pouvons tous doubler notre vitesse, sans perdre en compréhension, à condition de suivre un entraînement spécifique. *Lecture rapide* le permet. Après quelques exercices, on commence déjà à remarquer des progrès, même si, pour que ceux-ci soient importants et durables, un entraînement régulier et de longue haleine est indispensable. Le logiciel propose plusieurs séries d'exercices, ainsi que des textes suivis de questions portant sur leur compréhension, afin de contrôler ses progrès.

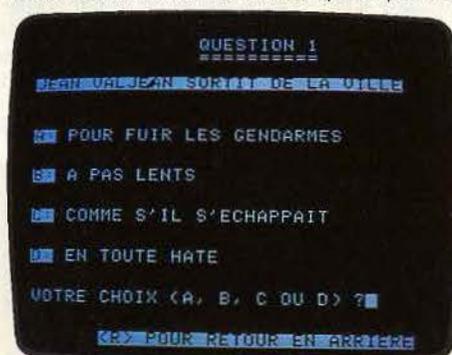


Ils apprennent progressivement à « lire avec les yeux », à photographier des groupes de mots au lieu de pratiquer une sorte de lecture à haute voix intérieure.

Petit à petit, l'œil reconnaît des lettres, des chiffres, des mots ou groupes de mots qui n'apparaissent qu'une fraction de seconde, s'exerce à élargir le champ de vision, à lire en colonnes, etc.

*Lecture rapide* représente une centaine d'heures d'utilisation.

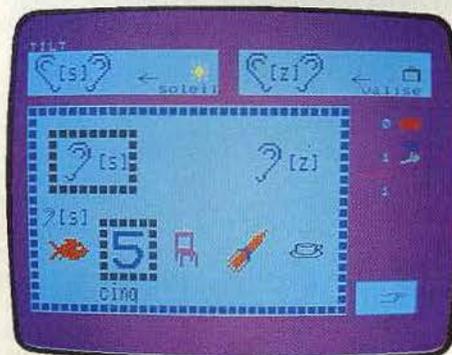
Il n'est donc pas question d'abandonner au bout de quelques exercices seulement. Mais le travail ne demande qu'un peu de



concentration, et n'est pas ennuyeux. Et le résultat en vaut la peine. *Lecture rapide* est l'un des trop rares logiciels qui apportent un véritable enseignement, et de surcroît impossibles à mettre en œuvre efficacement sans l'aide de l'ordinateur. (Disquette Ediciel pour Apple II.)

## L'OREILLE FINE

### Mot à mot



L'oreille fine est très proche de *J'entends*. Il s'agit cette fois de distinguer dans les mots certains sons.

La mise en œuvre du logiciel est identique, avec les mêmes qualités et défauts. (Cassette Ediciel pour T07/M05)

## VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS

### Do you speak english ?

Avouons-le. Apprendre par cœur des listes entières de verbes irréguliers n'a rien de réjouissant. Ce pensum se révèle pourtant



indispensable si l'on a la prétention d'essayer de balbutier quelques mots dans la langue de Pac-Man. Et tout le monde procède de la même manière : il faut prendre la grammaire anglaise, et réciter les verbes en utilisant un cache.

Rapidement, on réalise un sans faute, sans s'apercevoir que l'on se souvient surtout d'un enchaînement immuable. Qu'un partenaire pose les questions dans le désordre, et voilà le trou. L'ordinateur tient ce rôle de « questionneur », et oblige à écrire les réponses, ce qui s'avère un excellent test. Après deux erreurs, il donne la réponse correcte. Il interroge à partir du verbe en anglais ou en français, et demande traduction, présent, prétérit et participe passé. Un logiciel efficace pour réviser, proposé à un prix très compétitif. (Cassette Minipuce Exelvision pour EXL 100.)

## VERBES FORTS ET IRRÉGULIERS ALLEMANDS

### Parler allemand

Ce logiciel est bâti selon le même principe que son homologue anglais. Deux niveaux sont proposés (80 ou 120 verbes), et il est possible de jouer seul ou à deux.

Un bon point doit être décerné à ce programme : il respecte les particularités de l'alphabet allemand ses ä, ö, ü, et surtout son ß. Et si la parfaite connaissance des verbes forts ne suffit pas à parler allemand, il est impossible de parler cette langue sans posséder totalement les conjugaisons fortes. (Cassette Minipuce Exelvision pour EXL 100.)



veau jeu se trouvera dans des centaines de points de vente dans toute la France. Déchargé d'un gros souci, l'éditeur peut se consacrer à la promotion de son produit, par la publicité et auprès de la presse, et suivre l'évolution des derniers projets en cours. Cette formule a pourtant un inconvénient. Elle coûte cher. La marge que s'octroient les distributeurs réduit d'autant celle de l'éditeur, qui a pourtant pris des risques. Cependant, pour une société qui démarre, cette formule est souvent adoptée, parce qu'elle représente le plus sûr moyen de couvrir le marché. Certains, pour s'être insuffisamment penchés sur la manière de distribuer, n'ont pas connu l'essor qu'ils méritaient en regard de la qualité de leurs produits. Mais là comme ailleurs, il n'y a pas de recette miracle. On trouve tous les cas de figure. Micro application s'adresse d'une part à des grossistes, de l'autre fournit directement la Fnac, la Camif, et vend également par correspondance. Infogrames a signé un contrat de distribution avec Vifi-Nathan. Nice Ideas, qui jusqu'à présent ne se préoccupait pas de la distribution commence à y songer. Sprites s'occupe de tout, possède plusieurs représentants qui sillonnent la France, et vendent les logiciels directement aux grands magasins, hyper-marchés, centrales d'achat. Free game blot, qui assurait sa distribution, commence à se décharger de ce fardeau, et travaille en collaboration avec Matra ou Exelvision... Ce qui importe, c'est que le logiciel soit présent dans le maximum de points de vente. Une mésaventure est récemment arrivée à une société qui avait décidé de ne pas se lancer dans la distribution. Elle avait deux logiciels de grande qualité à commercialiser, et après mûre réflexion choisit un éditeur-distributeur qui semblait donner toutes les garanties. Ce dernier insère en effet les deux titres dans ses publicités, en bonne place. Surviennent alors des retards dans la duplication des cassettes, puis... le dépôt de bilan du distributeur lui-même. Résultat, de très nombreuses demandes émanent de la France entière pour ces deux logiciels, qui restent introuvables pendant plusieurs mois. Un tel contre-temps est plutôt rare, mais peut coûter très cher.

Reste un dernier point, qui pour certains représente la consécration : l'exportation. Plusieurs interlocuteurs nous ont affirmé : « Si nous vendons un jeu en France, nous rentrons dans nos frais sans vraiment gagner de l'argent. Si nous réussissons à l'export, l'affaire devient très rentable. » Une exception de taille, Loricels, qui ne s'est intéressée jusqu'à présent qu'au marché français, et commence tout juste à regarder vers l'Espagne, l'Allemagne, la Suisse, le Luxembourg et la Belgique. Le choix des machines compte pour beaucoup. Ceux qui ont misé sur l'Oric ou sur les T07/M05 s'adressent presque unique-

ment à la France, mais le nombre de machines installées leur permet des chiffres de vente très corrects, sans parler des titres phares, qui atteignent de vingt à trente mille exemplaires, ce qui représente un taux de pénétration exceptionnel. Il est également possible de réaliser de fortes ventes sur des machines encore relativement peu diffusées (autour de 20 000 exemplaires), dont la ludothèque est très limitée. Un jeu de haut niveau, se trouvant sans concurrent, peut alors se vendre à la presque totalité des possesseurs de l'ordinateur. Ce genre d'exploit relève toujours du pari, car pour réussir, il est indispensable de réagir immédiatement dès la sortie de la machine (ou mieux avant, en prenant contact avec le constructeur) pour développer des logiciels le plus rapidement possible... Mais on risque de choisir un ordinateur mort-né ou ne

## Le marché américain reste le rêve pour beaucoup. Difficile mais accessible...

connaissant aucun succès. Pour cette raison, nombreux sont les créateurs qui préfèrent les valeurs établies, malgré la concurrence. Les meilleurs exemples sont le Commodore 64 et le ZX Spectrum.

Tous deux sont bien implantés en France, mais le premier ouvre en plus la porte aux marchés allemand, anglais, et surtout américain, le second au parc anglais. Pour réaliser un score honorable, la qualité du logiciel doit être irréprochable. Il suffit de jeter un œil sur *Summer Games* par exemple pour comprendre que la barre se situe désormais très haut. Le marché américain reste pourtant le rêve de beaucoup. Celui-ci est très difficile, mais pas inaccessible. D.L. Research a signé un contrat avec Imagic. La Grande-Bretagne représente également un potentiel important. Jawx a signé récemment un accord avec Firebird, pour l'édition et la distribution de *Cock'in*. Sprites préfère créer des filiales, en s'associant avec des sociétés étrangères. C'est ainsi que se sont créés ou vont se créer Sprites Belgique, Sprites Suisse et Sprites Espagne. Micro application a joué dès le départ la carte de l'exportation en participant au maximum de salons étrangers. Trente pour cent du chiffre d'affaires est réalisé à l'exportation. Une belle performance, pour cette société qui développe plus volontiers

des logiciels utilitaires et professionnels que des jeux, venue à l'édition justement parce que sa vocation la conduisait à l'export. Elle ne regrette pas son choix, puisque son chiffre d'affaires a doublé en 1984 par rapport à 1983, et qu'un nouveau doublement n'est pas exclu pour 1985 !

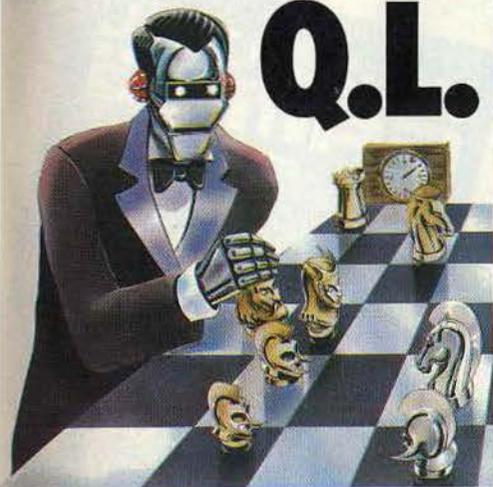
Les sociétés sont nombreuses à réussir. Bien que concurrents, leurs dirigeants s'entendent généralement bien entre eux. Il n'est pas rare d'en rencontrer deux ou trois à une table de restaurant, à l'occasion d'un salon, même si certaines histoires assez sombres d'auteurs « volés » ou au contraire envoyés comme « espions » entachent quelques relations. Car les auteurs d'envergure ne sont pas légion, et chacun essaye — et réussit la plupart du temps — à fidéliser les siens. Un « esprit maison » se forme, également chez les auteurs indépendants, ce qui favorise les rapports entre eux et les techniciens et les responsables de la société qui les emploie. Ces derniers tiennent beaucoup à cette fidélisation. « Un jour, raconte Bruno Bonnel, un auteur est venu me trouver pour proposer un logiciel. Dans la discussion, il m'a dit que Loricels lui proposait tel pourcentage. Je l'ai vidé de mon bureau, car en plus il avait déjà réalisé un logiciel avec Loricels. Je n'ai pas à débaucher les auteurs des copains. Un programmeur doit se sentir bien avec celui avec qui il travaille, adhérer à la philosophie de la société. Mes auteurs défendent Infogrames, et il est normal que ceux de Laurent Weill se battent pour Loricels. Ainsi, nous feront tous du meilleur travail. »

A vrai dire, la démarche de cet auteur est humaine. Il cherchait simplement à gagner un maximum d'argent. Il est en effet possible de toucher des sommes rondelles quand on a la chance de signer un succès. Les auteurs sont généralement rémunérés au pourcentage sur les ventes, dans une fourchette de 10 à 15% du prix revendeur hors taxes. Quand le logiciel dépasse les dix mille exemplaires, l'auteur peut s'offrir une voiture de sport. Mais les réussites exceptionnelles ne sont pas très nombreuses. Le gain moyen se situerait plutôt entre 20 000 et 50 000 francs par produit. Et de plus en plus, un bon jeu demande des mois de travail à deux ou trois. La création n'est pas souvent une poule aux œufs d'or. Aujourd'hui, des sociétés naissent encore, mais le marché devient de plus en plus difficile. Un espoir cependant : les ventes de micro-ordinateurs augmentent chaque année de manière considérable. Les débouchés pour les logiciels semblent assurés, à condition de proposer des produits toujours plus performants, supportés par la promotion et par un réseau de vente musclé. L'avenir appartiendrait donc aux « gros ». Mais le monde de l'informatique nous a déjà réservé de nombreuses surprises. Il pourrait en révéler d'autres.

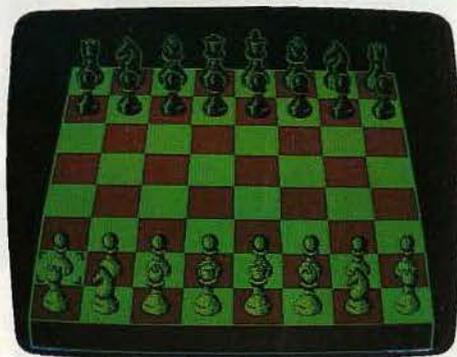
Patrice DESMEDT

## Q.L. CHESS

# Q.L. NUMBER ONE



**1<sup>er</sup> ex-aequo du tournoi d'échecs de Glasgow, le Q.L. Chess est beau joueur : non content d'être le meilleur, il pousse la magnanimité jusqu'à se mettre automatiquement au niveau des débutants. Quant aux bons joueurs, c'est simple, il les pulvérise...**



Le *Q.L. Chess* est l'un des rares programmes déjà disponibles sur cette machine. Il a disputé le dernier tournoi de micro-ordinateurs d'échecs qui se tenait à Glasgow en septembre dernier. Il a réussi l'exploit de finir premier du tournoi, ex-aequo il est vrai avec *Elite X*, *Princess* (le nouveau programme du Conchess) et *Mephisto S*. C'est d'autant plus remarquable que son programmeur, Richard Lang, n'était nullement connu jusqu'ici dans le domaine de la programmation échiquéenne. Le programme est fourni sur microcassette. Par bonheur, il existe une option de copie du programme, fort utile car les microcassettes peuvent avoir tendance à se détériorer après un nombre trop important de passages. L'affichage à l'écran est de très bonne qualité et toutes les pièces sont facilement discernables les unes des autres. Vous pouvez d'ailleurs choisir entre une représentation classique en deux dimensions ou une représentation beaucoup plus impressionnante en relief. Cette

### Des options intéressantes

représentation en trois dimensions est particulièrement bien faite et l'on pourra presque toujours discerner toutes les pièces, même si plusieurs d'entre elles se trouvent situées les unes derrière les autres. L'enregistrement des déplacements s'effectue en positionnant le curseur sur les cases de départ puis d'arrivée, soit à l'aide des curseurs, soit à l'aide du joystick (malheureusement non encore disponible).

Le *Q.L. Chess* joue les règles internationales d'échecs. Il est bien sûr possible de le faire jouer les Blancs ou les Noirs ou de le laisser en démonstration se battre contre lui-même. Si vous avez choisi les Noirs, vous pouvez sans problème demander le retournement de l'échiquier, afin de jouer avec vos pièces devant vous. Cela peut sembler élémentaire, mais certains programmes oublient encore de le faire. Plusieurs options intéressantes sont aussi dis-

ponibles. Ainsi, vous pouvez demander conseil à l'ordinateur. Ces conseils sont habituellement assez censés, excepté au premier niveau. Si vous avez fait une trop grosse erreur, qui risque de vous coûter la partie, vous pouvez reprendre votre coup. Ce retour arrière peut s'effectuer facilement jusqu'au début de la partie. Vous pourrez éventuellement faire rejouer les coups que vous venez de reprendre. De même, une option comparable permet de rejouer la partie. Ces possibilités favorisent une analyse facile des parties, toujours profitable si l'on veut progresser. En choisissant l'option « analyse », vous serez informé des prochains déplacements que le programme entrevoit pour lui et pour vous. Il vous don-



nera aussi son évaluation de la partie, tant sur le plan positionnel que matériel. Cette évaluation est assez bien faite et a le mérite d'être exprimée simplement en différence de pions à l'avantage de l'ordinateur. C'est autrement plus facile à interpréter que la fumeuse notation hexadécimale que certaines machines utilisent. Si vous trouvez que le dernier coup joué par l'ordinateur n'est pas digne de lui, rien de plus facile que d'y remédier. En lui demandant, il consentira à reprendre son coup et à vous en proposer un meilleur. A tout moment, vous pourrez obtenir une copie imprimée de l'écran

ou sauvegarder la partie en cours sur micro-cassette. Le *Q.L. Chess* offre quatorze niveaux de jeu. Les temps de réponse des douze premiers s'échelonnent de 0 à 4 minutes par coup. Le treizième niveau est plus particulier. En effet, l'ordinateur prend dans ce cas le même temps de réflexion que vous.

Le dernier niveau, dit infini est réservé à l'étude de problèmes. Toujours pour les problémistes, le programme est capable de résoudre les mats jusqu'en huit coups.

### A la portée du débutant

Deux particularités sont intéressantes pour les débutants. Au niveau 0, si l'ordinateur est gagnant, il va encore affaiblir son analyse pour se mettre au niveau du joueur. De même, il est possible dans chaque niveau de supprimer à l'ordinateur le droit de réfléchir pendant votre temps.

Etudions à présent comment se comporte ce programme en partie. La bibliothèque d'ouverture est relativement étoffée (4 000 coups). Les lignes d'ouverture s'étendent suffisamment loin et sont assez variées pour ne pas engendrer la monotonie. En milieu de partie, le programme est capable de combinaisons associées à un bon sens tactique, mais comme la plupart de ses concurrents, sa stratégie laisse franchement à désirer. Il réussit parfois à se tirer à temps de positions délicates et peut d'ailleurs en profiter pour reprendre l'avantage. En finale, le programme joue honorablement bien et semble connaître la règle du carré et de l'opposition.

En conclusion, le *Q.L. Chess* est un programme de très bon niveau, mais aussi capable éventuellement de se mettre à la portée du débutant. Sa splendide représentation de l'échiquier en trois dimensions ajoute encore à son intérêt. (Micro-cassette Psion, pour *Sinclair Q.L.*, distribué par Direco International. Prix : 350 F).

Jacques HARBONN



# PRESSE SANS FRONTIÈRES

Dans le monde polyglotte des « bits » et des « bytes »  
la presse spécialisée s'en donne à cœur joie.

Certains titres traversent le ciel  
de la micro-informatique comme des météorites,  
d'autres, les meilleurs, se pérénisent.

En véritable globe-trotter, Tilt vous propose de partir  
pour un tour du monde des magazines.

## Du côté de l'oncle Sam

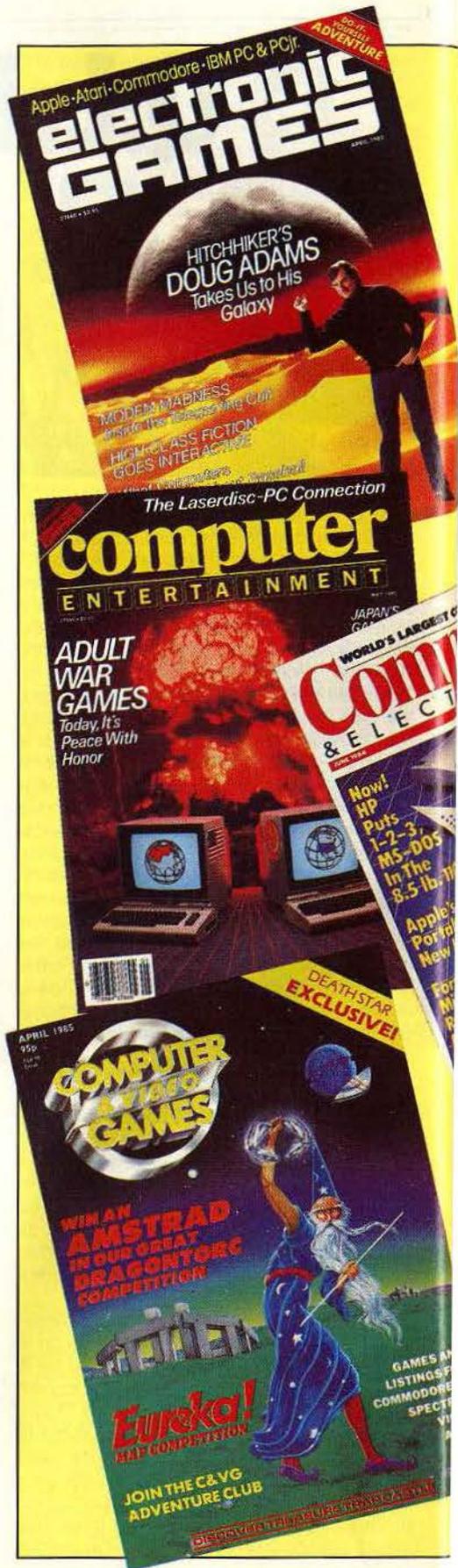
Si presque tous les pays du monde, dont la France, revendiquent la paternité de la micro-informatique, les USA, — nul ne peut le nier — demeurent son berceau. Témoins les centaines de titres qui déferlent chaque mois dans les kiosques américains. Au-delà des *BYTE*, *DATA MOTION*, *COMPUTER WORLD*, et autres revues très scientifiques, Tilt a retenu une dizaine de mensuels qui marquent le marché mondial et épluché leurs sommaires.

*ELECTRONIC GAMES* consacre sa couverture et l'article de tête à Doug Adams, l'auteur du délirant « Hitch-hiker's guide to the Galaxy » (un genre guide du routard pour les étoiles). Cela continue avec un reportage fort instructif sur l'adaptation de best-sellers comme « Fahrenheit 451 » et « Rendez-vous with Rama » en jeux électroniques. Pas facile paraît-il. A chaque instant le programmeur doit anticiper les réactions des futurs joueurs, et s'éloigner de la version figée du livre.

Pour ceux qui délirent en pleine Guerre des étoiles ou qui ont de l'agressivité à revendre, *ELECTRONIC GAMES* propose une adresse au fin fond du Texas où, tel Luke Skywalker, on désintègre ses ennemis en toute quiétude et grandeur nature. On enchaîne sur une interview exclusive de Kay Power, l'homme du *Macintosh* et le père de l'*Alto*, pour finir sur un bilan des serveurs de jeux télématiques aux Etats-Unis. Sans oublier onze pages de critique de logiciels. Un contenant à la hauteur du contenu, pour ce géant de la presse micro-informatique internationale : les illustrations sont vraiment superbes.

Avec *COMPUTER ENTERTAINMENT* nous restons dans le créneau des magazines « ludiques ». Le premier numéro de mois de mai fait le point sur trois wargames étrangement paradoxaux : les « un-wargames ». Si l'objectif du jeu varie du tout au tout : on ne cherche plus à provoquer la guerre mais à l'éviter, à l'image de la situation politique actuelle, les qualités requises demeurent les mêmes : stratégie, mauvaise-foi et diplomatie. Pour son article « A la recherche des jeux d'arcade oubliés », un journaliste est allé déterrer des vidéothèques poussiéreuses certains jeux-déchets qui n'ont pas eu le bonheur de devenir des hits. Troisième pôle d'intérêt du numéro : « Les MSX où la guerre de tous les marchés ». Oncle Sam commence à redouter que les micros nippons, rois de la comptabilité, ne grignotent une part trop grande du gâteau. Les critiques de jeux monopolisent quatorze pages du magazine. A noter un article plus consistant sur un programme d'entraînement pour les athlètes de toutes catégories. Un nouveau-né bien charpenté et abondamment illustré. Pas mal du tout !

Le moins que l'on puisse dire de la jaquette de *COMPUTER GAMES*, c'est que cela dégage. Comme l'intérieur de la revue d'ailleurs. En guise d'amuse gueule : un reportage au QG de Lucas en Californie et une interview de son équipe de création de jeux (*Ballblazer* et *Rescue from Fractalus* en géométrie fractale sont à marquer à leur actif). En entrée : un combat sans merci entre téléviseurs et moniteurs. En plat de résistance : un dossier sur les jeux de réflexion. En dessert : un récapitulatif de la ludothèque du *Macintosh*. Et, pour clôturer





## Les bonnes adresses

### U.S.A.

- *Byte micro*: 1221, avenue of the Americas, New York, NY 10020
- *Computer Games*, 888 7 th avenue, New York, NY 10106
- *Electronic Games et Computer entertainment*, PO BOX 1128, Dover, New Jersey 07801
- *Creative computing*, PO BOX 789 M, Morristown, N JO 7960
- *Computer electronics*, 1 part avenue, New York, NY 10016
- *Personal computing*, PO BOX 2941, Boulder, Ca 80321
- *Rainbow*, PO BOX 385, Prospect, KY 40059
- *Family computing*, 730 Broadway, New York, NY 10003
- *Antic the Atari Ressource*, 524 second street, San Francisco, CA 94107
- *Atari explorer*, PO BOX 3427, Sunnyvale, CA 94088-3427
- *Computer gaming world* (Apple, Atari, C 64), PO BOX 4566, Anaheim Ca 92803.4566
- *Color computer magazine*, (TRS 80), Highland Mill, Camdem, ME 04843
- *Run* (Commodore) et *80 Micro* (TRS 80), PO BOX 984 et 981, Farmingdale, NY 11737
- *PC* (IBM), PO BOX 13848, Philadelphia PA 19109

### GRANDE-BRETAGNE

- *Computer and video games et Sinclair program's*, Priory count, 30-32 Farrington Lane, London, EC 1R 3 AV
- *Personal computer world*, 53 Frith street, London W 1A 2HG
- *Practical computing*, Quaadrant House, The Quadrant, Sutton, Surrey SM 25 AS
- *ZX computing*, *Home computing weekly et Computing today*, 1 Golden Square, London W1R 3AB
- *Amstrad CP 464 User*, 169 King's road, Brentwood, Essex, CM 14 4EF

### ALLEMAGNE

- *Computer personlich et Happy computer*, Markt und Technik, verlag aktiengesellschaft, Hans-pinsel-strasse 2, 8013 Haar bei Munchen
- *Telematch computer*, Karlstrasse 26, 2000 Hambourg 76

### PAYS BAS

- *Topscore*: Oberon bv, Ceylonpoort 5-25, 2037 AAt Haarlem

### ITALIE

- *Video Giochi*, Via Rossellini 12, 20124 Milano
- *E.G. computer*, via dei Lavatori 124, 20092 Cinisello Balsamo, Milano.

le tout, en digestif : un coup de projecteur sur un jeu de simulation politique qui vous projette en pleine campagne présidentielle. Bref, un menu très digeste qu'il fait bon déguster accompagné d'un Coca-Cola, exotisme oblige !

La liste des revues made in USA est loin d'être close. *COMPUTERS ELECTRONICS* se consacre au secteur semi-professionnel. Dans un premier temps il dissèque le junior d'Apple puis pose la grande question de la sécurité informatique. *CREATIVE COMPUTING* passe en revue quatorze micro-portables et expose dix trucs pour déduire l'achat d'un micro de sa déclaration de revenus. Beaucoup de technique, de tests



machine, d'accessoires, de listings pour un journal qui se révèle plus d'information que magazine à proprement parler.

Dans la même veine, on recense une version de la fameuse revue *BYTE* et *PERSONAL COMPUTING*.

*FAMILY COMPUTING* se positionne comme le magazine des parents soucieux de l'introduction de la micro dans l'espace familial. Le numéro comprend pêle-mêle : un compte-rendu du premier jour de présence d'un micro dans une famille américaine moyenne, un guide d'achat des périphériques, de la vulgaire K7 au disque dur, et quatre listings. Un article touchant nous explique comment, grâce à un micro-ordinateur et une base de données, on a pu retrouver parmi plusieurs millions d'inconnus, dix vétérans de la guerre 1940-44 pour leur offrir un dernier vol à bord de leur ex-bombardier, le B.17 !

De grands sentiments américains, mais un journal peut être un peu décousu.

*RAINBOW* s'articule autour d'une dizaine de listings dont ceux des vainqueurs d'un grand concours de jeux de simulation qui nous entraînent sous la banquise polaire et au cœur de notre système vasculaire : du consistant, tant en poids qu'en lecture mais une présentation et une mise en pages qui pèchent par leur uniformité.

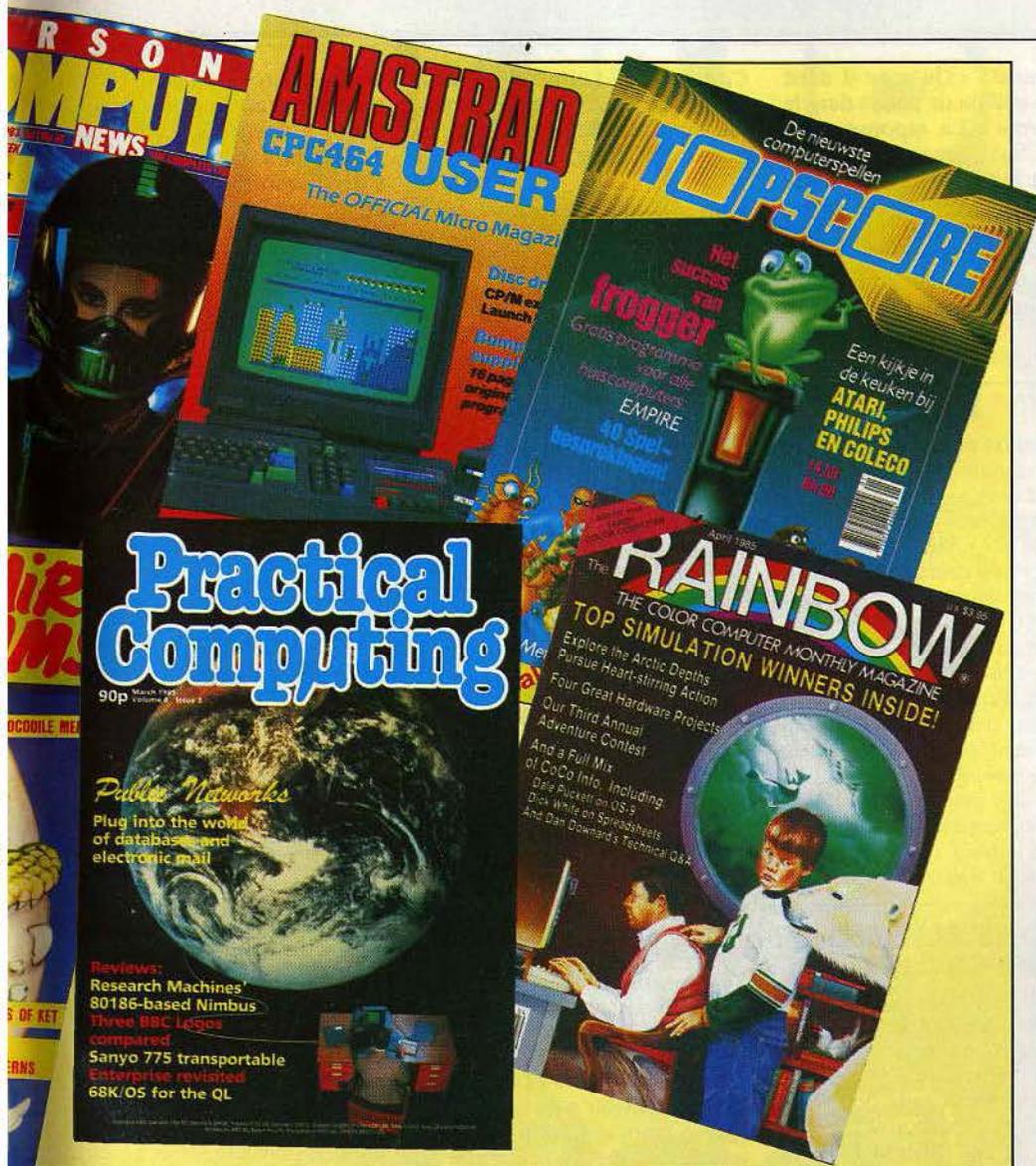
Les grandes entreprises possèdent bien évidemment leur propre revue, véritable hymne à la gloire de leurs machines infailibles. Les propriétaires de *Tandy TRS 80* comme ceux d'*Atari* sont choyés, ils peuvent en consulter deux : *COLOR COMPUTER MAGAZINE* et *80 MICRO* pour les premiers, *ANTIC* et *ATARI EXPLORER* pour les seconds. Les fans de *Commodore* se rabatront sur *RUN* ceux de l'*IBM PC* sur *PC* (restons simples) et les autres sur *COMPUTER GAMING WORLD*, panaché d'*ATARI*, *APPLE* et *C 64*.

Ces revues présentent un cocktail de nouveautés : jeux et matériel, des

listings, des dossiers variés et un courrier des lecteurs, plus ou moins bien épicé.

## Albion en question

Traversons l'Atlantique pour nous poser en Grande-Bretagne. Ici encore les titres foisonnent. Quatre listings de jeux pour *Spectrum*, *C 64*, *VIC 20*, et *Atari* mobilisent le cahier central de *COMPUTER & VIDEO GAMES*. Le reste se dispatche en critiques de logiciels (pour beaucoup inédits en France), en coup de pouce *Eureka* et concours de même acabit, du style « Gagner un Amstrad en découvrant les dix erreurs qui se sont glissées dans notre plan du *Dragontorc of Avalon*. *Tilt* a beaucoup apprécié un reportage sur le vif parmi des chevaliers du XX<sup>e</sup> siècle si épris de *Donjon et dragons* qu'ils viennent le vivre dans un château écossais. Un magazine haut en couleurs quoique un peu brouillon mais qui peaufine toujours ses couvertures. *PERSONAL COMPUTERS NEWS* offre à



la star du numéro d'avril avec un test de *Floppy Speeder* sur le VC 1541, un plan de montage pour actionner un robot, un tour d'horizon de tous les périphériques disponibles, des cours de musique avec Peek et Poke, une bibliographie très complète, et pour finir, des listings et des critiques de jeux. Le reste du numéro est consacré à un banc d'essai du *Spectrum plus* et du synthétiseur *Yamaha* ainsi qu'au fameux concours Eureka. Bref, un magazine qui se place à la croisée de tous les courants. Dernier de la liste, *TELEMATCH COMPUTER* est le cousin germain, — cela va sans dire — de Tilt. Même style, même type de présentation. *TELEMATCH* commence par prendre la température du marché des logiciels (diagnostic : un certain frémissement) poursuit par un chek-up du *Dragon 32* et de l'*Oric 1/Atmos* et une radioscopie de l'*Atari 7800*. Au registre des logiciels on note en vrac : un dossier sur les programmes graphiques et musicaux, un « Ludic » sur *The Blade of Blackpol*, un clin d'œil aux programmes de « petits trains », des listings et des cours d'aide à la programmation. Sans compter les quatre pages de « Tubes ». Une revue agréablement illustrée qui se dévore comme un roman.

### D'Amsterdam à Milan

Sortons des sentiers battus. Prochaine escale : Amsterdam. En cinquante pages, *TOPSCORE* s'interroge sur les raisons du succès sans précédent de *Frooger*, conseille les apprentis-aventuriers, vante les mérites des *MSX*, met en scène trois robots ménagers et critique une cinquantaine de jeux. Un seul regret : l'absence de courrier des lecteurs et d'une rubrique actualité qui interdit tout dialogue. Un conseil : se procurer une méthode Assimil pour décrire le flamand ! N'oubliez pas deux autres revues *COMPUTER PLUS* et *KIJK*.

Notre périple s'achève sous le soleil italien. L'annuaire 1985 de *VIDEOGOCCHI* fait le tour complet de l'univers micro-informatique, du A de « Accessoiri » au V de « Videogames » : un must pour les mordus de consoles et de micros latins.

Derrière *EG COMPUTERS* se cache la version italienne d'*ELETRONIC GAMES*. En couverture : un Pac Man jovial accoudé à la photo de famille du *Sony Hit Bit*. Pas de mystère, ce sont des deux sujets qui se taillent le plus gros morceau de rédaction. Rocky, un projet de robot singe et une bande dessinée se partagent les miettes. Deux autres revues dans la langue de Dante, *SELEZIONE* et *SPERIMENTARE* s'adressent aux fous d'électronique.

Ce voyage express qui nous a fait jongler avec les fuseaux horaires témoigne bien d'une chose : la micro-informatique ne connaît pas de frontière. A Hambourg comme à San Francisco on parle le même langage, celui de la passion.

Véronique CHARREYRON

peu près le même genre d'attraits. Avec *PRATICAL COMPUTING*, on revient à une presse de vulgarisation technique. La rédaction inclut énormément de bancs d'essais, du *RM Nimbus*, (un PC à potentialités graphiques époustouflantes) au *Sanyo 775* transportable en passant par l'*Enterprise* et le *BBC*. L'épine dorsale du numéro consiste en un dossier de dix pages sur la télématique, les réseaux et les banques de données : très édifiant. A conseiller aux « pros ».

Signalons dans la même lignée *COMPUTING TODAY* et *HOME COMPUTING WEEKLY*, qui affichent un argus des achines. On ne saurait que recommander aux heureux possesseurs d'*Amstrad*, la lecture de *AMSTRAD CPC 464 USER*.

Pas une page sans que le nom de cette marque ne soit cité quinze fois !

Sinclair ne demeure pas de reste avec *ZX COMPUTING* et *SINCLAIR PROGRAMS*.

### Sprechen Sie Deutsch ?

Place aux germanophiles. Trois titres s'imposent dans la presse allemande : *COMPUTER PERSONLICH*, et *HAPPY COMPUTER*, ces deux titres sont en fait édités par la même maison, ainsi que *TELEMATCH COMPUTER*.

*COMPUTER PERSONLICH* tape dans le hard et le soft professionnel. Un bref panorama du sommaire en témoigne : tests à gogo (*Commodore PC*, imprimantes, machines à traitement de texte); soft sur vingt pages (programmes en M Basic et en Pascal de mécanique céleste); et côté magazine, un dossier volumineux sur l'architecture de réseau et les modèles relationnels. Un seul qualificatif vient à l'esprit : trappu. Allant crescendo dans la gamme des magazines à vocation ludique, on trouve *HAPPY COMPUTER*. Toujours beaucoup de description de matériel mais plus à la portée des microphiles. Le *CBM 64* est

## ADAM

Je viens vous demander quelques conseils avant d'acheter un ordinateur Adam CBS. Je voudrais savoir si l'adaptateur 2010 Electronic permet de connecter l'Adam à l'antenne d'un téléviseur. Dans un récent numéro de Tilt, était-ce bien la chaîne complète sans la console CBS qui était vendue 2 900 F? La baisse fulgurante des prix met-elle en jeu la qualité du matériel? Comment pourrais-je trouver les titres disponibles en France pour Adam? Merci et un grand salut à Tilt.

Serge Garito,  
83460 les Arcs

*Il est en effet possible de connecter l'Adam sur la prise antenne d'un téléviseur. L'ordinateur est bien vendu 2 900 F pour une raison simple: il n'est plus fabriqué, car les ventes ont été beaucoup moins bonnes que prévues.*

## DÉJÀ VU

Je voudrais savoir si Activision projette de créer une version de Ghostbusters sur Atari 800 XL? D'autre part, les cartouches Atari VCS 2600 sont-elles compatibles avec celles des 600 et 800 XL?

Yotis Klapasakis,  
75020 Paris.

*La version en question existe et vous pouvez la trouver en boutique. Désolé, il n'y a pas de compatibilité entre le VCS et les XL.*

## CP/M FOLIÉ'S

Je trouve ton journal super, j'adore ta rubrique « Tubes ». Je voudrais savoir si la chaîne micro Adam, munie de son unité de disquettes, est compatible CP/M? Les logiciels compatibles CP/M sont-ils de bonne qualité?

Bruno Gallion,  
01290 Pont-de-Veyle.

*Effectivement, vous pouvez avoir accès avec l'extension à toute la gamme des logiciels compatibles CP/M. Leur qualité est irréprochable mais, attention, il s'agit de programmes professionnels de gestion. Pas très excitant!*

## LE NÉANT

En lisant, comme chaque mois, ma revue de prédilection, je suis tombé sur la question de

M. Grennel: « Qu'y a-t-il donc après le million de points dans le jeu Hero? » La réponse est... rien. C'est dommage car le dépliant joint à la cassette laisse entrevoir une fin plus agréable. Si, d'aventure, ce monsieur veut se lancer à l'assaut de Space Shuttle, toujours sur Atari, qu'il sache que ce n'est pas mieux.

Pascal Gobinet,  
16100 Cognac.

## AIE!

Une réponse de la rubrique Cher Tilt du numéro 21 est inexacte (« Qui croire »). Le Lansay 64 posséderait bien une haute définition de 672 x 512 points, et non pas 640 x 180 comme indiqué sur le manuel en notre possession. Pour s'en convaincre, un moniteur professionnel très haute définition est indispensable. Les 256 couleurs sont affichables simultanément dans une définition moins fine (80 points par ligne). Le futur Lansay 128 pourra afficher les 256 couleurs simultanément avec une définition plus élevée que le 64.

Qu'on se le dise.

## BONS CLICHÉS DE CHOISY

Cher Tilt, j'ai essayé de prendre des photos d'écran sur ma télévision, mais, au développement, stupeur! Elles étaient toutes ratées. Comment faire pour éviter ce genre de déboires?

Rénato Liardo,  
94600 Choisy-le-Roi.

*Vous devez prendre vos photos au 1/8 avec une ouverture de diaphragme d'environ 3.5. Utilisez un pied car la vitesse est très faible et vous risquez de bouger. Placez-vous dans le noir pour éviter les reflets sur l'écran. Un 6 x 6 permet d'obtenir une excellente résolution. Avec un 24 x 36 on voit toujours le balayage de l'image. Bons clichés.*

## RECTIFICATIONS

Je t'écris pour te demander de ne pas oublier de mentionner toutes les versions des logiciels quand ils sortent sur plusieurs ordinateurs. L'Aigle d'Or présenté sur Oric est aussi disponible sur MO5 et TO7. Enigmatika, F.B.I. et

Carte du Ciel tournent sur TO7 comme sur MO5, ce qui n'est pas toujours le cas. A part ça, je trouve Tilt super.

Laetitia.

*Vous avez tout à fait raison, nous prenons note.*

## DILEMME

J'ai un conseil à vous demander. Dans le numéro du mois d'avril vous avez parlé d'une nouveauté de Las Vegas: la console Nintendo. Possède-t-elle les mêmes qualités graphiques et sonores que la console CBS? Laquelle des deux me conseilleriez-vous d'acheter?

Marc Dunot, 71400 Autun.

*La console Nintendo n'est pas encore sortie en Europe. Dès que cela sera fait, Tilt la passera au banc d'essai.*

## COMPLÈTEMENT COMMUTÉ

Salut Tilt! J'aimerais savoir où l'on peut trouver des modems, car les jeux ne m'intéressent plus tellement. Je possède tous les numéros de ma revue préférée. « Service compris » est une des rubriques que j'apprécie le plus.

Fabrice Monel,

92260 Fontenay-aux-Roses.

*Nous vous conseillons de faire le tour des boutiques spécialisées en micro, d'aller à la FNAC...*

## LE BON PHILIPSIIEN

J'aimerais savoir pour quelles raisons la marque CBS n'édite pas ses cartouches de jeu pour la console G 7400 de chez Philips. Elle a quand même de bonnes performances graphiques. Je suis sûr que beaucoup de « philipsiens » rêvent de jouer à Zaxxon ou aux Schtroumpfs.

Laurent Bonnifait,

79160 Coulonges-sur-l'Autize.

*Désolé de vous contredire, les performances graphiques des consoles Philips sont inférieures à celles de la Coleco. Mais, surtout, CBS s'intéresse au marché américain où Philips est peu diffusé.*

## HIGH TECH

Je suis un lecteur assidu de votre magazine que j'apprécie beaucoup. On attend depuis longtemps l'arrivée des jeux inter-

actifs micro/vidéodisques, les rumeurs en attribuant la primeur tantôt à Atari, tantôt à CBS.

Je sais qu'il existe un lecteur de vidéodisques laser de haute résolution chez Pionner avec des jeux tels que Orpheus, Voyage to the New World ou The Secret of Sherazade. Quelqu'un sait-il s'il est commercialisé en France?

Christophe Baurchy,  
34500 Béziers.

## LE MEILLEUR

Fidèle lecteur, je te suis depuis tes débuts et je te trouve particulièrement génial. Cependant, chaque mois, je m'arrache les cheveux de ne pas trouver dans tes colonnes de logiciels pour mon ordinateur préféré: le SV 318. Sa ludothèque mériterait d'être soulignée pour sa qualité. Quelques adaptations MSX sont particulièrement remarquables. Un autre détail frustrant est l'absence de créations françaises.

J'espère que mon appel donnera de bonnes idées aux créateurs de l'hexagone.

Raphaël Perchet, 57000 Metz.

## ADAM ET APPLE

Salut à toi! Je suis l'heureux possesseur d'un micro-ordinateur CBS Adam. J'ai entendu dire que les listings Apple fonctionnent aussi sur Adam. Faut-il donner foi à ces rumeurs?

J'ai essayé de rentrer certains listings conçus pour Atari 600 et 800 XL. Ça marche, mais ils ne donnent pas les mêmes résultats à la sortie. Est-ce normal?

Stéphane.

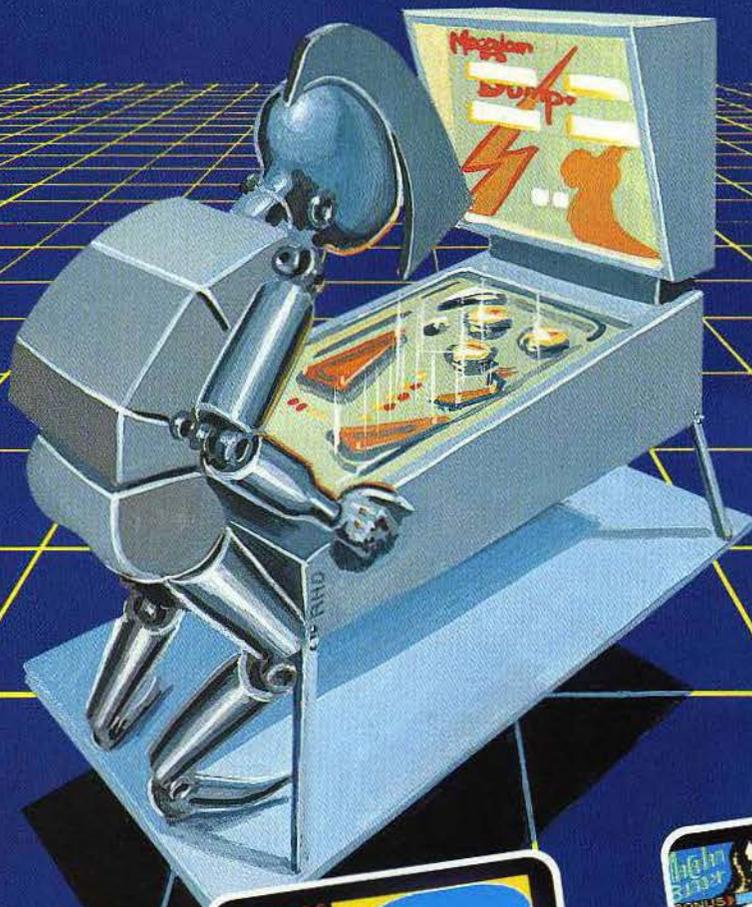
*Les « on dit » sont exacts: Adam comprend l'Applesoft, un langage de programmation très courant sur Apple. Ce n'est pas le cas pour le Basic utilisé pour les Ataris.*

## SUR LA VOIX

Etant un fidèle lecteur de Tilt, je trouve surprenant, pour un magazine de cette classe, qu'aucun test portant sur les synthétiseurs de parole ne soit jamais sorti. Il serait intéressant d'éclaircir ce domaine restant si sombre, du moins pour moi.

Arnaud Lorient, 08500 Revin.  
*Rassurez-vous, cela est dans nos projets.*

# MACADAM BUMPER



Spectrum



Atmos



Spectrum

## LE FLIPPER CONSTRUCTIBLE

- AMSTRAD
- ATMOS/ORIC-1
- SPECTRUM 48k

MACADAM BUMPER incorpore non seulement un flipper paramétrable (inclinaison, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un éditeur grâce auquel vous construirez vous-même vos propres flippers ! Disposez champignons, cibles, flips à votre convenance ou dessinez de nouveaux obstacles ! Une option sauvegarde vous permettra de créer votre "Flippotheque" ! Un jeu aux possibilités infinies.

Créateur : Rémi HERBULOT. En vente partout.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE