

TOMAT

MICROLOISIRS

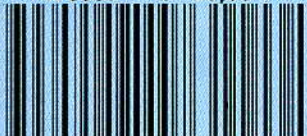
CONSOLES DE JEU
LES MEILLEURS SOFTS

SPECIAL CREATION
GRAPHIQUE
TOUS LES LOGICIELS
UN COURS DE
DESSIN EXCLUSIF

REVELATION
LE PC THOMSON

NOUVEAU!
DÉCOUVREZ LA
MICRO MAGIE

M 3085 - 46 - 20,00 F



3793085020007 00460

N°46 MENSUEL OCTOBRE 1987 - 20F. BELGIQUE: 140FB. SUISSE: 6FS. CANADA: 3.50 \$ CAN. MAROC: 29 DH. ESPAGNE: 550 PTAS. ISSN 073-6968

Les Top NAZA



GENERAL TOP 20

- | | |
|--|--|
| SILENT SERVICE
MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| KONAMI GREATEST HITS
HIT SQUAD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | THE LAST NINJA , ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| OCEAN ALL STAR HITS , OCEAN
AMSTRAD CPC | ROAD RUNNER , US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| ARKANOID , IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | AFFAIRE SIDNEY , INFOGRAMES
AMSTRAD CPC |
| ACROJET , MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | ACE OF ACES , US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| SCALEXTRIC , FIL
AMSTRAD CPC | LES PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST |
| BARBARIAN , PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | QUARTET , ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| WONDER BOY , ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | MACADAM BUMPER
ERE INFORMATIQUE
PC et COMPATIBLES |
| PROHIBITION , INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON | CANADAIR , FIL
AMSTRAD CPC |
| PACK AMSTRAD N° 2 , FIL
AMSTRAD CPC | RENEGADE , OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |

THOMSON TOP 10

- | | |
|--|---------------------------------------|
| EXCLUSIF 1 , NASA | ARKANOID , FIL |
| SILENT SERVICE , MICROPROSE | AFFAIRE SIDNEY ,
INFOGRAMES |
| MISSIONS EN RAFALE , FIL | BLUE STAR , FREE GAME BLOT |
| PACK THOMSON N° 2 , FIL | AVENGER , FIL |
| MEURTRES EN SERIE ,
COBRA SOFT | RAID SUR LA MANCHE , FIL |



PREPAREZ-VOUS . . . ELITE PRESENTE
TROIS DE SES MEILLEURS JEUX . . .

elite



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

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

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



BATTLESHIPS
Enfin une version informatique de ce
jeu de société célèbre dans le
monde entier. Les superbes
graphiques et les effets
sonores le rendent encore
plus passionnant.



L'ADAPTION OFFICIALE
DU DERNIER JEU
DE CAFE "PAPERBOY".

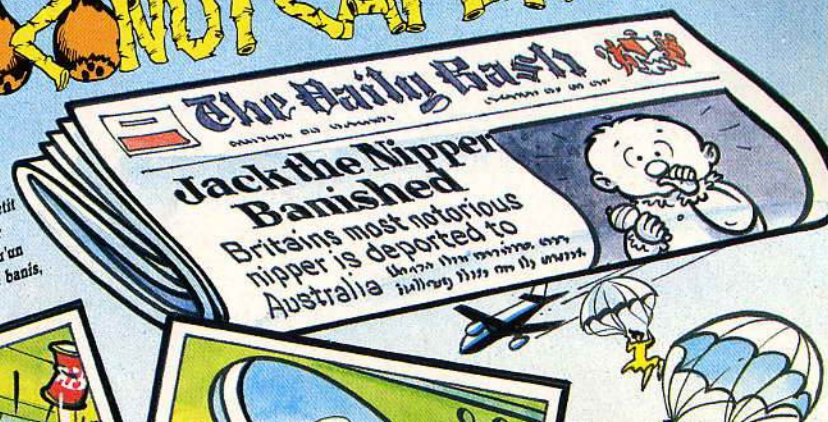
6-PAK VOLUME 2
Suite du célèbre 6-PAK - les meilleurs jeux de
1986.
International Karate - System 3
Into the Eagles Nest - Pandora
ACE - Cascade
Light Force - Faster Than Light
Shockway Rider - Faster Than Light
Batty - previously unreleased

A MOURIR DE RIRE

JACK IN COCONUT CAPERS

THE NIPPER... II

A l'aide! Stop! le pays en a assez, il n'en peut plus des frasques diaboliques et de la conduite odieuse du petit Jack chéri. Tu dois partir Jack partir pour un pays où il y a longtemps qu'un grand nombre de tes pareils ont été banis, tu dois partir pour l'Australie.



"Je n'aime pas votre pays pourri de toute manière vous "tox" postillons... Hal!" bluffa Jack sur un ton de défi.



Au sol, dans les airs, vous ne pouvez pas empêcher un semeur de rixanie de causer du grabuge et avec toutes les jolies Hôteses de l'Air du coin à quoi d'autre

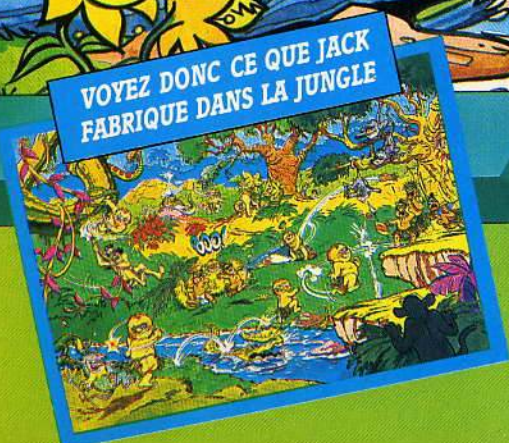


C'est pas drôle d'être enfermé. Peut-être qu'il y a quelque chose en bas qui a envie qu'on l'attaque, qu'on le morde, qu'on lui crache dessus ou qu'on le pince. Comme toujours, Papa et Maman suivent consciencieusement leur dégoûtant petit rejeton.



GREMLIN

Gremlin Graphics Software Ltd.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Angleterre. Tel: (0742) 753423.



ECRANS DE VERSION SPECTRUM



CBM 64/128
Cassette/Disque



SPECTRUM 48/128K
Cassette



AMSTRAD
Cassette/Disque

N° 46 OCTOBRE 1987

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard

Chef de rubrique : Nathalie Meistermann

Rédaction : Mathieu Brisou,

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer

Ont collaboré à ce numéro : Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Thomas Ferragu, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Imagex, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Bernard Martinez, Jean-François Millet, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Mickaël Thévenet, Charles Villoutreix.

Premier maquettiste : Gérard Lavoit.

Maquette : Christine Gourdal

Secrétariat : Catherine Van-Cauwenbergh

PUBLICITÉ

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Directeur de la publicité : Dominique Bovio

Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine

Assistante : Brigitte Bessette

Exécution : Philippe Castagné

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Ventes : SOC. Philippe Brunie,

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél. : (1) 45.23.25.60.

Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)

Abonnements : Catherine Innocenti,

Anne-Dominique Lancelin

Tél. : (16) 1 60.65.45.54.

France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F

(dont TVA 4%)

Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F

(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil

Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségur

Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e

Président-Directeur général :

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Couverture : Jérôme Tesseyre

et Lucie vidéographie

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

tél. : (16) 1 43.75.99.94.

Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés

sous coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat à l'ordre de : TILT)

36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél. : (1) 43.96.13.33)

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Télex : 643932 Edimondi

Tirage de ce numéro : 111 000 ex.



TILT JOURNAL

20 Communication et langages : où l'on verra comment Jean-Louis Valéro, le musicien de tous les écrans, compose aussi bien pour Rohmer que pour *Crafton et Xunk*. Où l'on entendra la culture bouillonner dans un projet loufoque et divertissant de « vidéopérette » et dans une épopée chevaleresque aux couleurs de donjons et dragons. Où l'on se perdra dans le Babel des langages et dans la micro yougoslave.

COUP D'ŒIL

42 Spécial consoles. Une sélection des meilleures cartouches sur Nintendo et Sega. Et toujours tous les remakes qui méritent un coup d'œil.

TUBES

52 Seize pages et plus de trente nouveaux logiciels testés par les impitoyables rédacteurs de Tilt.

TILT PARADE

76 Airball sur Atari ST, Sonix sur Amiga, Artwork sur Spectrum et Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator sur PC et compatibles. Qualité et diversité.

DOSSIER

82 Silicium Art ou comment se prendre pour Botticelli sans se salir les mains. Les logiciels de création graphique, en pleine évolution, tendent à s'éloigner du dessin classique.

LA LEÇON DE DESSIN

96 Une invitation au voyage dans le monde magique du dessin électronique. Une nouvelle rubrique, offerte par Imagex et Michael Thévenet, destinée aux apprentis illustrateurs.

BANC D'ESSAI

100 PC Thomson : tenir. Les nouveaux TO 16, micros de qualité mais sans grande originalité, sauront-ils à la fois conquérir les entreprises et entrer dans les foyers ?

KID'S SCHOOL

106 La règle de trois n'aura pas lieu. Une balade au pays de l'écrit et aux origines de la vie. Un lourd programme !

CHALLENGE

110 Navette spatiale, je L.E.M. Orbiter et Lunar Explorer sur Spectrum, Mac Challenger sur Macintosh, Space Shuttle Simulator sur MO 5.

TÉLÉMATILT

115 Les nouveaux périphériques télématiques et toujours les trucs et astuces du minitélémaniaque.

SOS AVENTURE

128 Pirates of the Barbary Coast sur Atari ST, Pirates et Dungeon Maker sur C 64, The Faery Tale Adventure sur Amiga.

TAM TAM SOFT

149 L'actualité de la micro en bref et en vrac.

SÉSAME

156 Initiation à la micro-magique par Abdul Alafrez, le truc des programmeurs du mois, Terreur sur la ville pour Atari XL et XE et une idée de scénario original.

INDEX

162 Trouvez le renseignement qui vous manque grâce à notre index.

PETITES ANNONCES

164 Achats, ventes, échanges, clubs. Pour plus de rapidité, passez vos annonces sur Minitel (3615 Tilt).

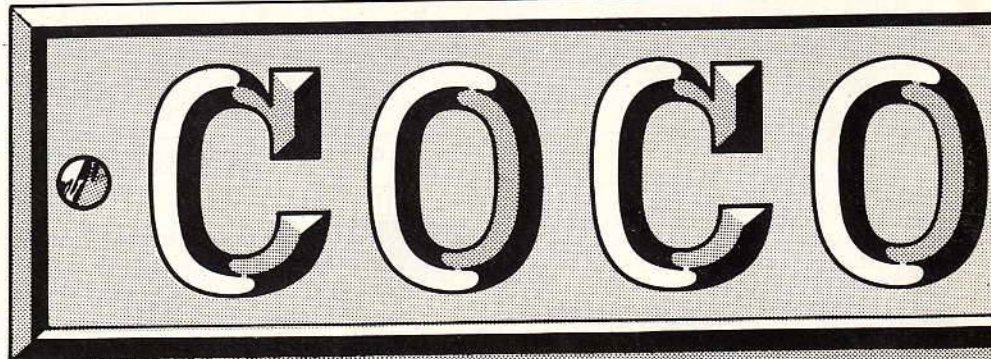
CHER TILT

170 Le courrier des lecteurs. Vos suggestions, vos questions et nos réponses.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 138 et 141.

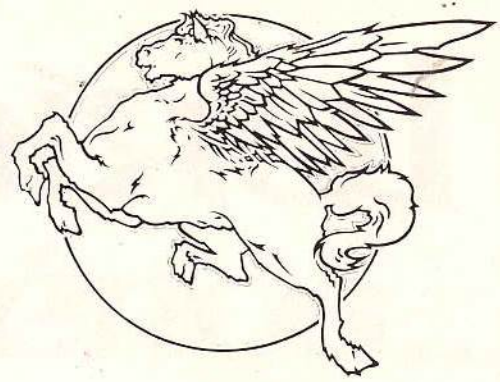
Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4^e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



AMSTRAD CPC K7		AMSTRAD CPC DISK		COMMODORE 64				APPLE	
COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		POWER CARTRIDGE 470 K		MAG MAX 145 D			
STAR GAMES 2	89	STAR GAMES 2	139	AUTODUEL	250 D	METRO CROSS	89 C	ALTER EGO	390
AMSTRAD GOLD HITS N. 2	89	AMSTRAD GOLD HITS N. 2	139	ARMY MOVES	85 C	METRO CROSS	139 D	AUTODUEL	590
OCEAN ALL STAR HITS	89	OCEAN ALL STAR HITS	139	ARMY MOVES	139 D	MARIO BROS	85 C	ARTICFOX	360
HIT PACK	89	HIT PACK	139	ARKANOID	85 C	MARIO BROS	139 D	BARD'S TALES 2	490
HIT PACK 2	89	HIT PACK 2	139	ARKANOID	129 D	MUSIC SYSTEM	230 D	BATTLE CRUISER	590
HIT PACK 3	89	HIT PACK 3	139	AUSTERLITZ	150 C	NEMESIS	85 C	BLUE POWDER GREY SMOKE	490
KONAMI GREATEST HITS	89	KONAMI GREATEST HITS	139	AUSTERLITZ	190 D	NEMESIS	139 D	COMMANDO	320
THEY SOLD A MILLION	89	THEY SOLD A MILLION	139	ACE OF ACES	89 C	PI-R2	95 C	DECISION IN THE DESERT	290
THEY SOLD A MILLION 2	89	THEY SOLD A MILLION 2	139	ACE OF ACES	139 D	PI-R2	145 D	DESTROYER	360
THEY SOLD A MILLION 3	89	THEY SOLD A MILLION 3	139	BATTLE CRUISER	430 D	PIRATES	175 C	DON JUAN	250
PACK LORICIEL N. 1	145	ACADEMY	139	BARBARIANS	89 C	PIRATES	185 D	EARTH ORBIT STATION	350
ACADEMY	85	ARMY MOVES	139	BARBARIANS	129 D	PIRATES OF THE BARBARY COAST	139 D	GUILD OF THIEVES	250
ARMY MOVES	89	ACE OF ACES	139	BOMB JACK 2	85 C	ROAD RUNNER	95 C	F15 STRIKE EAGLE	230
ACE OF ACES	89	ARKANOID	139	BOMB JACK 2	129 D	ROAD RUNNER	145 D	H. M. S. PEGASUS	390
ARKANOID	85	ATTENTAT	99	CONVOY RAIDERS	95 C	REVS +	120 C	INFILTRATOR	390
BIVOUAC	145	BIVOUAC	145	CONVOY RAIDERS	145 D	SUMMER GOLD	99 C	KARATEKA	350
BARBARIANS	95	BARBARIANS	135	CHALLENGE OF GOBBOTS	99 C	STAR GAMES 2	89 C	LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
BALL BREAKER	85	BASKETBALL TWO ON TWO	139	CHALLENGE OF GOBBOTS	149 D	STAR GAMES 2	145 D	LA GESTE D'ARTILLAC	290
BOMB JACK 2	89	BOMB JACK 2	139	CYBORG	95 C	SUPER SOCCER	89 C	MURDER ON MISSISSIPPI	290
CONVOY RAIDERS	85	BOB WINNER	169	CYBORG	145 D	SUPER SOCCER	139 D	MARBLE MADNESS	350
COBRA	85	CONVOY RAIDERS	145	CHOLO	130 C	SLAP FLIGHT	89 C	MOEBIUS	520
CAMELOT WARRIOR	95	COBRA	139	COBRA	85 C	SLAP FLIGHT	139 D	NATO COMMANDER	290
DEATH WISH 3	85	CAMELOT WARRIOR	160	COBRA	129 D	STAR PAWS	89 C	PHANTASIE 3	390
DEATHSCAPE	95	COLOSSUS CHESS 4	180	DEFENDER OF THE CROWN	169 D	STAR PAWS	145 D	PORTAL	390
DANGER STREET	119	DEATH WISH 3	139	DUNGEONS MAKER	175 D	SNAP DRAGON	95 C	SOLO FLIGHT	240
DRAGON'S LAIR 2	95	DES CHIFFRES ET DES LETTRES	269	DOGFIGHT 2187	95 C	SNAP DRAGON	145 D	STARGLIDER	290
DEEPSPIKE	89	DANGER STREET	169	DOGFIGHT 2187	145 D	SABOTEUR 2	89 C	SILENT SERVICE	290
DRAGON'S LAIR	89	DEATHSCAPE	160	DEATH OR GLORY	95 C	SABOTEUR 2	129 D	SUMMER GAMES	290
ENDURO RACER	89	DEEP STRIKE	169	DESTROYER	145 D	SARACEN	89 C	SUMMER GAMES 2	260
EXPRESS RAIDER	85	DRAGON'S LAIR	145	DRAGON'S LAIR	89 C	SARACEN	139 D	THE PAWN	260
GAME OVER	89	DRAGON'S LAIR 2	145	DRAGON'S LAIR	145 D	SAMURAI TRIGOLY	89 C	TWO ON TWO BASKETBALL	390
GRAND PRIX 500 CC	145	ENDURO RACER	145	DRAGON'S LAIR 2	89 C	SAMURAI TRIGOLY	139 D	TRILOGY OF APSHAI	320
GAUNTLET	95	EXPRESS RAIDER	139	DRAGON'S LAIR 2	145 D	STAR RAIDERS 2	99 C	UNDER FIRE	540
DEEPER DUNGEONS:EXT. GAUNT	69	FUTURE KNIGHT	145	DRAGON'S LAIR 2	145 D	STAR RAIDERS 2	149 D	ULTIMA 3	490
GHOST'N GOBLINS	85	GAME OVER	145	EPYX EPICS	95 C	SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	99 C	ULTIMA 4	740
HYBRID	95	GREAT ESPACE	139	EPYX EPICS	149 D	SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	145 D	WINTER GAMES	260
HEAD OVER HEELS	89	GAUNTLET	145	ENDURO RACER	89 C	SHORT CIRCUIT	85 C		
INFILTRATOR	95	DEEPERS DUNGEONS (ext. GAUNTLET)	99	ENDURO RACER	139 D	SHORT CIRCUIT	139 D		
JAIL BREAK	95	GRAND PRIX 500CC	169	ENDURO RACER	89 C	STARGLIDER	160 C		
KRACKOUT	95	HEAD OVER HEELS	145	EXPRESS RAIDERS	139 D	STARGLIDER	190 D		
LES DIEUX DE LA MER	145	IKARI WARRIOR	139	EXPRESS RAIDERS	89 C	SUPER CYCLE	89 C		
LEADER BOARD	85	JAIL BREAK	145	FUTURE KNIGHT	139 D	SUPER CYCLE	139 D		
MASK	95	KRACKOUT	145	FUTURE KNIGHT	89 C	SILENT SERVICE	89 C		
MARCHE A L'OMBRE	140	LES DIEUX DE LA MER	195	FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	50 D	SILENT SERVICE	139 D		
MARIO BROS	89	LES TEMPLIERS D'ORVEN	260	GUILD OF THIEVES	195 D	THE TUBE	95 C		
METRO CROSS	95	LES PASSAGERS DU VENT	195	GAME OVER	89 C	THE TUBE	145 D		
MAG MAX	95	LEADER BOARD	135	GAME OVER	139 D	TUER N'EST PAS JOUER	95 C		
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120	LE MASQUE +	179	GREAT ESCAPE	85 C	TSUSHIMA	490 D		
NEMESIS	85	LE PASSAGER DU TEMPS	195	GREAT ESCAPE	129 D	TANK	89 C		
PAPERBOY	85	MASK	145	GRAND PRIX 500cc	140 C	TANK	139 D		
PROHIBITION	190	MARCHE A L'OMBRE	189	GRAND PRIX 500cc	190 D	THE FIFTH QUADRAN	95 C		
QUARTET	95	MAG MAX	149	GUNSHIP	139 C	THE FIFTH QUADRAN	145 D		
ROAD RUNNER	89	METRO CROSS	145	GUNSHIP	189 D	TOP GUN	89 C		
SURVIVOR	95	MEURTRE A GRANDE VITESSE	210	GAUNTLET	89 C	TOP GUN	129 D		
SLAP FIGHT	89	NITROGLYCERINE	240	GAUNTLET	139 D	TAI PAN	89 C		
SAMURAI TRILOGY	89	NEMESIS	149	HADES NEBULA	169 D	TOMAHAWK	99 C		
STARFOX	95	PAPERBOY	135	HEAD OVER HEELS	85 C	TOMAHAWK	169 D		
SABOTEUR 2	89	PROHIBITION	210	HEAD OVER HEELS	125 D	THE PAWN	199 D		
STRIKE FORCE COBRA	95	QUARTET	140	H. M. S. PEGASUS	290 D	THEY SOLD A MILLION 3	89 C		
SUPERCYCLE	95	ROAD RUNNER	140	HIT PACK	89 C	THEY SOLD A MILLION 3	139 D		
SYGMA 7	89	SURVIVOR	145	HIT PACK	139 D	WIZ	95 C		
SHAOLIN'S ROAD	89	STARFOX	169	HIT PACK 2	89 C	WIZ	145 D		
SILENT SERVICE	90	SLAP FIGHT	140	HIT PACK 2	139 D	WARGAME CONSTRUCTION SET	240 D		
STARGLIDER	145	SAMURAI TRILOGY	145	HIT PACK 3	89 C	WORLD CLASS LEADERBOARD	95 C		
TUER N'EST PAS JOUER	95	SABOTEUR 2	145	HIT PACK 3	139 D	WORLD CLASS LEADERBOARD	169 D		
TANK	89	STRIKE FORCE COBRA	149	INFILTRATOR	89 C	WONDERBOY	89 C		
TAI PAN	89	SUPERCYCLE	139	INFILTRATOR	139 D	WONDERBOY	135 D		
TENEbres	89	SIGMA 7	139	JAIL BREAK	89 C	WIZBALL	99 C		
TRAILBLAZER	88	STRIKE FORCE HARRIER	139	JAIL BREAK	139 D	WIZBALL	149 D		
TEMPEST	85	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149	KAMPFGRUPPE	350 D	WORLD GAMES	95 C		
TOMAHAWK	94	SILENT SERVICE	139	KONAMI GREATEST HITS	89 C	WORLD GAMES	145 D		
WORLD CLASS LEADERBOARD	89	STARGLIDER	230	KONAMI GREATEST HITS	139 D	XEVIOUS	89 C		
WIZBALL	89	TUER N'EST PAS JOUER	190	LAST NINJA	99 C				
WONDERBOY	89	TAI PAN	139	LAST NINJA	145 D	PROMOTIONS : (STOCKS LIMITEES)			
WORLD GAMES	95	TENEbres	145	LA GESTE D'ARTILLAC	240 D	ALLEYKAT	49 C		
WARLOCK	110	THE PAWN (512B)	199	LABYRINTH	120 C	ASYLUM	49C/D		
XEVIOUS	89	TOMAHAWK	145	LABYRINTH	160 D	CAPTAIN KELLY	49 C		
ZOMBI	160	WORLD CLASS LEADERBOARD	139	LEADER BOARD	89 C	DEACTIVATOR	49 C		
ZYNAPS	95	WIZBALL	145	LEADER BOARD	139 D	HIGHLANDER	49 C		
10TH FRAME	99	WONDERBOY	140	MEGA APOCALYPSE	99 C	RETURN TO OZ	49 C		
		XEVIOUS	139	MEGA APOCALYPSE	165 D	XENO	49 C		
		ZYNAPS	169	MAG MAX	89 C	FIRETRACK	49 C		

NU T



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

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

ATARI XL/XE	SPECTRUM	ATARI 520/1040 STF	ATARI ST UTILITAIRES	MATERIEL ATARI ST
ARKANOID 95 C ARKANOID 145 D ATARI ACES 99 C ARCADE CLASSICS 95 C AIRWOLF 95 C BETA LYRAE 120 C BOULDERDASH 2 110 C BOULDERDASH CONSTRUCT KIT 110 C BOULDERDASH CONSTRUCT KIT 180 D CRISTAL RAIDERS 69 C CONFLICT IN VIETNAM 150 C CONFLICT IN VIETNAM 190 D COLOSSUS CHESS 4.0 120 C COLOSSUS CHESS 4.0 160 D CHESSMASTER 2000 490 D GAUNTLET 95 C GAUNTLET 145 D DEEPER DUNGEONS (EXT. GAUNT) 69 C DEEPER DUNGEONS 129 D GREEN BERET 95 C GHOSTBUSTERS 120 C HOVER BOOVER 69 C HEAD OVER HEELS 89 C HEAD OVER HEELS 145 D HARDBALL 95 C INTERNATIONAL KARATE 90 C INTERNATIONAL KARATE 149 D KENNEDY APPROACH 140 C KNIGHT OF THE DESERT 145 D LAST V8 69 C L'ENIGME DU TRIANGLE 210 D LEADER BOARD 95 C LEADER BOARD 169 D LEADER BOARD TOURNAMENT 90 C MERCENARY COMPENDIUM 169 C NINJA 69 C ON MAN AND HIS DROID 69 C PLATFORM PERFECTION 99 C PIRATES OF THE BARBARY COAST 149 D RAID OVER MOSCOU 120 C RAID OVER MOSCOU 150 D SPINRIZZY 120 C SPINRIZZY 169 D SMASH HITS VOL. 7 95 C SMASH HITS VOL. 7 145 D SPITFIRE 40 110 C SPITFIRE 40 160 D SHOOT EM UP 99 C SOLO FLIGHT 2 110 C SOLO FLIGHT 2 160 D SILENT SERVICE 95 C SILENT SERVICE 145 D SPY V SPY II 95 C SPY V SPY II 145 D SUMMER GAMES (epyx) 180 D TUE N'EST PAS JOUER 110 C TUE N'EST PAS JOUER 169 D THE PAWN 199 D TOMAHAWK 110 C TOMAHAWK 169 D TRAILBLAZER 95 C TRAILBLAZER 145 D TIGERS IN THE SNOW 145 D VEGAS JACPO 69 C	ARMY MOVES 89 ARKANOID 89 AVENGER 89 ACE OF ACES 95 BOMB JACK 2 85 CONVOY RAIDERS 95 COBRA 79 DEATH WISH 3 89 DRAGON'S LAIR 99 DRAGON'S LAIR 2 99 ENDURO RACER 99 EXPRESS RAIDER 95 GAME OVER 95 GAUNTLET 89 DEEPERS DUNGEON (EXT. GAUNTLET) 85 GHOST AND GOBELINS 99 HIT PACK 99 HIT PACK 2 99 HIT PACK 3 99 HIGHLANDER 95 HEAD OVER HEELS 89 INFILTRATOR 99 JAIL BREAK 99 KONAMI'S COIN OP HITS 95 LEADER BOARD 99 MAG MAX 89 METRO CROSS 89 MUTANT 95 NEMESIS 95 PI-R2 95 PAPERBOY 85 QUARTET 95 ROAD RUNNER 95 RETURN TO OZ 80 STAR GAMES 2 90 STAR RAIDERS 2 99 STARGLIDER 170 SILENT SERVICE 95 THE TUBE 95 TANK 95 TAI PAN 89 THE PAN 128K 149 THEY SOLD A MILLION 2 99 THEY SOLD A MILLION 3 99 THE WAY OF THE TIGER 89 WONDERBOY 95 WORLD GAMES 89 ET DE NOMBREUSES PROMOTIONS EN MAGASIN (LOGICIELS A PARTIR DE 29F.)	AIRBALL 249 ARKANOID 145 ALTAIR 275 ARTIFOX 395 BARBARIANS 199 BOULDERDASH CONST. SET 190 BOB WINNER 190 BALANCE OF POWER 410 BASEBALL 249 COLONIAL CONQUEST 390 CHESSMASTER 2000 350 CRISTAL CASTLE 190 CHAMPIONSHIP WRESTLING 240 DEEP SPACE 370 EDEN BLUES 195 FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCROME 430 GAUNTLET 225 GOLD RUNNER 225 GOLDEN PATH 190 GUILD OF THIEVES 240 GRAND PRIX 500cc 190 HARDBALL 360 HADES NEBULA 195 HIGHROLLER 350 JUPITER PROBE 240 JEWELS OF DARKNESS 190 KARATE KID 2 240 KING QUEST 2 295 KING QUEST 3 350 LE CASQUE DES FORGERONS 240 LA HANSE 290 LES PASSAGERS DU VENT 2 260 LEADER BOARD 245 MARCHE A L'OMBRE 195 MISSION ELEVATOR 195 MORTVILLE MANOR 240 METRO CROSS 225 MGT 195 MACADAM BUMPER 245 MERCENARY COMPENDIUM FR 195 PIRATES OF THE BARBARY COAST 145 PROHIBITION 245 PHANTASIE 345 PHANTASIE 2 345 PHANTASIE 3 345 PAWN 225 ROAD RUNNER 210 ROADWAR 2000 249 SENTINEL 195 STRIKE FORCE HARRIER 245 SUPER CYCLE 290 STAR GLIDER 245 SILENT SERVICE 245 TONIC TILE 245 TAI PAN 195 TRAILBLAZER 245 TURBO BOX 180 THAI BOXING 180 TWO ON TWO BASKETBALL 350 WINTER GAMES 220 WORLD GAMES 220 XEVIOUS 245 10 TH FRAME 245	ANIMATIC 250 AEGIS ANIMATOR 750 ART DIRECTOR 560 BECKER TEXT 750 BASIC G.F.A. 495 CAD 3D 390 COMPILATOR G.F.A. 495 CALCOMAT TABLEUR FR 450 CALCOMAT 750 DEVELOPPER G.F.A. 299 DIGI DRUM 190 DATAMAT ST 450 DEGAS ELITE 790 EASY DRAW 950 FAST BASIC 1200 FILM DIRECTOR 490 GFA VECTOR ST 495 GFA DRAFT 950 LATTICE C 990 MCC PASCAL 990 MUSIC STUDIO 260 NEOCHROME 250 PORTFOLIO 2200 PROFIMAT ST 495 PRO 24 2450 PRO SOUND DESIGNER 690 PUBLISHING PARTNER 1690 PLUS PAINT ST 395 SPRITE CONSTRUCTION SET 249 ST REPLAY 650 SUPERBASE ST 950 TEXTOMAT 450 Z TIME 590	U.C. : 520 STF 2990 520 STF + MONITEUR MONO 4480 520 STF + COULEUR SC1224 5490 520 STF + COULEUR 8801 4990 1040 STF 4990 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR 8801 6990 1040 STF + COULEUR SC1224 7490 1040 STF + COULEUR 8832 7990 MEGA ST2 MONOCROME 9450 HT MEGA ST4 MONOCROME 12450 HT MONITEURS ATARI : MONOCROME SM125 1590 COULEUR SC1224 2990 MONITEURS COULEUR PHILIPS : -8801 2490 -8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 STAR NL10 + INTERFACE ST 2890 STAR NL10 + INTERFACE C64 2890 STAR NL10 + INTERFACE IBM 3450 STAR NB 24/10 7990 INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800 CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR SMM804 79 RUBAN ENCREUR NL10 79 LECTEURS DISQUE : DISQUE DUR 20 MEGA 4490 DISQ. SUPP. 1 MEGA 1990 COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER. PRIX ETUDIANTS. POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF. ENVOI PAR SERNAM. DISQUETTE VIERGES MARQUEES ATARI ST/AMIGA/ 10 DISQ. 3.5" SF/DD 120 10 DISQ. 3.5" DF/DD 180 BOITE RANGEMENT 40 DISQ. 100 BOITE RANGEMENT 150 DISQ. 150 AMSTRAD CPC : 10 DISQ. 3.5" 1/4 DF/DD 210 APPLE / C64 / ATARI XL : 10 DISQ. 5" 1/4 SF/DD 69 10 DISQ. 5" 1/4 DF/DD 89 BOITE RANGEMENT 50 DISQ. 100

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

**NOUVEAUTÉS CHAQUE
JOUR PROVENANCE :**
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

NOM _____

ADRESSE _____

TÉL. _____

TITRES

PRIX

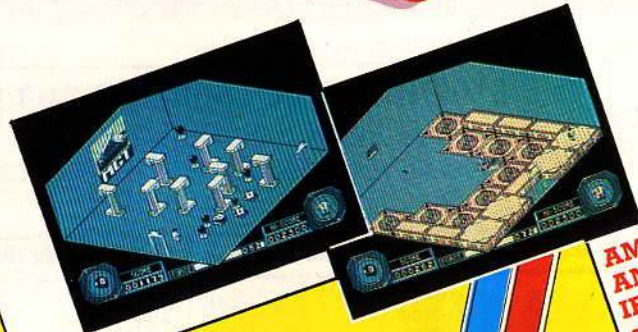
Participation au frais de port et d'emballage + 20 F
 Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
 Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
 PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ DRIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

LORÍCIÉLS

tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE
ADVENTURE!!!
TIRE DE L'ADVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +



Atura des héros...

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

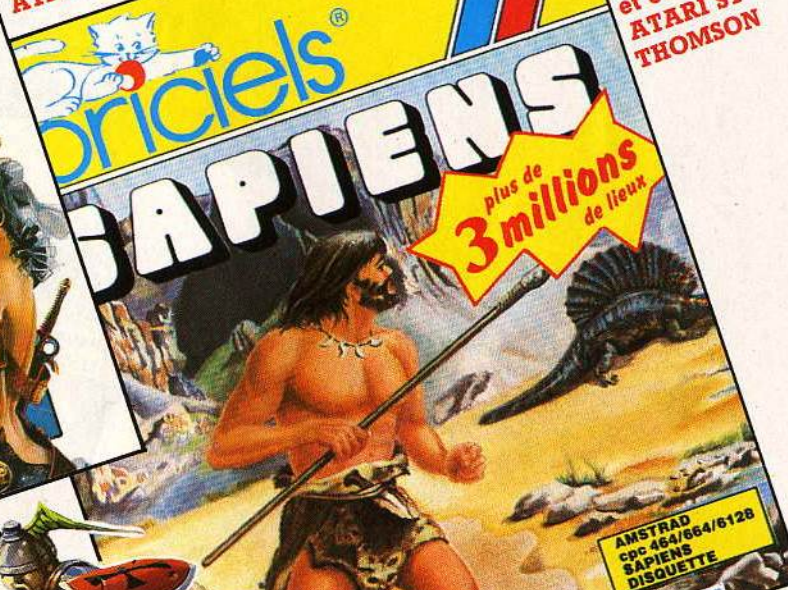
SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaies et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



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

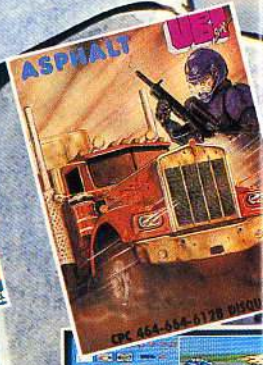
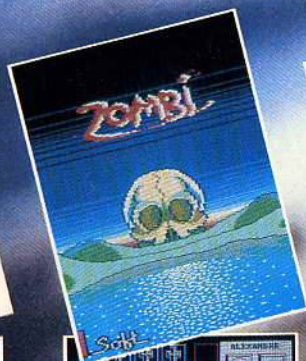
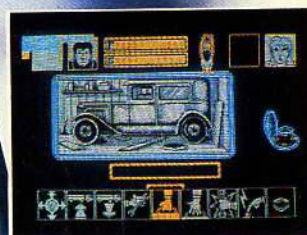
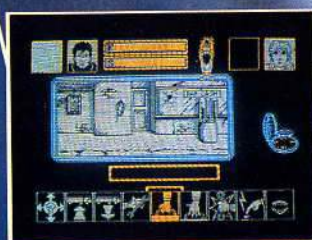
Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

HURLEMENTS



Du même
auteur
que
ZOMBI.



JEUX	VERSIONS	AMST. K7	AMST. DISC	PC & COMP.	ATARI ST	CBM K7	CBM DISC	THOM. K7	THOM. DISC
GABRIELLE		140 F	180 F	259 F*	259 F*				
FER ET FLAMME			295 F	299 F*	349 F*				
MASQUE +			195 F	259 F*	259 F*				
NECROMANCIEN		99 F	149 F	149 F	199 F*				
ASPHALT		140 F	180 F	259 F*	259 F*	140 F*	180 F*		
HURLEMENT		140 F	180 F	259 F*	259 F*				
AMYTIVILLE		140 F	180 F	259 F*	259 F*				
ZOMBI		140 F	180 F	259 F	259 F*	140 F*	180 F	149 F*	199 F*

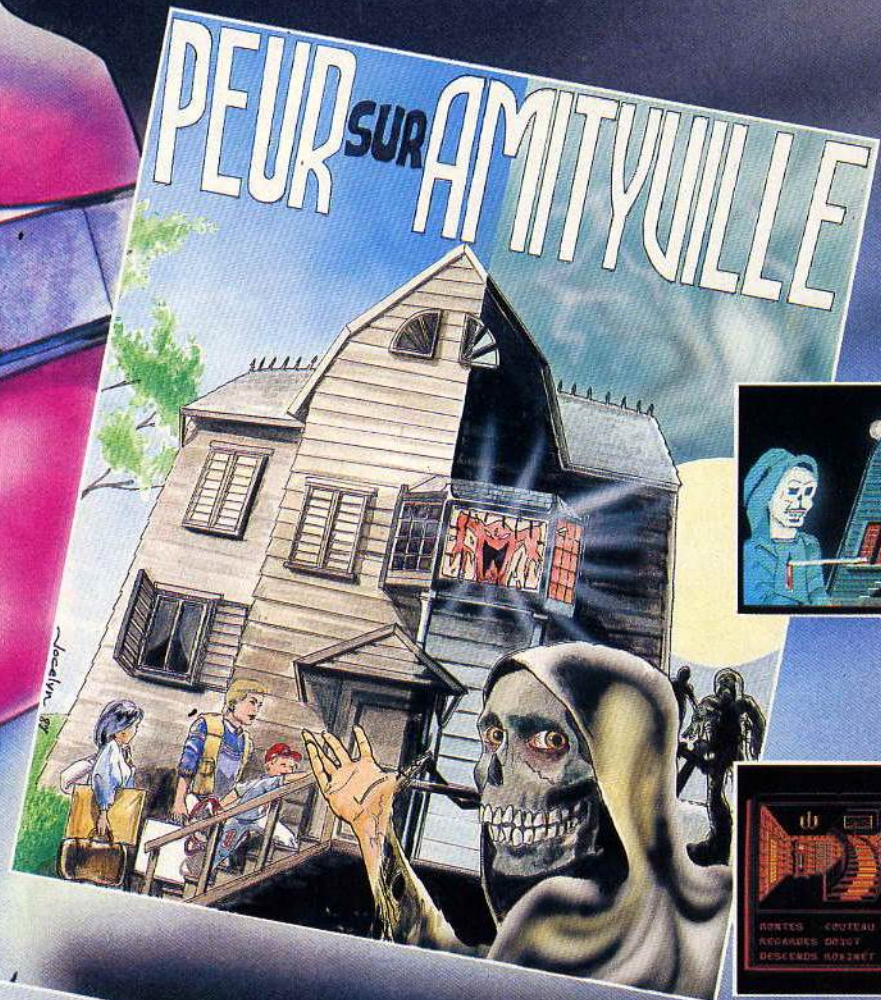
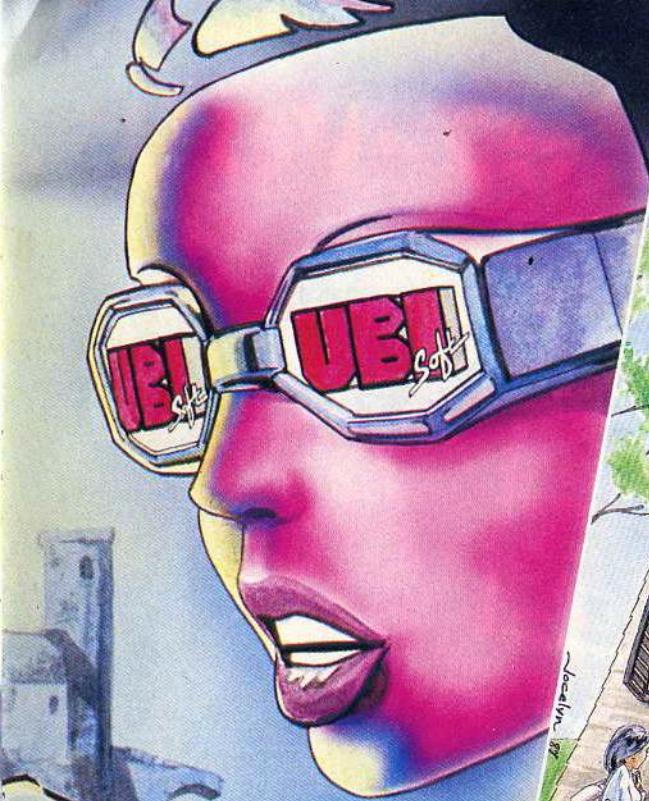
* Prix de vente conseillé

PORT GRATUIT

CHÈQUE BANCAIRE ☐
C.C.P. ☐

ADRESSE

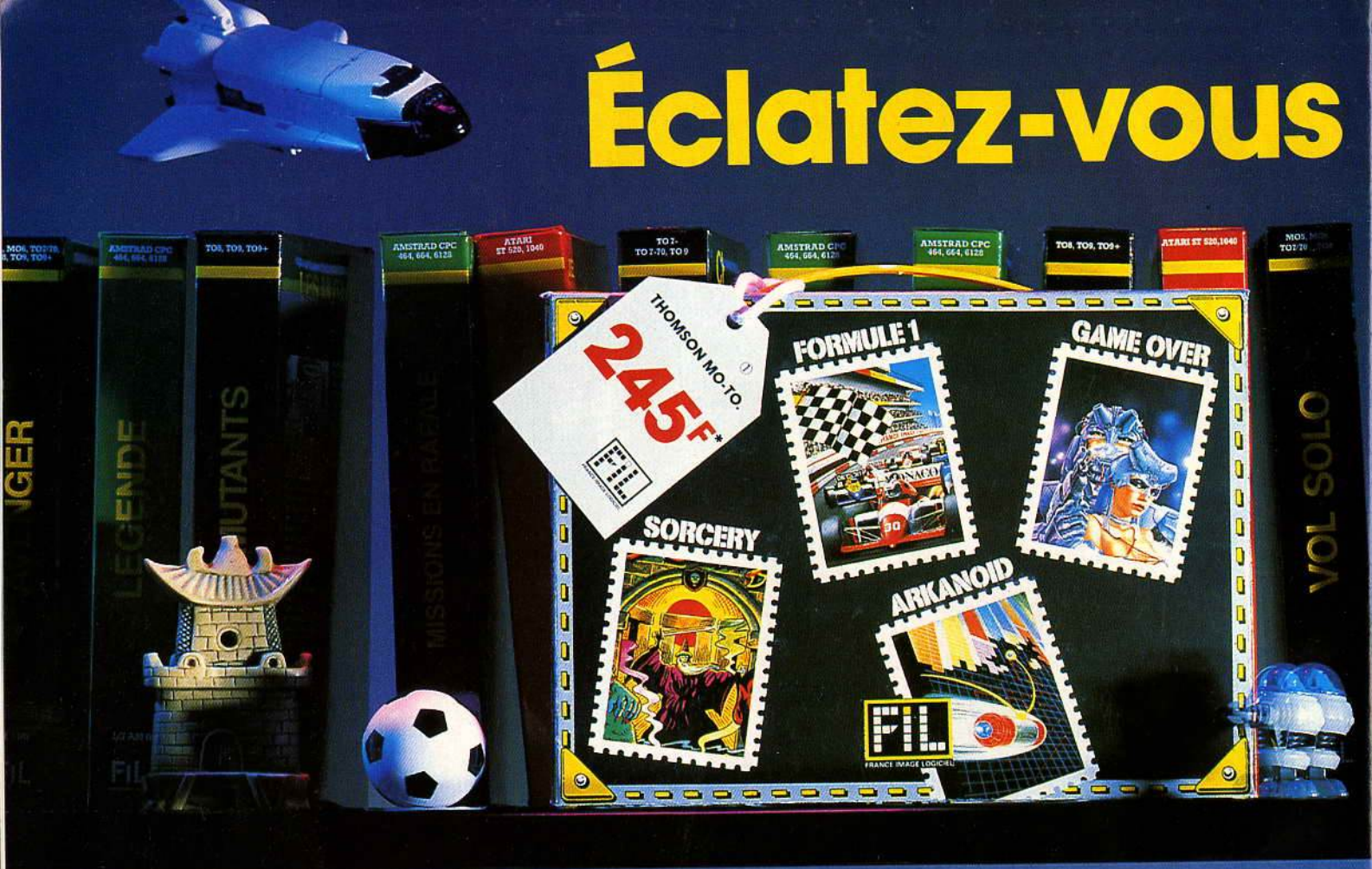
Correspondante et retournez à : **UBI SOFT**, 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01



* Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



Éclatez-vous



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

Mallette jeu Thomson :

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

Mallette jeu Atari ST :

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

au fil des jeux !



Mallette jeu PC :

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

Mallette jeu Amstrad N° 2 :

Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :

Express raider, Super soccer, Tai-Pan,
Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

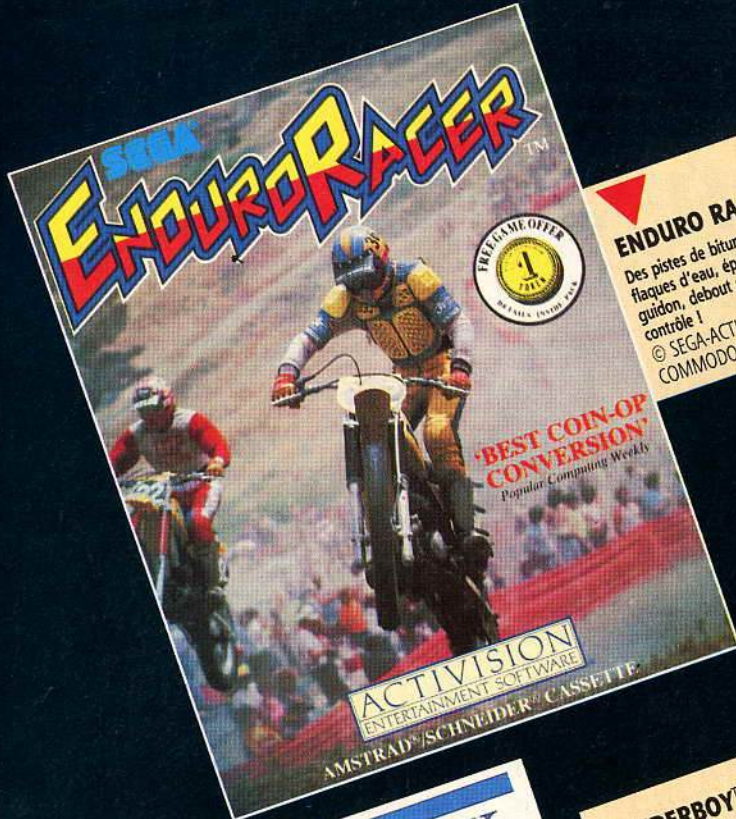
*Prix public maximum conseillé.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

LE D.



SEGA ENDURO RACER

FREE GAME OFFER
1 JULY
RETAILER CHOICE ONLY

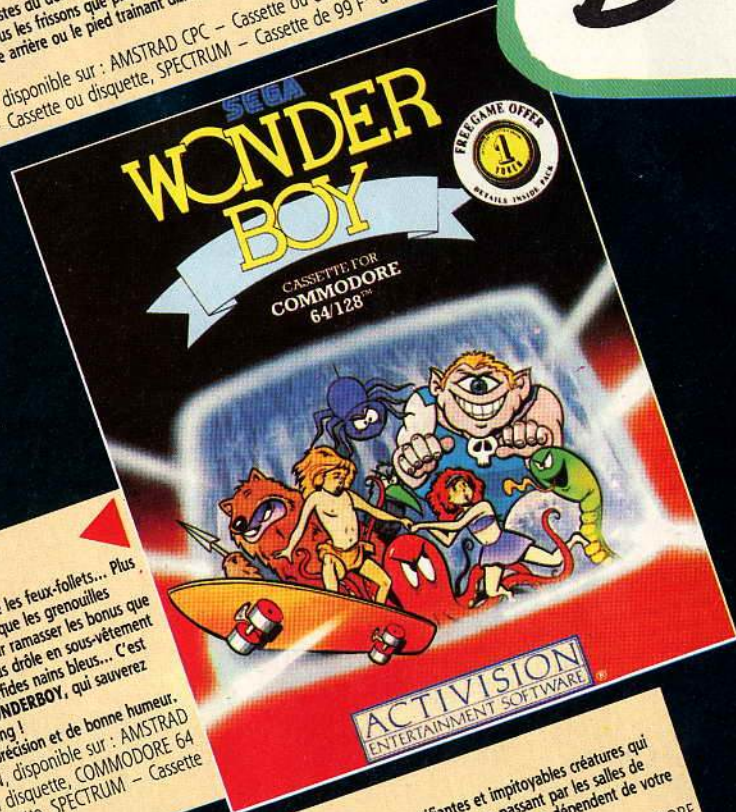
'BEST COIN-OP CONVERSION'
Popular Computing Weekly

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE

ENDURO RACER™

Des pistes de bitume aux pistes du désert encombrées de pierres, envahies de poussière et de flaques d'eau, éprouvez tous les frissons que procurent les cascades à moto. Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière ou le pied traînant dans les virages, ne perdez pas le contrôle !

© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



SEGA WONDER BOY

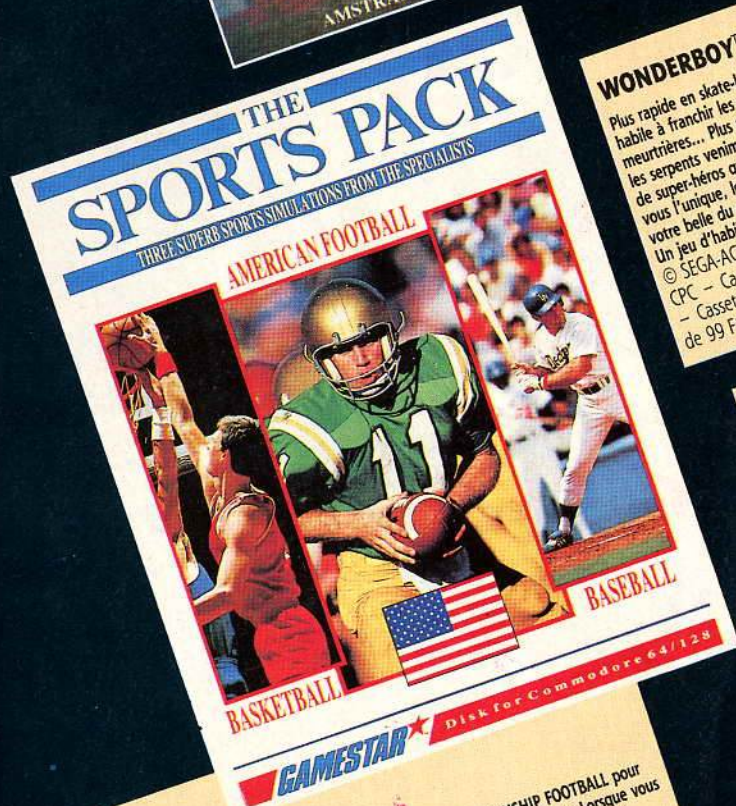
CASSETTE FOR COMMODORE 64/128

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

WONDERBOY™

Plus rapide en skate-board que les feux-follets... Plus habile à franchir les gouffres que les grenouilles meurtrières... Plus malin pour ramasser les bonus que les serpents venimeux... Plus drôle en sous-vêtement de super-héros que les perfides nains bleus... C'est vous l'unique, le seul WONDERBOY, qui sauverez votre belle du démon King !

Un jeu d'habileté, de précision et de bonne humeur. © SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



THE SPORTS PACK

THREE SUPER SPORTS SIMULATIONS FROM THE SPECIALISTS

AMERICAN FOOTBALL

BASKETBALL

BASEBALL

GAMESTAR Disk for Commodore 64/128

LE PACK SPORT

3 splendides simulations sportives
FOOTBALL AMÉRICAIN : Rien n'a été oublié dans GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL pour vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain. Lorsque vous verrez un membre de la défense adverse foncer droit sur vous, sans personne pour l'arrêter, vous commencerez à expérimenter toutes les sensations fortes que procure ce sport.

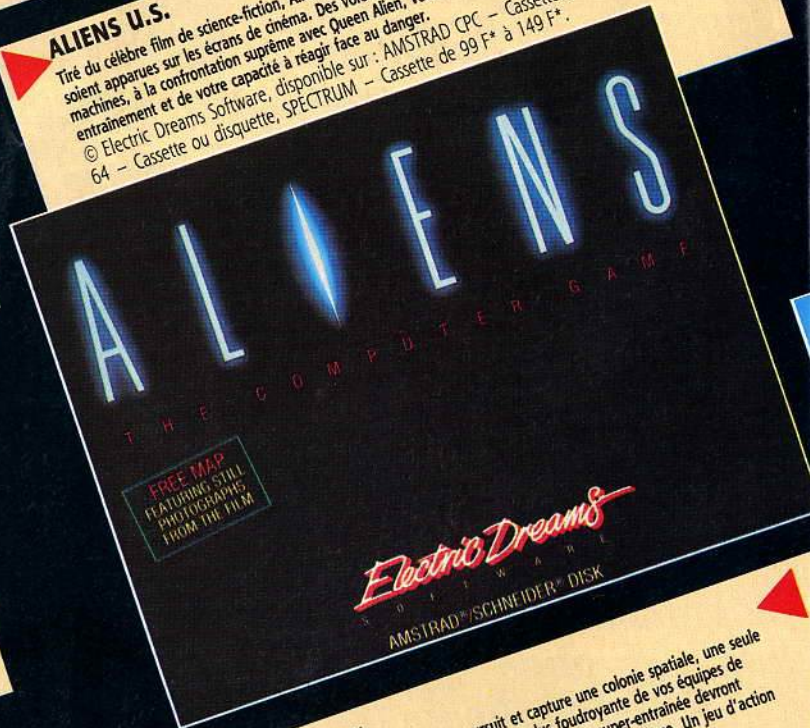
BASEBALL : CHAMPIONSHIP BASEBALL vous transporte au beau milieu du jeu : un championnat en 4^e division, des matches pour départager les équipes à égalité et une finale. Expérimentez les joies et les peines qui font du base-ball le passe-temps national des américains.

BASKET : Un jeu qui se déroule à vitesse éclair, qui exige une excellente stratégie, du cran et de la résistance et plus que tout, un jeu riche en combinaisons : seuls les meilleurs athlètes peuvent participer à CHAMPIONSHIP BASKETBALL TWO-ON-TWO. © GAMESTAR-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette de 199 F* à 299 F*.

ALIENS U.S.

Tiré du célèbre film de science-fiction, Aliens vous oppose aux plus terrifiantes et impitoyables créatures qui soient apparues sur les écrans de cinéma. Des voies sombres de l'Atmosphère, en passant par les salles de machines, à la confrontation suprême avec Queen Alien, votre vie et celle de vos officiers dépendent de votre entraînement et de votre capacité à réagir face au danger.

© Electric Dreams Software, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



ALIENS

THE COMPUTER GAME

FREE MAP
FEATURING STILL
PHOTOGRAPHS
FROM THE FILM

Electric Dreams
SOFTWARE

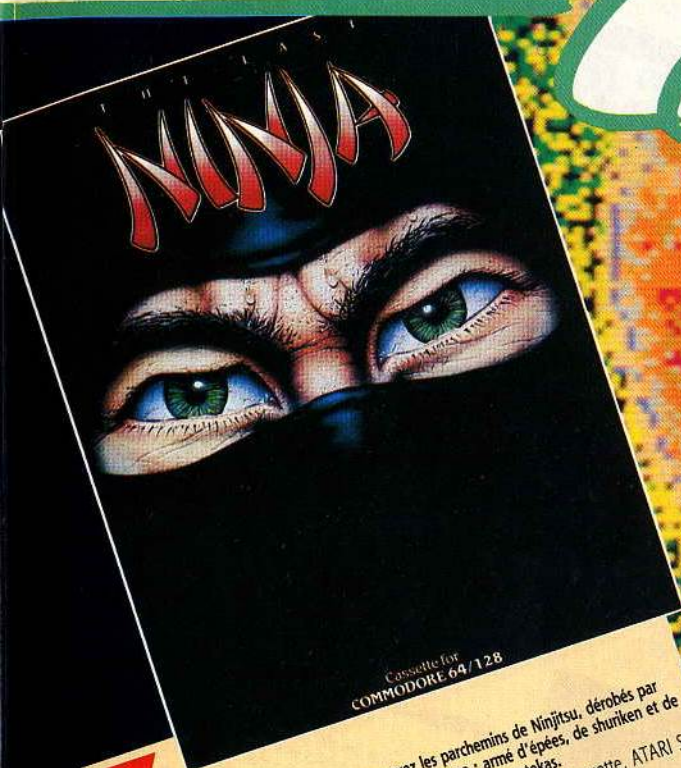
AMSTRAD/SCHNEIDER DISK

QUARTET™

Lorsqu'une bande de terroristes poursuit et capture une colonie spatiale, une seule riposte possible : envoyer à la rescousse la plus foudroyante de vos équipes de combat : LE QUARTET. Les membres de cette équipe super-entraînée devront anéantir les méchants avant de s'opposer au Monstre Mécanique. Un jeu d'action très prenant, pour un ou deux joueurs.

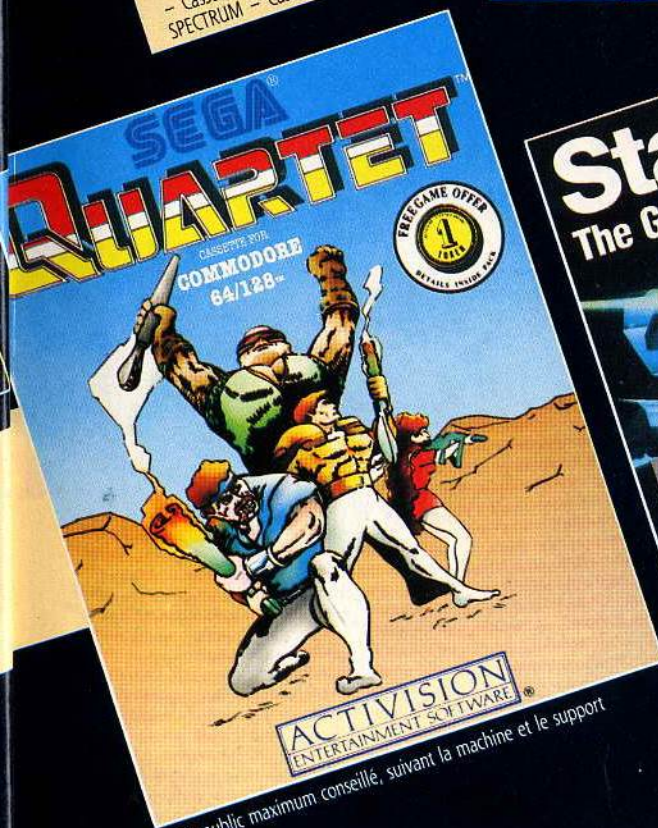
© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.

S 7 NOUVEAUX JEUX ARCADE

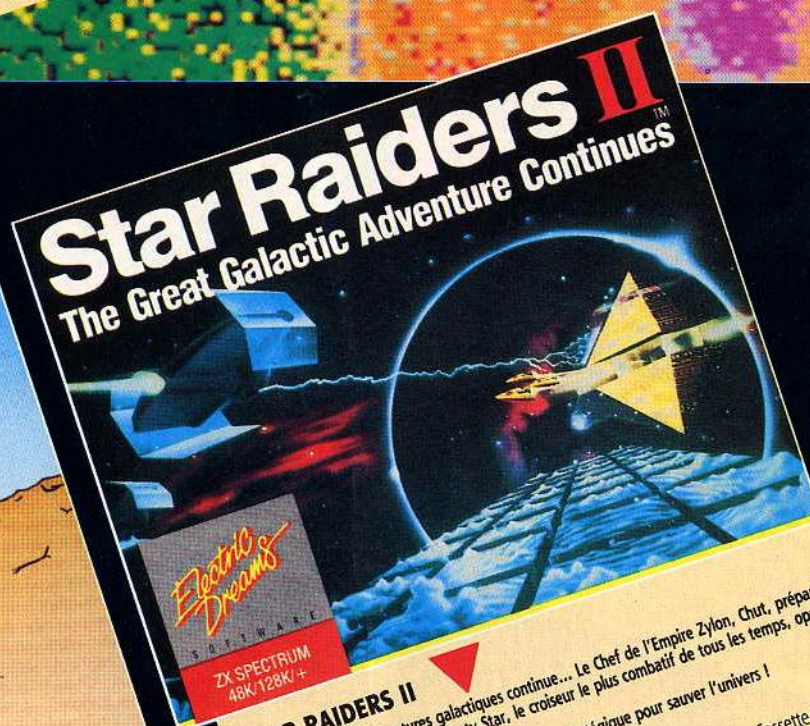


LAST NINJA™

Honneur : devise suprême du Ninja. Retrouvez les parchemins de Ninjitsu, dérobés par Shogun, avide de pouvoir. La route est dure et longue : armé d'épées, de shuriken et de nunchukas, vous affronterez le samourai, les gardes et les karatekas.
© SYSTEM 3, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, ATARI ST - Cassette ou disquette - COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



* prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support

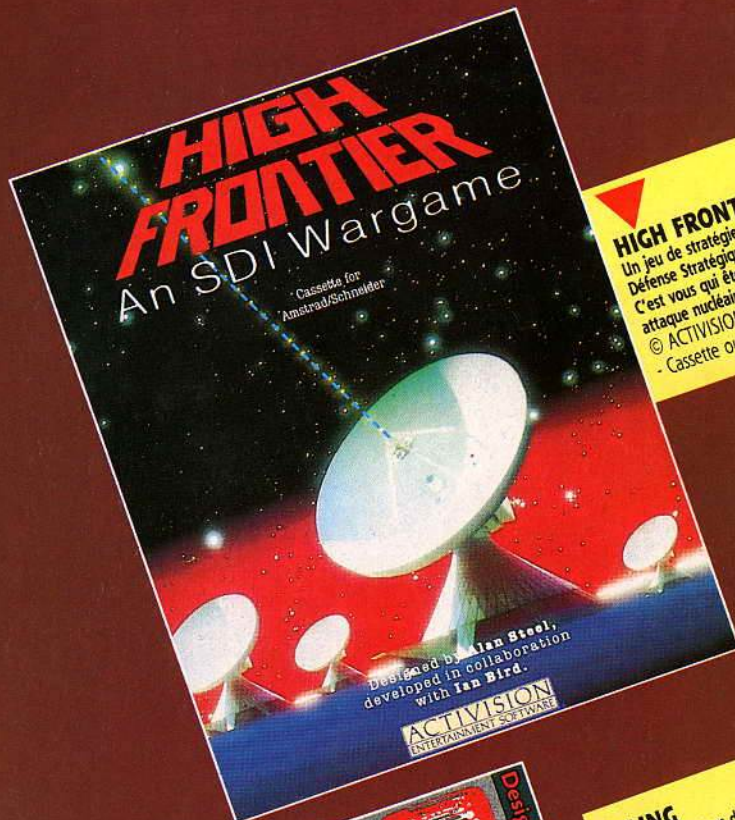


STAR RAIDERS II

La plus célèbre des aventures galactiques continue... Le Chef de l'Empire Zylon, Chut, prépare l'assaut de la galaxie CELDOS IV. A bord du Liberty Star, le croiseur le plus combatif de tous les temps, opposez-vous aux forces armées de Chut.
Utilisez toutes vos armes et surtout votre esprit stratégique pour sauver l'univers !
* Marque déposée par Atari Corporation
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE 64 - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

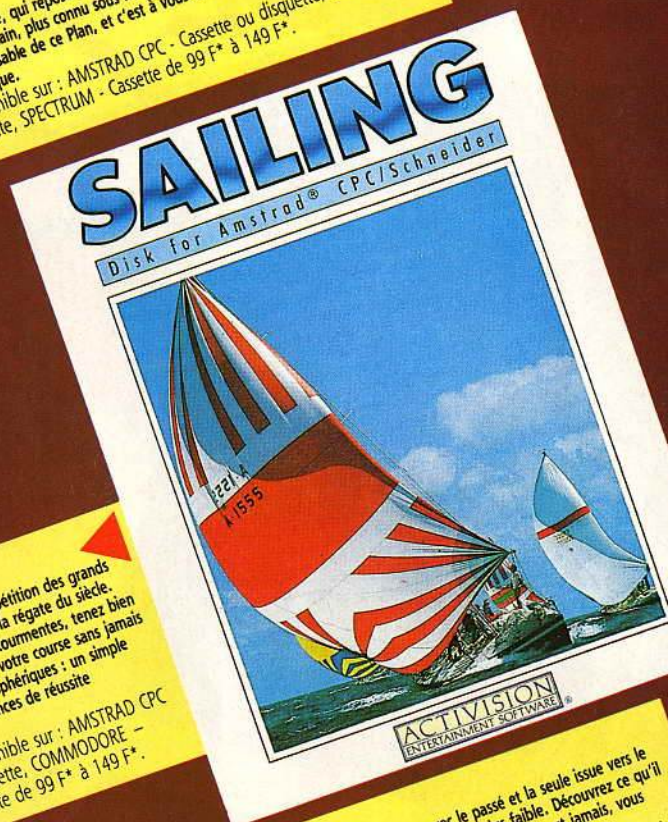
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex



HIGH FRONTIER

Un jeu de stratégie guerrière, qui repose sur l'élaboration et la mise en place du Plan de Défense Stratégique Américain, plus connu sous le nom de Guerre des Étoiles. C'est vous qui êtes responsable de ce Plan, et c'est à vous de l'appliquer afin de repousser une attaque nucléaire soviétique.

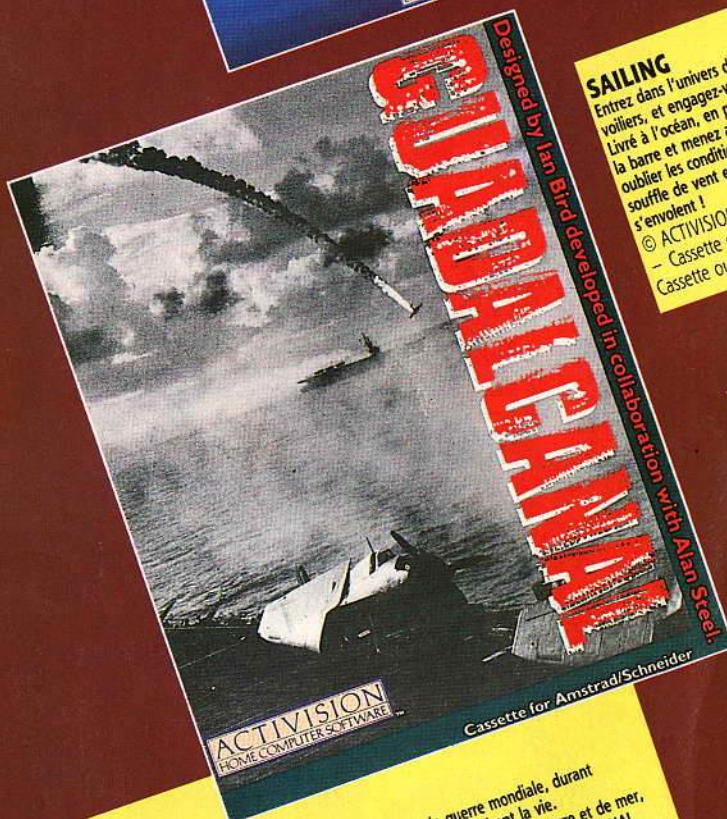
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



SAILING

Entrez dans l'univers de la compétition des grands voiliers, et engagez-vous dans la régate du siècle. Livré à l'océan, en proie aux tourmentes, tenez bien la barre et menez au mieux votre course sans jamais oublier les conditions atmosphériques : un simple soufflé de vent et vos chances de réussite s'envolent !

© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE - Cassette ou disquette de 99 F* à 149 F*.



GUADALCANAL

Réécrivez l'histoire... Prenez part à l'une des plus célèbres batailles de la 2^{de} guerre mondiale, durant laquelle des milliers de combattants japonais et américains perdirent la vie. C'est à vous de combattre : déplacez et contrôlez vos forces de l'air, de terre et de mer, utilisez de votre énergie et de votre esprit de stratégie pour re-conquérir GUADALCANAL, re-pensez les tactiques, re-vivez la bataille...

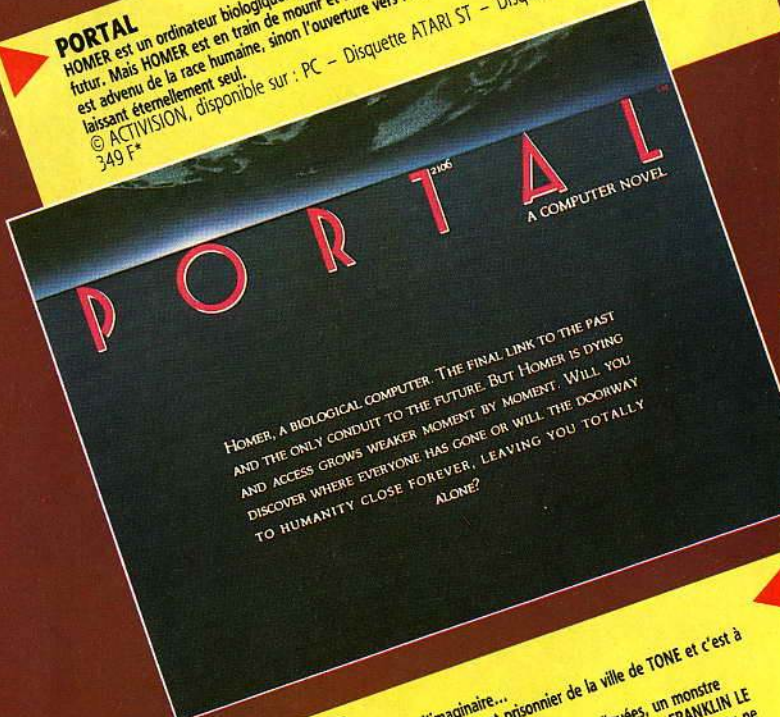
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



PORTAL

HOMER est un ordinateur biologique. Il est pour vous le dernier lien avec le passé et la seule issue vers le futur. Mais HOMER est en train de mourir et son énergie devient de plus en plus faible. Découvrez ce qu'il est advenu de la race humaine, sinon l'ouverture vers l'humanité vous restera close à tout jamais, vous laissant éternellement seul.

© ACTIVISION, disponible sur : PC - Disquette ATARI ST - Disquette AMIGA - de 249 F* à 349 F*.

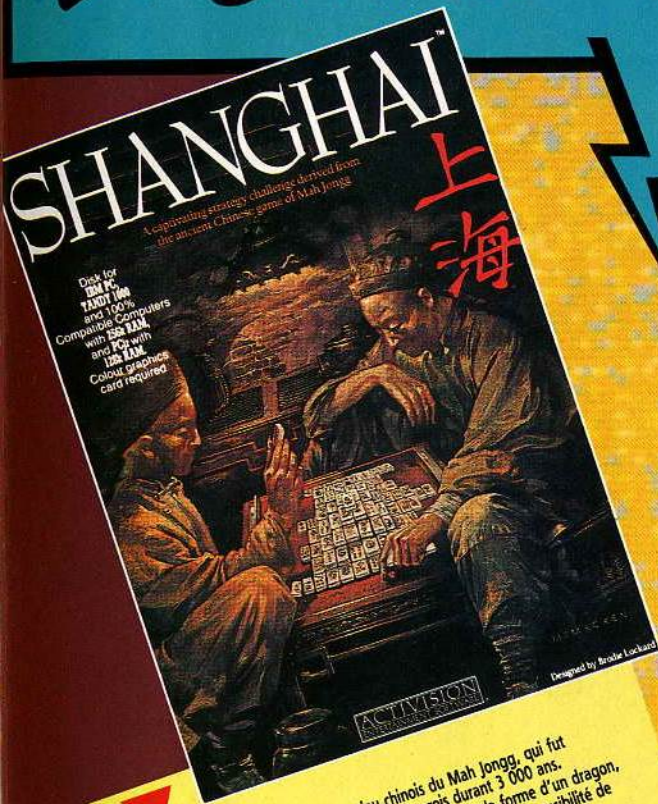


TASS TIME

Une aventure aux confins de l'imaginaire... Ton vieux pote GRAMPS a disparu : il est prisonnier de la ville de TONE et c'est à toi de le sortir de ce mauvais pas. Dure tâche ! Et pour rendre les choses encore plus compliquées, un monstre repoussant, plein d'écaillés et de poils, aux ignobles crocs jaunes, FRANKLIN LE GROGNON, vient s'en mêler. Et si tu tombes dans ses pattes, toi non plus tu ne sera pas beau à voir. C'est vraiment à toi d'assurer !

© ACTIVISION, disponible sur : PC - Disquette, ATARI ST - Disquette, AMIGA - Disquette de 199 F* à 249 F*.

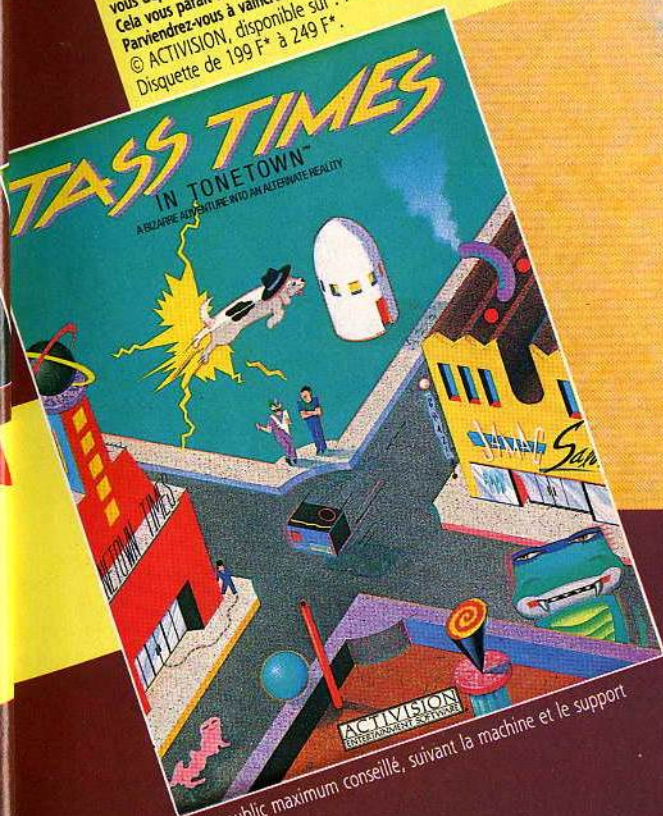
HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



SHANGHAI

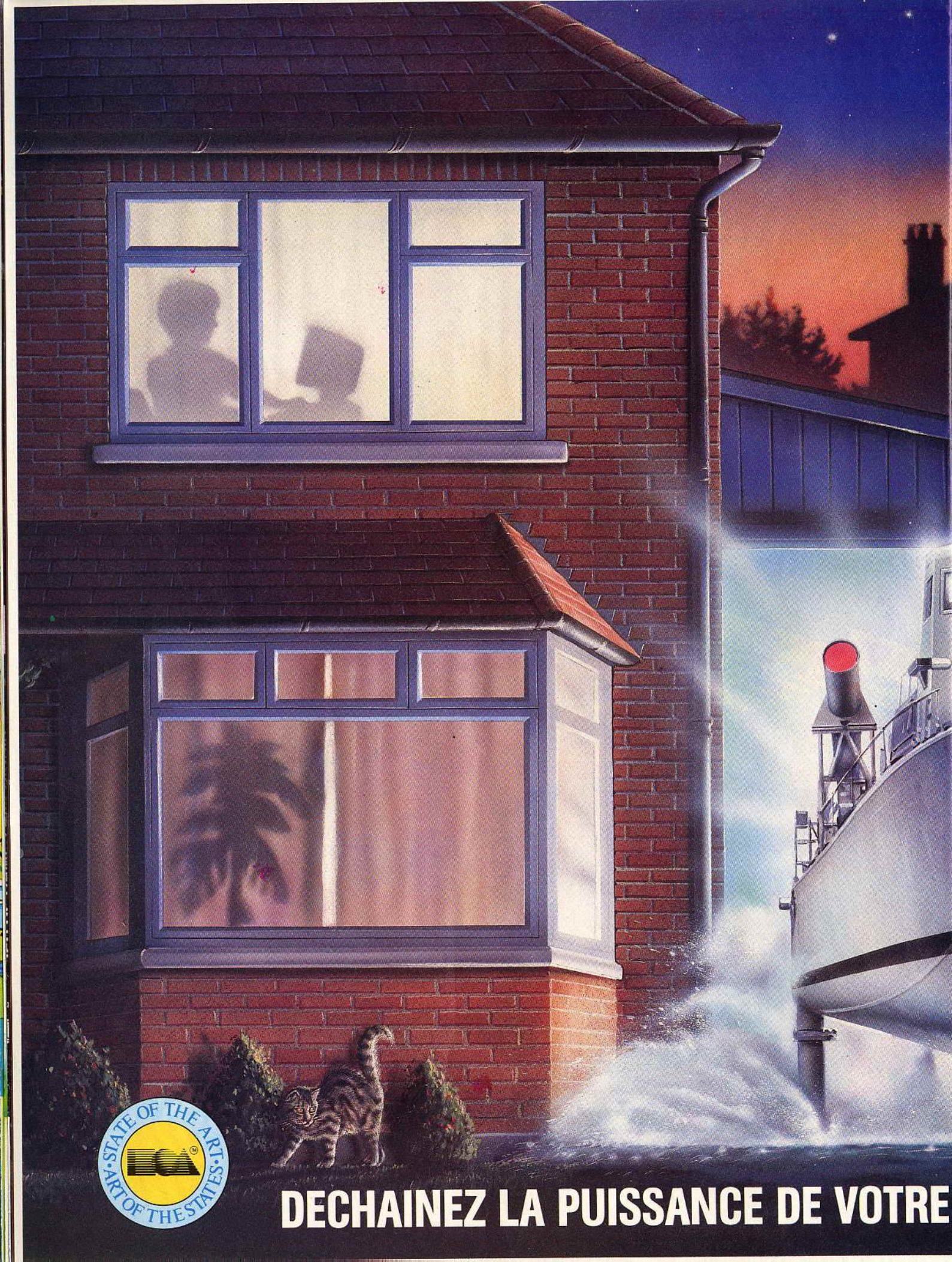
Un jeu de stratégie captivant, tiré de l'ancien jeu chinois du Mah Jongg, qui fut l'obsession des marins, des guerriers, des escrocs et des rois durant 3 000 ans. A partir de 144 images de 7 suites différentes, qui empilées ont la forme d'un dragon, vous retirez les paires jusqu'à ce que vous n'avez plus de plaque ou de possibilité de vous déplacer. Vous retirez les paires jusqu'à ce que vous n'avez plus de plaque ou de possibilité de vous déplacer. Cela vous paraît simple ? Montez donc les enchères ! Parviendrez-vous à vaincre le dragon qui bat les joueurs depuis plus de 3 000 années ? Parviendrez-vous à vaincre le dragon qui bat les joueurs depuis plus de 3 000 années ?

© ACTIVISION, disponible sur : PC - Disquette, ATARI ST - Disquette, AMIGA - Disquette de 199 F* à 249 F*.



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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



DECHANEZ LA PUISSANCE DE VOTRE



ELCTRONIC ARTS

7 heures du soir. Vous venez juste de terminer votre diner. Vous devez faire vos devoirs mais quelque chose vous appelle du garage. Une chose qui terrifierait vos voisins, une chose agile, rapide et meurtrière: **Pegasus**, Le "Patrol hydrofoil Missilecraft". La tentation est trop grande.



Maniement authentique des hydroglisseurs utilisés par les alliés de l'OTAN: américains, italiens et israéliens. Canon de marine de 76mm refroidit par eau, harpon et missiles Gabriel.



Huit missions réalistes avec cartes à l'écran.



TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved. Electronic Arts, authorised user. Les écrans sont tirés de la version Commodore 64. Les autres versions peuvent varier.

Electronic Arts software is available on a wide range of home computers including: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum and Amstrad.

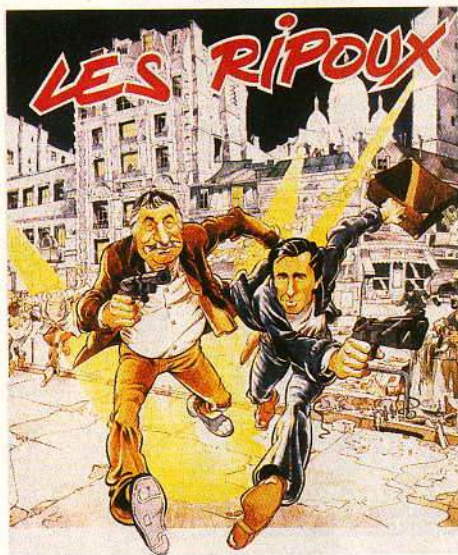
Electronic Arts, 11-49 Station Rd. Langley, Slough, Berkshire. SL3 8YN England.

IMAGINATION.

Bertrand

rue dans les brocards

Bertrand Brocard le « Géo-Trouvetou » de la micro-ludique dit tout.
 Tout sur les super-productions de la rentrée de Cobra Soft.
 Au programme, les *Ripoux*, et la *Marque Jaune*.



Comment crée-t-on un jeu ? Quels sont les méthodes, les trucs des développeurs et où puisent-ils leur inspiration ? Vous avez déjà essayé, vous, de faire parler un programmeur, lui faire avouer comment concrètement il crée un jeu et à quoi il occupe son temps pendant ces longs mois de gestation ? En général, l'« Alien » en question vous répond : « On discute, puis on essaie et on voit ce qui est possible ou non. Puis on débogue et on compresse. » Autant dire rien, ou plutôt rien de parlant pour le profane. Nous avons donc voulu aller plus loin avec Bertrand Brocard, la tête pensante de Hitech Production, structure de développement de Cobra Soft. Mission à moitié accomplie, il y a peu de méthode en création et surtout pas d'étapes figées. Nous avons pu néanmoins glaner les anecdotes de « tournage » des softs de la rentrée, *Les Ripoux*, et *La Marque jaune* et aussi les gags qui ont marqué la série des « meurtres » présents et à venir (*Meurtre à Venise* est prévu pour décembre) de I comme idée et inspiration à P comme programmation. Laissons la parole à Bertrand Brocard.

I comme idée :

« Quand j'ai une idée je la note, je porte toujours un calepin sur moi. J'ai des petits papiers dans tous les sens, je les garde tous, je suis un archiviste, je me constitue peu à peu une banque d'idées avec toutes celles trouvées pour un jeu mais qui n'ont pas été utilisées. L'inspiration arrive à tout moment et n'importe où. L'autre jour, à table, je tombe sur

un paquet de Mellita écrit en plusieurs langues : COFFEE possède son équivalence en hexadécimale. Cela peut donner une énigme du style : tu trouveras la solution dans le marc de café. Parfois on invente des histoires qui se confirment par la suite. Il s'est trouvé que Turing avait réellement été un élève de Von Neuman comme nous l'avions dit dans *Meurtre sur l'Atlantique*. »

B comme Black et Mortimer.

« Au lycée, nous étions passionnés par les bandes dessinées de Jacobs. On mettait des marques jaunes partout, on écrivait en égyptien en référence au « Secret de la Pyramide ». Dès le début, j'ai voulu adapter la « Marque Jaune ». Après *Meurtre à grande vitesse* je suis allé avoir la personne qui a hérité des droits de Jacobs pour lui présenter des essais. On avait bossé un mois sur les dessins ; une journée entière sur le nez et la moustache de Black et sur le nez de Mortimer (25 pixels !), mais il fallait que ce soit impeccable. Ça lui a vraiment plu, il a dit oui tout de suite. Pour le jeu, l'intérêt n'était pas de reprendre la bande dessinée mais l'ambiance et les personnages. Nous traitons l'histoire par épisodes : le vol à la tour de Londres, le club, les docks, le laboratoire, l'évasion de la Marque Jaune en final. »

R comme Ripoux.

« Il nous a fallu plus d'un an pour obtenir la licence, car les personnes concernées n'étaient jamais là. Le jeu suit fidèlement le scénario du film ; il faut être suffisamment « ripoux » pour gagner de l'argent et acheter le Bar des Trotteurs (le rêve de Philippe Noiret dans le film) et suffisamment flic pour ne pas se faire virer. La personne qui a fait le scénario des *Ripoux* (un ancien flic de la brigade des stupéfiants) nous a donné des trucs



comme les menottes aux pieds ; elles sont invisibles mais empêchent de courir. Les faits divers nous ont aussi beaucoup inspirés. Après nous sommes partis en repérage, le graphiste et moi, avec une caméra vidéo à la main. Nous avons sillonné le quartier Blanche-Pigalle-Barbès pendant deux jours pour repérer les immeubles abandonnés, les garages miteux où l'on maquette les voitures... Toutes les adresses données dans le jeu sont réelles ; nous avons intégré plus de deux cent cinquante rues. Côté ambiance, nous l'avons traitée très « gai Paris touristique », la vie de Montmartre, les monuments typiques comme les colonnes Moris ou les fontaines Wallace. Nous sommes revenus avec de nombreuses photos et bandes vidéo que l'on a digitalisées pour créer six grands décors de base, Le Moulin Rouge, la station Barbès, le Sacré-Cœur... sur lesquels viennent se superposer des icônes, des objets. Ces décors sont retouchés au stylo optique (*Electric studio* sur *Amstrad*) pour enlever les points parasites et clarifier la scène. »

V comme Venise.

« Pourquoi Venise ? Parce que c'est mieux que Bécon-les-Bruyères et plus parlant pour l'exportation. Trois jours là-bas pour me mettre dans l'ambiance, et au retour, j'avais emmagasiné plein d'impressions, et il me fallait trouver l'histoire, la trame du meurtre. L'idée a surgi dans le train : Venise s'enfonce dans la lagune, l'Unesco patronne la restauration. J'ai alors imaginé le sabotage des installations : un groupe menace de faire tout sauter si on ne répond pas à ses exigences.

P comme programme.

La programmation débute lorsque l'on a la trame et les scènes principales. Tout d'abord on définit ce que l'on veut voir à l'écran et c'est techniquement possible. Interviennent alors les arborescences et comment vont circuler les éléments. Puis on détaille les scènes point par point comme au cinéma. Pour *Les Ripoux* on a commencé par le générateur qui décrit les icônes et les fenêtres. Bertin a fait tout le travail d'affichage en assembleur, pour obtenir des menus déroulants rapides pendant que le dessinateur réalisait les décors de son côté. Les personnages ont été créés un par un suivant des paramètres qui n'apparaissent pas à l'écran mais déterminent leurs réactions tels que leurs taux de résistance, de coopération, d'agressivité ou de fuite, combien ils sont prêts à négocier et quels renseignements ils sont susceptibles de donner. Puis on s'est attaqué aux dialogues qui nous ont posé de gros problèmes. Nous voulions qu'ils soient vivants, originaux, agréables... On s'est alors embarqué dans un système abominable où les réponses variaient en fonction des questions. Il aurait fallu un disque dur pour gérer l'ensemble ! Nous étions perdus. Nous avons alors tout réécrit en figeant un certain nombre de phrases au départ. La version *Amstrad* est programmée sur *Amstrad*, les versions *Atari ST* et *PC* sont écrites en « C » sur *Thomson*. » Suite au prochain épisode... *Meurtre à Venise* sortira en décembre, *Les Ripoux* sont prévus pour septembre et *La Marque jaune* pour novembre.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Le hors-série qui fait aimer les PC



Tilt se lance dans la bagarre des « PC Compatibles », « Compatibles PC », « P Compatibles », et autres « selbitapmoc ». Le nôtre s'appelle « Compatibles PC-Tilt » — original, non ? —, et est en vente en kiosques dès le 2 octobre. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir sur les PC, que vous en ayez déjà un ou que vous souhaitiez en acquérir : tout sur les compatibles et leurs différences, les logiciels, les périphériques, les boutiques, la programmation, lequel choisir, où aller l'acheter, avec quoi le compléter, les bonnes questions à poser au revendeur, etc. Ce guide répond à toutes ces interrogations. De plus, au lieu de dresser la sempiternelle liste de « tous les Compatibles PC à moins de 10 000, 5 000, 500 francs » (rayer la mention inutile) nous avons préféré vous présenter vingt configurations qui répondent à différents profils-types d'utilisateurs. Vous y trouverez de quoi définir votre profil et la « configuration » qui vous correspond le mieux. De plus, il nous est apparu peu utile de présenter des ordinateurs nus, en version de base, dans la mesure où, dès que vous achetez un micro, vous avez très vite besoin d'une imprimante, d'un lecteur de disquettes supplémentaire, ou simplement d'un joystick, ce qui augmente le coût « réel » de votre micro. Au sommaire de ce numéro, vous trouverez aussi tous les logiciels de l'univers des PC : les logiciels graphiques, musicaux, de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) pour fabriquer son journal, de CAO (Conception

Assistée par Ordinateur) pour concevoir des projets et faire des simulations en trois dimensions, les traitements de texte, les tableurs, les gestions de fichiers, les éducatifs. Les jeux n'ont bien sûr pas échappé à nos journalistes (!). En quelques mois, des dizaines de nouveautés ou d'adaptations sont apparues sur le marché.

Bien sûr, nous avons aussi comparé les compatibles avec les ST, Amiga et autres Mac équipés d'émulateurs, l'extension qui permet de faire tourner un soft destiné aux PC sur une de ces machines.

Un petit tour dans les boutiques s'imposait, pour voir comment un acheteur potentiel de compatible était conseillé. Nos journalistes leur ont anonymement rendu visite, en jouant le rôle d'un client potentiel. Les résultats sont, c'est le moins que l'on puisse dire, surprenants ! Enfin, pour vous guider et vous aider à trouver les boutiques ou les distributeurs les plus proches de chez vous, nous avons dressé la liste des points de vente français.

Bref, un hors-série qui s'adresse à tous les passionnés de micros qui veulent mieux connaître l'univers des compatibles PC et à tous ceux, parents, amis, qui se demandent s'ils doivent ou non franchir le pas et s'offrir un micro. « Compatibles PC Tilt », est en vente en kiosque, 35 F.

Les graphistes du mois

Cette caricature d'un personnage apparemment très sûr de son charme a été réalisée par Laurent Beauvallet (13 ans) sur Commodore 64 à l'aide de Game Maker, logiciel de création de jeux. Le deuxième dessin est tiré d'une série consacrée aux intérieurs, réalisée par Christophe Benoît (20 ans) pour l'école des Beaux-Arts du Havre où il est étudiant. L'image a été travaillée avec le logiciel Degas sur un Atari 520 ST, mais Christophe Benoît s'est depuis peu doté d'un Amiga et de Deluxe Paint II, qu'il trouve plus performants.



C'est moi l'interprète :

ESAT Software diffuse un programme dont la publicité évoque un logiciel de traduction de logiciels dans la langue française. Il s'agit en fait d'un logiciel de recherche-remplacement dans des disquettes entières. Qui dit remplacement dit possibilité de mettre un mot anglais à la place d'un mot de longueur égale ou inférieure en français ou en serbo-croate si le cœur vous en dit ! la traduction reste à votre charge, naturellement... L'interprète pour Amstrad CPC, disquette de ESAT Software. D.S.

Microprose

La société américaine Microprose, connue pour la qualité de ses simulations (le souvenir de Gunship et Silent Service est encore vivace dans les mémoires de nos ordinateurs), sera désormais représentée en France. Microprose-France prendra en charge, outre l'importation et la promotion des produits de la marque, la traduction des notices et, plus rarement, des écrans des logiciels. La nature même des simulations, programmes évolués dont les commandes complexes sont souvent consignées dans d'épais manuels, justifie en effet, un effort particulier de traduction.

Microprose annonce, par ailleurs, la sortie prochaine de Pirates pour compatibles PC (la version pour Atari ST devrait être disponible en janvier), de Kennedy Approach pour Atari ST, d'Acrojet pour PC (sortie prévue en novembre), de Gunship pour Amiga (décembre), et d'un nouveau jeu d'arcade intitulé Airborne Ranger (version pour Commodore en novembre). Pirates et Gunship seront également distribués dans des versions pour Amstrad CPC, au prix de 55 F la cassette et de 149 F la disquette. Microprose assurera, en outre, la distribution des joysticks et des accessoires informatiques Suncom, des utilitaires Spring Board et des logiciels d'aventure Origin System, dont le catalogue devrait s'enrichir ce mois-ci : sont notamment attendus de nouvelles adaptations de Moebius sur Atari ST, Amiga et compatibles PC, ainsi qu'Ultima 5 et Space Rogue sur Apple II et C 64. J.-P.D.

Adalog

Dactyl'aid est un logiciel d'apprentissage du clavier (à 290 F).

Est-il efficace ? Oui et teigneux : il n'accepte une ligne recopiée que lorsque vous l'avez frappée deux fois sans erreur. Et son confort d'utilisation ? En cas de panique la touche « F1 » affiche un menu d'aide. Destiné aux vrais débutants comme aux coriaces faux débutants qui frappent parfois beaucoup mais avec trois doigts et en regardant le clavier, ce logiciel vous aidera à acquérir une qualité et un rythme de frappe qui vous feront gagner du temps et éviter de l'énerverment.

L'option permettant de sauver ses exercices en fichier texte vous fera travailler votre frappe tout en saisissant des textes utiles. Dactyl'aid est diffusé par Adalog, 115, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 43.20.69.79. Disquette pour IBM PC et compatibles. D.S.

Jean-Louis Valéro, le musicien de tous les écrans



Quel rapport y a-t-il entre la musique d'un film et celle d'un logiciel? Réponse de Jean-Louis Valéro, auteur d'une méthode d'enseignement de la musique, co-responsable de la société Fost qui importe les logiciels musicaux Hybrid Arts, mais aussi compositeur des musiques de *Crafton et Xunk* et des films de Rohmer

— Lorsque vous avez composé la musique de *Crafton et Xunk*, avez-vous procédé comme pour une musique de film, d'après les images et le scénario?

— Non, on m'a dit « il y a tant de *Ko de mémoire*, fais au plus court ». Je connaissais un peu le scénario, on m'a donné une mouture du mode d'emploi, et puis voilà! Il y avait un petit personnage qui rebondissait, alors j'ai pensé à faire un effet ressort... J'ai créé une musique facilement transposable sur ordinateur, qui a ensuite été programmée en assembleur par Rémy Herbulot. On voulait aussi sortir une cassette audio en même temps que le soft. A cette époque, je venais de composer la musique du générique du film de Rohmer, « Quatre aventures de Reinette et Mirabelle ». Rohmer ne voulait que des do, et m'avait joué un thème au piano avec deux doigts. J'avais imaginé écrire le morceau en morse. Dans le générique de « Quatre aventures de Reinette et Mirabelle », on entend donc du morse, la basse faisant le trait et le point. Devant le résultat, j'ai pensé que je tenais là un remède à l'absence d'idée, aux affres de la création : on écrit un message subliminal qu'on n'a plus qu'à retranscrire en morse pour obtenir de la musique. Eh bien ça n'a marché que pour le film de Rohmer! J'avais essayé de faire la même chose avec *Crafton*, mais le résultat était bancal. J'ai tout de même conservé cette allure un peu déhanchée de la basse. La musique de *Crafton* est née de cette basse qui se voulait en morse mais qui ne le fut point.

— De quelle manière travaillez-vous avec Rohmer?

— Il a toujours une idée. On a commencé avec « Pauline à la plage ». Il m'a joué un thème et m'a demandé de lui faire un « slow des îles ». J'ai donc fait un brouillon à l'aide d'un magnétophone quatre pistes, d'un vague synthé et d'un piano, en enregistrant tout seul le cœur des vierges folles des îles Papaoufneff pour donner l'ambiance. Il reçoit cette maquette dont il tombe éperdument amoureux. Il voulait que ce morceau soit dans le film le tube de l'année! Le voilà sur le lieu de tournage, à Jullouville près du mont Saint-Michel. Il y avait une scène dans laquelle Arielle Dombasle devait danser sur ce fameux « tube de l'année ». Je venais de lui envoyer la musique, que j'avais réenregistrée en studio, avec tous les ingrédients nécessaires pour faire un tube. Il passe la bande et commence à tourner. Catastrophe, ce n'était plus du tout la même chose : le thème restait inchangé, mais l'ambiance n'était plus la même que lorsque je chantais. Il s'évanouit, son assistante m'appelle pour me dire qu'il ne pouvait plus tourner. Il préférerait la première version à la deuxième, « trop belle » à son goût. Du coup, il a tourné la scène sur le brouillon du début. J'ai ensuite été obligé de refaire quelque chose de plus présentable sur le plan sonore, en synchronisation avec Arielle dansant. Voilà le genre de travail. On a affaire à quelqu'un qui domine totalement ces choses, c'est très intéressant. Pour « Le rayon vert », il voulait que je compose une fugue Beethovenienne à partir d'un thème de son cru. Pour « L'ami de mon

amie », il m'a demandé si j'avais l'esprit d'abnégation : il voulait un morceau d'une dizaine de minutes qu'on n'entende à aucun moment! J'ai donc écrit une musique qu'on ne remarque pas parce qu'au mixage, elle est repoussée au fin fond de la scène sonore. Elle est subliminale et se mélange intimement au tintement des verres qui s'entrechoquent dans un cocktail, elle est juste présente pour donner une profondeur de champ. Ce qui l'amuse au plus haut point, c'est de voir dans le générique « musique de Jean-Louis Valéro » alors qu'on n'aura rien entendu durant la projection.

— Paradoxalement, cela prouve qu'il s'intéresse au son!

— Bien sûr! Rohmer est extrêmement cultivé en musique. Pour arriver à faire cela, il faut un certain recul!

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre.

Copywrite

Copywrite de Quaid est un logiciel de copie très efficace, constamment remis à jour pour permettre aux acheteurs de programmes d'effectuer leur copie de sauvegarde. Tous les quelques mois une nouvelle version est mise au point pour s'adapter aux protections des nouvelles versions des programmes vendus en France (237 F la mise à jour, 593 F le programme).

PC Mart qui diffuse *Copywrite* en France l'accompagne d'une notice très claire. D'abord dans certains cas sa seule utilisation ne suffit pas à créer des disquettes qui démarrent correctement : un logiciel annexe, présent sur la disquette, *Ramkey* sera nécessaire. Ensuite « Zerodisk » permet de lancer sur disque dur, disquette 3 pouces 1/2, ou en réseau local des logiciels prévus pour fonctionner seulement sur disquettes 5 pouces 1/4. « Unguard » enfin autorise la sauvegarde des logiciels installés sur disque dur et prévus pour empêcher toute sauvegarde.

Clarté encore puisque la notice donne le nom des logiciels sauvegardables et la démarche à suivre dans tel ou tel cas particulier.

Word et *Ultima III* ne se copient pas de la même manière.

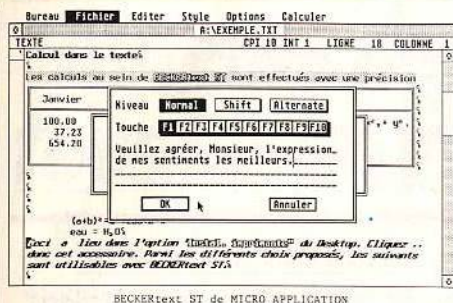
Clarté enfin puisque la notice précise que le logiciel est prévu pour effectuer la sauvegarde de vos propres logiciels et non pour en distribuer des copies aux copains. La copie sauvegard rend à long terme les logiciels plus rares et plus chers! PC Mart diffuse quelques dizaines d'autres logiciels, traitement de texte, gestion de fichiers ou utilitaires, essentiellement pour IBM PC et compatibles.

(PC Mart, 3, rue de l'Olive, 75018 Paris.

Tél. : 42.02.08.08.) D.S.

Becker text ST

Le nouveau traitement de texte distribué par Micro Applications pour l'Atari ST dispose de nombreuses qualités. Parmi celles-ci le fameux mais non moins pratique mode « WYSIWIG » (le texte est imprimé tel que vous le voyez à l'écran). Les fonctions classiques sont elles aussi présentes : les déplacements de blocs se révèlent d'une facilité déconcertante grâce à la souris.



Vous disposerez aussi d'options « recherche » qui vous permettront de trouver ou d'échanger certains mots. Différentes polices de caractères sont disponibles et visibles directement via le moniteur sans l'utilisation de fastidieux caractères de contrôle. D'autres fonctions donnent toute la mesure de l'ambition de ce traitement de texte. On notera ainsi la possibilité d'associer aux touches de fonctions des phrases types. L'impression n'est pas laissée de côté puisque vous pourrez imprimer vos textes en colonnes ou verticalement. D'autre part, grâce à un petit utilitaire fourni dans le package (snapshot) il sera possible de « capturer » des images issues d'utilitaires de dessin et de les insérer dans un texte. Malheureusement, le graphisme ne sera repérable dans le texte que grâce à un certain nombre de lignes réservées à l'écran. Le résultat final, graphisme et texte ensemble, n'est visible qu'en phase d'impression. On notera aussi la qualité de la justification et du formatage automatique en mode insertion, chose qui fait défaut à de nombreux programmes sur cette machine. Outre les possibilités de mailing, il est aussi possible d'échanger des données entre Calcomat et Becker text. Mais le clou du programme est incontestablement son dictionnaire en français (chose nouvelle sur le ST) qui permet un contrôle automatique de l'orthographe, à la vitesse de frappe ou en relecture globale : les mots inconnus pouvant être incorporés au dictionnaire. Un traitement de texte puissant et sophistiqué qui nécessite cependant un certain temps pour une bonne prise en main. Son prix : 750 francs.

Stuff

Un ensemble de vingt et un utilitaires comprenant des programmes et accessoires de bureau afin de maximiser le potentiel de votre Atari ST. Certains pourront être qualifiés d'originaux. L'un d'eux permet à un Atari de la série des 1040 d'émuler la configuration mémoire d'un 520 : ce qui peut s'avérer nécessaire pour certains programmes écrits pour une configuration RAM particulière. On constatera par la même occasion qu'un certain nombre de ces utilitaires qui, de prime abord peuvent passer pour des gadgets, trouvent une utilisation dans certaines conditions. Citons une horloge-calendrier qui fonctionne sans carte (ceux qui disposent du TOS sur disquette y trouveront un accessoire de bureau équivalent), un témoin de frappe de certaines touches (permettant d'éviter l'activation accidentelle de la touche des majuscules) ou encore un dispositif qui permet de démarrer directement dans le

mode de résolution voulu pour les programmes disposant d'un autoboot. En dernier lieu, appréciez un super « reset » qui provoque un nettoyage complet de la mémoire en n'épargnant pas les informations stockées au-dessus de la « Ramtop ». En revanche, certains éléments du package « enfoncent les portes ouvertes », il en est ainsi du « header » qui permet de s'informer de la taille d'un programme : ce qui peut prêter à sourire car l'une des fonctions du bureau du Gem permet d'en faire autant. Comme nous le voyons donc une disquette « bazar » où on trouvera « programme à son pied ». (Disquette Michtron pour Atari ST, prix : C). E. C.

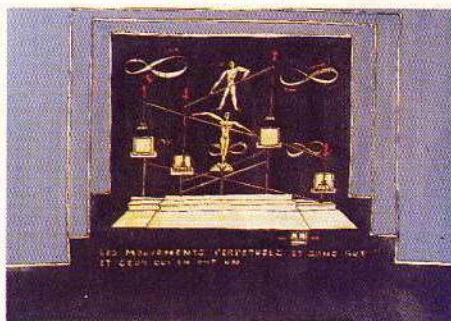
Bouillon de cultures

L'intelligence artificielle entre dans le monde du spectacle avec Mindsoft et Michel Jaffrenou.

Beau comme la rencontre inattendue d'Einstein, de Bogart, de la vidéo, des systèmes experts et de la Joconde sur la scène d'un théâtre, farfelu comme un roman de Woody Allen, le nouveau spectacle de Michel Jannefrou inaugure un genre nouveau, la « vidéopérette », bouillie culturelle talentueusement cuisinée.

Loufoque et divertissant

Le spectacle, prévu à La Villette à l'automne 1988 promet d'être loufoque et divertissant à l'image de son metteur en scène. Michel Jaffrenou dépeint ainsi son projet : « dans la vidéopérette, il y a la vidéo, on sait ce que c'est, ou on croit savoir. Mais qu'importe, tout le monde connaît la télévision. Il y a l'opérette. On en a vu, on en a même entendu parler. C'est chanté, guilleret, pas bien vu, croit-on, du monde de la musique. Il y a la culture, j'en ai une comme tout le monde. Il y a les médias, je les subis et je m'en sers. Il y a la communication. Moins il y en a et plus on en parle et il y a un système informatisé pour piloter les sources d'images diffusées, synchroniser les effets spéciaux de lumière et de son et les outils



scéniques de l'acteur au magnétoscope. » Pour vous donner un avant-goût de cette comédie musicale « sur l'air du temps » résumons le premier tableau dit « de la création du monde et de sa mise en route ». Dieu confie la création du monde à son jardinier qui éteint bêtement les lumières. C'est la première nuit. Le deuxième jour, Adam et Ève se tournent les pouces et assistent à une réunion de copropriétaires lorsque Rose Selavy, femme de ménage, croque la pomme. Un ange passe, le monde commence à en faire toute une histoire et l'homme crée les mythes pour s'en sortir. Il s'ensuit un enchaînement farfelu et anachronique entre Botticelli et Mac Luan, Freud, Goya et ses palettes magiques, Aladin et Marilyn.

Avec système-expert

Et les systèmes-experts dans tout cela me direz-vous ? Nous y voilà. Vous avez déjà compris la complexité inhérente au projet et le mélange de paroles, de musiques, d'images vidéo et de tirades d'acteur qui éclatera sur la scène. Tous ces paramètres sont interdépendants, on imagine alors sans mal « l'énormité de secondes » qui en découle. Si l'on ajoute à cela une mauvaise synchronisation, le public ne retrouvera plus ses moutons et Michel Jaffrenou sa vidéopérette. Voilà pourquoi un système expert règle le jeu scénique au vingt-cinquième de secondes et c'est là toute l'originalité du projet. Ce système-expert est créé à partir de Nexus, le générateur de système expert développé par Mindsoft. Une première pour cette société spécialisée dans l'intelligence artificielle qui s'est fait connaître du grand public grâce à l'expert choisi dans le cadre d'IPT (Plan Informatique pour Tous) sur TO 7 et MO 5 et qui travaille plus couramment sur des systèmes experts de gestion du patrimoine ou des ressources humaines que sur des spectacles de vidéopérette. La société inaugure ici une nouvelle forme de sponsoring, plus proche d'une mise en commun de ressources que d'un simple apport d'argent. En effet, Mindsoft met les logiciels, le temps machine et son savoir-faire dans la corbeille de mariage. Esoukan Mouange, directeur technique et gérant de la société, suivra de près le projet. La collaboration se fait en deux étapes. Dans un premier temps les deux parties vont réaliser ensemble une maquette, une préfiguration du spectacle qui comprend l'entrée de tous les paramètres et leur enchaînement. A ce stade le système-expert met en lumière ce qu'il est possible de faire à partir du scénario de Michel Jaffrenou et les modifications nécessaires. Une sorte de simulation à l'essai où les règles écrites dans un langage clair peuvent être modulées en toute souplesse. Ensuite intervient la gestion du spectacle proprement dit. Nexus interfacé avec tous les éléments scéniques via le port série joue alors le rôle de chef d'orchestre et contrôle l'envoi des images, le déplacement du matériel, etc., le tout se fait, bien sûr, au vingt-cinquième de seconde. Un vrai travail d'orfèvre. L'intelligence artificielle va-t-elle enfin effacer la frontière superficiellement tracée entre la technique et l'art ? Rendez-vous à la rentrée 1988 ? N.M.

Rêve de joueur:

Pièce de théâtre adaptée sur micro et jeu d'aventure mis en scène, *Oxphar* réinvente le fantastique.



Les marionnettes somptueuses de la pièce.

«Scoop, Crafton et Xunk est repris par la Comédie-Française. La pièce partira en tournée dès le début de l'été». C'était un des poissons d'avril auxquels vous avez échappé au printemps dernier. Et bien nous n'étions pas tombé loin, car ce délire n'allait pas tarder à se concrétiser sous la forme d'*Oxphar*. Ce «spectacle fantastique vivant», mis en scène par Georges Vérin, a trouvé son prolongement naturel sous la forme d'un jeu informatique. Mieux encore, des micro-ordinateurs placés dans le foyer du théâtre offrent un tremplin de rêve pour le spectateur qui incarne le héros et vit réellement l'aventure qu'il suivra quelques minutes plus tard sur scène. Un pari gagnant pour ce metteur en scène qui veut sortir le théâtre de «sa noblesse» figée et ronronnante à une époque où les jeunes en prennent continuellement plein les yeux au cinéma. «Ce serait drôle de faire Hamlet en jeu de rôle. Ainsi les enfants auraient peut-être vu Hamlet. Mon public réagit avec émotion aux déboires d'*Oxphar*. J'ai entendu des gamins pendant le spectacle demander à leurs voisins : qu'est-ce que tu as fait dans cette partie, tu as été à droite ou à gauche?» Rassurez-vous le spectacle n'a rien à voir avec Guignol et évoque plutôt le cinéma fantastique du type *Dark Crystal* ou *Conan le barbare*. Costumes somptueux, images de synthèse, voix transformées en direct grâce à des micros haute fréquence, marionnettes, tous les effets spéciaux sont là pour animer cette épopée chevaleresque aux couleurs de *Donjons et dragons*. Ce n'est qu'après avoir monté le spectacle que Georges Vérin et sa troupe, la Manicle, ont imaginé un mariage avec l'informatique. «Je me suis rendu compte que le spectacle, qui chemine par tableaux, fonctionnait déjà comme une aventure sur micro. Ces jeux collent aussi très bien au cinéma fantastique qui est saucissonné. Dans *Conan le barbare*, on change de scène toutes



Oxphar face au dragon de la fable.

les six minutes, j'ai chronométré.» Ere Informatique s'est chargé de l'adaptation de la pièce sur Thomson dans un premier temps, puis sur Amstrad PC, Atari ST et compatibles. Le scénario a alors été enrichi par rapport à l'original, il est plus sophistiqué, plus arborescent. Fort de cette première coopération, Philippe Leriche, d'Ere Informatique, imagine déjà les projets les plus fous, comme ce spectacle laser en quadriphonie sous le dôme du Zénith, plus proche de Michel Jarre que de Chantal Goya. Une bonne initiative qui dynamiserait la production trop souvent mièvre réservée aux enfants. En attendant, *Oxphar*, présenté le 2 juillet au Havre, devrait être repris cet automne à la Grande Halle de la Villette. Le jeu sur micro développé par Ere Informatique sort, lui, dès septembre. N. M.

Clubbing

Certains sociologues ont stigmatisé le virus du siècle : la «tribumania» qui pousserait les individus à se regrouper selon leurs affinités, leurs passions. Ce virus sévit depuis longtemps en micro-informatique, lieu de contact et de communication par excellence. Voici les derniers contaminés : Le **Club informatique nimois** créé par des informaticiens d'Apple et de Commodore accueille toutes les machines avec une préférence marquée pour la gamme Apple. Il ouvre ses portes tous les mercredis soirs et samedis, 31, impasse de la Vieille Triperie, 30 000 Nîmes. A la clef, une bibliothèque de livres et de revues, une disquette d'utilitaires tous les mois, des réductions chez certains revendeurs et, bien sûr, un service de conseil et de formation. **Anjou 32**, également nommé «Anjou ST», se concentre autour des 16/32 au 33, rue Charles-de-Gaulle, 49130 Les Ponts de Cé. Tél. : 41 44 65 47. Moins récent mais tout

aussi dynamique, **Station Informatique Plus** organise des carrefours d'information à thèmes tous les jours de 17 heures 30 à 19 heures. (Lundi : graphisme, mardi : PAO, mercredi : langages, jeudi : musique, vendredi : bureautique et samedi : jeux). 59, rue d'Orsel, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.14.26.

Serveur anticorps

Pour les voyageurs au long cours qui préfèrent la douceur d'octobre aux heures de pointes du circuit touristique, l'institut Pasteur de Lyon a mis en place «le guide médical du voyageur» sur Minitel. Ce service informe sur l'état sanitaire de deux cents pays, et donne en fonction du type de séjour envisagé les vaccinations obligatoires, les types de virus courants dans le pays et les médicaments envisagés. Un serveur ultra-pratique mais quelque peu surchargé à ses débuts. Il s'obstinait à vouloir m'informer sur l'état de santé au Gabon, tout à fait passionnant, mais quelque peu éloigné de ma destination première, la Thaïlande. Un défaut de jeunesse certainement corrigé à l'heure où vous lisez ces lignes. Tapez 36-15 code PAST.

Un grand bond en avant

Kangourou Services fabrique des sacs de transport pour Mac. La société se vante d'en avoir commercialisé dix mille exemplaires. Forts de leur expérience, les responsables de la boîte sortent des sentiers battus pour célébrer l'événement. Les frimeurs et autres crânes d'œufs ont enfin leur article privilégié : «le sac le plus insensé». De bon cuir, le sac Macroco arbore fièrement deux larges bandes extraites de la peau douillette d'un crocodile non consentant. D'un noir fort beau, la nouveauté de Kangourou transporte à l'aise n'importe quel Mac. Les fauchés s'abstiendront : 83 000 francs le gadget. Mais c'est une série limitée ! Seule l'élite s'affichera avec Macroco vissé à l'épaule. Elle seule étalera à la vue de tous son mépris de la sauvegarde des grands reptiles. M. T.



Auteurs de tous les pays

B&JL Langlois et Kyilkhor-cr  ation se lancent    l'attaque du march   des 16 bits et attendent vos programmes. Leur carte de visite : *Morteville Manor* sur ST.

Si vous   tes fatigu   du statut d'auteur, si vous br  lez de suivre le cheminement de vos programmes et si l'  dition vous d  mange, B&JL Langlois et Kyilkhor-cr  ation sont l   pour vous aider. B&JL Langlois pour B  atrice et Jean-Luc Langlois tout simplement fr  re et s  ur, accessoirement auteurs du jeu en relief *Wanderer*, et Kyilkhor-cr  ation pour le cercle magique tib  tain avec lequel les moines cr  ent des esprits. Mais derri  re ces noms se cachent surtout trois copains, « trois d  veloppeurs qui viennent    l'  dition apr  s des exp  riences malheureuses aupr  s des   diteurs traditionnels ». Vous d  sirez des r  f  rences ? *Morteville Manor*, la somptueuse aventure sur Atari ST suffira    vous convaincre. Un mois apr  s sa sortie, trois mille



Bruno Gourier, B  atrice et Jean-Luc Langlois : une petite soci  t   tr  s professionnelle.
exemplaires avaient   t   vendus en Grande-Bretagne, Allemagne et France au travers de 16/32 Diffusion, leur distributeur    l'heure actuelle. Ils proposent plusieurs formules aux d  veloppeurs : soit 20 % de royalties sur le prix de vente aux distributeurs et une prise en charge totale du produit, soit une participation    l'  dition, et donc aux frais et aux b  n  fices pour ceux qui veulent s'investir davantage. De leur c  t  , ils poursuivent le d  veloppement d'un kit musical englobant le digitaliseur sonore utilis   dans *Morteville Manor*, un s  quenceur multipiste et un logiciel d'enregistrement et de d  coupe d'  chantillons pour environ mille francs. Deux autres enqu  tes polici  res vont asseoir la r  putation de J  r  me Lange, le d  tective vedette de *Morteville Manor*. Enfin une course de voitures et un jeu bas   sur la civilisation de la Gr  ce antique devraient arriver sur les rayonnages de boutiques prochainement. Tous leurs programmes con  us sur Atari ST seront par la suite adapt  s sur Amiga et compatibles PC. Contactez-les    un des deux num  ros suivants : (1) 45.45.02.42 ou 34.86.45.91.



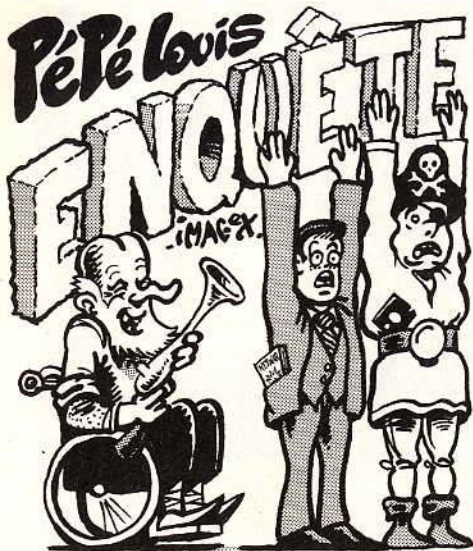
LES MUTANTS

Des rats g  ants ont envahi Paris. Votre mission : d  livrer la ville de ces mutants et supprimer leur ma  tre, son Excellence RA XVIII. O   se trouve leur rep  re ? Quel est ce savant fou ?    quelles exp  riences se livre-t-il ? Dans les bas-fonds de Paris, tous les coups sont permis. Si vous   chouez, Paris est perdu !

*Prix public maximum conseill  .
(Thomson T08, T09, T09+. Disquette.)



**Les prix FIL
sont imbattables**



PéPé Louis tire à boulets rouges sur « Netwar »

J'ai profité de mes vacances pour bouquiner. Dans le lot de l'été, j'ai acheté « Netwar » de Thierry Breton, collection « Best Sellers » chez Robert Laffont. Histoire de me faire une idée. Autant l'avouer sans autre forme de préambule : c'est la déception sur toute la ligne. Le roman est à l'image de son auteur dont la photo orne la quatrième de couverture : propre, souriant, cravate à rayures. Une vraie tête de second de la classe. C'est poussif, poncif et compagnie. Et surtout, ça sent la « recette » à « best seller » : un peu de KGB, un peu de CIA, beaucoup d'espions.

Les plus salingues sont évidemment du côté des Soviétiques et c'est tout juste s'ils n'escaladent pas l'Empire State Building avec un couteau entre les dents pour aller planter le drapeau rouge au sommet et le démolir ensuite à grands coups de faucille et de marteau.

Un jeune patron (yopii, c'est la fameuse nouvelle génération d'informaticiens) prend les choses en main et grâce à son réseau informatique finit par terrasser l'hydre rouge avant la police. Le tout se déroule dans une atmosphère espiono-informatico-cucul aussi surprenante que la présence de Mickey dans les allées de Disneyland.

Non décidément, pourvu que la nouvelle génération d'informaticiens ne se prenne pas pour des Supermen du clavier.

Par Saint Octet, patron de tous les Bits, que ceci nous soit épargné.

J'abrège, parce que le bouquin part dans le grand délayage. Et si je mettais autant de vin blanc dans mon kir que l'auteur a mis de clichés dans son livre, mes apéritifs ressembleraient à de l'eau minérale.

J'ajoute que la plupart des passionnés de l'informatique ne passent pas des masses de temps dans la littérature. Si c'est pour absorber de la soupe aux navets ça ne risque pas de les encourager dans cette voie.

Je dois sans doute radoter, mais c'est le privilège de l'âge de vous mettre en garde contre ce genre d'entreprise. D'autant que mes conseils valent moins cher qu'un « bête-seller ».

Le point sur l'affaire Faraglace

Faraglace est le pseudonyme de Nourallah Goulamhousen. Derrière l'histoire de cet étudiant en pharmacie né en 1961 se cache l'éternel problème du piratage. Au cours de l'année 85, Faraglace a déplombé 4^e Dimension, logiciel de base de données sur Mac publié par A.C.I. Il a modifié l'écran de présentation et y a inscrit son nom.

Ce qui, de l'avis général, et du mien en particulier, n'est pas très malin.

A-t-il ou non vendu des copies du logiciel ? Ça n'est pas prouvé formellement. Quoiqu'il en soit, Faraglace est passé en jugement et il a été condamné à une forte amende.

On lui a bien sûr confisqué son Mac.

De nombreux contributeurs sur Calvacom se sont offusqués de l'attitude des éditeurs.

Certains envisagent de créer un comité de soutien. Un forum Solidarsoft est ouvert en permanence pour recueillir toutes les opinions. Vous pouvez y déposer les vôtres.

Une question revient souvent : pourquoi « faire tomber » Faraglace alors que manifestement il ne constitue pas un cas isolé ?

« C'est essentiellement pour faire un exemple » estime Marlène Delbourg Delphis, la patronne d'A.C.I. La France est, selon elle, un pays où le piratage fait des ravages. 4D y a cependant été vendu à plus de quatre mille exemplaires, ce qui représente un beau succès.

Elle pense que les mentalités sont différentes aux USA où 4D est commercialisé dans une version non protégée. D'aucuns estiment qu'il est un peu fort de café de vendre d'un côté de l'Atlantique une version non plombée et en France une version verrouillée. Les Américains sont tellement jaloux de cette histoire qu'au cours de la « Macworld expo » de Boston, des petits malins vendaient en toute quiétude un programme de déplombage de la version française de ce logiciel.

A la question : pourquoi ne pas avoir réclamé un franc symbolique s'il s'agissait seulement de faire un exemple ? Madame Delbourg Delphis a expliqué qu'elle ne cherchait pas à gagner de l'argent sur le dos de Faraglace.

Celui-ci a fait appel.

La morale de cette histoire c'est qu'il vaut mieux habiter aux Etats-Unis quand on s'intéresse à l'informatique. Les logiciels sont moins chers et pas plombés. Et les éditeurs, même français, y sont beaucoup plus décontractés.

Ah au fait... C'est près de cinquante millions de centimes qu'on réclame à Faraglace.

PéPé Louis

Free Boot pour ST

Le Free Boot est un petit accessoire qui accroît les possibilités des drives des Atari ST.

La configuration doit nécessairement comporter un drive double face (Atari 1040 ou 520 ST ou STF avec un drive supplémentaire double face). L'installation de l'accessoire est assez simple mais nécessite cependant de souder sur la carte principale de l'ordinateur quatre fils dans les configurations à un seul lecteur et huit dans

celles qui en comprennent deux. Cette installation vous fera perdre la garantie de l'appareil. Le Free Boot dispose de deux sélecteurs (A-B et O-1). En position A-O, l'ordinateur se comporte de manière classique. Si vous positionnez l'interrupteur sur B, c'est le drive supplémentaire qui devient drive principal. Ceci vous permet, entre autres, de booter des fichiers « auto » sur le drive externe des 520 STF. L'autre sélecteur a pour fonction de gérer les deux têtes d'un lecteur double face indépendamment. Vous pouvez donc utiliser la seconde face des disquettes protégées du commerce sans aucun risque pour le programme inclus sur la première face. Un bon accessoire à un prix compétitif. (Distribué par 16-32 Diffusion ; prix : 450 F.) J. H.

Le Disciple du Spectrum

Si la flambée des extensions de tous poils pour Spectrum est en nette régression en France, il n'en est pas de même en Grande-Bretagne. Témoin cette nouvelle extension tous azimuts qui se branche sur le port d'extension de tous les Spectrum. Le port pour lecteur de disquettes est très complet : un ou deux lecteurs, simple ou double face, simple ou double densité, aux formats 3 pouces, 3 1/2 pouces ou 5 1/4 pouces. La syntaxe utilisée est, au choix, celle des micro-drives Sinclair ou celle proposée, plus simple. Le port parallèle permet de brancher toute imprimante au format Centronics et d'obtenir listings et graphismes. Deux connecteurs pour réseau reprennent le principe de l'extension Sinclair ZX1 et de faire communiquer jusqu'à soixante-quatre Spectrum. On trouve aussi deux ports pour manettes de jeu au brochage Atari, l'un acceptant les protocoles Sinclair II et Kempton et l'autre Sinclair II uniquement. Enfin le Disciple est doté de deux boutons. Le premier sert à le déconnecter en cas de conflit avec une autre extension (cas rare) et le second a cinq fonctions différentes : impression de la page écran en mode Sinclair normal ou élargi et sauvegarde sur disquette de l'écran ou de la mémoire (48 ou 128 K au choix). Lors de la première utilisation, vous devez charger, à partir de la cassette fournie, le programme de configuration et répondre aux questions. La configuration sera alors sauvegardée sur disquette. Une excellente extension à un prix compétitif qui vous permettra de redonner une nouvelle jeunesse à votre chère machine. (Distribué par Duchet Computers, 51 Saint-Georges Rd, Chepstow NP6 5LA, Angleterre ; prix : 950 F.)

Traduction en vente

La société Infomanie pense à tous ceux qui ne maîtrisent pas l'anglais. A leur intention, elle a traduit la documentation de V.I.P. (sous GEM), Degas Elite, First Word Plus, Aegis Animator, Flight Simulator II, S.D.I. et CAD 3D. Ces traductions sont données gratuitement si le logiciel est acheté chez eux et contre 150 F dans le cas contraire (sous réserve de présentation de facture d'achat pour décourager les pirates). J. H.

Ne tirez pas sur le graphiste

Palace Software se dédouble pour lancer une nouvelle marque : Outlaw (hors-la-loi). Contrairement à la politique suivie jusqu'alors par Palace, les jeux seront exclusivement faits par des équipes de programmeurs indépendants, souvent spécialistes dans leur domaine. Pour exemple le premier titre *Shoot'em up Construction Kit* ou comment faire vous-même votre jeu d'arcade sur *Commodore 64*, a été développé par Sensible Software à qui l'on doit entre autres, *Parallax* et *Wizball* édités par Ocean.

Le jeu devrait permettre aux programmeurs à la petite semaine de créer leur propre *Space War* et *Arkanoïds*. Un jeu d'enfant d'après Outlaw



Mathieu Tim d'Outlaw et l'équipe de Sensible Software.

qui s'attaque ici aux sociétés qui font leur choux gras de ce type de programme. La société compte sortir huit titres par an, essentiellement des jeux d'arcade graphiques à l'image de leur prochain titre, *Ulti'max* sur *Amstrad*.

Palace Software continue son petit bonhomme de chemin. Loin des géants anglais du type Ocean et US Gold, Palace a su créer une bonne image de marque et arriver en tête des hits parade avec des titres tels que *Barbarian* ces derniers mois en Grande-Bretagne. Tant et si bien que la société songe maintenant à s'ouvrir sur les États-Unis. Les négociations sont en cours, suite au prochain numéro. N.M.

Super Directory

Un utilitaire très pointu destiné essentiellement aux programmeurs et aux amateurs d'activités moins licite sur micro-ordinateur.

Ce programme, qui tire avantageusement partie de l'environnement GEM, vous permet, en effet, de recevoir un maximum d'informations de votre lecteur de disquettes. Désormais vous pourrez repérer, charger, imprimer, réorganiser, selon le format voulu, des fichiers de données spécifiques. Bien que performant, ce programme aurait été beaucoup plus attirant s'il faisait partie d'une série d'utilitaires. Seul, il paraîtra bien cher. Son prix : 250 F. (Disquette Michtron pour *Atari ST*). E. C.

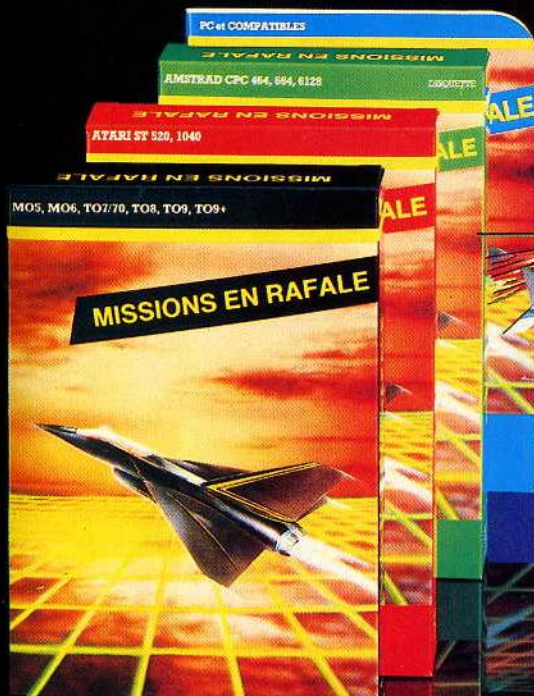
LE MICRO JEUX NOUVEAU EST ARRIVÉ !

Ne ratez pas le dernier Micro jeux : 160 pages de vrais listings, en vente pour 35 francs dans tous les kiosques. Des jeux et des utilitaires, du *Basit* et de l'assembleur pour les meilleures machines du moment : *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Commodore 64* et la gamme *Thomson*. On trouve tout dans le Micro jeux : un super programme d'échecs sur *Commodore 64*, un casse-briques reconfigurable sur *Atari ST*, un grand jeu de rôle sur *MO5*, « Car Massacre », une action sangninaire sur *Amstrad*. Et aussi l'apprentissage du clavier, la photo assistée par ordinateur, des outils graphiques et musicaux... Un très grand cru !

Les compatibles Fnac

La Fnac introduit un nouveau compatible PC dans sa gamme spécialement destinée aux particuliers. Le Z 171 de Zénith, un ordinateur portable avec écran à cristaux liquides, est proposé à 9 950 F TTC. Prix inférieur de 20 % aux prix les plus bas pratiqués pour les étudiants notamment, d'après la Fnac. La Fnac entend également assurer une maintenance et un service de formation adapté au marché familial visé. C'est bien, ça n'est pas cher mais comme l'expliquait récemment Pépé Louis, pourquoi acheter un compatible PC, moins musical qu'un *Atari ST*, moins graphique qu'un *Amiga* et moins charmeur qu'un *Macintosh* ?

Suspens en plein ciel...



145 F*

SELECTIONNE PAR LA fnac
POUR LES JOURNEES "SIMULATEURS DE VOL"
Rendez-vous les 25-26 novembre 87
à l'auditorium de la fnac - Forum des Halles

MISSIONS EN RAFALE

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

*Prix public maximum conseillé.
Thomson MO-TO - Cassette ou disquette
Atari ST - Disquette
Amstrad CPC - Cassette ou disquette
PC et compatibles - Disquette
De 145 F* à 245 F*



FRANCE IMAGE LOGICIEL

**Les prix FIL
sont imbattables.**

Les créateurs du mois : **Fabrice Decroix et François Garofalo**

Fabrice Decroix c'est le programmeur, François Garofalo le graphiste. Passionnés d'informatique, ils aiment les jeux d'arcade et font des programmes classiques mais de grande qualité : *Quasar* chez Loricels et *Altair* chez Ere Informatique. Il leur en faut plus pour attraper la grosse tête et ils vivent leur passion au quotidien.

— Comment avez-vous démarré l'informatique ?

Fabrice : — Par le lycée, en 1984. Il y avait des ZX 81 et cela m'a fait envie : une semaine après je m'en suis acheté un.

François : — Je suis bonnetier tricoteur et le patron de la société pour laquelle je travaille cherchait des volontaires pour le travail de week-end (on bosse 24 heures par semaine mais sur deux jours). J'ai été volontaire. Le problème c'est que je n'avais rien à faire le reste de la semaine alors j'ai décidé de m'acheter un ordinateur sur les conseils d'un revendeur. J'ai commencé par un *Atmos* et ensuite un *Commodore 64*.

— Vous vous y connaissiez à l'époque ?

Fabrice : — Non pas encore. Là c'était en 1984 et on s'est connu en 1985.

— O.K ! Vous faisiez quoi avec vos machines ?

Fabrice : — Je programmais. Sur le ZX 81 d'abord. J'ai vendu un programme à No Man's Land (*Daytona*) et un listing à Hebdogiciel.

François : — Moi, je jouais...

— Et ensuite ?

Fabrice : — En 1985, je me suis payé un *Atmos*. Mais je n'ai rien fait avec. Quelques temps après j'ai acheté un *Commodore 64* et j'ai rencontré François. Puis je suis parti au service militaire en février 1985.

François : — Pendant son service, j'allais voir Fabrice le dimanche pour discuter et échanger des programmes. Le reste du temps je jouais...

— Bon, c'est très bien tout ça mais comment avez-vous commencé votre collaboration ?

François : — Un jour je suis allé voir Fabrice et il m'a dit : « Je veux faire un jeu. Tu me fais les lutins ? ». J'étais d'accord mais on s'est demandé s'il ne valait pas mieux travailler sur *ST* plutôt que sur *C 64*. Nous avons acheté un *ST* chacun fin 1985.

— Et alors ?

François : — L'horreur ! Pas un soft. Pendant six mois on a tourné avec une vingtaine d'utilitaires du genre *Néochrome*.

Fabrice : — Oui, on n'avait rien, pas une doc valable. On a dû attendre jusqu'à avril 1986 avant d'avoir un truc intéressant. Cela dit, entre temps, j'avais commencé l'assembleur 68 000.

— D'où votre premier programme commun ?

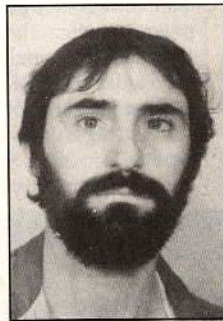
François : — Oui, c'était la première version de *Trifide*. Tu connais *Trifide* : c'est pas génial. Mais c'était notre premier programme... Les graphismes plaisaient à Fabrice et je les ai repris sous *Néo*.

Fabrice : — François a mis de la terre et un fond étoilé autour des vaisseaux de *Trifide*. On a appelé ça *Quasar*. Mais, c'était pas encore le jeu, c'était juste une image *Néo* ! Bref, on envoie *Trifide* et *Quasar* (une image *Néo* !) à Loricels.

François : — Et Fabrice reçoit un coup de fil de Laurent Weil (le patron de Loricels). Il était intéressé par *Quasar* (l'image *Néo*). On envoie la version finale à Loricels et je prends contact avec Ubi Soft qui est intéressé par *Trifide* et *Quasar*. Il faut dire que la version de *Quasar* qu'on avait envoyée à Ubi était la version finale et non pas la fameuse image *Néo*. Bref, Loricels rappelle Fabrice et nous demande de venir sur Paris. On arrange alors un rendez-vous avec Loricels et Ubi dans la même journée. Ça se passe bien chez Loricels mais pas chez Ubi : quand on arrive, il n'y a personne ! C'est pourquoi on a signé avec Loricels pour *Quasar*...

— Et *Trifide* dans tout ça ?

Fabrice : — Vers septembre, on apprend que Pressimage cherche des programmes. On envoie *Trifide*...



De gauche à droite : Fabrice Decroix et François Garofalo, les auteurs d'*Altair* sur Atari ST.

François : — Il fallait qu'on le fourgue !

Fabrice : — Philippe Giudicelli nous demande des modifs. On les fait en une semaine et on amène le soft à Paris. (Nous demeurons à Troyes.) Ça lui a plu et on est reparti avec du matériel (deux drives 720 Ko, une extension 1 Mo de Ram, des disquettes et un abonnement à « *ST Magazine* ». Mais on n'a jamais vu de contrat.

— A l'époque vous aviez des projets ?

François : — On avait travaillé sur un plagia d'*Arkanoïd* mais on ne l'a pas finalisé.

Fabrice : — On s'est mis à faire *Altair* mais on avait des problèmes de scrolling. Et quand on est retourné voir Giudicelli (en novembre 1986) il nous a dit que c'était trop proche de *Quasar*...

François : — On est passé te voir à *Tilt* pour te montrer *Altair*. Tu te souviens ?

— Bien sûr !

François : — Bon, comme tu nous l'avais conseillé on est allé voir Ere Informatique et on a signé un contrat pour *Altair*.

— Et après ?

François : — Ben, en avril on s'est mis à travailler sur des softs pour PME mais on ne les a pas finalisés...

Fabrice : — On préfère les jeux !

— Et maintenant ?

Fabrice : — Rendez-vous chez Ere dans pas longtemps !

Propos recueillis par Mathieu Brisou

Tramiel met K.O. le COCOM ?

La nouvelle émane de hauts responsables de l'administration américaine : les restrictions à l'exportation de micro-ordinateurs occidentaux vers les pays du bloc soviétique sont désormais considérablement allégées. Seuls les plus récents et les plus puissants des micros comme le PS2 d'IBM, le nouveau *Mac II* seront encore interdits d'exportation vers cette zone.

Jusqu'alors Tramiel n'avait pas le droit de vendre des *ST* en Pologne ou en Tchécoslovaquie et l'exportation de l'*Amiga* était prohibée comme celle de missiles à têtes chercheuses.

L'U.R.S.S. et les pays de l'Est européen sont en train de s'équiper rapidement et, tout en lançant la production domestique, aimeraient se procurer par dizaines de milliers des machines occidentales.

Seuls les *Spectrum*, aux capacités très limitées, ont pu réaliser une véritable percée.

La modification des critères appliqués par le COCOM, discret organisme dépendant de l'OTAN, chargé de surveiller le commerce Est-Ouest en matière de micros, doit certainement beaucoup à la pression des constructeurs dont certains, Amstrad et surtout Atari, piaffent aux portes de ce marché défendu depuis plusieurs années. Les Français ont en cette matière quelques longueurs de retard et ont apparemment oublié de préparer le terrain. D. S.

C'était demain

La culture scientifique est la tarte à la crème de la fin des années quatre-vingts. Chaque ville veut posséder, qui son parc scientifico-culturel, (Poitiers et le Futuroscope), qui sa manifestation, (Faust à Toulouse) ; Les Mureaux en région parisienne ont également été touchées par le virus.

La ville de l'Aérospatiale, et notamment du site d'intégration de la fusée Ariane inaugure le premier octobre une médiathèque sur le thème : « Le futur c'est maintenant » qui se veut un espace public intégrant tous les médias de demain et son lancement est l'occasion de grandes réjouissances à la mode scientifique. Du 24 au 30 octobre, la ville vit à l'heure du futur à travers un jeu de rôle grandeur nature de deux jours accompagné d'un atelier de maquillage, de costumes et de décors, et de journées spéciales « Science-Fiction » dans les cinémas de la ville.

Une exposition retrace les principales réalisations de la recherche scientifique, plus particulièrement spatiale, en compagnie des spationautes Jean-Louis Chrétien et Patrick Baudry. Sans oublier le week-end littéraire consacré aux œuvres d'anticipation et la création de la Fondation Ariane-Les Mureaux « visant à honorer un créateur dont l'œuvre donne une image positive de l'homme dans le futur ».

(Médiathèque, Hôtel de Ville, 78135 Les Mureaux Cedex. Tél. : (1) 42.78.23.12.) N.M.

IMAGINE ARCADEHITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU K



MAG MAX



LEGEND OF
KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

Langages: le Babel de l'informatique



Les ordinateurs, c'est comme les personnalités difficiles, il faut savoir leur parler !

1. Peut-on utiliser un ordinateur sans langage ?

— Oui, bien sûr, il suffit de rentrer toutes les instructions une à une. Il faut pour cela connaître parfaitement la machine et chacun de ses processeurs avec ses registres, ses instructions, ses modes d'adressage. La programmation s'effectue en binaire. La démarche est démente.

Cela dit, on peut malgré tout prétendre qu'il s'agit de programmation en « langage machine », auquel cas, chaque fois que quelqu'un programme, on décide d'appeler « langage » le moyen de communication avec la machine. Alors la question est absurde et tout ordinateur qui tourne utilise de fait un langage.

2. Les jeux utilisent quel langage ? Et les programmes professionnels ?

— Les jeux s'écrivent en basic à moins qu'ils soient programmés directement en langage d'assemblage, proche du langage machine. On pourrait aussi utiliser le C ou le Pascal. Cobol est réservé à la gestion. Lisp ou Prolog à la recherche et à l'Intelligence Artificielle, Ada pourrait servir à tout, notamment à la gestion. Un jeu logique, comme *La tour de Hanoi* est programmable dans tous les langages de programmation.

3. Comment fonctionne un langage ?

— Le programmeur rédige le code-source (celui des listings), ce code-source est traduit en code-objet, c'est-à-dire en langage machine par un programme traducteur, appelé interpréteur ou compilateur. Certains langages sont interprétés, d'autres sont compilés. Basic, un langage interprété de naissance, possède des variantes compilées, comme GFA Basic. Symétriquement, des interpréteurs ont été mis au point pour des langages compilés comme le C. L'interprétation facilite la programmation, la compilation rend possible des exécutions rapides.

4. Pourquoi l'ordinateur refuse-t-il les erreurs de syntaxe ?

— C'est qu'un ordinateur manque d'intelligence et de sens commun. Dites « avance ! » à un être humain. Il ou elle avancera de quelques pas, ou mettra la voiture en marche ou que sais-je encore, en fonction du contexte. L'ordinateur ne comprend pas « avance ! », ni « avance le curseur ! », il lui faut savoir de combien avancer ce curseur. De plus, il comprend ou il ne comprend pas. Il ne tranchera jamais au hasard pour exécuter une commande ambiguë, mais diagnostiquera une erreur.

5. L'assembleur, le langage machine sont-ils des langages à part entière ?

— Le langage machine n'est pas un langage comme les autres puisque le code-objet se confond avec le code-source. Programmer en langage machine signifie rédiger directement le code-objet. L'assembleur fonctionne comme les autres langages puisque le programme d'assemblage est un compilateur, mais particulièrement simple, ressemblant à un simple dictionnaire où un mot renverrait à une instruction unique et vice versa.

6. Qu'est-ce qu'un langage de haut niveau ?

— Ce sont les langages dont les mots ne correspondent pas directement à des instructions des processeurs mais sont conçus pour permettre la programmation la plus aisée et rationnelle possibles. Un mot du langage peut générer plusieurs lignes de code-objet.

7. Qui décide du contenu d'un langage ?

— Leurs inventeurs. Ça se complique lorsque coexistent de multiples versions différentes. Ainsi des tentatives de normalisation de certains langages ont parfois vu le jour.

8. Est-ce que toutes les machines comprennent tous les langages ?

— Une machine comprend un langage si quelqu'un a programmé une version de ce langage adaptée aux processeurs de la machine en question. L'objectif recherché est de produire des versions du langage qui ne présentent aucune différence pour le programmeur qui connaîtrait déjà le langage sur une autre machine. Quelques obstacles existent :

— Les machines ne savent pas tout faire : ainsi des langages pourraient prévoir des instructions mathématiques qui dépasseraient les capacités de calcul des processeurs.

— Un langage peut occuper trop d'octets pour la mémoire de la machine.

— L'assembleur, par définition, diffère selon les processeurs et est, de ce fait, rigoureusement intransportable. Ainsi l'assembleur du processeur 8086 du PC n'est pas transportable sur un ST qui exige l'assembleur de son processeur, le 68000.

9. On dit parfois que des logiciels se programment comme des langages (des grosses gestions de fichiers par exemple) alors DBASE III+ sur IBM est-il un langage comme Basic ou Pascal ?

— Oui, mais il n'est pas universel. Il ne permet de faire que de la gestion de fichiers. C'est un méta-langage, une instruction d'un programme de bases de données peut déclencher un programme complexe, lui-même écrit dans un langage évolué.

10. Qu'appelle-t-on donc langage ?

— C'est un programme un peu particulier. Il permet de commander l'ordinateur en utilisant des commandes brèves et faciles à comprendre par le programmeur, sans trop descendre dans les détails du fonctionnement de la machine.

Edgar Pixel

Animation scientifique

Le département « carrières sociales » de l'IUT de Tours crée une nouvelle formation destinée aux animateurs scientifiques. Axé autour du transfert des savoirs, de la médiation scientifique et des techniques de communication, l'IUT se propose de répondre au besoin croissant de communication rencontré par les entreprises industrielles et scientifiques. Cette formation d'un an est réservée aux étudiants de niveau « Bac + 2 » diplômés en sciences exactes et naturelles. Pour l'institut universitaire de technologie de Tours cette attraction s'intègre dans un processus plus large de développement de la culture scientifique, technique et industrielle. De telles formations existent déjà au sein de la cité des Sciences et de l'Industrie de La Vilette et à l'Université de Paris VII spécialisée dans la communication scientifique. N.M.

Terminator

La boîte est venue par porteur.

— Ça ne vient pas d'Iran des fois ?

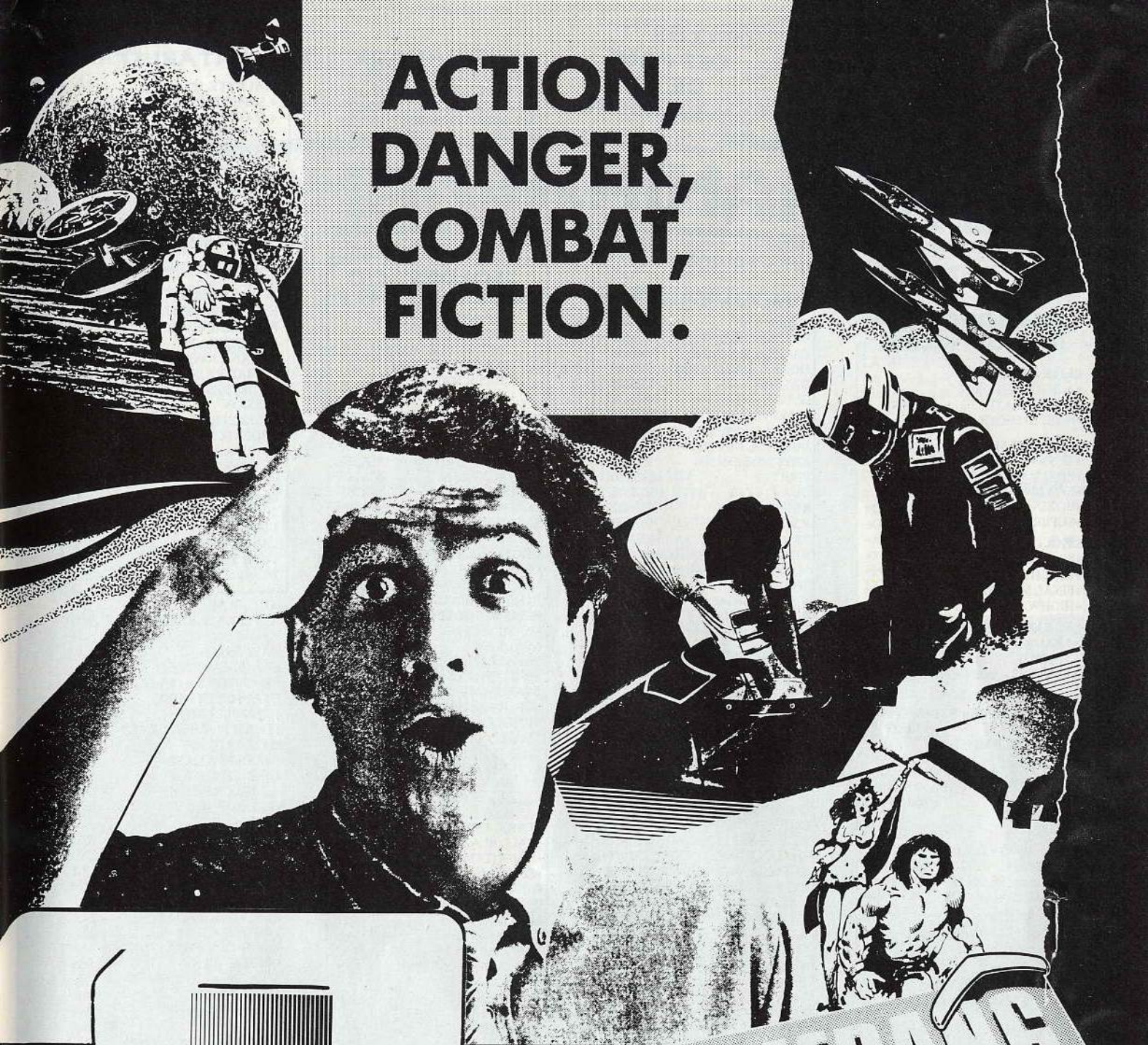
— Non, du Danemark !

« — Alors on prend », avons-nous répliqué.

Tragique erreur ! Le paquet contenait une vilaine grenade quadrillée, toute noire. Les services de déminage de la rédaction ont vite constaté qu'un fil électrique suspect s'adaptait au port joystick des micros. La firme Supersoft domiciliée au pacifique Danemark s'apprête à inonder le monde de sa belliqueuse production, baptisée du nom évocateur de « Terminator ». L'engin fonctionne correctement, mais le batonnet malingre qui remplace la manette fait mal au pouce en cas de jeu prolongé. Avec *Green Beret* je me suis fait étendre dès les dix premières secondes. D.S.

M-Cache

Un utilitaire performant mais s'adressant à un nombre réduit d'utilisateurs potentiels : les configurations du ST avec disque dur ne constituent qu'une part minime du parc de ces machines. Le principe en est simple. *M-Cache* stocke les informations issues des secteurs les plus récemment utilisés du disque dur et permet ultérieurement de faire des recherches et accès extrêmement courts quand il s'agira de relire les vieilles données : la vitesse d'exécution est alors comparable à celle d'une Ram-Disk (habituellement partie de la mémoire vive utilisée en temps que mémoire virtuelle). Quand *M-Cache* atteint ses limites de stockage, il procède à l'accès aux petits programmes, aux données, devient extrêmement rapide et augmente le confort d'utilisation de la machine. Seul reproche : une documentation en anglais et de surcroît peu explicative. (Disquette Michtron pour Atari ST, prix : 250 F). E. C.



**ACTION,
DANGER,
COMBAT,
FICTION.**



DECOUVREZ

BOOMERANG

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ...
ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET
ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX
JEUX AVEC LE 1^{er} CENTRE FRANÇAIS
D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX.
RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

Je souhaite recevoir
votre documentation sur le centre
d'échange BOOMERANG

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

LE CLUB
DES FANS
DE
LA MICRO

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

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

STAR GAMES 2
+BALL BLAZER
+KNIGHT GAMES 95/145F
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

LES EXCLUSIFS N°1
+LEADERBOARD
+TAI PAN 95/160F
+XEVIOUS + TOP GUN

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

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIR WOLF 2 99/145F
+ SPACE IN C

III PACK 2
+ 1942+ SOOBY DOO
+ ANTIPIAD 99/145F
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

III PACK NF
+ COMMANDO+ BOMB JACK
+ AIR WOLF 99/149F
+ FRANCK BRUNO BOXING

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES

ATHENA NF	95/145F
BATTLE SHIPS NF	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSLINGER NF	95/145F
IKARI WARRIOR NF	89/129F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LAST MISSION NF	95/145F
PIRATES	145/195F
QUARTET NF	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
SUBBATTLE Sim NF	95/145F
TRANTOR	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ACROJET NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BOMB JACK 2 NF	89/129F
CAULDRON NF	79F
CAULDRON 2 NF	89/129F
COBRA NF	89/129F
CONVOY RAIDER	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
DEEPER DUNGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
EXPRESS RAIDER NE	95/145F
FIST 2 NF	95/129F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
HEAD OVER HEALS NF	89/125F
JAILBREAK NF	95/145F
KILLED UNTIL DEAD	95/145F
LEVIATHAN NF	95/145F
MARIO BROTHERS NF	89/145F
METRO CROSS NF	95/145F
INFILTRATOR NF	95/145F
MOVIE MONSTER NF	95/145F
MUTANT NF	89/129F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PAPER BOY	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
SLAP FLIGHT NF	89/145F
SPACE HARRIER NF	89/129F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
STRIKE force Harrier NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F
TANK NF	95/145F
TAG TEAM WREST NF	95/145F

HIT PARADE

TEMPLE OF TERROR NF	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
TERRA CRESTA NF	89/129F
THE GREAT ESCAPE	89/129F
TOP GUN NF	89/129F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WINTER GAMES NF	89/139F
WIZZBALL NF	95/145F
WONDERBOY NF	95/135F
WORLD GAMES NF	95/145F
WORLD LEADERBOARD	95/145F
XEVIOUS NF	95/145F

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

BOUNTY BOB STR. NF
BRUCE LEE NF
IMPOSSIBLE MISSION
POLE POSITION NF
SUPER MAN NF
TIME TUNNEL NF

AMERICA CUP NF	95/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
CHAMPION WREST	95/145F
DESTROYERS NF	ND/145F
DESERT FOX NF	89/139F
DOUBLE TAKE NF	89/129F
ELECTROGLIDE NF	89/129F
GALVAN NF	89/129F
GHOST N'GOBBLINS NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
HIGHLANDER NF	89/129F
INTERN. KARATE NF	69F
KONAMI'S GOLF NF	89/129F
MIAMI VICE NF	89/129F
NEXUS NF	95/145F
PARALLAX NF	89/129F
PING PONG NF	89/125F
SAMOURAI TRILOGY	95/145F
SUPER PING PONG NF	95/145F
TENTH FRAME NF	95/145F
THAI BOXING NF	89/129F
THEATRE EUROPE NF	110F
UCHI MATA JUDO NF	95/129F

MSX

STAR GAMES 2 NF
+BALL BLAZER
+KNIGHT GAMES 119F
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

ACE OF ACES NF	99F
ARKANOID NF	99F
ARMY MOVES NF	95F
AU REVOIR MONTY NF	89F
BATMAN NF	89F
BEACH HEAD NF	95F
BUBBLER NF	99F
COSMIK CHOK Absorber NF	99F
CYBERUN NF	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DEATH WISH 3 NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
GAME OVER NF	99F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MARTIANIDS NF	95F
MASK 1 NF	95F
PENTAGRAM NF	95F
PULSATOR NF	99F
SPY VS SPY 2 NF	95F
SUPER CYCLE NF	95F
SURVIVOR NF	95F
TAI PAN NF	99F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
TENTH FRAME NF	99F
WINTER GAMES NF	95F

ATARI ST

MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS
+ MAJOR MOTION 295F
+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 250F
+ XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

BARBARIAN (PALACE)	195F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	215F
ENDURO RACER NF	245F
F15 STRIKE EAGLE	225F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PHOENIX NF	225F
RENEGADE	225F
SENTINEL	195F
SALOMON'S KEY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
SUBBATTLE Simulator	225F
TOP GUN NF	195F
TRACKER	219F
TURBO GT NF	195F
WIZARD WARZ	225F

ALTAR NF	275F
ALTERNATE REALITY	245F
ARKANOID NF	145F
BARBARIAN	199F
BLACK CAULDRON	295F
CHAMPION Ship Wrestl.	245F
CRAFTON ET XUNK	275F
EDEN BLUES NF	195F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445F
GAUNTLET NF	225F
GOLDENPATH NF	195F
GOLD RUNNER NF	225F
GD PRIX 500 CC NF	219F
GUILD OF THIEVES NF	245F
HADES NF	195F
HACKER 2	295F
JEWELS OF DARKNESS	295F
KARATE KID 2 NF	195F
KARATE MASTER NF	145F
KING QUEST 2	245F
LEADER BOARD NF	245F
LES PASSAGERS VENT 1	275F
LES PASSAGERS VENT 2	275F
LIBERATOR NF	129F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MASSACRE NF	195F
METRO CROSS NF	225F
MGT NF	195F
PARCOURS Leaderboard nf	145F
PROHIBITION NF	245F
ROAD RUNNER NF	225F
LITTLE COMPUTER	145F
MACACAM BUMPER NF	245F
MAJOR MOTION	145F
MERCENARY Compendium	195F
PINBALL FACTORY NF	175F
QBALL NF	195F
SHANGAI NF	229F
SILENT SERVICE NF	245F
SKY FOX NF	225F
SPACE SHUTTLE 2NF	195F
SPACE PILOT NF	149F
STARGLIDER NF	245F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245F
STRIP POKER NF	195F
SUPER CYCLE NF	225F
SUPER HUEY NF	195F
SUPER TENNIS NF	225F
TAI PAN NF	195F
TENTH FRAME NF	225F
THAI BOXING NF	195F
TNT NF	195F
TRAIL BLAZER NF	185F
TYPHOON NF	185F
WINTER GAMES NF	225F
WORLD GAMES NF	225F
XEVIOUS NF	225F

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

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

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

BON DE
COMMANDE
PAGE
SUIVANTE



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE+INIL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	95F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
STAR GAMES 2	
+FINAL MATRIX+KNIGHT GAMES	
+BALL BLAZER	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
HIT PACK 2 + 1942	
+SCOOPY DOO + ANTIIRAD	
+COMMANDO 86	98F
+JET SET WILLY	
+FIGHTING WARRIOR	
ELITE TRIPLE PACK	
+GREAT GURAYON	
+AIRWOLF 2	99F
+SPACE IN C + 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET	
+PING PONG	95F
+HYPERSPORTS	
+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER	95F
+RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2 NF	
+BRUCE LEE	
+MATCH POINT (Tennis)	
+KNIGHT LORE	95F
+MATCHDAY (Foot)	

NOUVEAUTES

ATHENA NF	95F
BATTLE SHIPS NF	89F
BUBBLER NF	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
DEATH WISH 3	89F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GUNSLINGER NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89F
RENEGADE NF	95F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
STREETSPORT BASKET	95F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	95F
TRANTOR	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BATMAN NF	75F
BOMB JACK 2 NF	85F
CAULDRON 2 NF	89F
COBRA NF	79F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N GOBBELIN NF	79F

HIT PARADE

METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
NINJA NF	95F
QUARTET NF	95F
PAPER BOY NF	79F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH II HIT VOL 7 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ ALLEY HAT	98/145F
+ CHESS 3D	
+ BLUE MAX	
SMASH II HIT VOL 6 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ FORT APOCALYPSE	95/145F
+ TIME FLIP	
+ DREIBS	
ARCADE CLASSICS NF	
+ POLE POSITION	
+ PAC MAN	95F
+ DIG DUG+ MR DO	
SMASH II HIT VOLUME 5 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ MEDIATOR	95/145F
+ CHOP SUEY	
+ QUASIMODO	
SHOOT THEM UP NF	
+ SUPER ZAXXON	
+ DROP ZONE	109F
+ BLUE MAX 2001	
+ FORT APOCALYPSE	
ATARI ACES NF	
+ ZORRO	
+ UP N DOWN	
+ SPY HUNTER	109F
+ TAPPER	
PLATFORM PERFECTION NF	
+ ZORRO	
+ BRUCE LEE	109F
+ BOUNTY BOB	
+ GHOSTCHASER	

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
GUNSLINGER NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SMASH HIT VOL 4 NF	95F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ELECTRAGLIDE NF	95/135F
GREAT US road race NF	99/145F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F

HIT PARADE

BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
HACKER NF	95/145F
MERCENARY NF	95/135F

THOMSON

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
SUPER THOMSON	
+MINE AUX DIAMANTS	
+SAPHIR	165F
+KARATE+SCARFINGER	
+FOOTBALL+SORTILEGE	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOID	
+ NUMERO 10	145F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	245F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	155F
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	
+ KRACK OUT	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	155F
+ SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

BIVOUAC	145F
COBRA	129F
F 15 STRIKE EAGLE	145F
GAME OVER NF	145F
HERITAGE 2	145F
JUNGLE HERO	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEGAWATT	175F
MISSION	129F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
ROAD KILLER	145F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SLAP FIGHT	145F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRX 500 CC	169F
HACKER	95F

HIT PARADE

HMS COBRA	285F
Les PASSAGERS du Vent 1	285F
Les PASSAGERS du vent 2	285F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SCRABBLE	175F
SILENT SERVICE	145F
SORCERY	129F
STONE ZONE	115F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
ENTROPIE MOS	145F
FELONIES MO	135F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
Les Cavemes de THENEBE	115F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	295F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOID	
+ NUMERO 10	195F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	295F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
THOMSON HITS	
+ KRACKOUT	
+ THE WAY OF THE TIGER	225F
+ BEACH HEAD	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	185F
+ ELIMINATOR	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	185F
+ SPINDIZZY	

ARKANOIDS	195F
F 15 STRIKE EAGLE	195F
GREEN BERET	195F
LA MINE AUX DIAMANTS	245F
Les Cavemes de THENEBE	145F
LES CLASSICS N°1 NF	195F
MONOPOLY	225F
PROHIBITION	190F
SAPHIR	245F
SPINDIZZY	195F
STONE ZONE	145F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195F

FRAIS DE PORT
GRATUITS POUR TOUTE
COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin
HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

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

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

1 LES INFOS
2 LES LOGICIELS
3 MARCHÉ COURS
4 GAGNEZ DES JEUX

Faites votre choix + ENVOI



Les clochers qui prospèrent au pied du château évoquent une bourgade d'Europe centrale endormie. Impression trompeuse!

LJUBLJANA à l'ombre du TRIGLAV

De France, le train mène à Ljubljana soit par Trieste italienne au bord de la mer Adriatique, soit par les hautes Alpes autrichiennes. Le nord industriel et montagnueux de la Yougoslavie vit l'informatique à son rythme, rapide.

Pour la presse, le boom est terminé

La Yougoslavie voit paraître chaque mois trois journaux de micro-informatique : *Moj Mikro* (Mon Micro), *Racunari* (Ordinateurs) lié à *Galaksija* (Galaxie) équivalent de « Science et Vie » et *Svet Komputera* (Le Monde des Ordinateurs) lié à *Politika*, journal de la Ligue des Communistes yougoslaves. En 1986, leurs ventes s'établissaient respectivement à 32 922, 18 819 et 24 565 exemplaires mensuels en

Les mensuels après la tourmente.

moyenne. Beaux résultats ? Il y a trois ans, huit mensuels de micro sortaient dans le pays; l'un d'entre eux *Trend* (13 769 exemplaires vendus chaque mois en 1985) vient de cesser sa parution.

Bien distribués dans tous les kiosques de la ville, ces journaux traitent tout à la fois de programmes professionnels, des machines qui sortent partout dans le monde et des programmes de jeux. Certaines rubriques évoquent « Tubes » de *Tilt*, « Cher *Tilt* » ou « Message in a Bottle ».

Les petites annonces, bien fournies, sont largement occupées par les annonces des firmes pirates.

La presse de la République de Slovénie, malgré un nom qui évoque Syldavie inventée par Hergé pour les besoins des aventures de Tintin dans « Le Spectre d'Ottokar », n'est pas une presse provinciale et endormie. Les habitants de Ljubljana (prononcer Lioubliana) ont pu lire dans leur langue un reportage sur le Cebit de Hanovre (6 au 11 mars) dès les derniers jours du mois de mars 1987 et une présentation du PS/2 d'IBM dès fin avril.

J'ai rencontré Vilko Novak, le rédacteur en chef de *Moj Mikro* (Mon Micro).

Vilko Novak a eu cinquante ans le lendemain de notre première rencontre. Il dirige une rédaction nichée à mi-hauteur d'un immeuble de quinze étages. Les autres bureaux aux vitres teintées, au-dessus et au-dessous, appartiennent au groupe de presse « Delo » (Le travail) dont le fleuron est un quotidien du même nom. Le reste de la rédaction, jeunes étudiants et journalistes sont issus de la rubrique

informatique d'une radio étudiante alternative. Vilko Novak me présente son journal en français (il a été correspondant à Paris du quotidien *Delo*).

Moj Mikro est le seul journal informatique à imprimer chaque mois deux éditions : une en langue slovène pour les deux millions d'habitants de cette Suisse de Yougoslavie, et une en serbo-croate pour les douze millions de Serbes et de Croates. *Moj Mikro* est né en juin 1984. A l'époque, orienté vers les pirates, il donnait des instructions de base pour jouer et programmer. Les six premiers numéros étaient rédigés en Slovène. Dès janvier 1985 est venue s'adjoindre l'édition serbo-croate : « Nous sommes acceptés dans les autres républiques, si les Serbes ne veulent pas lire le croate, ils liront si nous, Slovènes, publions en serbo-croate ! » La circulation des deux éditions réunies approche les 50 000 exemplaires. Son prix, 700 dinars, en fait la plus chère des revues de micro. Les autres coûtent 500 dinars. A comparer au salaire moyen, un peu sous les 200 000 dinars mensuels en Slovénie. *Moj Mikro* traite aujourd'hui de tout ce qui touche les ordinateurs personnels.

Fiche d'identité

225 000 kilomètres carrés. 23 millions d'habitants, 900 000 émigrés, surtout en RFA et en Autriche.
Fédération de six républiques et deux provinces, la Yougoslavie regroupe six nations, on y parle cinq langues. La petite république de Slovénie, au nord du pays, regroupe moins de deux millions d'habitants, on y parle le slovène.



INCROYABLE !

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 189 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVE+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 165 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 245 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 145 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 185 F
IIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 145 F
ERE HITS N°2 225F
+CRAFTON XUNK+ROBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+... 179F
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALLBLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 145F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON+AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER 225F
+MISSION 2+ PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD+TAIPAN
+XEVIOUS+TOP GUN 160F
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+GALVAN+KNIGHT RIDER
+STREE HAWK+MIAMI VICE 145 F
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF 145F
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON 2+SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE 145F
+STARION+LANCLOT
IIT PACK 1 NF
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMBJACK+AIR WOLF 145F
LORICIEL HIT 1
+RALLY2+3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER 179F
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS+5e AXE 179F
LORICIEL HIT 3 179F
+Tony Truand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
GREEN BERET+PING PONG 145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER+RAMBO
+FIGHTER PILOT 145F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
+RAID+ALIEN 8 145F
THEY SOLD A MILLION N°2
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE 145F
+MATCH DAY(Foot)
THEY SOLD MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WOLF+JET SET 145F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

Soldes démentes !
59 F

GALVAN
TENTH FRAME
IMPOSSIBLE MISSION
LEGEND OF KAGE
SHORT CIRCUIT
THE GREAT ESCAPE
REVOLUTION
ZORRO

PC 1512

PC 1512
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR+ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+TOP GUN+STRIP POKER
+GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS
ARKANOID NF 195F
BOB WINNER NF 220F
BRUCE LEE NF 195F
CALIFORNIA GAMES 95F
DESTROYER 245F
ECHECS 3D NF 195F
F15 STRIKE EAGLE NF 195F
GAUNTLET NF 195F
GRAND PRIX 500CC NF 195F
GUNSHIP 225F
HMS COBRA NF 295F
INFILTRATOR NF 195F
KARMA NF 235F
LE MAITRE DES AMES 245F
Les PASSAGERS du vent 1 285F
Les PASSAGERS du Vent 2 285F
LES CHIFFRES ET LETTRES 275F
MARCHE A L'OMBRE 245F
MEURTRES EN SERIE NF 295F
MISSION 199F
MISSION RAFALE 245F
PROHIBITION NF 245F
SABOTEUR 2 145F
SCRABBLE NF 245F
SCRAM NF 245F
SILENT SERVICE NF 225F
SOLO FLIGHT NF 195F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER TENNIS NF 195F
SUMMER GAMES NF 195F
TAI PAN NF 145F
TOP SECRET NF 229F
TRIVIAL PURSUIT 295F
WINTER GAMES NF 195F
WORLD GAMES NF 195F
ZOMBI 245F

NOUVEAUTES

ACADEMY NF 145F
ALIEN US 149F
BATTLE SHIP NF 145F
BIVOUC NF 145F
BLUE WAR 145F
CALIFORNIA GAMES 145F
CHARLY DIAMS 179F
COBRA(LORICIEL) 179F
EXOLON 145F
F15 STRIKE EAGLE 149F
FREDDY HARDEST 145F
GABRIEL NF 175F
GRYZOR 145F
GUNSLINGER NF 145F
INDIANA JONES NF 145F
JACK THE NIPPER 2 145F
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
L'OEIL DE SETE 189F
LE MAITRE DES AMES 189F
MAG MAX NF 145F
MANHATTAN LIGHT 189F
MASQUE PLUS 189F
MISSION 179F
NECROMANCIEN 145F
NINJA NF 145F
PAPER BOY NF 135F
PULSATOR NF 145F
QUARIET NF 145F
RYGAR 145F
STIFFLIP AND CO NF 135F
STREETSPORT BASKET 145F
TRANTOR 145F
TUER N'EST PAS JOUER 145F
VICTOR ROAD 145F
WIZARD WARZ 145F

HIT PARADE

SCRAM NF 165F
SILENT SERVICE NF 139F
SAMOURAI TRILOGY NF 145F
SLAP FIGHT NF 145F
SUPER CYCLE NF 139F
SPACE HARRIER NF 139F
STREET HAWK NF 135F
SURVIVOR 145F
TAI PAN NF 145F
TOP GUN NF 139F
TOP SECRET NF 220F
TT RACERS NF 145F
WINTER GAMES NF 145F
WONDERBOY NF 145F
WORLD CL LEADERBOARD 145F
WORLD GAMES NF 145F

1001 BC NF 165F
ACROJET NF 145F
AFFAIRE SYDNEY NF 195F
BLACK MAGIC NF 145F
BOMBJACK 2 NF 139F
COBRA NF 139F
CONVOY RAIDER 145F
CAULDRON 2 NF 130F
COSA NOSTRA NF 195F
DESPOTIK DESIGN NF 175F
DRAGONLAIR 2 NF 145F
EXPRESS RAIDERS NF 145F
GHOST N GOBBELINS NF 139F
HARRY ET HARRY NF 169F
HEAD OVER HEALS NF 145F
IKARI WARRIOR NF 139F
INFILTRATOR NF 139F
INERTIE NF 175F
INVITATION NF 195F
KYA NF 195F
LAST MISSION NF 195F
LE PACTE NF 199F
Les Pyramides de l'Atlantis NF 169F
Les PASSAGERS du VENT NF 295F
LIVINGSTONE NF 195F
MANHATTAN NF 149F
MARTIANIDS NF 145F
MASQUE NF 179F
MASTERS OF UNIVERSE NF 145F
MENFIN NF 179F
METRO CROSS NF 145F
MUTANTS NF 145F
NEMESIS NF 145F
RELIEF ACTION 195F
SAPIENS NF 169F
SCRAM NF 165F
SCOTT WINDER NF 225F
SIGMA 7 NF 145F
SKYFOX NF 145F
STRIKE FORCE HARRIER NF 129F
STRYFE NF 195F
TANK NF 145F
TERRA CRESTA NF 139F
TEMPLIERS D'ORVEN NF 199F
THAI BOXING NF 129F
THEATRE EUROPE NF 185F
THE SENTIENL 145F
TOBROUCK NF 169F
TOMAHAWK NF 145F
TRIVIAL PURSUIT NF 229F
UCHI MATA JUDO NF 135F
WIZZBALL NF 145F
ZOMBI NF 165F
ZOX 2099 NF 175F

HIT PARADE

DEATH WISH 3 NF 145F
ENDURO RACER NF 145F
FER ET FLAMME NF 249F
FLASH NF 195F
GAME OVER NF 145F
GAUNTLET NF 145F
GRAND PRIX 500 CC NF 169F
HMS COBRA NF 299F
LEADER BOARD NF 139F
LE PASSAGER du Temps NF 195F
Les Chiffres & Les Lettres 275F
LES DIEUX DE LA MER 195F
Les Passagers du Vent 2NF 285F
MARCHE A L'OMBRE 195F
MARIO BROTHERS NF 145F
MASK1 145F
MEURTRES EN SERIES NF 299F
MONOPOLY NF 245F
PROHIBITION NF 195F
RENEGADE NF 145F
ROAD RUNNER NF 145F
SALOMON'S KEY 145F
SCALEXTRIC NF 245F
SCRABBLE NF 220F
ACE OF ACE NF 145F
ARKANOID NF 145F
ARMY MOVES NF 145F
ASPHALT NF 145F
BARBARIAN NF 135F
BIG BAND NF 195F
BOB WINNER NF 169F
3D GRAND PRIX 140F
DEEPER DUNGEONS NF 145F

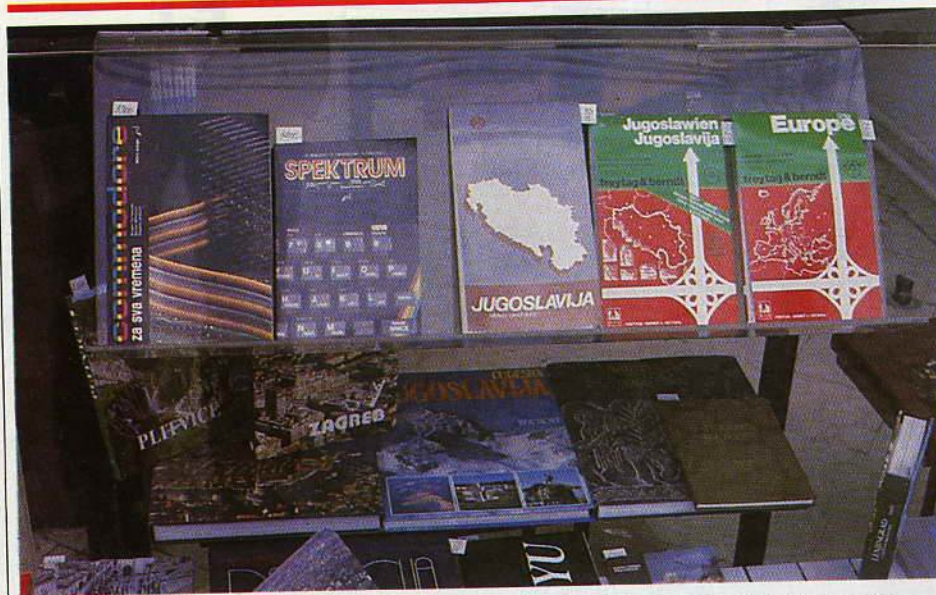
* NOUVEAUTES

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

BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h
en téléphonant au 93.42.57.12

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



Spectrum et Commodore : des sujets porteurs dans les vitrines de librairies généralistes.

Tilt : — J'ai été frappé par la qualité et la rapidité des informations.

Vilko Novak : — Oui, c'est la grande différence avec les autres journaux, nous investissons beaucoup de temps et d'argent pour visiter les expositions et les entreprises ici et à Ljubljana. La plupart des firmes exportatrices de Yougoslavie sont ici. Ainsi Hermes est liée à Hewlett Packard. La plus grande entreprise de micro yougoslave — Iskra Delta Computers — est ici, (et Vilko Novak désigne du bras plusieurs bâtiments que l'on aperçoit depuis son bureau). IBM, Hewlett Packard, Amstrad-Schneider, Commodore, Digital Equipment ont des bureaux ou représentations à Ljubljana. Honeywell Bull n'est pas en Slovénie, Apple et Olivetti sont à Zagreb.

— Ce sont des filiales ?

— Des filiales ou des représentations commerciales.

— Et la distribution des logiciels ?

— Nous sommes tous des pirates. Il n'y pas de loi pour protéger les logiciels. Un projet est en route, il aboutira peut-être dans deux ans. Vu le prix auquel on trouve ici Autocad ou Wordstar (40 000 et 10 000 dinars), qui achètera un original ?

— La publicité vous apporte des ressources importantes ?

— Non, car le papier et les films importés pour les pages couleur nous reviennent très cher : 400 000 dinars pour une page que nous vendons 500 000.

C'est pour cela que seules les pages extérieures sont en quadrichromie. Nous les bouclons vers le dix de chaque mois. Les pages noires sont bouclées du 15 au 18. Et le journal est en vente le premier du mois suivant, quelques jours avant à Ljubljana.

— Vous parlez des machines nouvelles mais comment se répartit le parc installé ?

— Il n'y a pas d'estimation du total, à cause de la contrebande. Il y a moins de grands systèmes qu'en Pologne, beaucoup moins qu'en Hongrie, car les régions du Sud de la Yougoslavie sont sous-équipées. Il y a environ 100 000 micros en Yougoslavie, si chaque possesseur de micro

achète une revue chaque mois.

Les machines les plus répandues sont les Commodore C 16, +4, C 64, les Sinclair-Spectrum, puis Schneider-Amstrad, enfin Atari.

— Et dans les écoles ?

— Quelques Spectrum et des machines locales. Nova, une société filiale d'Autotechna, au moment de la faillite d'Oric, a racheté les stocks de machines. Elle a essayé de les vendre aux écoles, et maintenant tente de les écouler à l'Est, car pour eux, les Oric sont encore intéressants.

Tour d'horizon

Un équipement de contrebande : la plupart des machines fonctionnant en Slovénie sont importées de l'étranger en contrebande. C'est l'effet pervers de réglementations douanières très protectrices : les droits de douane atteignent 60% de la valeur des matériels. Si bien que les machines sont vendues à Ljubljana deux ou trois fois plus chères qu'à Londres ou à Munich. Parlons chiffres : on trouve à Ljubljana des compatibles IBM, avec disque dur et imprimante pour 5 millions de dinars. A Munich, en se débrouillant bien, on peut trouver une configuration équivalente made in Taïwan pour 1 500 DM soit 400 000 dinars. L'alternative : plus de deux ans de salaire ou deux mois de rémunération ! Cela justifie de démonter la machine et de l'importer morceau par morceau. Les rapports de prix courants sont moins disproportionnés mais, sans posséder la bosse des affaires et des talents de bricolage, un déplacement à Munich permet d'acheter une machine à 40% de son prix de Ljubljana. La configuration Amstrad PCW 8256 plus imprimante coûte 1 042 800 dinars, et il faut déboursier trois millions et demi de dinars pour s'offrir un PC 1512 plus une imprimante NEC P7, qualité courrier en A3 (double format). A ce prix (un dinar = un centime) je tenterais, à Paris, de changer de boutique !

Les machines disponibles : les Atari 520, 1040, PC et compatibles, les Commodore de tous modèles se vendent dans des magasins dépendant de la librairie Mladiska Knjiga. Les périphériques suivent : imprimantes Fujitsu

ou NEC, lecteur de disquettes 3,5 pouces aux normes Atari (marque yougoslave). Les fabricants yougoslaves multiplient les publicités : pour le Sokol (aigle) à 2 300 000 dinars (compatibles IBM deux lecteurs disques souples), pour le Partner, pour le Triglav.

Les logiciels : la Yougoslavie est sans doute la région du monde où les dépenses en logiciels sont les plus faibles : un pirate propose de dupliquer en blocs 2 400 programmes pour Commodore 64 pour 29 000 dinars, cassettes non fournies. A douze dinars par programme, cela fait entre trente et quarante centimes au pouvoir d'achat français. Cela interdit la naissance d'une industrie locale des logiciels. Une vingtaine de programmes ont été édités en slovène. Vendus 1 500 ou 2 000 dinars ils sommeillent sous la poussière dans les armoires de verre des librairies. Les boîtes de soft Suzy Soft, Radio Student, MK comme Matej Kurent (Mathieu) du nom de son animateur, ne risquent pas de nourrir leurs initiateurs.

Le marché aux pirates

Le château de Ljubljana, 300 000 habitants, domine la capitale de la Slovénie du haut de sa colline. Des montagnes parfois enneigées ferment l'horizon dans toutes les directions. La plus haute, le Triglav (Trois têtes en slovène) frôle les 3 000 mètres. Neuf heures du matin, dimanche 31 mai. Au pied du monticule, sur la place devant la cathédrale aux clochers à bulbes, se met en place le marché aux puces. Un homme en uniforme vend les billets permettant aux marchands d'occuper stands et tréteaux. Des fouillis de vêtements, de vieilles revues, des disques anciens, donnent au marché de cette république de la fédération yougoslave un air de



Les trésors de Slovénie : sur Spectrum.



Que faire d'une étrange statuette? Où aller?

LES ALBUMS!*

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+NTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 95 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 125 F
COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER 95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 95F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER
+MISSION 2+PACIFIC 145F
OCEAN ALL STAR HITS
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+GALVAN+KNIGHT RIDER 95F
+STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX 95F
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON2+SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+GREAT GURAYON+3DC
+AIRWOLF2 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADERBOARD+TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE+GREEN BERET
+CAULDRON2 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
+BOMB JACK 95F
+AIRWOLF+COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

AMSTRAD CASSETTES

LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER 149F
+3D FIGHT+RALLY 2
LORICIEL HIT 2 149F
+TENNIS+5e AXE+FOOT
LORICIEL HIT 3 149F
+TONY TRUAND+AIGLE
D'OR+EMPIRE
ALBUM MELBOURNE NF
+EXP FIST+STARION 95 F
+ROCK N WRESTLE+RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET+PING PONG 95F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER+RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+RAID+ALIEN 8 95F
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATCH DAY 95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WOLF+JET SET 95F

NOUVEAUTES

ALIEN US 99F
BATTLESHIPS 89F
BIVOUAC 145F
CALIFORNIA GAMES 95F
CHARLY DIAMS 129F
COBRA(LORICIEL) 129F
EXOLON 89F
F15 STRIKE EAGLE 99F
FREDDY HARDEST 89F
GRYZOR 89F
GABRIEL 139F
GUNSLINGER NF 95F
INDIANA JONES NF 95F
JACK THE NIPPER 2 89F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
L'OEIL DE SETE 145F
MANHATTAN LIGHT 145F
MISSION 129F
NECROMANCIEN 145F
THE LAST NINJA NF 95F
RYGAR 95F
STIFFLIP AND CO NF 95F
STREETSPORT BASKET 95F
TRANTOR 95F
TEMPLIER D'ORVEN NF 169F
THROME OF FIRE NF 95F
VICTORY ROAD 89F
WIZARD WARZ 95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF 89F
AU REVOIR MONTY NF 98F
ARKANOID NF 89F
ASPHALT NF 115F
BARBARIAN NF 95F
3D GRAND PRIX NF 89F
CONVOY RAIDER 89F
DEATH WISH 3 89F
ENDURO RACER NF 95F
FLASH NF 139F
HSM COBRA NF 259F
GAUNTLET NF 95F
IKARI WARRIOR NF 85F

HIT PARADE

INFILTRATOR NF 95F
LES DIEUX DE LA MER 145F
MAG MAX NF 89F
MANHATTAN NF 125F
MARCHE A L'OMBRE NF 145F
MASK 1 89F
MARIO BROTHER NF 89F
MEUTRES EN SERIES NF 259F
MONOPOLY NF 175F
PAPER BOY NF 89F
PROHIBITION NF 120F
QUARTET NF 95F
RENEGADE NF 89F
ROAD RUNNER NF 95F
SALOMON'S KEY 89F
SAMOURAY TRILOGY NF 89F
SLAP FLIGHT NF 89F
SCALEXTRIC NF 119F
SCRABBLE FR NF 175F
SUPER CYCLE NF 89F
SURVIVOR 89F
TAI PAN NF 89F
SPACE HARRIER NF 89F
TT RACER NF 89F
TUER NEST PAS JOUER 95F
WINTER GAMES NF 95F
WONDERBOY NF 95F
WORLD C LEADERBOARD 89F
ZOMBI 135F

ACROJET NF 89F
ARMY MOVES NF 89F
ATHELTES NF 135F
AFFAIRE SYDNEY NF 145F
ASTERIX NF 95F
BAT MAN NF 85F
BOMB JACK 2 NF 89F
DRAGON'S LAIR 2 NF 89F
CAULDRON NF 79F
COBRA NF 85F
BLACK MAGIC NF 95F
COSA NOSTRA NF 135F
DEEPER DUNGEONS NF 95F
DONKEY KONG NF 89F
EXPRESS RAIDER NF 95F
GRAND PRIX 500CC NF 139F
GHOST N GOBBELINS NF 85F
HEAD OVER HEALS NF 89F
IMPOSSIBLE MISSION NF 89F

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INERTIE NF 135F
INVITATION NF 135F
KILLED UNTIL DEAD NF 95F
LAST MISSION NF 135F
Les Pyramides d'Atlantis 139F
Les Passagers du vent NF 285F
LIGHT FORCE NF 89F
LIVINGSTONE NF 135F
MARTIANIDS NF 95F
MASTERS OF UNIVERSE NF 95F
MENFIN NF 135F
METRO CROSS NF 95F
1001 BC NF 120F
MUTANTS NF 89F
NEMESIS NF 89F
NEMESIS THE WARLOCK NF 95F
PULSATOR NF 95F
RELIEF ACTION NF 155F
SABOTEUR 2 NF 95F
SAPIENS NF 125F
SIGMA 7 NF 95F
STRYFE NF 135F
STRIKE FORCE HARRIER NF 95F
TANK NF 89F
TARZAN NF 89F
TERRA CRESTA NF 89F
THE SENTINEL NF 89F
THANATOS NF 89F
TOBROUCK NF 119F
TOMAHAWK NF 95F
TRIVIAL PURSUIT NF 175F
WIZBALL NF 89F
WORLD GAMES NF 95F
ZOX 2099 NF 95F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE MARACAIBO
AMERICA'S CUP NIGHT SHADE
ANTIRIAD RAID
BACTRON REVOLUTION
GALVAN SILENT SERVICE
GAME OVER STREET HAWK
GREEN BERET TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT XEVIOUS
KYA ZORRO
LEGEND OF CAGE

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

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

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

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

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Envoyez votre ordonnance de jeu: ATARI 800 AMSTRAD T07/70 T08 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST Numéro de membre:

NOM

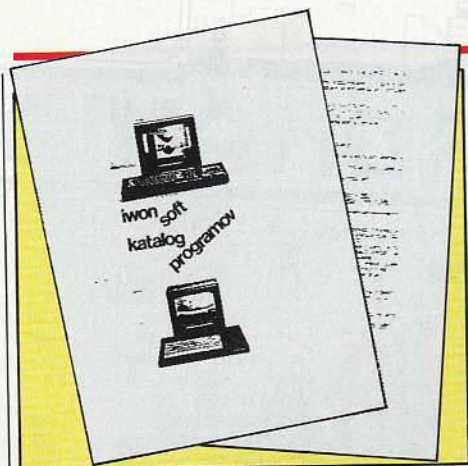
ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue 

Date d'expiration / Signature



Des catalogues simples mais exhaustifs.

déjà vu. D'autres stands, soigneusement présentés offrent des cassettes enregistrées de pots-pourris musicaux de morceaux enchaînés. Il suffit de choisir son genre : disco, punk, reggae, hard rock...

Des stands, de cassettes toujours, offrent des programmes de jeux pour micros : Spectrum, Atari XE ou XL, Commodore... Cette quinzaine de stands constitue tous les dimanches matin le coin des pirates.

Des banderolles de tissu ou de papier annoncent la raison sociale des pirates. Le plus gonflé s'appelle Amsoft en toute simplicité ! Des affiches manuscrites au marqueur canalisent l'attention des clients vers les nouveautés. Quelques très rares publicités originales attirent l'œil par leurs couleurs. Plus fréquentes, les photocopies de pages de pub de magazines anglais, ou les sorties sur papier des écrans de présentation des jeux.

Soigneusement classées par ordre de parution et par machines, les cassettes se vendent dans des boîtes reprenant des sorties imprimantes des écrans de présentation des jeux ou, plus simplement, le sigle des maisons de softs pirates avec le numéro de la cassette. Les nouveautés sont mises en valeur. Ainsi *Enduro Racer* d'Activision sur Spectrum, dont la critique vient de paraître dans Tilt, ou *Arkanoid* sur CPC, *Feud*, *Impossaball*, *Ninja* toujours sur CPC. Le plus souvent, les programmes se tassent en des compilations de dix à vingt jeux sur la même cassette. Seuls les catalogues permettent de faire son choix ; en effet, les entreprises pirates sortent cassette sur cassette, un total de dix ou quinze semble minable, plusieurs stands proposent les cassettes quarante sept ou huit, cinquante-quatre ou cinquante-cinq. Ces chiffres signifient en clair qu'une de ces firmes peut proposer un catalogue de plusieurs centaines de titres, plus de cinq cents, parfois presque mille, et ce sur une seule machine. J'ai appris ensuite qu'un « Pirat Cracking Service » (sic!) basé dans une autre ville proposait en mai 87 ses soixante dix-huitième et soixante dix-neuvième cassettes avec, sur chacune, une trentaine de programmes.

Portraits de pirates

J'ai dû quitter le centre ville et ses maisons historiques et restaurées pour des quartiers HLM de la périphérie.

Milan, c'est son prénom, n'est autre que Iwon Soft, une boîte qui diffuse des programmes sur

CPC. Milan a dix-sept ans, c'est un garçon brun, volubile, son petit frère qui l'aide dans ses activités participe à l'entretien.

Son premier ordinateur était un Spectrum acheté en 1984, revendu en 1985 pour se payer un Amstrad CPC 464, lui-même revendu en 1987 et remplacé par le CPC 6128 de la même marque. Milan rêve de s'acheter un Atari ST mais manque des fonds nécessaires. Il estime les micros yougoslaves trop chers.

« Avec la même somme, je pourrais acheter une voiture, et c'est quand même plus utile ! »

Il étudie l'électronique. La moitié de ses collègues de classe possèdent un micro. L'informatique lui rapporte de l'argent car il place tous les mois des annonces dans les journaux spécialisés pour vendre quelques centaines de titres sur Amstrad. Il évite le marché aux puces, et envoie un catalogue au nom d'Iwon Soft. A 2 000 dinars par cassette ou disquette de dix ou vingt jeux, il doit en vendre plusieurs dizaines pour rembourser son annonce. Et durant notre entretien le téléphone sonne à plusieurs reprises. Pour des commandes. Son atelier de duplication : sa chambre et son bureau de travail. Je m'imaginai une usine : il a juste un peu d'argent de poche.

Milan écrit en basic compilé des programmes de gestion pour des entreprises. Il travaille alors sur des IBM-PC et compatibles, voire sur des VAX. Il ne programme pas de jeux mais a des amis qui envoient leurs œuvres, jeux sur Spectrum, aux firmes anglaises dans l'espoir de les voir publier. Il a un solide réseau de relations en Europe et les programmes lui arrivent de Berlin, Vienne, Londres et Paris. Il s'informe en lisant les trois journaux yougoslaves. Leurs critiques et celles des journaux britanniques provoquent les engouements pour tel ou tel programme. Il reste discret sur le nombre de ses ventes mensuelles mais précise que le plus gros pirate, sur Spectrum, la machine la plus répandue, peut vendre jusqu'à cinq cents cassettes. Ses meilleures ventes sont des compilations de jeux et des traitements de texte. Ses clients ne sont pas tous des jeunes.

Les programmes originaux arrivent en Yougoslavie où leurs protections sont cassées. Les pirates ont des bibliothèques absolument exhaustives car ils souscrivent auprès de boutiques des abonnements pour toute la

production d'une machine.

Milan est sûr de posséder bien plus de programmes que n'importe quel amstradiste britannique.

Il croit que les boutiques de l'Autriche toute proche ou de Trieste (écrire Trst en slovène) ville italienne à 100 km de distance, sont trop chères et que les Yougoslaves achètent plutôt à Londres ou à Paris.

Les pirates sur Spectrum et Commodore sont très nombreux. Les très rares annonces pour Amiga révèlent la faiblesse d'implantation de cette machine. Ceux qui se consacrent à IBM forment un plus petit groupe, dont j'ai voulu connaître la situation. Toujours dans la banlieue de la ville habite un diffuseur des softs pour compatibles.

Que faire d'un LISP sans sa doc ?

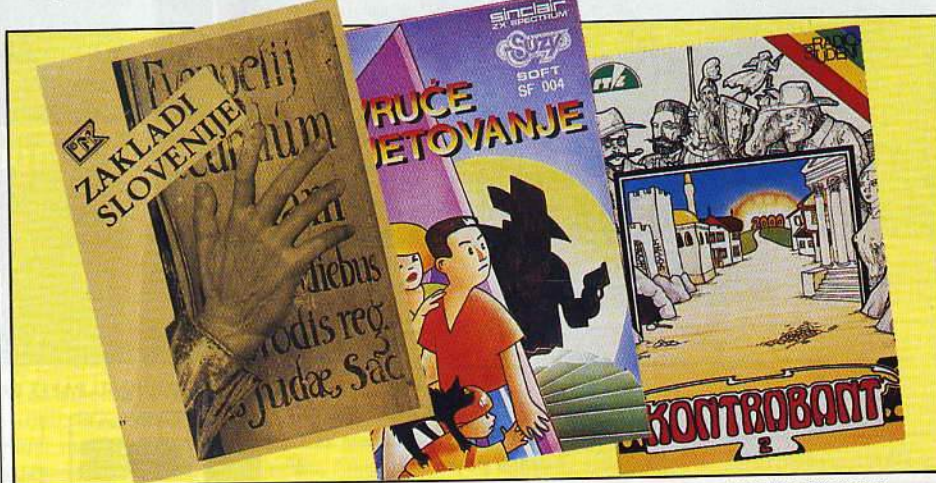
Miro, plus âgé (il a un peu plus de vingt ans), étudiant à l'université, me reçoit devant son PC, un compatible importé. Il propose un catalogue impressionnant, il vend qualitativement plus cher que Milan : 40 000 dinars *Autocad version 2.17*, *C Lattice* pour 30 000, *D Base III* complet pour 55 000, *Framework II* pour 50 000, *Lotus 1.2.3* pour 30 000, etc. Son activité bénéficie de la récente explosion du standard IBM, pour des emplois professionnels. Si l'utilisation personnelle de compatibles reste exceptionnelle, le temps des Spectrum est passé en Slovénie, au profit des Amstrad et des Atari.

Miro a commencé à s'intéresser à l'informatique quand un de ses copains s'est mis à programmer des jeux. Puis il a acheté un Commodore 64. Il a beaucoup de programmeurs parmi ses relations dont plusieurs qui travaillent en Europe occidentale. Il n'est pas intéressé par le commerce, et n'entretient pas de rapports passionnels avec l'informatique :

« Je ne veux pas travailler dans l'informatique à titre principal, je passe quelques heures devant mon PC chaque semaine, pas mes journées. Je poursuis des études, je joue au basket, et je n'ai ni le temps ni l'envie de déplorer des logiciels originaux ».

Sur les trente-cinq personnes qui suivent les mêmes cours que lui, vingt-cinq à trente possèdent des micros.

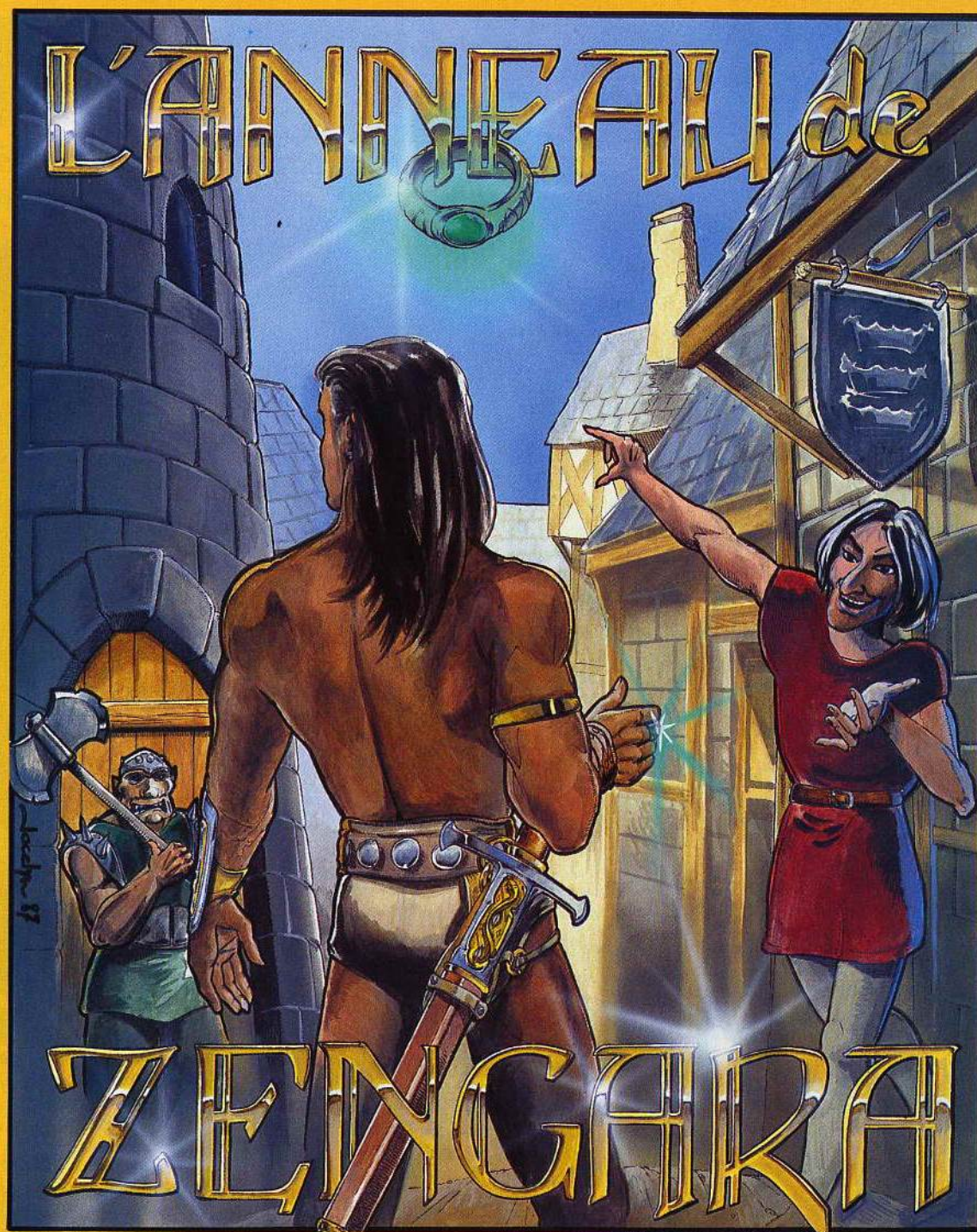
« Nous sommes trop pauvres pour acheter tous les programmes. En les vendant à bas prix, je »



La production locale limitée à quelques titres ne rapporte pas un sou aux programmeurs.

Du même auteur que Fer et Flamme.

Une nouvelle aventure à vous couper le souffle !



Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

* Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.

L'ANNEAU DE ZENGARA - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD	195 F	CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD CASSETTE	150 F		
PC ET COMPATIBLES	259 F	C.C.P.	
ATARI ST DISC	259 F		

Cochez la case correspondante et retournez à :

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01



permets d'utiliser correctement les machines installées. »

— **Tu vends des programmes professionnels à des entreprises. C'est elles qui te contactent ou toi qui les démarcher ?**

— Il y a un an, je prenais l'initiative, maintenant ce sont les entreprises qui me téléphonent. Plus exactement c'est le programmeur, bloqué faute de programmes, qui cherche à travailler correctement et fait appel à moi.

— **Tu vends aussi les manuels ?**

— C'est trop cher à copier, sauf cas exceptionnel.

La culture informatique

Un peuple aussi peu nombreux que le sont les Slovènes a besoin de fierté pour survivre. Celle-ci peut se porter sur la langue. Les Serbes, déjà plus nombreux, résistent plus mal à l'anglicisation du vocabulaire informatique. Pour mémoire on dit « memorije » en serbo-croate, mot bien trop proche de « memory » à l'oreille de ces Slovènes particularistes qui l'ont traduit par « pomilnik » à partir d'une racine slave, l'écran se dit « ekran » en serbo-croate et « zaslon » en slovène, etc.

N'en concluons pas à la xénophobie des citoyens de Ljubljana : les meilleurs et plus récents ouvrages techniques figurent en bonne place sur les rayons des librairies et dans la langue de Shakespeare. Mais les rayons sont bien garnis d'ouvrages en slovène et en serbo-croate, au sein desquels les traductions sont minoritaires. J'ai remarqué qu'un manuel de programmation de Niklaus Wirth (l'inventeur du langage Pascal) en était à sa sixième édition slovène depuis 1978, et celle d'un livre britannique consacré aux jeux d'aventures sur Spectrum. Dans les revues, les titres de jeux sont tous traduits : *Aliens* en « *Tudinci* », ou *Portal* en « *Ulazna Vrata* », etc. Des manuels pour toutes les principales machines voisinent avec le langage-machine du Z 80, le « *bejzik* » (basic) et des ouvrages traitant des problèmes généraux de l'informatique et de l'informatisation.

Le rôle de l'État

Les autorités politiques yougoslaves laissent se développer bien plus d'initiatives ou mouvements culturels, économiques ou sociaux autonomes que dans tous les autres pays dits de l'Est. Et si *Svet Komputera* est lié à *Politika* (organe du parti unique), c'est une simple question de marché. Le rôle du pouvoir passe par des mesures politiques générales, comme en Europe occidentale : nous avons cité l'effet pervers des trop hauts droits de douane, il faut remarquer que la très rigoureuse politique d'austérité imposée cette année ne favorise pas l'achat de biens aussi chers que des micros.

La Slovénie veut exporter le « Triglav »

Fourmilière informatique la Slovénie accueille des dizaines de distributeurs de matériels, des centaines de sociétés de service et quelques constructeurs. Un exemple de société de services : Mikrohit, fondée par une équipe de jeunes étudiants, dont un arabe. Aujourd'hui, ils



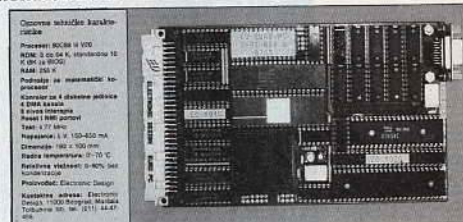
Le Triglav, yougoslave et polyvalent inondera-t-il les marchés étrangers ?

travaillent en direction du Moyen-Orient et y exportent. Le plus important des constructeurs, IDC, créé en 1978, employait quatre-vingts personnes. Au début de cette année, IDC en comptait deux mille cent. La firme suit une stratégie progressive, comparable à celle mise au point par les Japonais dans les domaines de haute technologie. Iskra coopère avec DEC, Control Data et Fujitsu.

Une de ses premières productions : la machine de traitement de texte *Pisac Iskradata* produite à partir de 1980. Puis des réalisations plus ambitieuses, des mini-ordinateurs comme le *Delta 800* ou de plus grosses machines (le *Delta 4850* qui accepte jusqu'à cent terminaux) et des efforts pour développer des solutions complètes, matériels et logiciels pour des réalisations à grande échelle telles l'informatisation de la distribution électrique de régions entières, ou du contrôle des transports à l'échelle d'une ville (Belgrade) ou d'une république (la Serbie), etc.

Iskra Delta a mis dix ans pour passer au stade de la production de masse de produits originaux et exportables du point de vue juridique (car ils ne résultent pas d'une licence à validité limitée à un pays) et du point de vue technique et commercial. Durant sa première année d'exportation de matériels Iskra Delta a vendu pour huit millions de dollars en 1987.

La dernière machine baptisée *Triglav* (Trois têtes ou Trident), du nom de la plus haute montagne slovène, illustre l'ambition de la firme : le nom fait allusion à la possibilité d'adapter trois processeurs différents, trois cartes mères, par simple échange sur la machine : le 68010 de Motorola, le 80286 d'Intel (celui des IBM/AT) et le DEC-J11 de Digital Equipment. Ce qui lui permet d'accepter une dizaine de



Une carte montée à Belgrade.

systèmes d'exploitation, dont MS-DOS et Delta/M le système d'exploitation des autres ordinateurs de la firme. Mémoire centrale de 512 Ko à 16 Mo, disque de 40 à 300 Mo, système pouvant accepter jusqu'à quatorze utilisateurs simultanés, etc. Marché visé : les entreprises, industrielles en particulier. Iskra Delta propose cette année une machine de huit bits, déjà vieille de cinq ans, le *Partner*, sous un nouvel habillage. Autour d'un processeur ZX 80A et avec le système d'exploitation CP/M (comme les *Amstrad CPC*) avec 128K de RAM et la possibilité de connexion en réseaux locaux, cette machine équipe une partie des écoles et des cabinets médicaux de Yougoslavie. L'informatique yougoslave est relativement jeune. Sa grande ambition sait se subordonner à un développement technique et industriel progressif. Et désormais, elle veut se faire connaître, et apprécier, hors des frontières de la fédération.

De notre envoyé spécial Denis Scherer

LES ADRESSES DES JOURNAUX :

Moj Mikro : Titova 35
61000 Ljubljana Yougoslavie
Racunari : Bulevar Vojvode Misica 17
11000 Beograd Yougoslavie
Svet Komputera : Makedonska 31
11000 Beograd Yougoslavie



Pourfendeurs de dragons
Arpenteurs de donjons
Le Maître des Ames
Obscurcira vos nuits
blanches.



Retrouvez les classes
de personnages,
les races, les armes
et les dangers,
de votre univers
de Fantasy préféré.

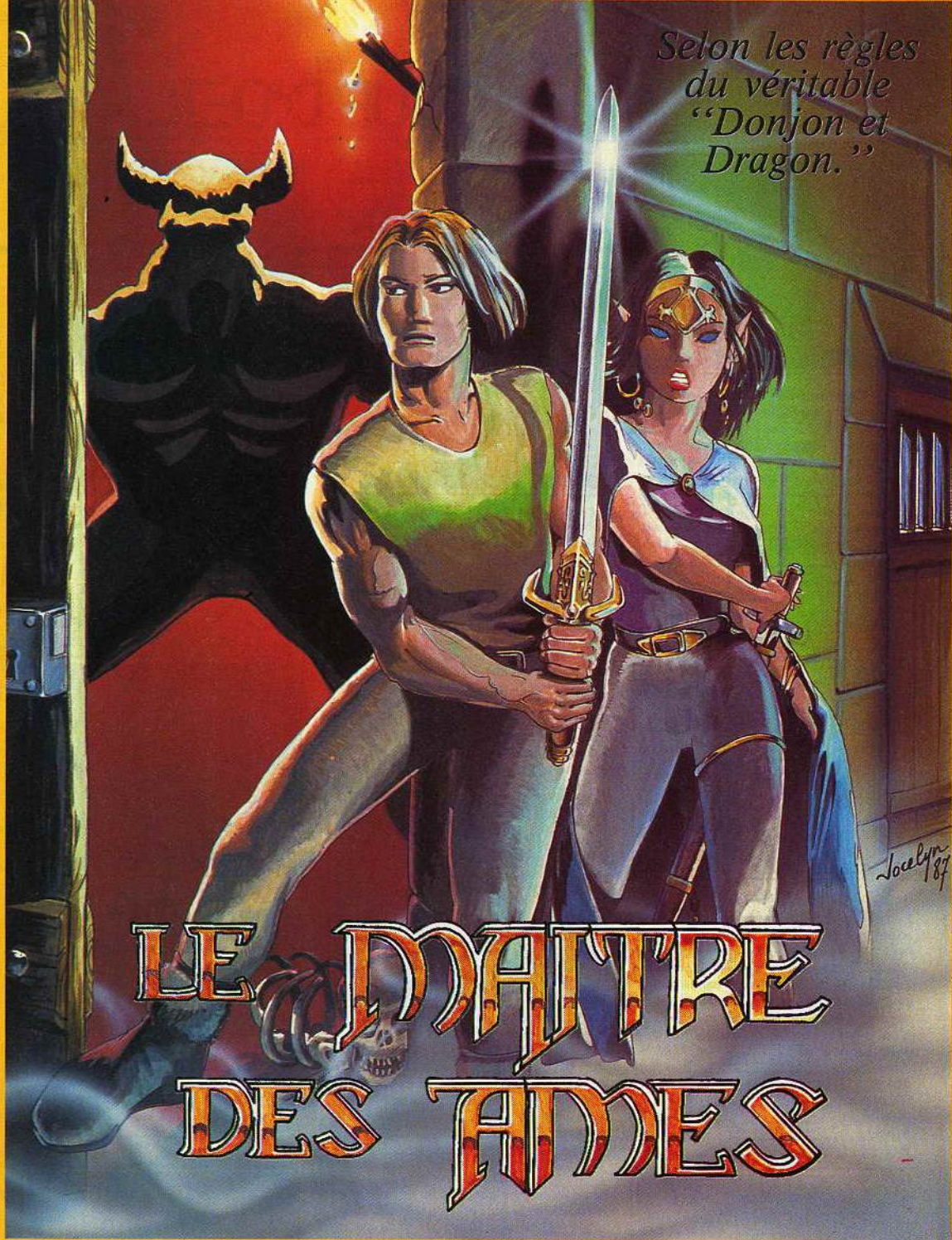


Parlementez, attaquez,
estropiez.
Exécutez les monstres
de tous poils.
Qui vous attendent
peut être derrière
les portes massives
de l'ancre
du Maître des Ames...



Pillez les trésors,
gagnez des ponts d'or,
des objets magiques,
des parchemins
ténébreux...

Disponible dans les meilleurs
points de vente et les FNAC.



Questionnez...

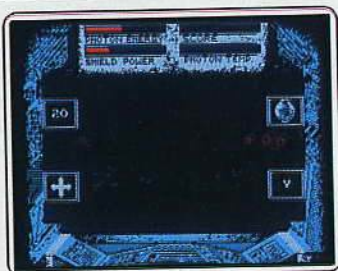
* Bientôt disponible
sur ST, PC et Compatibles.



NOM	ADRESSE		
MAITRE DES AMES - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD DISC	195 F	CHEQUE BANCAIRE	
PC ET COMPATIBLES	259 F		
ATARI ST	259 F		

Cochez la case correspondante et retournez à : UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

COUP D'OEIL



Cosmic Shock Absorber

Cette saga intergalactique rappelle un peu l'inoubliable PSI 5 Trading Company. La réalisation de ce programme semble cependant plus que bâclée. Des graphismes médiocres, une animation saccadée et, en guise de bande sonore, des bruitages dignes des pires postes de T.S.F. des années 20 sont au menu. (K7 Martech pour Amstrad. Existe aussi sur MSX).

M.B.
Type action
Intérêt 4
Graphisme ★
Animation ★
Bruitage ★
Prix B



Army Moves

La version C 64 de ce programme s'était attirée nos foudres car trop difficile et peu originale. Il se révèle plus convaincant sur Amstrad grâce au soin apporté à la réalisation. Graphisme, animation et bande sonore sont en effet d'un bon niveau. Mais, est-ce suffisant ? Non, car ses principaux défauts n'ont pas été corrigés. (Cassette Imagine pour Amstrad CPC).

M.B.
Type action
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A



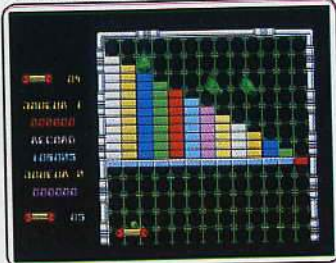
World Games

World Games aurait pu devenir une adaptation honnête du célèbre Decathlon. Des épreuves originales, du lancer du tronc au rodéo, voilà qui dépayse. Malheureusement, c'est la cruelle déception. Graphisme repoussant, couleurs fades et bruitage primaire, seule une touche d'humour laisse à penser qu'Epyx voulait bien faire. (Disquette Epyx pour IBM PC).

P.D.C.
Type action
Intérêt 7
Graphisme ★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix C

Arkanoid

Adapté sur Thomson, ce célèbre casse-briques devient méconnaissable. Les graphismes simplifiés à l'extrême et la bande sonore constituée de « bip » esseulés et désespérants font pâle figure face à leurs homologues sur ST ou C 64. Reste l'ani-



mation de grande qualité et la rapidité diabolique du jeu, soit l'essentiel. (Disquette Fil pour TO 8, TO 9 et TO 9+).

M.B.
Type arcade
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★
Prix B

Compilation

Cette nouvelle compilation pour Thomson regroupe The Way Of The Tiger, Beach Head et Krakout, soit (TO 7/TO 9) une simulation de karaté, un pseudo wargame et un casse-briques. Tout-fait comparables à ce qui existe sur CPC, ces trois programmes possè-



dent un défaut commun : les bruitages ont été bâclés. (Disquettes FIL pour Thomson TO 8, TO 9 et TO 9+).

M.B.
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix B

Destroyer

Dans toute simulation, l'effet recherché est d'approcher le plus près de la réalité. Tentative réussie pour Destroyer où, aux commandes d'un navire de guerre, vous menez à bien votre mission parmi les sept propositions et quatre niveaux de difficulté. Un



conseil : que ce soit par voie aérienne, navale ou sous-marine, attaquez au joystick ! (Disquette Epyx pour IBM PC). P.D.C.
Type simulation action
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Karaté Kid II

Le passage de ST à Amiga n'a en rien altéré les performances de la meilleure simulation de karaté du moment. Les graphismes sont encore plus chatoyants grâce aux performances de l'Amiga en ce domaine. Les commandes sont aussi précises mais l'animation gagnerait à plus de douceur et la bande sonore à plus de présence. (Disquette Microdeal pour Amiga).

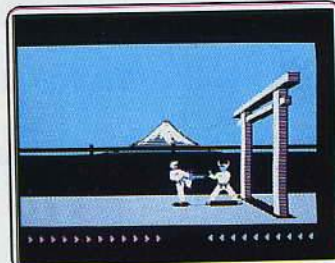
M.B.
Type simulation de karaté
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix N.C.



T.N.T

Votre but : traverser les territoires afin de libérer la base de Khe Sanh. Largement inspiré de Commando, ce programme s'avère plus que satisfaisant. Animation et bruitage, parfois un peu insuffisants, sont compensés par la qualité des graphismes. Un regret toutefois : la difficulté du jeu n'est pas assez progressive. (Disquette Loricels pour MSX 2).

M.B.
Type arcade
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix N.C.



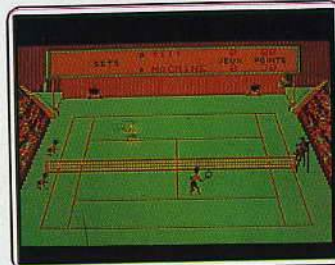
Karateka

Suivant le scénario ultra-classique du prince combattant les hordes ennemies pour délivrer sa belle princesse, Karateka est un jeu d'action sans prétention mais bien réalisé. Malgré des plans souvent répétitifs, on peut s'amuser. Deux points noirs pourtant : impossibilité de jouer à deux et un personnage n'a qu'une seule vie. (Disquette Broderbund pour IBM PC).

P.D.C.
Type action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix N.C.

Super Tennis

Les jeux sur PC et compatibles sont de plus en plus courants. Malgré leurs qualités respectives, ils démontrent que les PC ont peu d'aptitude pour le jeu. En dépit de graphismes corrects, Super Tennis s'avère décevant : animation et bande sonore sont



médiocres. Et la rapidité de l'ensemble a bien du mal à compenser cela. (Disquette FIL pour PC et compatibles).

M.B.
Type action
Intérêt 8
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix B

Golf Trophée

Comparé à Leader Board, ce logiciel fait l'effet d'une simulation de simulation de golf. Une plate vision aérienne en deux dimensions prend la place des images en perspective auxquelles nous sommes aujourd'hui accoutumés, et le mouvement



du pixel représentant la balle est d'une lenteur exaspérante. (Disquette Cobra Soft pour Amstrad CPC).

J.-P.D.
Type simulation de golf
Intérêt 8
Graphisme ★★
Animation ★
Bruitage ★
Prix B

Arkanoid

Un mur de briques revu et corrigé avec bonheur. Il vous faut passer par trente-deux tableaux, différents les uns des autres. Chacun a une particularité qui lui est propre. Il faut tous les passer avant de pouvoir affronter le « Changeur de dimension ». Un



point noir : le programme ne sauvegarde pas les scores. A part cela, un jeu captivant. (Disquette Imagine pour Atari ST.) D.G.
Type action
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs.

COMMODORE

K7	D
ACE II	99 F
ACROJET	99 F
ARKANOID	85 F
BARBARIAN	129 F
BARD'S TALE II	85 F
BIG 4 II	89 F
CASSE DU SIECLE	85 F
CENTURION	99 F
CHALL. OF THE GOBOTS	89 F
CONFLITS	109 F
DEATH WISH 3	95 F
DEFENDER OF THE CROWN	149 F
DESTROYER	139 F
ENDURO RACER	99 F
EPYX EPOCH (Comptation)	99 F
EXPRESS RAIDER	89 F
GRAND PRIX 500	135 F
GUILD OF THIEVES	189 F
GUNSHIP	139 F
HIT PACK TRIO	95 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F
METRO CROSS	85 F
PACK UBI II	139 F
PAW	99 F
PIRATES	139 F
PIR. OF THE BARB. COAST	99 F
ROAD-RUNNER	89 F
SABOTEUR II	99 F
SILENT SERVICE	89 F
STAR RAIDERS II	99 F
SVB BATTLE	275 F
TRIVIAL PURSUIT	165 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
WAR GAMES CONST. SET	199 F
WIZ	99 F
WORLD CLAS. LEAD. B.	89 F
ZOMBI	175 F

AMSTRAD NOUVEAUTES

K7	D
BIC 4 II	99 F
BIVOUAC	109 F
CENTURION	89 F
CHARLY DREAMS	125 F
CONFLITS	89 F
DEATH WISH 3	85 F
DIEX DE LA MER	85 F
GABRIELLE	135 F
HITS N°4	145 F
HURLEMENTS	175 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F
L'ŒIL DE SET	145 F
LA CHOSE DE GROTEN	145 F
LE MAÎTRE DES ARMES	99 F
LE MANGE CAILLLOUX	99 F
LEGENDE	145 F
LES RIPOUX	109 F
MANHATTAN LIGHT	135 F
MASQUE PLUS	189 F
MISSION	125 F
PACK UBI 3	145 F
PEUR SUR AMYVILLE	135 F
ROAD RUNNER	89 F
SOLOMONS KEY	139 F

SELECTION

K7	D
ADVANCED ART STUDIO	205 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	85 F
ARKANOID	79 F
ARMY MOVES	85 F
ASPHALT	109 F
BALLBREAKER	95 F
BARBARIAN	79 F
CANADIAN	95 F
CHALL. OF THE GOBOTS	88 F
ENDURO RACER	73 F
ERE ITS VOL. 1	139 F
EXPRESS RAIDER	83 F
F 15 STRIKE EAGLE	99 F
FER ET FLAMME	117 F
FLASH	135 F
GLOBE TROTTER	95 F
GOLD HITS II	95 F
GOLF TROPHEE	115 F

GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H M S COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	89 F	269 F
HIT PACK TRIO	139 F	139 F
INERTIE	109 F	139 F
K Y A	135 F	189 F
LA CITE PERDUE	135 F	189 F
LE NECROMANCIEN	95 F	189 F
LE PASSAGER DU TEMPS	259 F	259 F
LES PASSA. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSA. DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES	135 F	185 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	85 F	125 F
LEVIATHAN	85 F	125 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LUCKY LUKE	115 F	165 F
MENFIN	149 F	145 F
MANHATTAN 95	115 F	139 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARIO BROTHERS	39 F	129 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEUTRE EN SERIE	235 F	269 F
MULTIPLAN	139 F	495 F
PACK PL II	139 F	145 F
PACK UBI II	149 F	185 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAW	119 F	139 F
PIRATES	135 F	185 F
PIR. OF THE BARB. COAST	99 F	189 F
ROAD-RUNNER	89 F	139 F
SABOTEUR II	99 F	139 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SRAM II	135 F	195 F
STAR RAIDERS II	79 F	125 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (JOCEAN)	89 F	129 F
TENTH FRAME BOWLING	79 F	129 F
THEY SOLD A MILLION III	85 F	129 F
TOP GUN	69 F	125 F
TRIVIAL PURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	139 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
ZOMBI	115 F	125 F

PCW

BOB WINNER	219 F
CYRUS II CHESS	129 F
GUILD OF THIEVES	129 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADER BOARD	175 F
LORD OF THE RING	189 F
M.G.T.	149 F
MULTIPLAN	495 F
ORPHEE	229 F
PAW	239 F
PCW GRAPH	319 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	415 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TRIVIAL PURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

MSX

K7	D
ACE OF ACE	99 F
ANTARCTIC ADVENTURE	169 F
ARKANOID	99 F
ARMY MOVIE	99 F
AU REVOLV MONTY	55 F
DEATH WISH 3	89 F
HOLE IN ONE PRO	169 F
HYPERALLY	169 F
KING VALLEY	169 F
KNIGHT MARE	169 F
MADAM BUMPER	179 F
MEUTRE SUR L'ATLANT.	269 F
NEMESIS	169 F
PASS. DU VENT I OU II (max2)	269 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SKY JAGUAR	169 F
SOLLER	169 F
THE GOONIES	169 F
THE MAZE OF GALLOUS	169 F

T.N.T. (max2)

TUER N'EST PAS JOUER	99 F
WHO DARES WIN II	89 F
YIE AR KUNG FU II	169 F

ATARI 800 XL

K7	D
ARKANOID	89 F
COLOSSUS CHESS 3.0	89 F
CONFLICT IN VIETNAM	129 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F
DEEPER DUNGEON	89 F
GUILD OF THIEVES	209 F
GAUNTLET	89 F
KNIGHT ORK	159 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	65 F
LEADER BOARD	99 F
PIR. OF THE BARB. COAST	99 F
PLATFORM PERFECT	99 F
SILENT SERVICE	95 F
SMASH HIT VOL. 6	95 F
SHOOT THEM UP	99 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
PAW	99 F
THE GOONIES	95 F
TOMAHAWK	99 F

ST UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO	215 F
CALCOMAT PLUS	590 F
COMPILEUR GFA BASIC	360 F
COMPTA GEMSOFT 1040 ST	1350 F
DATAMAT	325 F
GFA BASIC	395 F
MICRO C SHELL	335 F
MS DOS EMULATOR	595 F
MUSIC STUDIO	255 F
PUBLISHING PARTNER	1550 F
SUPER BASE	715 F
TEXTOMAT	335 F
VIP PROFESSIONAL	1685 F

EDUCATIFS

GEOMETRIE	195 F
MATHS 5-4	185 F
MATHS 3	195 F

LIVRES

BIBLE DU 520 ST	195 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	124 F
LE LIVRE DU GFA	177 F
LIV. DU GEM GFA ASSEMBLEUR	155 F
LIV. DU LEOT. DE DISCO + DISCO	274 F
PROG. EN ASSEMB. 68000 ST	125 F

JEUX

ALTAIR	225 F
ARKANOID	120 F
BALANCE OF POWER	249 F
BARBARIAN	199 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	195 F
CHESS	195 F
CRAFTON AND KUNK	235 F
DEFENDER OF THE CROWN	285 F
DATAMAT	610 F
EDEN BLUES	235 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	349 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500	195 F
GUILD OF THIEVES	195 F
HMS COBRA	235 F
KARATE KID II	174 F
KING QUEST III	395 F
KNIGHT ORK	169 F
L'AFFAIRE	239 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAÎTRE DES AMES	249 F

LES PASSAGERS DU VENT I

LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
LEADER BOARD	215 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	115 F
MADAM BUMPER	235 F
MANOIR DE MORTVILLE	185 F
MARCHE A L'OMBRE(S20 1040)	179 F
MASQUE PLUS	185 F
MASSACRE	195 F
MEUTRE EN SERIE	235 F
MISSION	195 F
NECROMANCIEN	185 F
PAW	185 F
PHANTASIE III	209 F
PHENIX	235 F
PIRATES OF THE BARBARY COAST	135 F
PROHIBITION	179 F
ROAD RUNNER	195 F
SAPIENS	195 F
S.D.I.	289 F
SENTINEL	215 F
TAI PAN	169 F
T.N.T.	179 F
TRAKER	185 F
ZOMBI	215 F

AMIGA UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	957 F
CAMBRIDGE LIPS	995 F
DELUXE PAINT II	235 F
INSTANT MUSIC	280 F
MUSIC STUDIO	289 F
SUPERBASE	875 F
TRUE BASIC	1045 F
VIP PROFESSIONAL	1495 F

LIVRES

AMIGA BASIC	208 F
AMIGA SYSTEME	136 F

JEUX

ARCHON	256 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
BORROWED TIME	199 F
BRATACAS	287 F
CHESSMASTER 2000	315 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA JA	345 F
GUILD OF THIEVES	209 F
KARATE KID II	225 F
KING QUEST III	348 F
KNIGHT ORK	179 F
LEADERBOARD	214 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	135 F
HMS COBRA	259 F
SILENT SERVICE	239 F
SINBAD	335 F
SKY FOX	349 F
STARGLIDER	230 F
THE PAWN	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
UNINVITED	295 F
WINTER GAMES	225 F
WORLD GAMES	225 F

PC 1512 UTILITAIRES

ALIENOR II PC	1638 F
CALCOMAT	610 F
COMPTA GENERALE	935 F
DATAMAT	610 F
FACTURATION ET STOCK	1308 F
FASST (assembleur desassembleur)	750 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	639 F
TEXTOMAT	639 F
TURBO BASIC	795 F
WORDWRITER	435 F

LIVRES

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	195 F
GEM SUR AMSTRAD PC	185 F

PC 1512 LIVRE DU BASIC 2

ACE	99 F
ANNALS OF ROME	179 F
ARKANOID	179 F
BALANCE OF POWER	259 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRE	249 F
CRUSADE OF EUROPE	239 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEX DE LA MER	185 F
EDEN BLUES	235 F
F 15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR	385 F
GRAND PRIX	500 F
HMS COBRA	209 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAÎTRE DES ARMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT I	209 F
LES PASSAGERS DU VENT II	209 F
MADAM BUMPER	269 F
MARBLE MADNESS	269 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE	249 F
MEUTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
MYSTERES DE PARIS	1045 F
PAW	249 F
PHALSBURG	269 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR II	149 F
SAPIENS	215 F
SILENT SERVICE	215 F
SRAM	235 F

THOMSON

LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
MACADAM BUMPER	269 F
MARBLE MADNESS	269 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE +	249 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
MYSTERES DE PARIS	179 F
PAWN	249 F
PHALSBURG	269 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR II	149 F
SAPIENS	215 F
SILENT SERVICE	215 F
SRAM	235 F

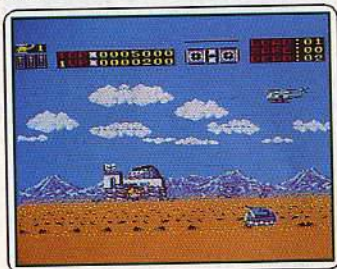
COUP D'OEIL



Soccer

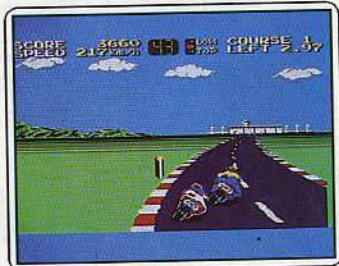
Vous pensez bien que la console Nintendo ne pouvait se passer d'une simulation de football. Soccer est largement au niveau de ses homologues sur C 64 et autres micros 8 bits. Bien évidemment, les amateurs seront passionnés, les autres s'en éloigneront. Mais tous salueront la qualité et le soin apportés à la réalisation de ce jeu. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

Type simulation de football
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Hang On

Livré avec la console, cette course de motos s'avère assez réussie. Les graphismes défilent à une vitesse époustouflante, le bruitage est de grande qualité. Bref, la qualité est au rendez-vous. La difficulté du jeu est cependant trop grande et la précision



Choplifter

Célèbre jeu d'arcade et décliné sur de nombreux micros, Choplifter est un véritable chef-d'œuvre sur console Sega. Le concept du jeu original est respecté et la réalisation se révèle réellement exceptionnelle : graphismes fins et précis, scrollings sur plusieurs niveaux, bruitages exemplaires. C'est Le Jeu sur console Sega ! (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

Type action
Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

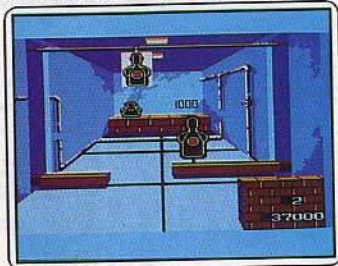


Duck Hunt

Cette cartouche vous propose une partie de chasse en compagnie de votre fidèle chien. Ce dernier débuse des canards que vous devez abattre en vol. Notez qu'un mode « ball-trap » est aussi présent. Une cartouche de grande qualité qui possède cependant un manque évident de progressivité. Le jeu perd donc en intérêt. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

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

The Combo Cartridge
Livrée avec le pistolet, cette cartouche propose trois jeux différents : Marksman Shooting, Trap Shooting et Safari Hunt. Le premier met en scène des cibles, le second est un ball-trap et le dernier représente une partie de chasse. Graphisme, animation et



bruitages sont irréprochables. Une cartouche à voir ! (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

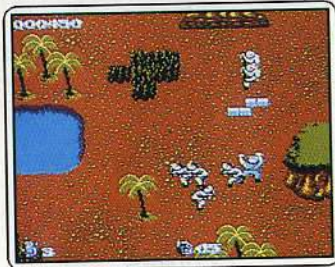
Type action
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Black Belt

Ce jeu de karaté vous met au défi de prouver la valeur de votre ceinture noire. Plus jeu d'arcade que jeu d'action, Black Belt est absolument indispensable si l'on désire profiter pleinement des possibilités de la console Sega. Simple et fort bien réalisé, il s'avère réellement distrayant et d'un accès aisé pour les novices. (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

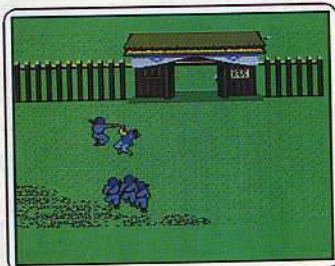
Type action
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Commando

Incarnant « Super Joe », vous devez détruire le QG des forces ennemies armé d'un fusil et d'une grenade. Comparé aux adaptations sur micro-ordinateurs, ce programme se distingue par une réalisation de qualité : graphismes soignés, animation précise et douce. Bref, toutes les qualités du N.E.S. sont réunies ici ! (Cartouche Capcom pour console Nintendo.) M.B.

Type action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



The Ninja

D'une inspiration proche de Commando, cette cartouche vous transporte au Japon à l'époque des samourais. Ce jeu est cependant l'un des plus décevants sur Sega : la réalisation est soignée mais l'ensemble est laid et peu agréable. Bref, une cartouche qu'il vaut mieux éviter au profit d'autres comme Space Harrier ou Out Run. (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

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

Urban Champion

Dans ce jeu vous incarnez un bagarreur de rues aux prises avec des concurrents. A coup de pied et de poing vous devrez prouver votre valeur. Une cartouche de bon niveau qui propose des graphismes agréables et une animation parfaite. Le manque



de variété pèse cependant sur l'intérêt du jeu. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

Type action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

World Grand Prix

Cette course de formule 1 est relativement classique mais illustre parfaitement les capacités de la console Sega. Les graphismes s'avèrent agréables et bien mis en valeur par des teintes parfaitement choisies. De façon similaire, l'animation est de grande qualité.

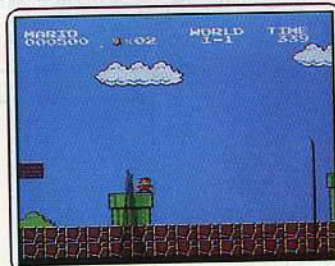


Une réserve cependant quant aux bruitages trop discrets. (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

Type course automobile
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Super Mario Bros

Célèbre au Japon, cette cartouche vous propose de sauver une princesse. La réalisation est, comme d'habitude sur console Nintendo, de très bonne facture et la diversité de l'ensemble ajoute au plaisir de jouer. Bref, un classique que vous devez

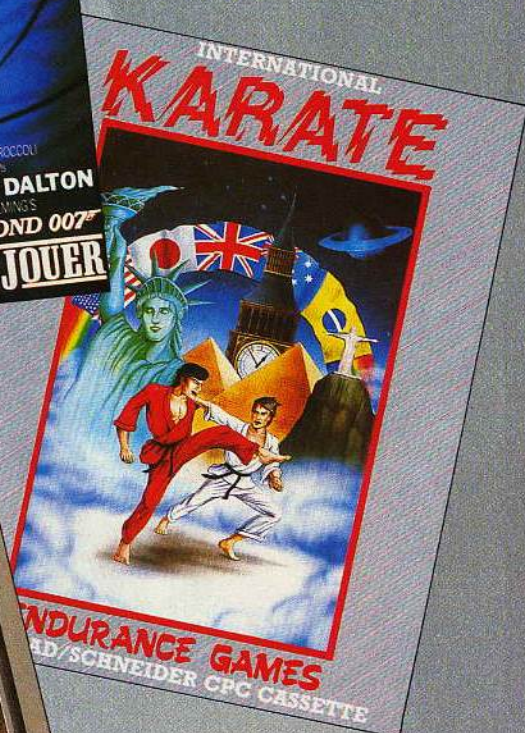
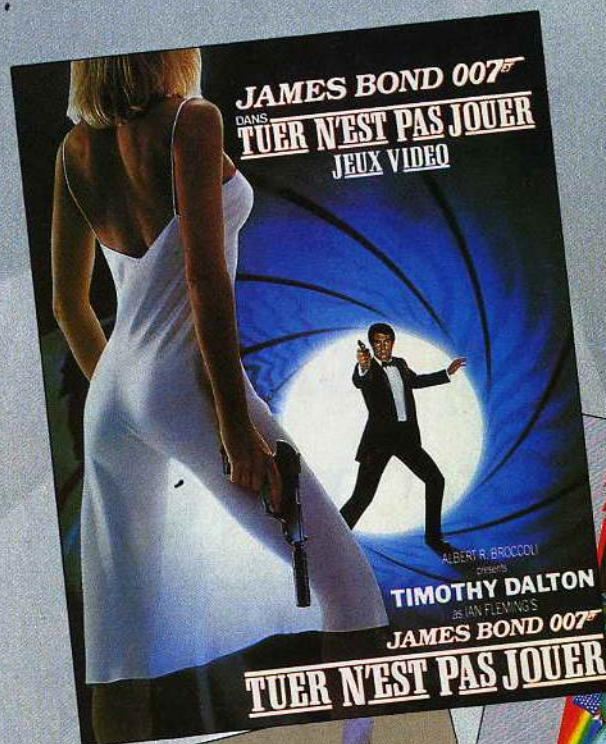


absolument vous procurer sous peine de rater le meilleur de votre N.E.S. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

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

• MAJUSCULE •

Villes	Magasins	Adresses
ABBEVILLE	DUCLEROQ	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Franklin
APT.	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP124
AUXERRE	DUFLOUX (Suoc CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 Portail Mathéron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	19/22 avenue de la
BEAUVAIS	QUENETTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANCON	CAMPONOV	50 Grande Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Feldherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOURE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jacques
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Bailly
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 Place de la Révolution
COGNAC	L'HOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENETTE 60	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande Rue
DUNKERQUE	Lib. Universitaire DEMEY	1 rue Jules Hocquet
DUNKERQUE	MAJUSCULE (DEMEY)	Place Jean-Bart
EPINAL	HOMMEYER	2 rue du 170ème RI
EVREUX	DROUDET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GRENOBLE	ASSELINEAU	Route de Paris BP15
QUERET	UNIC-DESS	8 rue Ampère
QUINGAMP	SAINT MARTIN JEUNE	11 Grand rue
HAZEBROUCK	TOULET SUBERBIE	15 rue Notre Dame
LA ROCHE-SUR-YON	BURO-FLANDRES	Résidence Lemire
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	15 rue des Halles
LISIEUX	CHAGNEAU	1 rue de la Vieille Horloge
LONG-LE-SAUNIER	LIBRAIRIE	28 rue de la Libération
LORIENT	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LUNEVILLE	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LYON	BASTIEN	22-26 rue Germain Charrier
MACON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MANTES-LA-JOLIE	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
MARSEILLE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rue Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Gioffredo
NIMES	BURDITYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Éperon
PONTIVY	BLAYO	24b rue Albert de Mun
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothu
SAINT-QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	21 BP 294
SARREQUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIERZON	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VILLEFRANCHE/Saône	BUROTICQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	96B rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	60 rue Nationale Rue des Châteaux



Pack comprenant :
 TUEUR N'EST PAS JOUER
 INTERNATIONAL KARATÉ
 SABOTEUR
 TURBO ESPRIT
 COMBAT LYNX
 CRITICAL MASS

**6 SUPER JEUX
 POUR 149 F***

* Version Amstrad cassette
 Version Amstrad disque 199 F

NOUVEAU
 LYON MAJUSCULE 7 Cours Gambetta

• MAJUSCULE •

Prix valables jusqu'au 31 octobre 1987.

PLUTOT QUE DE POURSUIVRE VOS ENNEMIS DANS LES BARS ACHETEZ LE CERVEAU DE LA BANDE.

Fanas des jeux-vidéo, ne fréquentez plus les bars. Branchée sur votre télé, la console de jeux Sega vous permet pour 990 F d'inviter vos ennemis préférés chez vous. Une définition de véritable jeux d'arcades, une bibliothèque de jeux sans cesse renouvelée, la console de jeux-vidéo Sega ne vous lassera jamais.

Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F

ARCADES

JEUX

GLACES P.M.U.



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

En vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC -
HYPERALLÉE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37

1er FESTIVAL



DE 10H A 20H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO

DE LA MICRO

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer ! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...

Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.

DU 9 AU 11 OCTOBRE

FESTIVAL
DE LA MICRO

ESPACE AUSTERLITZ

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING : ENTREE SUR LE PORT AUTONOME



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON



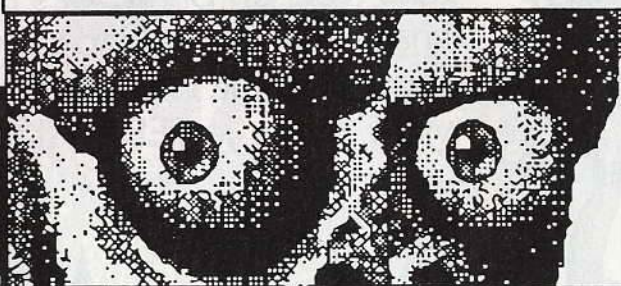
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR
SEULEMENT **6 490Frs**



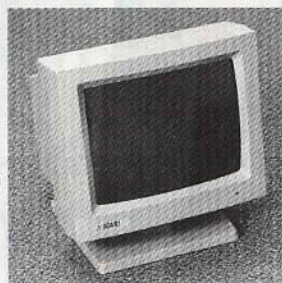
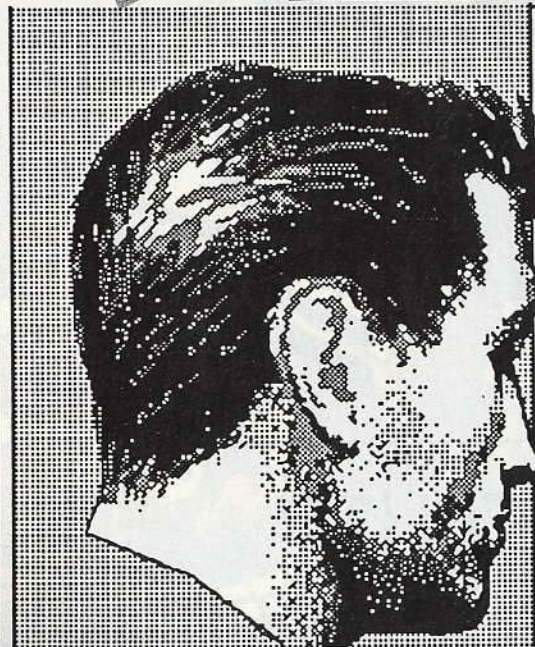
C'est l'horreurrrr !!!

2 990Frs

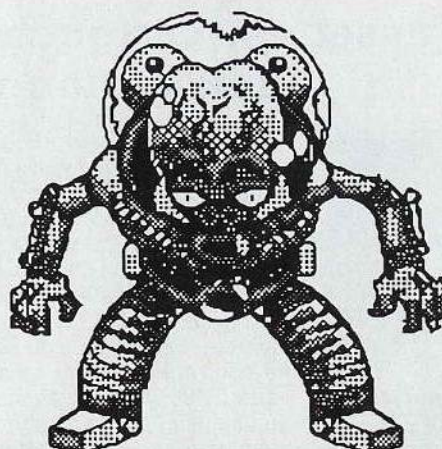
ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale
512k de mémoire vive, avec un lecteur 3,5 in-
tgré, une souris, un cable pour Tv couleur
20logiciels + surprise



Le 1040STF Moniteur Mono HR+20
logiciels, souris, cable TV+
"La surprise ELECTRON"
5 990Frs
ça vaut le voyage !!!



ALTAIR	190 F
ARCTIFOX	250 F
ARENA/BRATTACAS	290 F
ART DIRECTOR	400 F
ST WARS	250 F
BACK PACK	390 F
BASE BALL	290 F
BLACK CAULDRON	290 F
BOULDER DASH	190 F
CALVACOM	250 F
DIABLO	250 F
EDEN BLUES	190 F
ELECTRONIC POOL	125 F
FAST BASIC (CARTOUCHE)	690 F
FILM DIRECTOR	490 F
FIRE BLASTER	149 F
GATO	250 F
GAUNTLET	190 F
HARRIER STRIKE MISSION	250 F
K SPREAD	190 F
LEADER BOARD	190 F
PHANTASIE II	250 F
PINBALL FACTORY	129 F
ROAD RUNNER	190 F
S.D.I	250 F
SHUFFLE BOARD	149 F
SKYFOX	150 F
SPACE STATION	149 F
ST PROTECTOR	149 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
SUPER TENNIS	180 F
ULTIMA III	350 F
WANDERER	149 F
WAR ZONE	149 F
TAPIS DE SOURIS	99 F
HOUSSE 520/1040STF	89 F

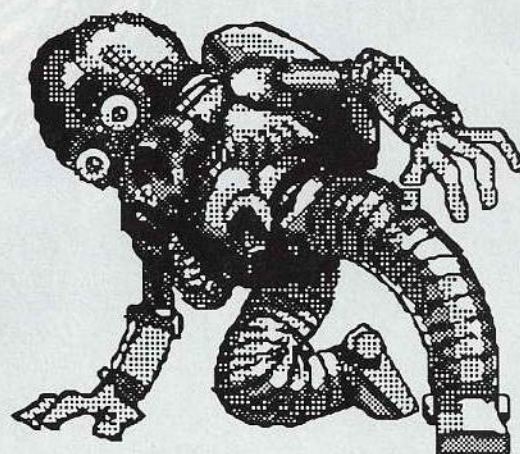


ORBITER

520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Couleur*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9950 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11950 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*	20950 F HT
CONFIG MEGA ST4 LASER*	23950 F HT
DISQUE DUR SH205 20M*	4990 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 60 M*	NC
LECT DBLE FACE 1 M* KUMANA	1650 F
LECT SPLE FACE 500 K ATARI	890 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2990 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1990 F

* LIVRE AVEC SOURIS. CABLE PERITEL. 20 LOGICIELS. CADEAU SURPRISE

CONCOURS 3615
RIO PUIS
ELECTRON SUR
VOTRE MINITEL
JUSQU'AU 31/09



COMMANDE PAR CHEQUE OU CARTE BLEUE, CREDIT IMMEDIAT, LIVRE EN 48 H

Désignation	Prix
Port logiciels: 25 f Machine 50 f Pas ce contre Rembt	

Nom:

Prénom: Age:

Adresse:

Ville:..... CP:.....

Machine: ? Tel:

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



BLACK MAGIC

Honni soit qui maléfique

Le monde de Marigold, autrefois paradisiaque, a basculé dans l'horreur. Un sorcier malfaisant y exerce sa domination en entretenant un climat de terreur à l'aide de créatures étranges. Armé des flèches ramassées dans les boîtes qui traînent çà et là, vous explorez au pas de course des paysages qui se dévoilent en scrolling, évitant les projections de venin des plantes cracheuses de mort. Des écrevisses géantes font claquer leurs pinces hors de l'eau et tentent de vous entraîner par le fond. Ailleurs, guillotines, broyeurs ou fosses de lave

guettent votre passage. Au bas de l'écran, un panneau indique votre niveau de santé et l'état de vos réserves de nourriture. On ne peut survivre dans ce jeu qu'en absorbant goulûment les poulets rôtis et les fruits que l'on trouve en chemin. La libération de prisonniers et l'extermination de monstres accroissent votre score, mais votre but ultime — l'élimination du Sorcier Rouge — ne pourra être atteint qu'après la découverte de six yeux magiques... Graphismes amusants et agilité du personnage s'associent pour accaparer l'attention du joueur. (Cassette Datasoft pour C64.) J.-P.D.

Type	aventure/action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	A

CESSNA OVER MOSCOW

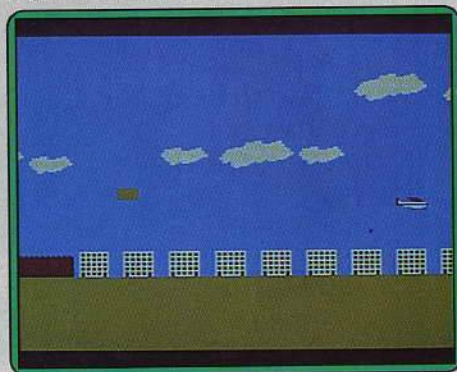
Sur la Plage Rouge

Bravo à l'éditeur de *Cessna over Moscow* d'avoir réussi l'exploit consistant à faire atterrir le logiciel dans les boutiques françaises quelques semaines après celui — bien réel — du Cessna du jeune Mathias

Rust sur la Place Rouge à Moscou le 28 mai dernier. L'éditeur s'est payé le luxe d'un communiqué de presse démentant que l'atterrissage spectaculaire soit un coup de pub pour la promotion du logiciel.

Le programme manque d'originalité. Le Cessna crachottant doit éviter la chasse ennemie. L'avion est vu de profil, vous commandez l'altitude et les ralentissements et accélérations temporaires de l'avion sur un fond de scrolling régulier. Il s'agit d'un jeu d'arcade au principe vieillot et en rien d'un simulateur de vol.

L'animation ne casse pas des briques, le



graphisme est plus lisible que sophistiqué, le bruitage ne vaut pas le détour, il faut déjà beaucoup de dextérité pour choisir le bon niveau de difficulté (parmi les dix options possibles), avant que ne s'enclenche la



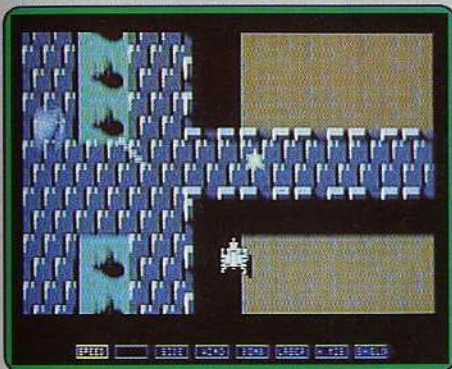
démo. Le scrolling latéral est excellent mais cela ne suffit pas à bâtir un logiciel qui fera date. (Disq. Hitsoft pour Amstrad CPC.) D.S.

Type	arcade/action
Intérêt	7
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	B

SLAP FIGHT

L'humanité en péril

Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper sophistiqué vous devez détruire les envahisseurs présents sur la planète Orac afin de sauver l'humanité. Scénario classique ! Ce qui l'est moins c'est la possibilité



de faire évoluer son vaisseau. La destruction de certains ennemis laisse apparaître des étoiles que l'on doit récupérer afin de sélectionner des icônes situées en bas de l'écran. Il en existe huit et à chacune correspond un effet bien précis (augmentation

de la vitesse du vaisseau, changement d'armes, bouclier, etc.). Ces effets ne sont pas cumulables : s'armer de missiles à tête chercheuse et avoir un bouclier est impossible. Bref, c'est fromage ou dessert ! Outre cette originale possibilité d'évolution du vaisseau spatial, *Slap Fight* jouit d'une réalisation de grande qualité. Les graphismes du premier tableau sont communs mais ils cachent de véritables merveilles que peu de joueurs pourront contempler tant le jeu est difficile et éprouvant. L'animation est parfaite et les scrollings associés sont du même niveau. Côté son, *Slap Fight* propose de douces mélodies et divers bruitages que l'on peut supprimer afin de jouer sans réveiller la maisonnée. Bref, ce programme se révèle fort attrayant et il devrait combler les amateurs d'arcade en manque de nouveautés. Un regret : trop peu progressif, il ne pardonne pas les erreurs de trajectoire et requiert une grande concentration de la part du joueur. (Disquette Imagine pour C 64/128.) M.B.

Type	arcade
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A/B

SWOOPER

Tir à gogo

Que serait cette classique partie de « Space Invaders » sans les remarquables qualités graphiques et sonores de l'Amiga ? *Swooper* vous plonge dans un scrolling infernal... Il faut tirer sur l'ennemi puis slalomer entre une pluie d'astéroïdes. Épuisant ! S'il n'innove en rien, ce logiciel est en revanche servi par une animation de première qualité qui suffit à passionner le joueur.

Le maniement du vaisseau ne permet d'effectuer que des déplacements latéraux. L'ennemi qui descend vers vous par vagues successives varie en forme et en force tout



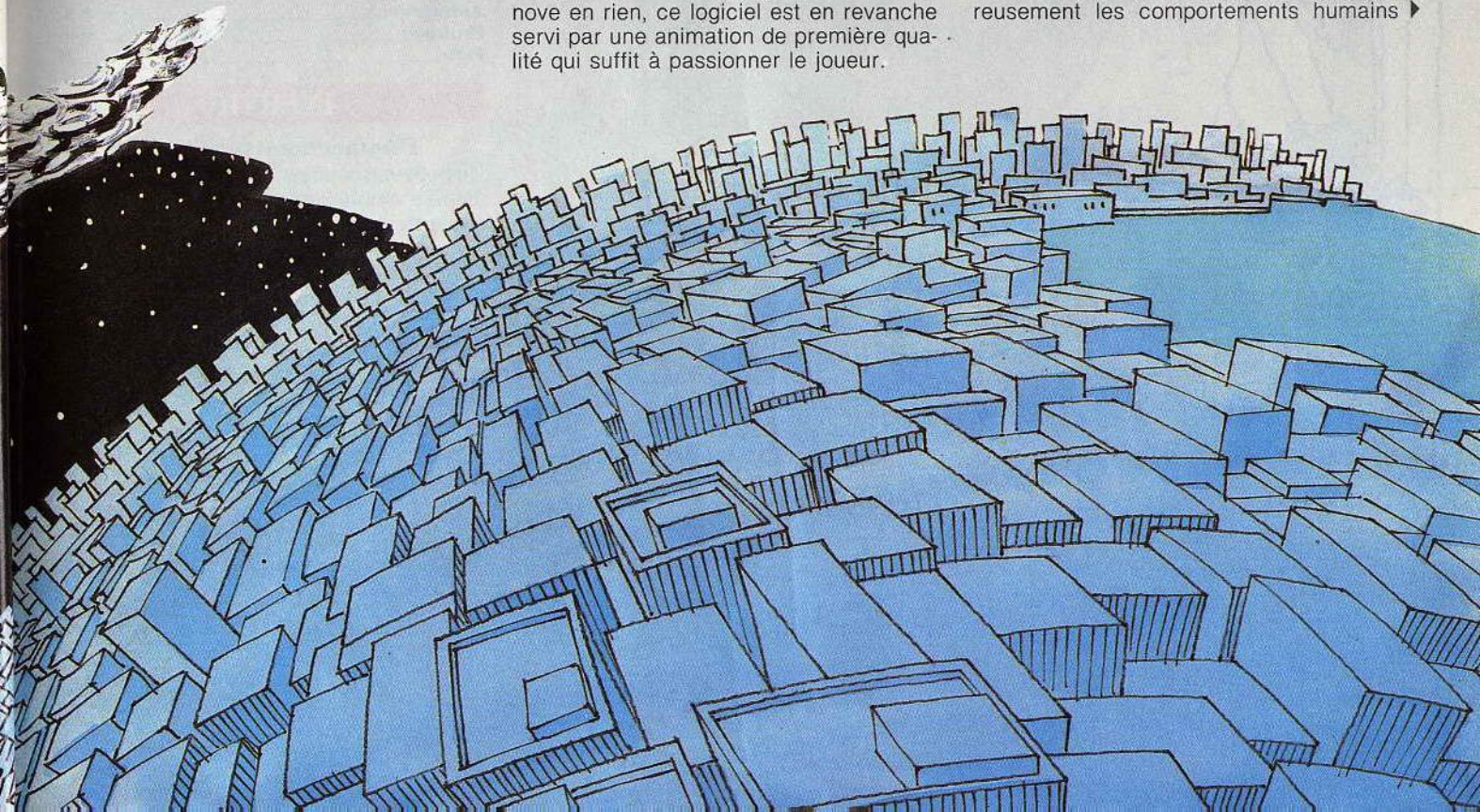
au long du jeu. L'intérêt est de ce fait sans cesse renouvelé pour peu, bien sûr, que l'on apprécie l'arcade et le tir à répétition. Il reste, pour finir, à noter la vivacité des bruitages... Explosion, laser, *Swooper* fait concurrence à votre salle de jeu favorite ! (Disquette Robtek pour Amiga.) O.H.

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

FORCE ONE

Quoi de neuf dans l'espace ?

En l'an 2430, les progrès technologiques ont amené les hommes à dépasser le cadre étroit de notre système solaire et à édifier de véritables empires galactiques : malheureusement les comportements humains



TUBES

n'ont pas suivi la même progression puisque guerre et destruction sont demeurées pratiques courantes. Parallèlement à l'expansion des empires la violence a étendu son champ d'opération : le jeu a pour cadre la terrible deuxième guerre solaire. Après qu'un message S.O.S. vous soit parvenu d'un cargo allié, vous décidez de secourir l'équipage dans ses « embarcations de secours » au risque d'être détruit en traversant les lignes ennemies. Les graphismes et les couleurs de ce jeu d'arcade spatiale sont excellents (grande variété des vaisseaux ennemis). L'animation constitue le clou du logiciel, rapide et imprévisible concernant l'évolution des

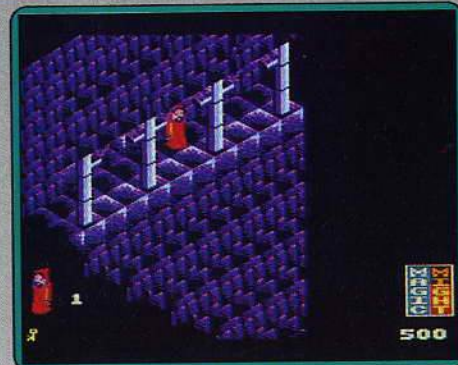
adversaires. Le fond étoilé sur lequel se déroule ce drame est en mouvement continu donnant ainsi une illusion de profondeur au décor. Le bruitage est parfaitement en phase avec le jeu : le bruit des jets de fusée suit scrupuleusement les variations d'accélération de votre vaisseau. On notera aussi le réalisme phonique des explosions. En définitive un bon jeu d'arcade auquel on reprochera cependant d'utiliser une fois de plus le sempiternel thème de l'espace belliqueux. (K7 Firebird pour C 64.) E.C.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

WARLOCK

Satanique en diable !

Votre château est le théâtre d'un affrontement entre les forces du Mal, dont vous êtes le représentant, et les forces du Bien qui tentent d'investir les lieux et de vous éliminer. La conversion de vos fidèles — une poignée de fantômes, goules et monstres étranges — vous isole un peu plus. Pour tenir, il ne vous reste plus que vos yeux-revolver dont les éclairs foudroient l'ennemi et, disséminées çà et là, quelques fioles de po-



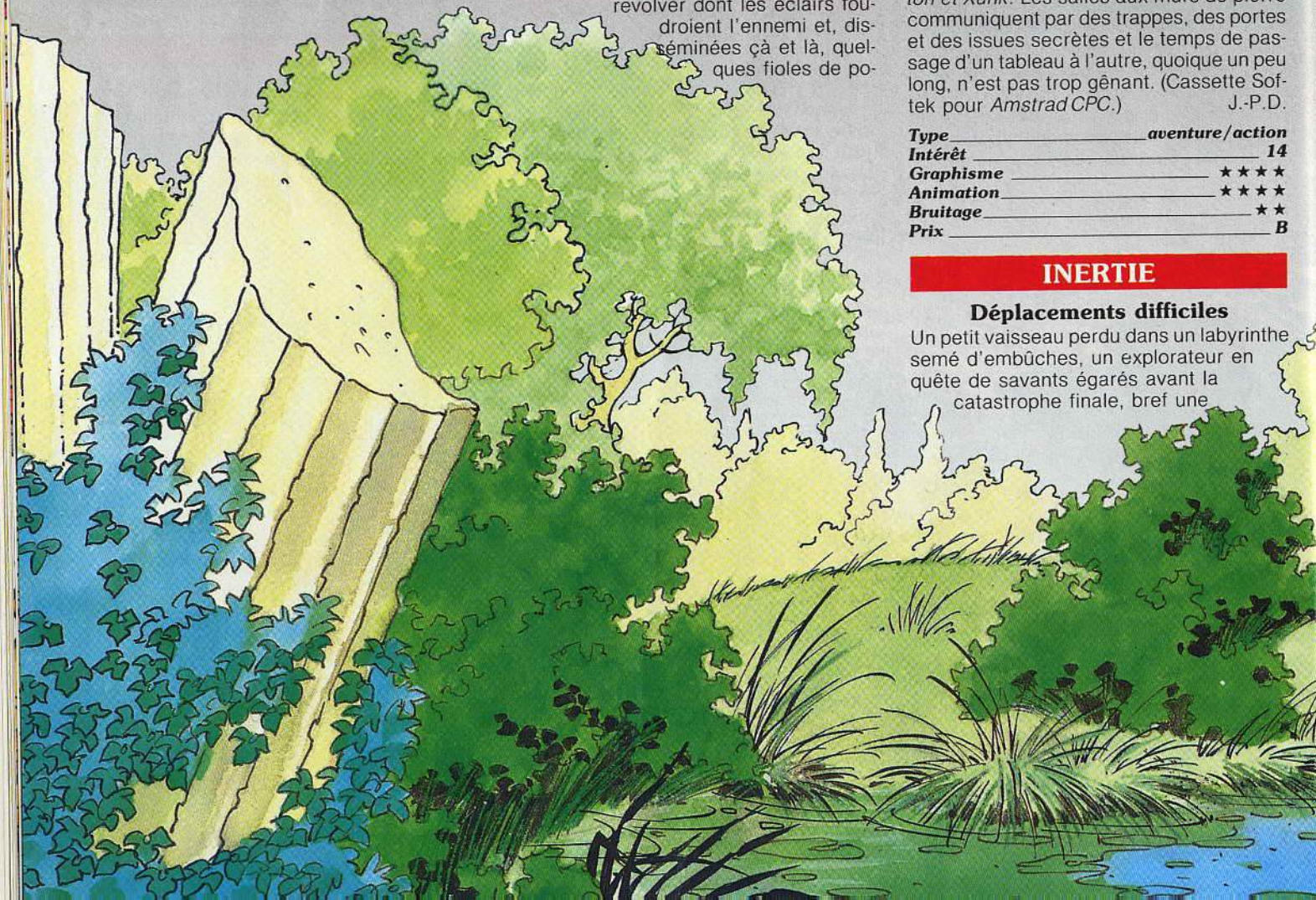
tions dont l'absorption vous transforme en Goblin, en Troll ou en sorcier. Vos pouvoirs magiques et votre force physique dépendent évidemment de la forme que vous revêtez. Métamorphosé en Troll, votre puissance est telle que vous pulvérisiez d'un simple coup de hache les énormes blocs de pierre qui vous barrent la route. Divers objets ramassés en chemin (clefs, bougies...) vous seront d'une grande utilité. Au fur et à mesure de la progression, les ennemis se font plus nombreux et plus insistants. Le rétablissement de votre règne dépend de la découverte d'une « boule du pouvoir ». L'univers du jeu est mis en valeur par des graphismes en perspective à la mode *Crafton* et *Xunk*. Les salles aux murs de pierre communiquent par des trappes, des portes et des issues secrètes et le temps de passage d'un tableau à l'autre, quoique un peu long, n'est pas trop gênant. (Cassette Softtek pour Amstrad CPC.) J.-P.D.

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

INERTIE

Déplacements difficiles

Un petit vaisseau perdu dans un labyrinthe semé d'embûches, un explorateur en quête de savants égarés avant la catastrophe finale, bref une





aventure/action classique à mourir. Erreur, *Inertie* n'a rien à voir avec ses concitoyens, tout est dans l'inertie justement. Tout le sel du jeu consiste à réussir vos déplacements. La force de la pesanteur est ici restituée dans toute sa vérité : si vous ne faites rien, votre vaisseau tombe en chute libre. Le faire tenir à niveau n'est déjà pas une mince affaire, mais le faire bouger tient du prodige au début. Surtout dans cet univers hostile fait de parois mortelles, de barres de tir et de goulots d'étranglement. D'autant que pour repêcher un savant ou ramasser une disquette vous quittez la chaleur douillette du vaisseau avec une faible réserve d'oxygène.

Attention des traîtres se sont infiltrés parmi les savants. Pour connaître leurs noms, interrogez l'ordinateur. Ce n'est qu'après avoir repêché les chercheurs des dix planètes (correspondant aux dix niveaux du jeu) que vous pourrez construire l'arme capable d'anéantir Zorglub. Les graphismes sont mignons et la progression corsée. *Iner-*

tie est un bon jeu pour qui aime jouer en orfèvre de son joystick. C'est son seul intérêt. Car, l'action et le scénario manquent cruellement d'invention (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC). N.M.

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

SAMURAI TRILOGY

Eternel Japon

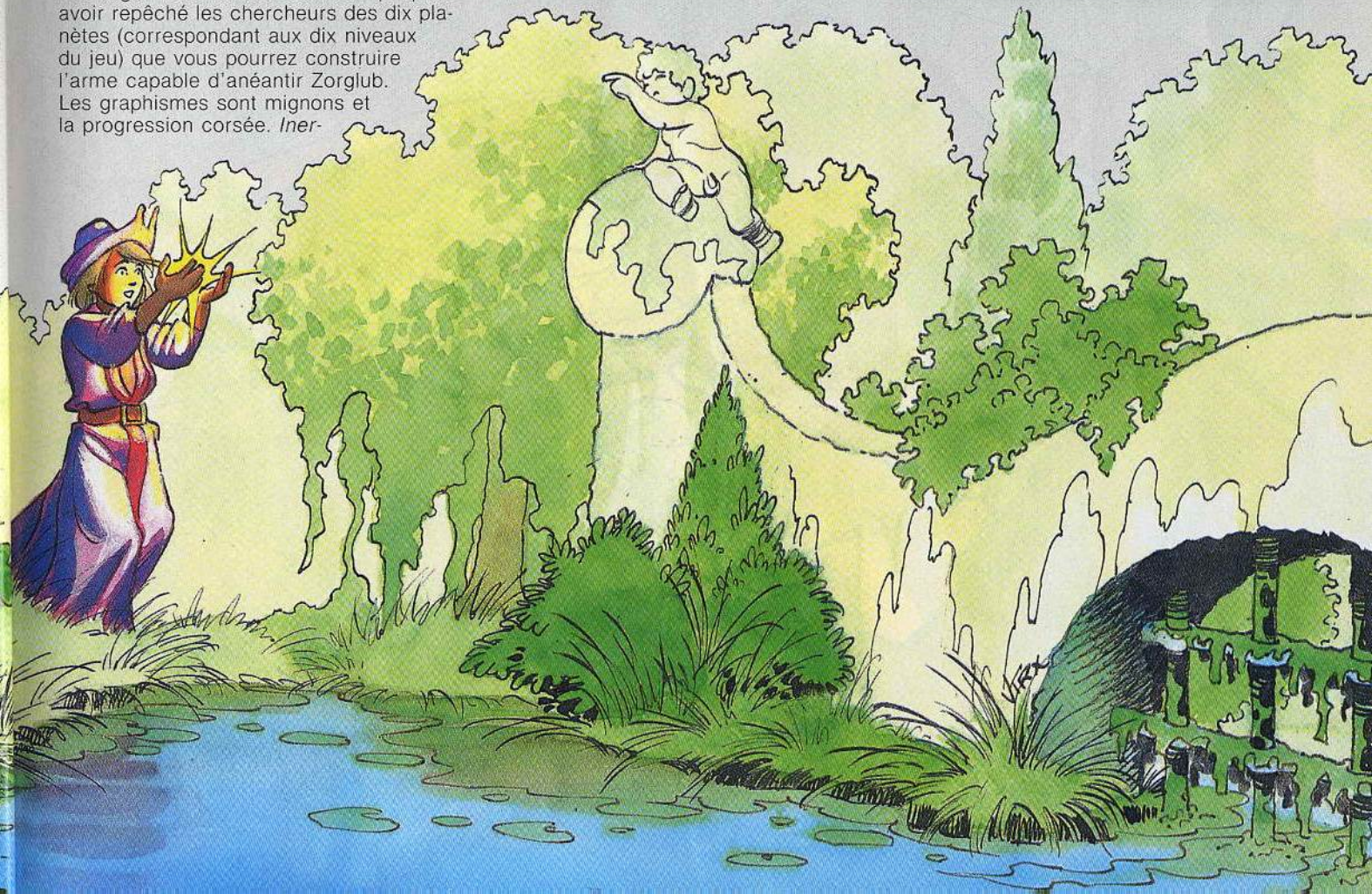
Le mysticisme une fois de plus n'est pas absent de ce programme d'arts martiaux. C'est en effet dans une mouvance initiatique que vous devrez dominer différentes techniques et méthodes de combat. Votre récompense consistera en un suprême honneur pour un Samurai, celui de voir son nom inscrit sur le temple de la guerre. On saluera tout d'abord les soins qu'ont apporté les programmeurs aux différentes nationalités des consommateurs : vous avez le choix entre plusieurs langues dont le français (ce dernier d'ailleurs subit de graves écorchures dans l'utilisation qui en est faite).

Une foule impressionnante d'options est mise à votre disposition parmi lesquelles le type de combat (kendo, karaté, combat au

sabre de samurai). Vous pouvez avant chaque épreuve passer par une phase d'entraînement vous offrant plusieurs options (casser des briques, exercices respiratoires, entraînement des réflexes, méditation). Variable supplémentaire, il faut faire preuve de sens moral car en cas de faute vous êtes sanctionné. En ce qui concerne les phases de jeu à proprement parler et suivant le type de combat, on dispose de différents décors d'inégales qualités. Les personnages ne sont pas époustouffants dans leur représentation. En revanche l'animation sans être exceptionnelle n'en compte pas moins un grand nombre de mouvements et d'attitudes relativement



réalistes. La présence d'une musique variée n'empêche pas de regretter l'ab-



TUBES

sence de bruitage lors des coups. Un programme en dessous de ses ambitions, qui aurait gagné à ne pas sombrer dans le mysticisme de pacotille. (Cassette Gremlin pour Amstrad CPC.) E.C.

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

MAGMAX

Emotions fortes

Magmax ne vous propose rien d'autre que des émotions fortes... Tir à répétition et slalom entre les missiles ennemis, un scénario classique pour une mission difficile !

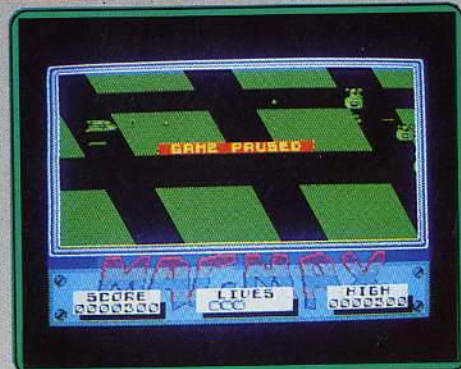


Il suffit maintenant de viser juste... Une première rafale sur les bunkers, quelques tirs précis pour détruire cette horde de sphères maudites, à vous de collecter les divers éléments qui traînent sur le sol : ils vous permettront de compléter peu à peu votre androïde, de lui donner une meilleure protection et une puissance de feu toujours plus grande ! La stratégie simpliste de cette mission a tout de même l'avantage de mettre en place des changements de décor intéressants. Le nombre de vos assaillants et la précision de leur tir passionnera de même les adeptes d'action.

Le contexte sonore du jeu est agréable. Pas de musique oppressante, juste le bruit des explosions et changements d'univers... L'animation est de même efficace, suffisamment rapide et précise en tout cas pour ne jamais gêner le joueur dans sa mission. Magmax ne propose rien de nouveau... C'est en fait son seul défaut ! Avis, donc, aux amateurs de lasers... (Cassette Imagine pour Commodore 64) O.H.

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

L'adaptation de ce logiciel sur Spectrum lui a fait perdre une grande partie de ses qualités. Certes, l'action est toujours identique.



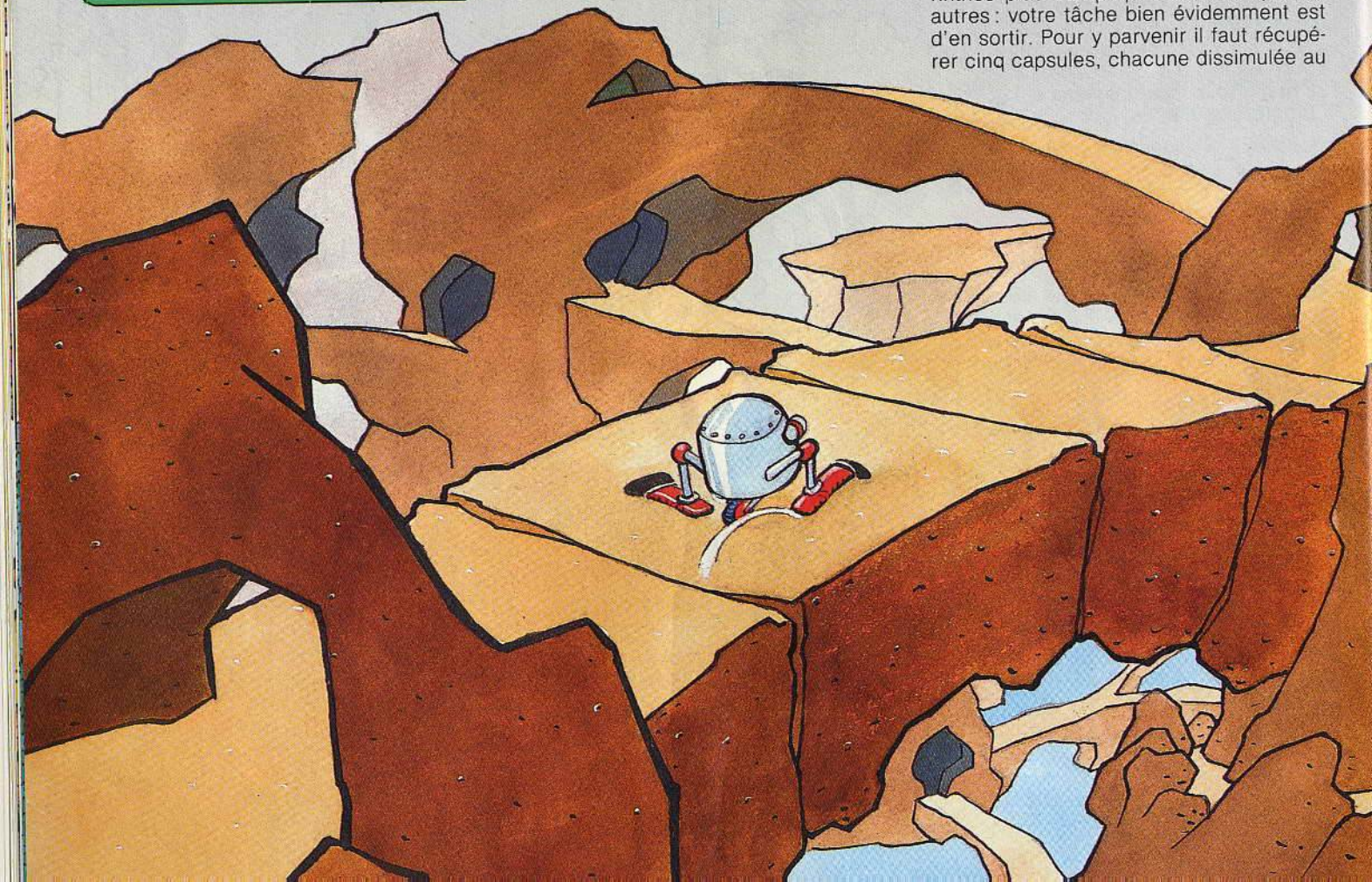
Mais le graphisme est succinct et monochrome et les bruitages limités. Seule la musique de présentation est correcte. A réserver aux amateurs de tirs en rafale (K7 Imagine, pour Spectrum.) J.H.

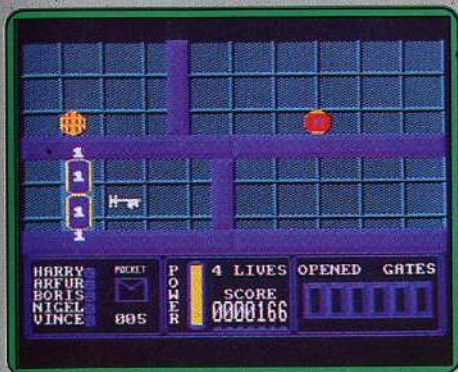
Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

PULSATOR

Sortir du labyrinthe

L'étrange véhicule que vous contrôlez (une sphère lumineuse et multicolore) a été expédié dans un univers constitué de labyrinthes plus compliqués les uns que les autres : votre tâche bien évidemment est d'en sortir. Pour y parvenir il faut récupérer cinq capsules, chacune dissimulée au





sein d'un des cinq complexes à parcourir. Rassurez-vous, le scénario ne se limite pas au simple parcours d'un labyrinthe puisque des créatures sphéroïdes ont pour mission de vous intercepter en sapant votre énergie. A noter que le comportement des ennemis devient progressivement plus intelligent au gré des niveaux. Différentes « espèces » de ces créatures hostiles peuplent ce jeu, chacune ayant des caractéristiques différentes (certaines drainent votre énergie, d'autres sont indestructibles, certaines vous désarment). Cependant, vous disposez d'un allié puisque une des sphères au nom évocateur de Helper peut vous aider dans votre tâche. D'autre part, vous devez utiliser intelligemment des commutateurs de portes (au nombre de six) : le fait de pas-

ser sur l'un d'eux change automatiquement l'état de la porte correspondante et modifie par conséquent la topographie du lieu. Le graphisme très coloré constitue un plaisir incontestable pour les yeux (rotation des sphères). Concernant l'animation, le scrolling d'écran est d'une époustouflante rapidité, trop même puisqu'on s'en trouve déboussolé. L'environnement musical est agréable et poétique. Un jeu agréable. (Cassette pour Amstrad CPC.) E.C.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

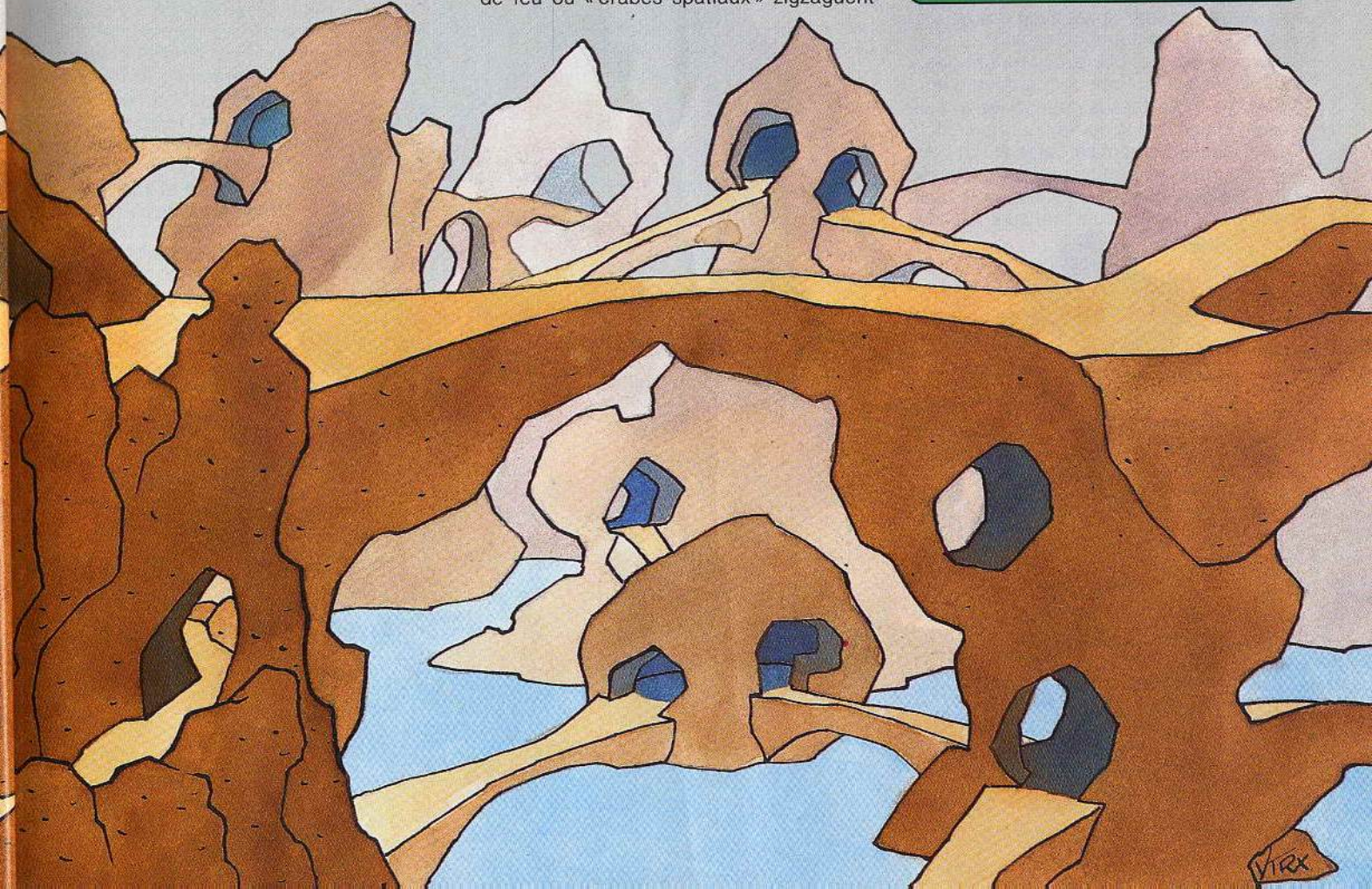
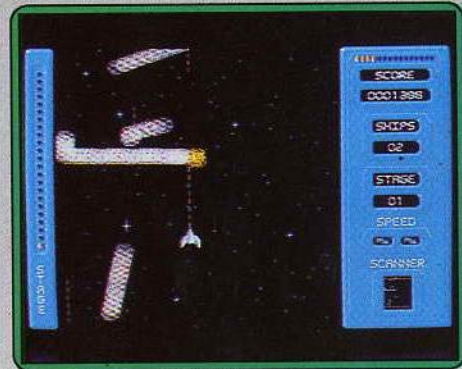
PHALANX

Que d'ennemis !

Attention, logiciel réservé aux passionnés d'arcade ! Scénario éculé pour une sinistre mission contre l'envahisseur, le vaisseau fait face à des hordes d'ennemis, tir et slalom entre les faisceaux laser pour bientôt finir en poussière... Classique, bien sûr, mais appuyé par une animation et des bruitages dignes des plus valeureux combattants, *Phalanx* est un typique « Space Invaders ». Fort heureusement, les adversaires qui surgissent de part et d'autres de l'écran ne se ressemblent jamais. Boules de feu ou « crabes spatiaux » zigzaguent

devant vous, crachant de dangereux missiles... Il faudra garder un œil sur le scanner pour éviter d'être pris à revers et bloquer la gâchette du joystick en position « rafale » ! Le scrolling vertical vous permet seulement d'évoluer dans le tiers inférieur de l'écran. Il est plus difficile d'éviter le contact mortel de l'adversaire que de l'achever d'un tir puissant. *Phalanx* ne serait qu'un vulgaire « remake » sans sa qualité graphique et sonore. Il m'a cependant redonné goût à l'arcade, le temps d'une crampe de poignet et de quelques frissons savoureux... (Disquette Anco pour Amiga.) O.H.

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



TUBES



SUPER RAMBO SPECIAL

L'enfer vert

La mitrailleuse en main, vous parcourez les vertes étendues d'Asie du Sud Est. Votre but : délivrer des soldats américains prisonniers. Ceci est dépit des ennemis, de la fièvre jaune et des mille dangers que recèlent les forêts tropicales. Mais n'espérez pas remplir votre mission la première fois, ni la deuxième d'ailleurs ! L'enchaînement de différentes actions dans un ordre précis est capital. Gagnez des points de vie avant tout affrontement, passez par tel chemin plutôt que tel autre puis changez d'arme au bon moment car le tableau suivant comporte un nombre particulièrement élevé d'ennemis, etc. Impossible donc de faire un score correct sans une parfaite connaissance du terrain. Autrement dit : après avoir essuyé une longue série d'échecs cuisants !

Ce programme ne plaira cependant pas à tous. Il est vrai qu'une bonne dose d'imagination est nécessaire pour palier la réalisation de qualité moyenne pour un MSX 2. Certes les teintes sont parfaites et fort lumineuses, mais les graphismes trop stylisés ne convainquent pas. Ainsi, les projectiles de la taille d'un pixel sont pratiquement invi-

sibles. Seule, la bande sonore (sans reproche) signale au joueur leur présence. Dommage, non ? L'animation est en revanche irréprochable. Un point regrettable cependant : à l'inverse de *Hydelide* par exemple, les tableaux n'apparaissent pas par scollings continus. A moins d'être un mordu de ce type de jeu, vous risquez d'être déçu... (Cartouche Pack-In-Video pour MSX 2.) M.B.

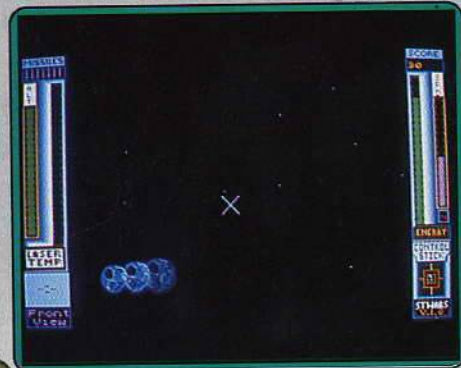
Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

ST WARS

Etoiles en guerre

Ce logiciel se propose de vous replonger dans les principaux moments d'action du premier volet de la guerre des étoiles. Avant de commencer, il vous faudra rejoindre votre vaisseau et monter dedans. Une fois à bord, vous vous trouverez propulsé en plein cœur de l'action. Vous voici au beau milieu d'un champ d'astéroïdes que vous devez bien sûr éviter, attaqué par la flotte ennemie. Pour vous défendre, vous disposez d'un laser qui a la mauvaise habitude de chauffer et de différents types de missiles en nombre limité.

Une fois sorti de là, vous devez faire face à une multitude de vaisseaux ennemis, aux graphismes et aux possibilités diverses. Je ne doute pas que vous en veniez à bout, mais il vous faudra redoubler d'attention pour franchir les défenses de surface de la base. Une fois parvenu à cet endroit, vous devrez encore localiser l'entrée du tunnel, y pénétrer et naviguer dedans, franchir les obstacles de la salle du générateur, détruire celui-ci et repartir avant que la base n'explose. Ce jeu très varié est servi par un excellent soutien sonore : musique de présentation digitalisée, bruitages convaincants pendant l'action, agrémentés parfois de synthèse vocale. Le pilotage de l'engin s'apparente plus à celui d'un simulateur de vol simplifié qu'à un classique jeu d'arcade,



ce qui augmente encore le réalisme. Un menu très complet de départ vous permettra de modifier une série importante de paramètres et de commencer le jeu à la phase de votre choix. L'animation est rapide et les commandes (souris ou manette de jeu) réagissent vite et bien. Tout serait donc parfait si le



graphisme n'était pas aussi nul pour cette machine ! En effet, il se limite à des tracés fil-de-fer très schématiques, la couleur y est dispensée de manière parcimonieuse et les paysages inexistant. Dommage car ce logiciel aurait pu être très bon vu ses autres possibilités (Disquette Miles Computing, pour Atari ST).

J.H.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

GAME OVER

Rambo en jupons



Le sexe des personnages de jeux d'arcade est l'un des derniers bastions du machisme militant. Dans le cas de ce programme l'égalité des sexes a fonctionné en un nivellement par le pire : Rambo a désormais son homologue en jupons. Force est d'admettre que malgré ce « grief », ce jeu n'en dispose pas moins d'une irréprochable qualité technique et artistique. En effet, dès la présentation de la page-écran, les qualités graphiques se font jour (une érotique amazone des temps modernes). Le scénario du jeu est classique puisque votre amazone doit investir un complexe ennemi en détruisant tout sur son passage. Pour cette tâche elle dispose de dix grenades à main et d'une

mitraillette. Un nombre considérable de monstres et de robots vous assaillent lors de votre mission. On appréciera tout particulièrement les beaux graphismes de ce programme : utilisation judicieuse des nuances qui parvient à faire oublier les contraintes de la machine.

Autre caractéristique de *Game over* qui peut se poser en référence : l'animation fluide est d'une rapidité rare (compromis qui d'habitude avantage l'une ou l'autre partie). Les explosions sont un exemple intéressant des qualités d'animation de ce jeu. Dernier point : le bruitage, sans aucun doute le point le plus faible du programme ; il n'en demeure pas moins efficace malgré sa relative rusticité. En définitive une excellente réalisation dont le scénario usé et belliqueux démontre le manque d'imagination qui semble frapper certains programmeurs, brillants par ailleurs. (Cassette Océan pour Amstrad PC.)

E.C.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

KILLER RING

Space Invaders

Aucune erreur possible, il s'agit bien de « Space Invaders », version 1987. Caché sous de très nombreux effets graphiques et sonores, on retrouve avec plaisir ce très vieux scénario. L'ennemi descend du ciel par vagues d'assaut successives. A vous de tirer vite... et bien !

Pour de l'action, c'est de l'action. Votre vaisseau se déplace à la vitesse de l'éclair. L'ennemi fait bien sûr de même, oubliant la régularité des troupes de son confrère *Space Invaders*. Tout se passe ici très vite, trop vite peut-être ! Vos tirs lasers explosent sur l'adversaire en un véritable



feu d'artifice. Ajoutez à cela une musique stressante au possible (il est malheureusement possible de ne conserver que les bruitages...) et vous aboutissez bientôt à la crise de nerf. L'intérêt de ce logiciel dépend alors de votre caractère et de votre combativité ! (Disquette Ariolasoft pour C 64/128.)

O.H.

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

B 24

Bombardements

Rarement une simulation aura poussé aussi loin le souci de l'exactitude historique. Jusqu'au malaise que provoque la sensation de piloter un bombardier vers des objectifs précis identifiés par des photos authentiques.

La qualité de son animation est limitée : les loopings hardis et vrilles flamboyantes ne cadrent pas avec le sujet. Votre affaire c'est de détruire les sept raffineries de Ploesti, en Roumanie, qui four-



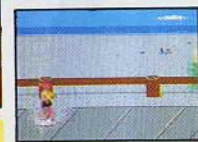
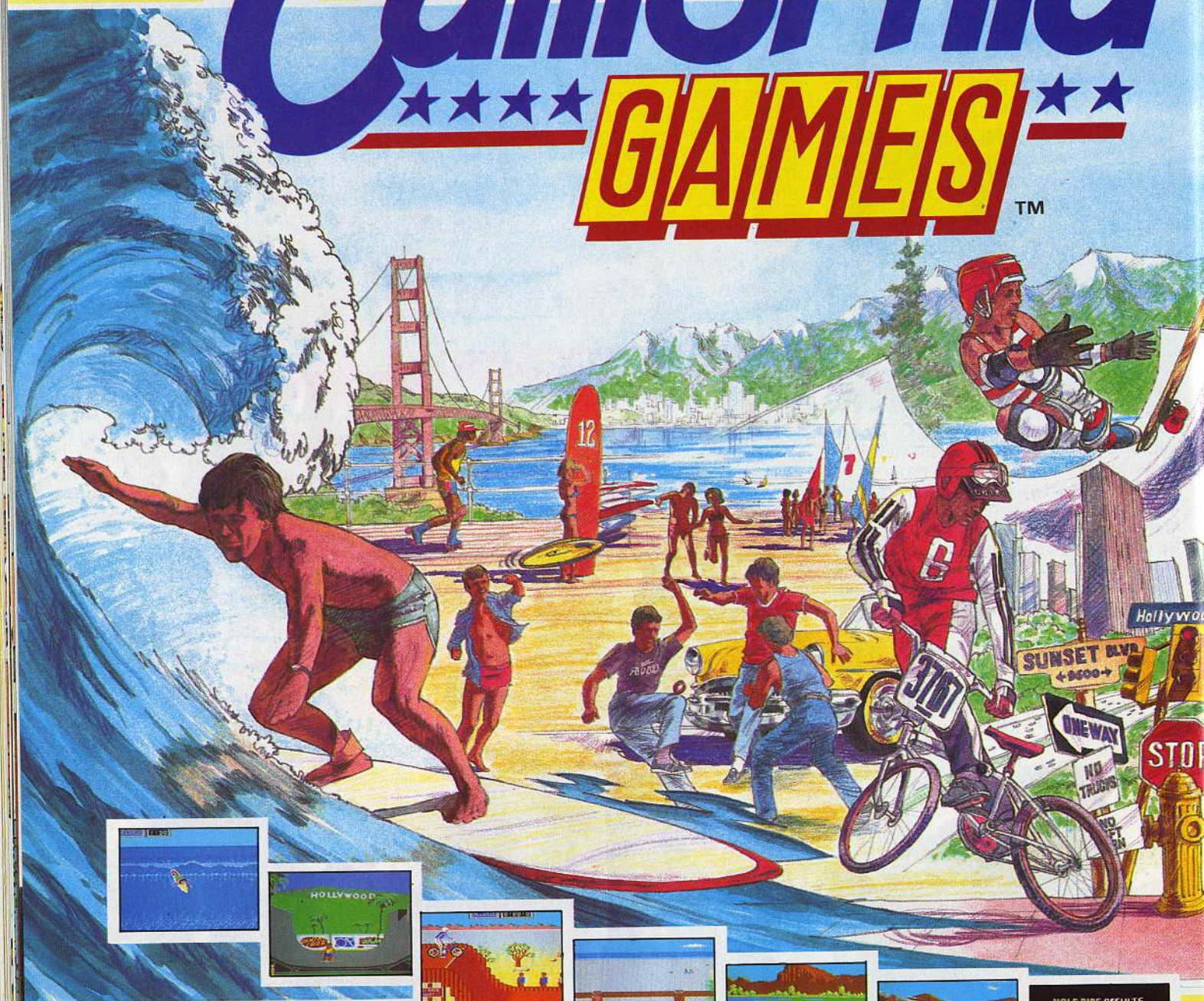
Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'" - c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis - le plus difficile de tous et le roi des sports

californiens - lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee®, Hacky Sack®, Morey

Boogie®, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™



CBM64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD

MSX
IBM
AMIGA

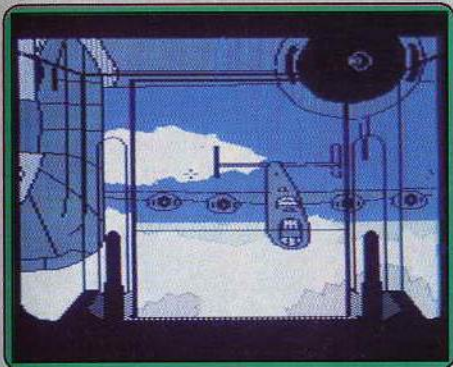


Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markittrade.

EPYX®

TUBES

nissent la plus grande part du carburant des véhicules des armées nazies. Le quatre cent soixantième groupe de bombardiers, basé à Spinazzola en Italie, doit voler pendant 600 miles, survoler la mer Adriatique et la Yougoslavie avant d'approcher son



objectif puissamment défendu par une DCA qui a abattu au-dessus de Ploesti plus d'avions alliés qu'au-dessus de n'importe quel autre objectif pendant la guerre. Pour remplir la mission vous disposez des cartes, photos aériennes et documentations disponibles sur ces objectifs, que l'éditeur du jeu a reproduit à l'identique. La gêne vient de ce qu'on ne peut s'abstraire d'un contexte aussi précis en contemplant les merveilles de l'écran : le graphisme austère et l'animation adaptée au graphisme renvoient l'imagination aux documents historiques édités en notice et aux minutieuses manœuvres indispensables pour respecter le plan de vol que vous avez élaboré. Dès lors quelle est l'importance de survoler une carte dont la représentation est à peine plus réaliste que celle des wargames et où votre avion supporte sans peine les changements de direction instantanés de quatre-vingt-dix degrés ?

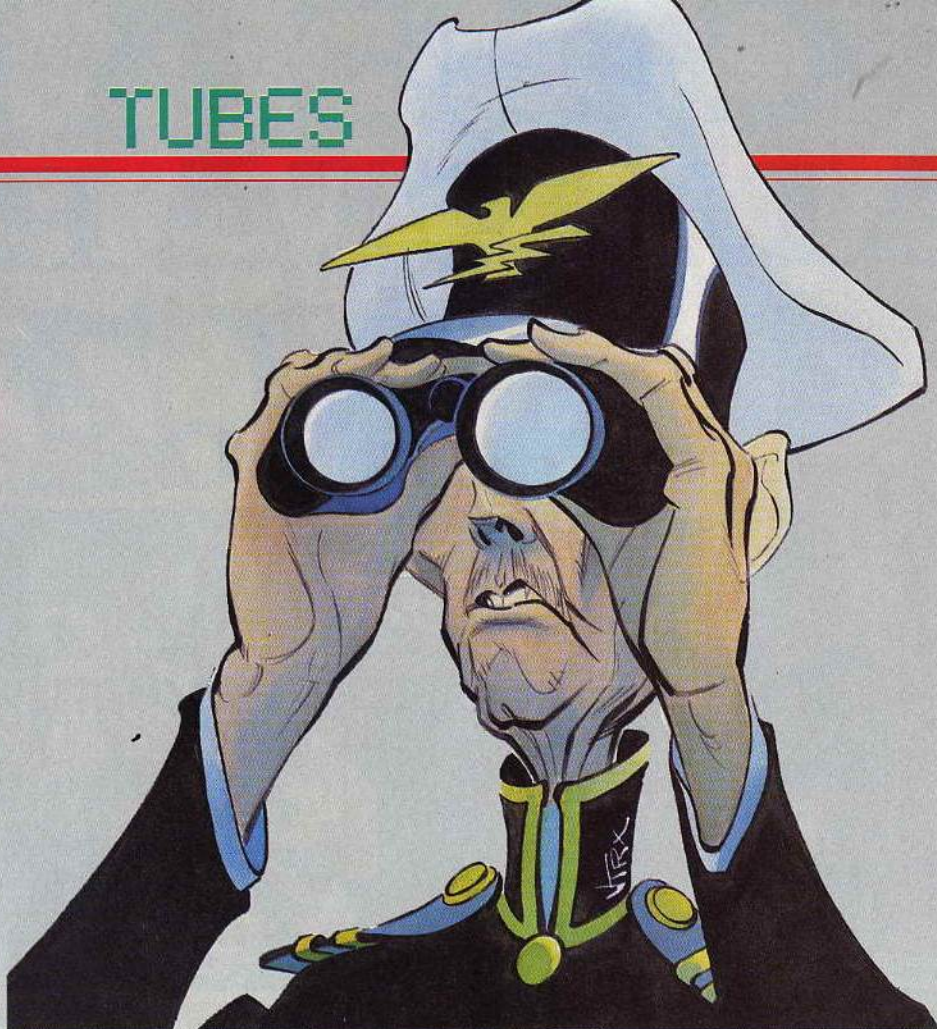
Dès que les nuages entourent votre bombardier, dès que les ennuis mécaniques commencent, cet univers sinistre vous prend, en commençant par les oreilles, tant le bruit des moteurs est réaliste. La prise en main du logiciel demande l'investissement d'un peu de temps. (Disquette et cassette SSI pour Commodore 64.) D.S.

Type simulation de guerre
Intérêt 14
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★★★
Prix C

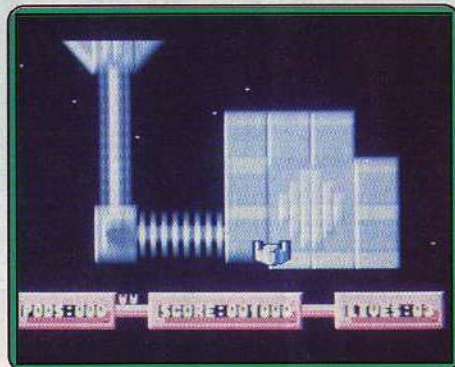
DENARIUS

Prêt à tirer

Comme décidément les jeux d'arcade spatiale semblent souffrir d'un manque dramatique de scénarios inventifs, on pourra résumer ce jeu à la destruction de tous les ennemis qui passeront à portée de vos canons. Il nous reste donc à envisager l'aspect ludique et technique du programme qui, en revanche, constitue un véritable petit chef-d'œuvre de l'art informatique. En effet, bien que présentant une structure classique à



la *Xevious*, c'est-à-dire de défilement progressif du décor sous le vaisseau-acteur, ce jeu dispose d'une grande qualité graphique : richesse des décors, des couleurs et multiplicité des créatures ennemies (certains présentant des faciès caricaturaux et ricanants d'où l'humour n'est pas absent). L'animation peut figurer dignement au Panthéon des scrollings sur la machine ; c'est en effet avec une rapidité et une fluidité sans faille que s'écoulent sous votre vaisseau les différents éléments du décor. A remarquer que l'exceptionnelle rapidité du jeu demande un certain entraînement afin de parvenir à un niveau respectable. Le bruitage, autre pièce maîtresse du jeu, ne



peut que susciter l'étonnement dans certaines situations : ainsi, on peut se demander, compte tenu de leur qualité, si les explosions ne sont pas digitalisées. Le seul reproche important qui peut être fait à ce jeu est son relatif manque de progression

dans la difficulté, ce qui pourrait rebuter les débutants du joystick. (Cassette Firebird pour C 64.) E.C.

Type action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix A

GREYFELL

Sortilège

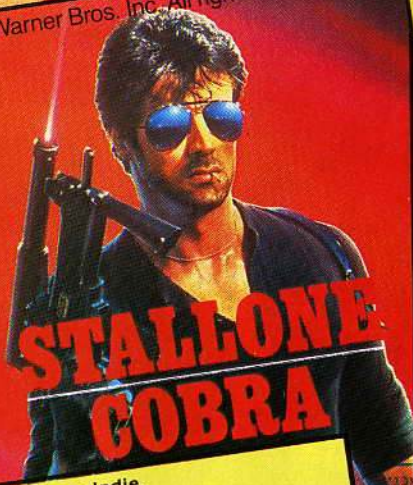
Subtil quant à la stratégie de son scénario, *Greyfell* pêche par la pauvreté de son contexte graphique. Difficile d'apprécier une mission aussi lente et saccadée, surtout quand la difficulté de l'aventure oblige à une parfaite concentration...

Les salles se succèdent, encombrées de très nombreux ennemis. Norman part à l'assaut de la légende de Greyfell, collecte cette clef, frappe ses ennemis d'un sortilège découvert plus avant pour bientôt trouver un premier indice...

Ce scénario classique ne manque pas d'intérêt. Tout d'abord, il faut bien sûr tracer le plan de la cité, apprendre ensuite à reconnaître les nombreuses créatures, amies ou ennemies, qui hantent les galeries. La représentation graphique de l'ensemble est malheureusement très décevante. Notre héros marche trop lentement dans un décor peu coloré... Si le menu d'icônes qui apparaît en bas de l'écran permet malgré tout d'appliquer de nombreuses stratégies (prendre ou utiliser un objet, par

OCEAN'S ALL STAR HITS No 2

© 1986 Warner Bros. Inc. All right reserved.



STALLONE COBRA

Le crime est une maladie. Il est le remède! Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne." Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé **BATMAN**, alors vous ne pourrez résister à **HEAD OVER HEELS**. Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.

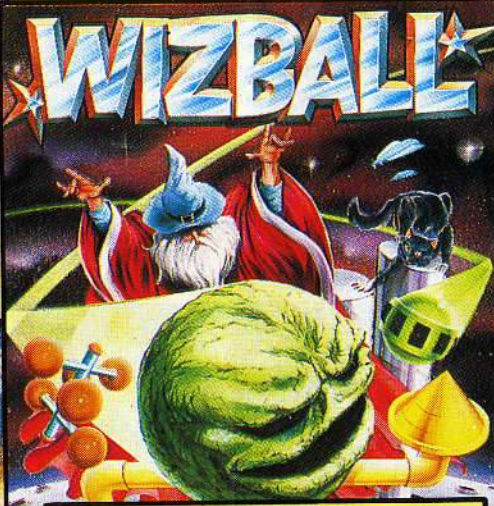


Je n'ai jamais rien vu de pareil... ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!

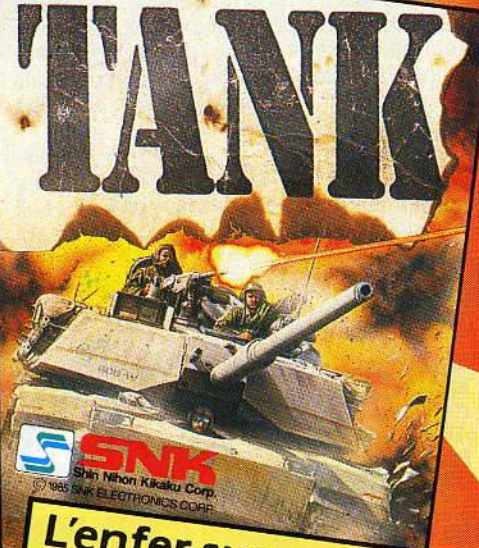
ARMY MOVES DYNAMIC



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes. Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais des déserts à pieds. Vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à tout moment. Mais votre mission présente des dangers à tout moment. d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatiait. Wizball... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouffants et rempli d'action.

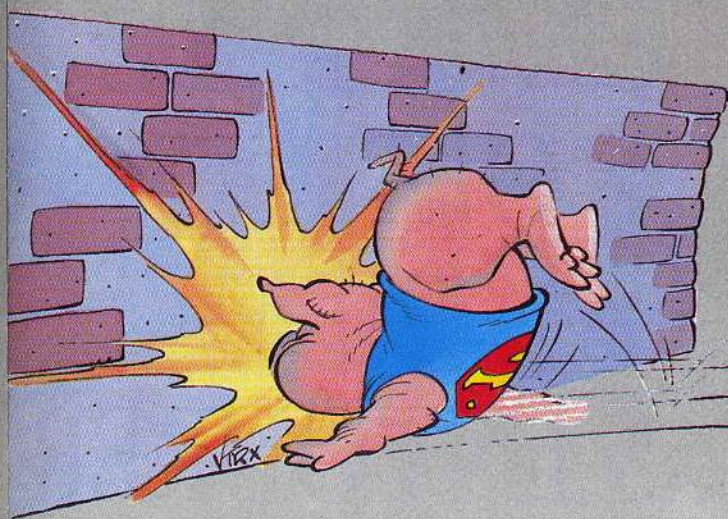


L'enfer sur l'autoroute arcade action armée

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

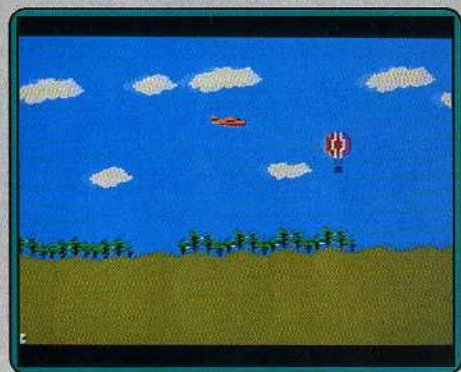


d'eau sur les foyers des sinistres. Quoi donc de plus normal qu'un programme de jeu leur soit dédié. Le scénario est le suivant : décoller (des mongolfières et des avions peuvent interrompre votre trajectoire) puis, en suivant une carte du territoire survolé, trouver et éteindre les différents foyers qui, en fonction de leur nature, vous rapportent plus ou moins de points, puis ensuite remplir les soutes en écopant sur un plan d'eau en prenant garde aux nageurs et aux voiliers. Vous disposez pour cela de cinq canadiers, extensibles à seize par le ministère de l'Intérieur après chaque incendie maîtrisé. Autre variable dont il faut



en profondeur. Un scrolling continu de droite à gauche découvre un paysage constitué d'obstacles à éviter. Ceci est possible en déplaçant le robot mais aussi en tirant afin d'éliminer les obstacles. Cette phase semble assez facile au premier abord, mais ensuite... Comme le casse-briques, la réalisation est de très grande qualité : graphismes, animation, bruitages et commandes sont irréprochables.

Dans la dernière phase du jeu, vous devez vous déplacer dans un labyrinthe afin de récupérer certains objets. Bien entendu, diverses créatures vous empêchent de par-



ler, jeter un sort, etc.), son maniement reste également flou et imprécis. Sans cesse confronté à l'ennemi, Norman doit pourtant agir au plus vite s'il veut conserver son patrimoine énergétique. Reste donc à savoir qui de vos ennemis ou de l'animation du logiciel est votre principal adversaire ! (Disquette Starlight pour Amstrad CPC.) O.H.

Type	aventure/action
Intérêt	10
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	B

OINK

Jeu multiple

Il arrive qu'un programme se distingue de la masse. C'est le cas de *Oink !* Laissons de côté le scénario pour nous attarder sur le jeu lui-même. Il se compose de trois phases. La première ressemble fort à un casse-briques vertical (comme *Krakout* sur *Thomson*). C'est-à-dire que la raquette se déplace de bas en haut et non de gauche à droite. L'animation est un modèle de précision et de rapidité et les graphismes sont plaisants. Malgré un degré de sophistication inférieur à celui d'*Arkanoïd*, ce casse-briques s'avère encore plus difficile que son illustre prédécesseur. Ce n'est pas peu dire !

La seconde phase de *Oink !* vous met aux commandes d'une espèce de robot se mouvant de bas en haut, de droite à gauche et



venir à votre but et les détruire n'est pas toujours possible. Encore une fois, la réalisation est d'un excellent niveau. Bref, *Oink !* est un jeu de qualité qui possède, de plus, l'attrait de nombreuses compilations. (Cassette CRL pour *Commodore 64/128*.) M.B.

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

CANADAIR

Pompier du ciel

Les traditionnels incendies qui frappent les forêts chaque été ne nous démentiront pas quant à l'utilité de ces fameux avions-citernes, les canadiers qui, grâce à de périlleuses évolutions déversent des tonnes

tenir compte : la force du mistral en fonction du niveau de jeu.

Comme on peut le constater le thème du jeu a tout pour séduire. Voyons donc de quelle manière il a été traité techniquement. Force est de constater que le graphisme est décevant par sa trop grande simplicité. L'animation elle aussi pose problème à basse vitesse (déplacements saccadés). Dernier grief : les appareils volants en sens inverse du vôtre n'ont pas de mobilité propre mais se déplacent de façon solidaire du scrolling de fond (un avion qui se déplace à la même vitesse qu'un arbre, étrange). Un jeu dont le bon aspect tactique est minoré par sa réalisation technique. (Cassette FIL pour *Amstrad CPC*.) E.C.

Type	action/tactique
Intérêt	9
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

DEMOLITION

Casse-briques

Décidément, la mode est au casse-briques... Après *Arkanoïd*, *Tonic Tile* ou *Krak-Out*, l'*Amiga* y va de sa raquette ! *Démolition* est un logiciel peu original mais très bien conçu. Face aux nombreux titres du même genre disponibles à l'heure actuelle, il est étonnant de constater que chaque jeu conserve ses propres particularités... *Démolition* s'appuie par exemple

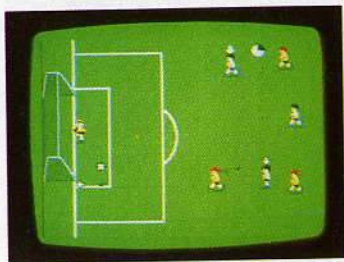
Carte 256 K



F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K



World soccer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklez. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des pénalités pour départager un match nul.



Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants



**LES JEUX D'ARCADES
DANS UN FAUTEUIL**

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

Une superbe simulation de conduite. Serez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.



Space Harrier

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »



Gangster town

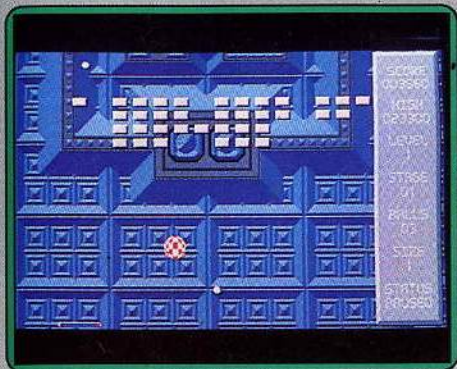
Agent du FBI, vous recherchez un gang. Après vous être entraîné au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.



Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

TUBES



sur une très simple disposition des briques à l'écran : six rangées bien ordonnées au sommet du terrain d'action. Même simplicité en ce qui concerne vos ennemis. Hamburgers géants ou Pac Man, ceux-ci effectuent de régulières traversées de l'écran. Certains rapportent des bonus, d'autres des balles supplémentaires... Une nouveauté cependant : un adversaire redoutable qui va, si vous ne le détruisez pas à temps, reconstruire une partie du mur. Atroce ! Servi par une animation de qualité, le jeu met en place une ambiance captivante. Les bruitages, notamment ceux des rebonds, sont superbes de tension et d'angoisse. *Démolition* admet trois niveaux de difficulté (vitesse de jeu variable) et sept tailles de raquette. En conclusion, un jeu qui n'a pas l'originalité de certains de ses confrères mais qui conserve néanmoins une vitalité surprenante. (Disquette Anco pour Amiga.) O.H.

Type	casse-briques
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



WORLD CLASS LEADER BOARD

Golf

Leader Board nous revient aujourd'hui avec quatre nouveaux parcours : le Champion Cypress Creek, le Doral Country Club, le Saint Andrews et le Gauntlet Country Club. La nouvelle version de cet excellent programme n'est pas un remake inutile. L'amélioration apportée au graphisme — qui restitue dorénavant la dimension bucolique du golf — renforce le réalisme du jeu.

Leader Board vient délibérément piétiner les plates-bandes de *Mean 18* en s'intéressant à son tour à l'environnement du joueur, à une végétation qui devient un obstacle sitôt que l'on s'égare hors du *fairway*. Lors du choix du club et du dosage de la force de tir, il faut tenir compte de la nature du terrain (sable, herbe haute ou rase). Dans sa version disquette, *Leader Board* est complété par un programme d'édition de parcours. Pour le reste, les qualités auxquelles ce soft doit son succès sont inchangées. *Leader Board*, avec sa représentation en perspective du terrain (on peut toutefois



obtenir une vue de dessus à tout moment), ses animations et ses bruitages exemplaires risquent de susciter des vocations de golfeur. (Deux cassettes U.S. Gold pour Commodore 64.) J.-P.D.

Type	simulation de golf
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

EARL WEAVER BASEBALL

Jeu de balle

Particulièrement complexe et réaliste, cette simulation de base-ball conserve cependant son aspect ludique. Animation de qualité, bruitages convaincants et synthèse vocale, un logiciel accessible tant aux initiés qu'aux débutants. La prise en main du programme est assurée par un menu de jeu complexe. Aux quatre niveaux, de difficulté variable, s'ajoute en effet un choix de trois modes de jeu distincts. Il vous est possible de manier seulement la batte et de courir, ou de ne prendre part qu'à la stratégie du combat, ou encore de superviser les deux aspects du problème... Le jeu y gagne une grande souplesse d'utilisation et permet aux novices de ce sport d'assimiler rapidement ses règles essentielles.

Côté action, l'écran met en place un fenêtre « zoom » où évoluent lanceur, batteur et receveur. Chacun peut varier ses coups (force, direction, effet...) pour suivre finalement le jeu sur l'écran principal. Un curseur gère les passes et la course des équi-piers. La stratégie de la partie est quant à elle modifiée sur un menu spécial : il est possible de replacer vos joueurs sur le terrain,



LE SOFT A SES LEGENDES

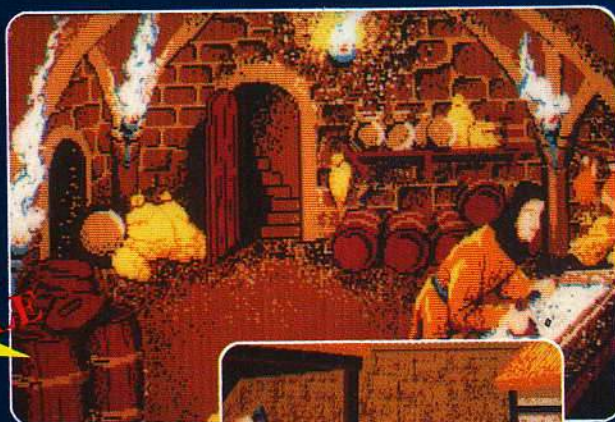
AU NOM DE L'HERMINE

Afin d'y soutenir un siège, votre seigneur vous envoie espionner les habitants d'un château voisin, leurs activités dans différents lieux du château (forge, salle d'armes, lice, potager...).

Disquette Thomson, AmstradCPC, Atari ST, Compatible PC.



La vie quotidienne au Moyen-Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

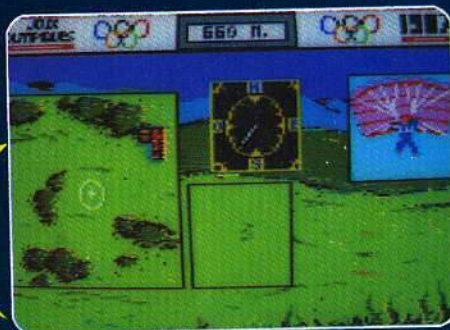


STARTING BLOCKS



4 concurrents s'acharnent côte à côte au cours de 5 épreuves sportives : saut à ski, course à pied, cyclisme sur piste, natation, parachutisme. Vous assisterez à la remise des médailles des plus performants.
Un jeu de simulation sportive complet et très varié.

Thomson, AmstradCPC, Compatible PC



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

COKTEL VISION

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

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

Starting blocks: 175F disk Thomson ☐ AmstradCPC ☐ .220F disk Comp.PC ☐ Atari ST ☐
Au nom de l'hermine: 220F disk Thomson ☐ Amstrad CPC ☐ Atari ST ☐ Compatible PC ☐

TUBES

de demander conseil à l'entraîneur, de lancer de mini-conférences pour connaître la vigueur de vos coéquipiers, etc. *Earl Weaver Baseball* marie avec souplesse action et stratégie. Le jeu est rapide, les choix sur menu souples et précis. Ajoutez à cela la possibilité de modifier l'équipe, de tenir compte des capacités de chaque joueur, de revoir certaines séquences du jeu... De quoi tenir en haleine les moins passionnés ! (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) O.H.

Type	simulation de base-ball
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

ROAD RUNNER

Bip ! bip !

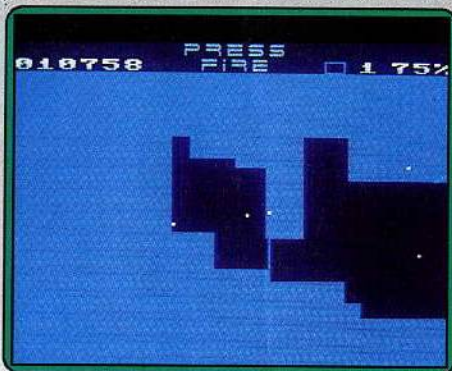
On ne se lasse jamais de dire que les jeux atteignent l'âge adulte. En effet, comme au cinéma, nous pouvons constater l'émergence de genres aussi divers que l'horreur, l'érotique, le satyrique, mais jusqu'à présent les différentes tentatives concernant le soft comique ne parvenaient qu'à arracher de minces sourires. Voilà une chose révolue, puisque ce programme a suscité les éclats de rire de toute la rédaction. En effet le jeu respecte fidèlement le comportement des personnages du dessin animé de la Warner Bros. Vous incarnez un sympathique volatile qui doit échapper à l'abominable mais non moins affamé Wile Coyote. Lors de cette poursuite votre pourchasseur déborde d'ingéniosité pour vous rattraper, utilisant fusée, skate-board à réaction, ressort, hélicoptère ; comme son jumeau du dessin animé son génie est souvent cause de son malheur.

Le graphisme du jeu est fin et coloré et reproduit bien ces célèbres personnages, les décors sont variés et participent beaucoup à l'ambiance du jeu. L'animation fluide rend parfaitement l'impression de vitesse que donne la poursuite (on notera la qualité du scrolling du paysage). La musique omniprésente dans le jeu renforce beaucoup les effets comiques et les étapes critiques du programme. Le bruitage est lui aussi de bonne qualité : les explosions et freinages du coyote sont très réalistes. Un programme qui nous change des sempit-



nelles niaiserie guerrières. (Disquette US Gold pour Atari ST.) E.C

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



ZOLYX

De l'ordre

Enfin un jeu d'arcade dont le but n'est pas de tuer, de fuir devant un fantôme ni de renvoyer une balle. Dans *Zolyx*, le joueur doit tout simplement mettre un peu d'ordre ! A l'écran apparaît un cadre de couleur bleue dans lequel des points évoluent en tous sens. Résultat : une sacrée pagaille. Vous

devez donc ordonner tout ceci grâce à un curseur mobile traceur de lignes droites infranchissables par les mobiles. De cette manière, vous pouvez réduire l'espace d'évolution des points en mouvement en les enfermant dans un rectangle. Facile ? Oui, mais en apparence seulement ! Si un des points touche une ligne que l'on est en train de tracer on perd l'équivalent d'une vie. Il en est de même lorsque le curseur passe sur une telle ligne. C'est pourquoi on ne peut revenir en arrière. Tout ceci complique le jeu et oblige à réfléchir rapidement car la célérité des points est assez élevée. Enfin, notez que le score est fonction de la réduction de la surface d'évolution des mobiles.

La réalisation de *Zolyx* est plus que correcte. Les graphismes extrêmement dépouillés feront hurler les amateurs d'arcade pure (zap, zap) mais se révèlent tout à fait suffisants. L'animation est parfaite à tout point de vue. Le contraire serait d'ailleurs étonnant puisque les objets en mouvement sont de la taille d'un pixel ! Enfin, bande sonore et gestion des commandes n'appellent que peu de commentaires et s'avèrent, comme souvent sur C64, de bonne qualité. (Cassette Firebird pour C64/128.) M.B.

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	A

REVS +

Conduite automobile

Dès sa sortie, la première version de *Revs* avait tout à la fois séduit par son réalisme et déçu par la difficulté de son maniement... *Revs +* vient en aide aux pilotes débutants. Avec plus de circuits et un maniement « joystick » désormais possible, ce nouveau logiciel propose une option de conduite « direction assistée ». Ce mode de jeu est très appréciable puisqu'il limite votre action sur le volant de façon à ce que votre Formule Trois ne quitte pas la piste... Cette option mise à part, *Revs +* reste tout aussi délicat et réaliste que son prédécesseur. Les atouts du programme : une représentation 3D captivante (véritable vue du tableau de bord, des rétroviseurs et de la



TRANTOR

LE DERNIER SOLDAT DE L'ORAGE

L'ordre du système solaire, préservé depuis des années par les habitants de Zybor, était en train de s'effondrer. Les corps planétaires environnants étaient de plus en plus

mécontents alors que leurs exploits technologiques étaient à leur apogée. Zybor réagit de la seule façon possible pendant que l'avantage technologique était encore entre ses mains. Et donc Trantor fut sorti des rangs des forces guerrières ou une propension à la brutalité et une nature rebelle ont assuré que ses talents ne se réalisent jamais dans tout leur potentiel. Ses certificats étaient parfaits, sa mission simple, conduire une bande de mercenaires hors le loi et écraser la puissance du nouveau monde NEBULITHORNE avant que sa menace atomique ne se transforme en un terrible cataclysme de conflit.

SPECTRUM +3
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD CASSETTE, DISQUE
CBM 64/128 CASSETTE, DISQUE
ATARI ST



Photos d'écran: version Amstrad



Photos d'écran: version Spectrum



LE LOGICIEL DE DEMAIN AU JOURD'HUI.



TUBES

piste...) et surtout un réalisme de pilotage passionnant. Starter, démarreur, embrayage frein et boîte cinq vitesses, vous allez « travailler » chacun des circuits disponibles (cartes à l'appui...) avant de rentrer en compétition. *Revs+* n'est pas un simple logiciel d'action, mais plutôt une véritable simulation qui nécessite de nombreuses heures d'entraînement. Le contexte sonore de la mission est convaincant. Le programme mériterait, pour finir, d'être adapté sur des machines plus performantes aux niveaux des graphismes et de l'animation. Le C 64 fait cependant tout ce qu'il peut pour relever le défi... Un bon logiciel. (Cassette Firebird pour C 64.) O.H.

Type simulation de course automobile
Intérêt 16
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

I.Q.

Esotérique

Tout à la fois jeu de hasard, de réflexion, spectacle à contempler et écouter en silence, *I.Q.* (initiales de « quotient intellectuel ») entre la tête haute dans la catégorie trop clairsemée des logiciels originaux et mystérieux. La notice, volontairement succincte, vous laisse le loisir de découvrir par vous-même les règles obscures qui président aux mouvements déconcertants de quatre petits points lumineux, êtres intelligents laissant sur leur passage une trace colorée. Chacune de ces créatures, pilotée soit par un joueur, soit par l'ordinateur selon un mode aléatoire ou stratégique, peut se déplacer dans six directions. La conquête des territoires — car il faut bien que ce jeu ait un but — résulte des passages successifs en un même point, un territoire étant constitué de l'ensemble des étoiles à six branches formées par l'intersection des lignes d'une même couleur. On décèle vite chez ces êtres doués d'une certaine autonomie une bien troublante faculté d'apprentissage. A vous d'éduquer celui que vous guidez de sorte qu'il reproduise automatiquement, jusqu'à la rencontre d'un obstacle, un motif anguleux propice à la formation ultérieure d'étoiles complètes. Mais l'originalité de *I.Q.* ne s'arrête pas là. Pour une fois le son, intimement lié au gra-

phisme, devient une dimension à part entière du jeu au point que l'on en vient souvent à délaisser la stratégie de conquête au profit d'actions privilégiant la création musicale. Chacune des trois voies sonores du *Commodore* est asservie aux mouvements d'une créature dont la direction détermine la hauteur du son. L'illustration sonore, évoquant la musique de Steve Reich ou de Terry Riley, se compose en temps réel au gré des déplacements apparemment imprévisibles de bestioles. C'est là un des points les plus intéressants de ce programme séduisant. (Cassette CRL pour C 64.) J.-P.D.

Type jeu de réflexion
Intérêt 18
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

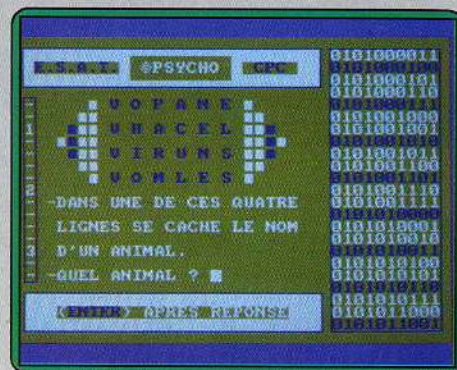


PSYCHO-TEST

Mesurer son QI

« Mesurez votre intelligence, votre Quotient Intellectuel, dans un duel serré avec l'ordinateur ». Un ambitieux programme affiché par *Psycho-test*, logiciel d'E.S.A.T. Software, un éditeur bordelais assez prolifique. Déjà très sceptique à propos des tests de QI, l'examen de *Psycho-test* a encore renforcé mes réserves.

La première batterie d'une douzaine de tests se passe en trente minutes. Ils reposent tous sur le principe d'une lettre ou d'un chiffre qui manque dans un ensemble de lettres ou de chiffres dont il faut comprendre la construction commune, du genre « 1, 2, 3, 4, 5 ? » que représente le point d'interrogation ? Certes ils ne sont pas toujours évidents, ainsi vous est-il loisible de donner plusieurs réponses. Mais il est absolument impossible de sauter une question qui ne vous inspire pas. Ainsi un blocage sur une question est incontournable.



Le problème c'est qu'un peu d'entraînement et de pratique de telles énigmes augmentera vos scores de façon stupéfiante, faisant grimper votre QI mesuré sans pour cela vous rendre plus intelligent qu'au dé-

part (ou alors je me trompe complètement sur ce qu'on appelle intelligence). Hélas le déroulement des pages-écran est plus lent que sur un minitel de grippe-sous, et certains des tests sont ambigus, contestables dans leur logique. Peut-être aussi ma hargne vient-elle de ce que je suis bloqué au début de la deuxième batterie de texte sans rien comprendre, voyant toutes mes hypothèses s'effondrer au fur et à mesure de mes efforts ! (Disquette E.S.A.T. Software pour Amstrad CPC.) D.S.

Type réflexion
Intérêt 10
Graphisme ★★
Animation —
Bruitage —
Prix nc

REALM

Labyfou

Le plus effroyable des désastres s'est abattu sur le système solaire. En effet, les cycles orbitaux des planètes périphériques du soleil se trouvent complètement désorganisés. C'est donc vous, aux commandes d'un robot, qui serez chargé de reprendre



RENEGADE



**The name
of the game**

Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le **RENEGADE**.

Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.

JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

le contrôle du centre de coordination planétaire, remettant par là-même de l'ordre dans le cortège des planètes.

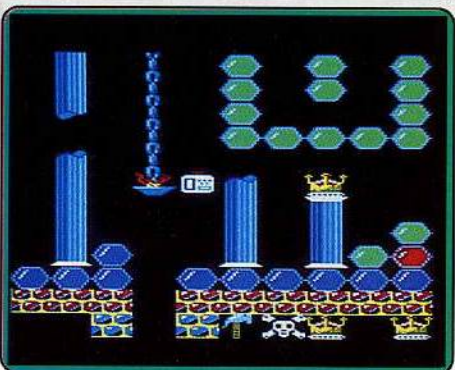
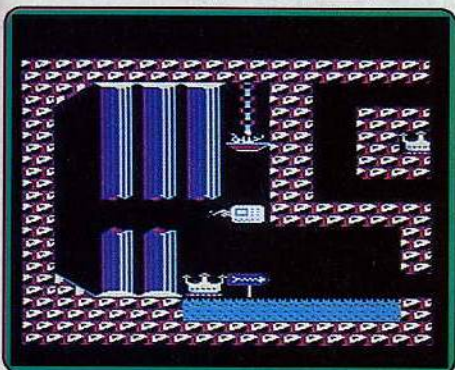
Vous pensez sans doute que ce programme est un jeu d'arcade spatial ? Détrompez-vous, il n'en est rien, malgré le scénario pour le moins cosmique, le théâtre de l'action se situe essentiellement dans un labyrinthe. Vous devez le parcourir en y ramassant des items (couronnes), en y ouvrant des portes et, en dernier lieu, en trouvant des objets faisant figure de planètes. Après quoi vous les remettez en bonne place par rapport à ce qui tient lieu de soleil. Il faut une sérieuse dose d'imagination pour se laisser convaincre par ce scénario tiré par les cheveux.

D'un point de vue plus technique, le graphisme est simple, les décors variés et agréablement colorés ; concernant l'animation, on constate avec regret que seul le robot et le décor de fond sont en mouvement (excellent scrolling d'ailleurs), les autres objets à l'écran sont fixes (torches dont les flammes ne bougent pas). Le bruitage reste lui aussi discret puisqu'il n'est audible que lors des ramassages de couronnes.

En dernier lieu les auteurs du programme semblent avoir négligé un élément primordial d'ergonomie : le joystick. En effet, les actions ne sont contrôlables qu'au clavier. *Realm* est un programme pour tous ceux qui désirent un petit jeu simple et vraiment sans prétention.

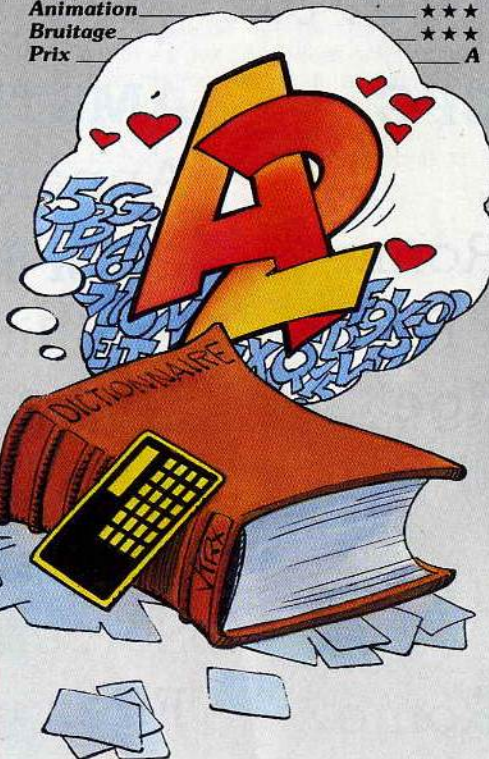
(Cassette Firebird pour C64.) E.C.

Type _____ action/réflexion
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ A



La version CPC du programme dispose de couleurs plus vives que la version C64. L'animation dans le domaine du scrolling d'écran demeure de bonne qualité quoique légèrement plus lente. Le flux d'éjection du robot est là complètement figé, alors que sur *Commodore* il subsiste une petite agitation dans le flux de gaz rejeté lors des déplacements. En dernier lieu l'étrange absence du joystick persiste. Un jeu qui pourrait, malgré sa rusticité, plaire aux très jeunes par son compromis entre action et réflexion (labyrinthe). (Cassette Firebird pour Amstrad CPC.) E.C.

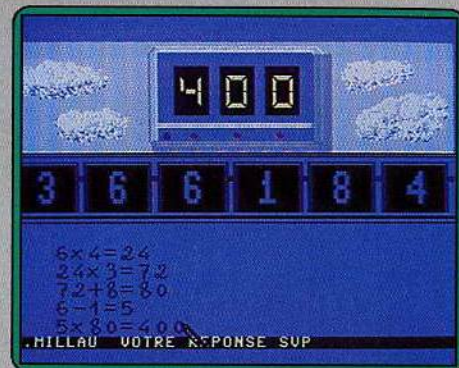
Type _____ action/réflexion
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ A



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Le grand jeu

Cette nouvelle adaptation de l'émission télévisée d'Armand Jammot se veut sérieuse sans être austère. Si les règles du jeu sont reproduites avec exactitude, une voix grinçante — qui n'est pas celle du présentateur attiré de l'émission — vient épeler les lettres des mots et une sympathique animation promène à l'écran un crayon qui y inscrit les calculs du « compte est bon ». Tout cela peut paraître secondaire, mais que les puristes se rassurent, un dictionnaire occupant à lui seul la deuxième disquette vient apporter au logiciel toute la rigueur nécessaire. Les temps de recherche dans le « dico » n'étant pas rédhibitoires, autant profiter de l'option de vérification automatique des mots proposés par les joueurs. A en juger par les mots surprenants que le pro-



gramme va parfois dénicher, le dictionnaire doit être copieusement rempli. Autre option attrayante, deux joueurs peuvent s'affronter sous l'arbitrage de l'ordinateur. (Deux disquettes Loricels pour Commodore 64.) J.-P. D.

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★
Prix _____ C

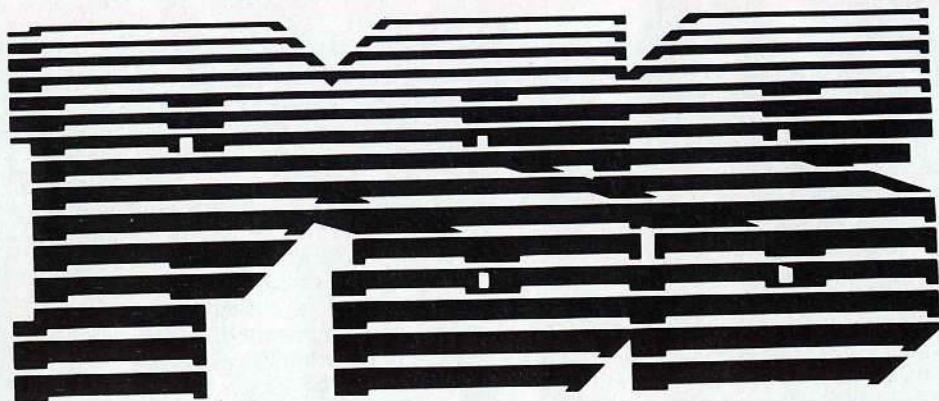
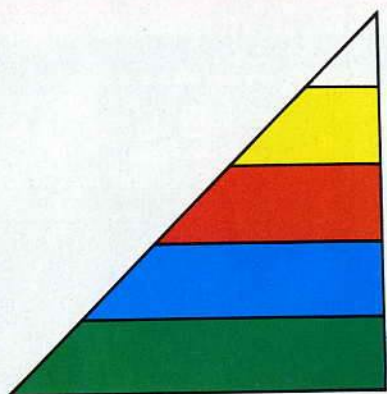
Curieusement, Loricels a confié l'élaboration de cette version pour Amstrad à deux autres programmeurs. Bien que les algorithmes et le dictionnaire utilisés soient probablement semblables, on se trouve en face d'un programme différent, globalement plus sommaire. Si on se remet vite de l'appauvrissement du graphisme et du manque de synthèse vocale, l'absence de vérification automatique dans le dictionnaire et l'impossibilité de jouer à deux sont beaucoup plus regrettables. (Disquette Loricels pour Amstrad CPC.) J.-P. D.

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★ ★
Bruitage _____ —
Prix _____ B

« THING » BOUNCES BACK

Rebondissements

Notre ami le ressort est de retour. Un second défi s'offre à lui : empêcher l'ordinateur du lutin de produire des objets maléfiques. Pour cela, il lui faudra rassembler les différentes pièces de programme informatique disséminées dans toute l'usine. Au début, il se trouve dans une sorte de réseau de conduits lui permettant d'accéder aux



Le N°1 Européen des jeux de stratégie

AMSTRAD CPC

Conflits 1
Annales de Rome
Bataille pour R.F.A.
Pegasus Bridge
Sorcerer Lord
Firezone

ATARI ST

Annales de Rome
Bataille pour R.F.A.
Final Frontier
Fortress America

IBM PC

Annales de Rome

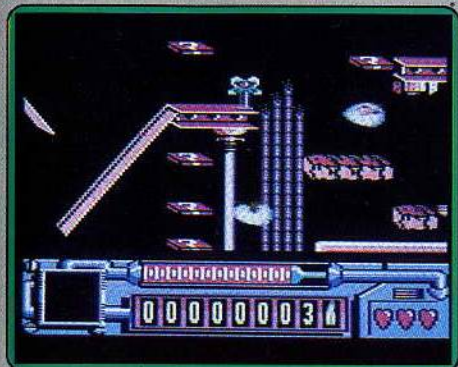
AMSTRAD P.C.W.

Annales de Rome

CBM 64

Conflits 1
Annales de Rome
Bataille pour R.F.A.
Pegasus Bridge
Sorcerer Lord
Firezone
Final Frontier
Fortress America
Bismarck

TUBES



différentes zones de l'usine. Les obstacles de terrain sont loin d'être les plus faciles à résoudre. Si certains peuvent être évités d'un saut bien calculé, il en va tout autrement des autres. Les souffleries et les aires de rebondissements risquent de le faire dévier de sa trajectoire et atterrir à un endroit peu recommandable. Les lasers concentreront leur tir et il vaudra mieux éviter de traverser de telles zones que de tenter de passer au travers. Mais le pire est sans doute les ascenseurs. Apparemment ils ne font que vous conduire aux niveaux supérieurs. Mais vous vous apercevrez alors qu'il est impossible de sortir à ce niveau, à moins d'accepter de perdre une vie. En fait, vous marchez sur une série de dalles qui ne peuvent être détruites que par-dessous. Il faudra donc vous ménager une ouverture à chaque niveau avant d'accéder au niveau supérieur. Dans d'autres zones, il faudra vous frayer un chemin à travers une série de dalles qui s'abaisseront un peu à chaque saut. Là encore, calculez bien pour ne pas vous retrouver bloqué. Et tout cela devra s'effectuer en prenant soin d'éviter ou de tuer les monstres qui sont légion. La musique de présentation est correcte sans plus et les bruitages qui accompagnent l'action très classiques. Les décors sont un peu pauvres. En revanche, l'animation du ressort et des monstres est bien rendue. On regrettera aussi l'absence d'une version 128K qui aurait tiré parti des trois voies de cette machine. Mais le jeu reste intéressant car à l'action pure s'associe une stratégie de déplacements bien conçue (K7 Gremlin, pour Spectrum). J.H.

Type action / stratégie
Intérêt 11
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

BARBARIAN

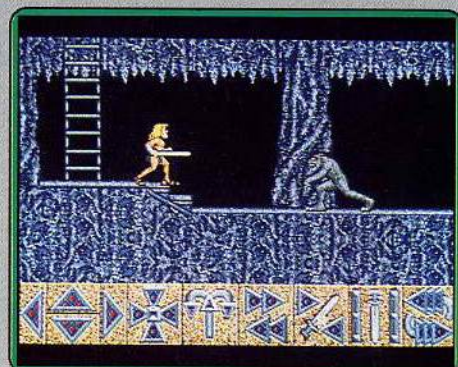
Informatique barbare

Depuis cinq ans nous assistons dans les salles obscures au déferlement d'un genre que d'aucuns jugeaient dépassé : l'héroïque fantaisie (Conan et toute sa horde de barbares hollywoodiens). Une fois de plus le sixième art se trouve être une importante source d'inspiration pour les

programmeurs de jeu, aussi *Barbarian* dans le domaine de l'informatique-barbare risque de faire date.

Votre père, un homme sage et bon, a été tué par les sbires de Nécron le maléfique magicien. Vous devez, comme tout barbare qui se respecte, lui faire payer cette dette de sang en investissant son royaume souterrain, affronter les hordes de troglodytes qui y demeurent et, en dernier lieu, vous emparer et détruire la source de son maléfique pouvoir : le cristal magique.

Ce scénario somme toute banal ne serait rien sans son exceptionnelle qualité graphique. En effet, c'est avec une profusion de couleurs et de détails que se présentent à vous les différents décors et monstres qui peuplent ce monde infernal, donnant là toute la mesure des possibilités graphiques du ST. L'animation des créatures demeure correcte compte tenu des contraintes de taille des personnages : on aurait néanmoins souhaité une animation plus fluide du



personnage principal. Le bruitage (sons digitalisés), autre point fort du jeu, est parfaitement adapté aux différentes actions. Son réalisme donnera des frissons même aux plus endurcis. Dernier point fort et en même temps talon d'Achille du programme : le mode de gestion de votre personnage, qui peut être entièrement contrôlé à la souris. Cependant, pour y parvenir parfaitement, un long entraînement sera nécessaire : pourquoi ne pas avoir mieux mis à profit le joystick ? Un bon programme dont on regrettera que la version qui nous est parvenue soit si difficile à charger. (Disquette Psygnosis pour Atari ST.) E.C.

Type action
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

EMPIRE !

Contre-attaque

Comment être mégalomane sans s'attirer les reproches de son entourage ? L'ordinateur et ce jeu semblent être la solution idéale. En effet, à l'abri du regard indiscret de vos contemporains, vous construisez dans les méandres de votre clavier une épopée galactique qui consiste, ni plus ni moins, à édifier un empire, puis à assurer sa pérennité pour l'éternité (sacré programme).

Pour arriver à vos fins vous disposez d'un grand nombre d'actions possibles. Vous pouvez ainsi commercer avec des bases spatiales, échanger des matières premières, explorer des planètes afin de vous y pourvoir en minerais et en hommes.

Comme tout Napoléon de l'espace qui se respecte, vous devez simultanément prendre garde aux attaques féroces des vaisseaux d'autres apprentis empereurs. Pour mener à bien votre œuvre vous avez un vaisseau sophistiqué disposant d'un nombre pléthorique de commandes (toutes accessibles au clavier ou au joystick),



LES MEILLEURS AU MONDE

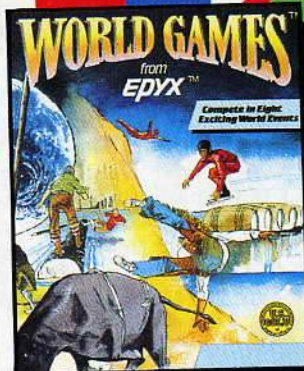
DEUX SUPERBES COMPILATIONS
DES MEILLEURS JEUX AU
MONDE, RÉALISÉES PAR LES
MEILLEURS PRODUCTEURS DE
LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD

EPYX

POUR AMSTRAD

COMPILATION DE 4 JEUX.



WORLD GAMES

Une compétition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins de glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret - on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.



WINTER GAMES

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C.

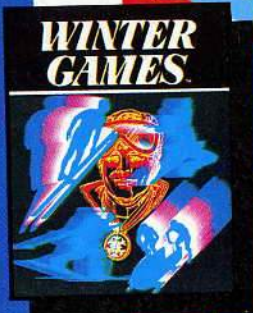
EPYX

POUR P.C.

COMPILATION DE
3 JEUX.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



PITSTOP II

PITSTOP II
Action sans arrêt - vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



SUMMER GAMES

SUMMER GAMES

Une combinaison d'abilité et d'endurance : vous devez maîtriser les épreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.



U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Châteauneuf de Grasse.
Tel: 9342 7144.



qui serviront aux transactions, combat, arrimage sur une base, atterrissage sur une planète, etc.

Le graphisme de ce programme présente une certaine originalité puisque c'est dans un cadran sphérique que seront visualisées toutes les actions du jeu (votre vaisseau, les planètes). Le jeu n'utilise qu'une faible palette de couleurs concernant le théâtre spatial : le noir et blanc, ce qui s'avère judicieux à l'usage. L'animation est grandiose (rotation rapide des planètes). Le bruitage malheureusement est le maillon le plus faible de l'ensemble. Un bon jeu qui fait penser à *Elite*. (Cassette Firebird pour Amstrad CPC.) E.C.

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

EAGLES NEST

La Forteresse

Le jeu débute sur un écran de présentation accompagné d'une superbe musique digitalisée. Malheureusement c'est vraiment tout ce qu'il y a de superbe dans ce logiciel ! Votre mission consiste à vous infiltrer seul dans la forteresse ennemie, à la détruire en activant l'ensemble des charges explosives et à libérer les trois prisonniers qui s'y trouvent. Ce qui n'est pas évident puisqu'elle est gardée par six divisions d'hommes bien armés. La forteresse est représentée vue du dessus, avec un pseudo effet de relief. Le décor des salles est réduit à sa plus simple expression ce qui rend l'exploration monotone. Les personnages, le vôtre et les soldats, sont caricaturés et leur animation guère probante. Vous ne disposez que d'un stock limité de munitions aussi faudra-t-il le renouveler en récupérant les caisses d'armement qui traînent. Les infirmeries sont utiles pour panser vos bless-



sures car votre pouvoir vital ne supporte que cinquante coups. Quant aux clés, elles sont indispensables pour passer certaines portes. Ce jeu moyen est desservi par des bruitages médiocres, sans aucune musique d'accompagnement (Disquette Pandora, pour Atari ST : J.H.)

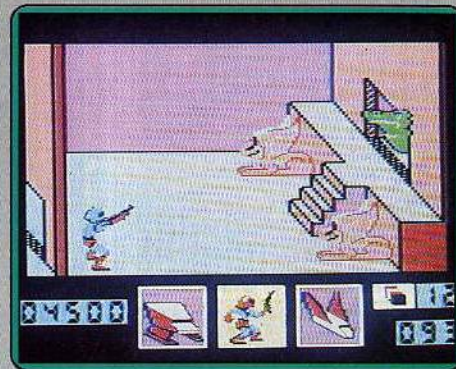
Type	aventure/action
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	C

DECEPTOR !

Survivre

Jeu d'action lourd et assez complexe, *Deceptor* ne propose pas de mission au vrai sens du terme. Pas de soldats à sauver, pas de fiancé à rejoindre, pas d'envahisseurs à éliminer, vous devez seulement survivre le plus longtemps possible. Un compte à rebours est contrebalancé par les gains en unité de temps qu'apporte la récupération de munitions. Ces dernières sont de plus nécessaires pour passer d'un niveau à un autre car il faut détruire des monstres. Mais pendant la phase de récupération on ne peut pas tirer et cela complique la tâche : de nombreuses créatures dangereuses rôdent. Heureusement on les évite facilement en se transformant de char d'assaut en avion et inversement.

Notez que cette mutation est visible à l'écran avec un rendu du plus bel effet. Tout

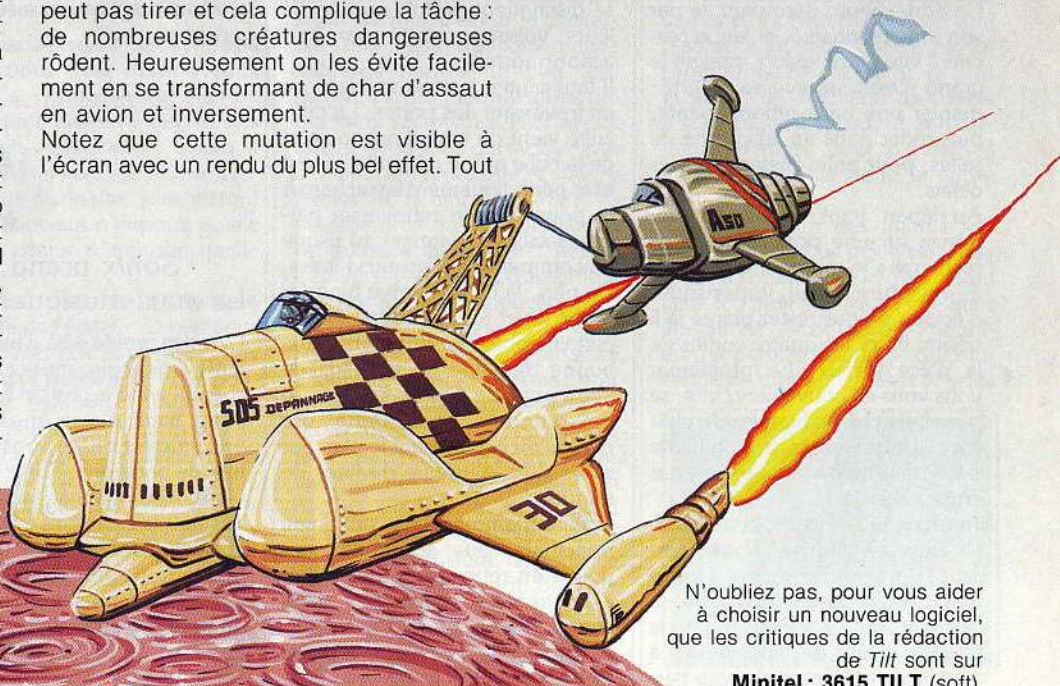


cela semble complexe mais c'est comme avec les intégrateurs graphiques du genre GEM : très facile à manipuler, impossible à expliquer clairement !

Outre ce que nous venons de décrire, *Deceptor* possède une partie exercice qui familiarise le joueur avec toutes ces notions et un menu de paramétrage qui permet de personnaliser le jeu. La réalisation de l'ensemble est de bon niveau.

Les décors 3D du genre *Crafton* et *Xunk* sont parfaitement mis en valeur par des graphismes simples mais agréables et l'animation s'avère irréprochable. La bande sonore est un modèle du genre et l'on peut la modifier grâce au menu de paramétrage. Originalité mesurée mais efficacité et qualité de réalisation rendent ce jeu fort attrayant. Un reproche tout de même : les appels répétés aux ressources situées sur le support magnétique créent des temps morts longs et trop fréquents. (K7 US Gold pour C 64/128.) M.B.

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A



N'oubliez pas, pour vous aider à choisir un nouveau logiciel, que les critiques de la rédaction de *Tilt* sont sur Minitel : 3615 TILT (soft).

TILT PARADE



Airball dévalle et grimpe...



la chute sera sans retour.



Des décors antiques pour un gigantesque château tortueux.

ATARI ST

Airball

Bondissez avec la petite bulle mauve intrépide. De l'action oui, mais dans de beaux décors. Les principes les plus classiques peuvent donner de très bons jeux. Une atmosphère prenante.

Airball, une bulle mauve, constitue votre mode d'existence, le temps de trouver l'abécédaire qui renferme la démarche à suivre pour vous retransformer en être humain. Votre univers se réduit aux cent cinquante salles, couloirs et escaliers d'un étrange château. De prime abord déroutant de par son impersonnalité, le jeu accrochera vite votre intérêt, malgré le grand classicisme de sa recette : manier une balle rebondissante, puis rôder dans un labyrinthe de salles, pour enfin rassembler des objets.

Au départ, vous, la bulle mauve, trônez sur une pompe qui vous rechargera le moment venu mais à l'ouverture du jeu, vous risquez d'éclater si vous restez planté là à hésiter entre les quatre sorties de la pièce initiale. Le problème, vous vous en convaincrez vite, se pose bel et bien : les ailes du château commandées par chacune des sorties ne communiquent pas entre elles.

Ainsi, quand vous explorez la sortie en bas à gauche vous traversez vite des salles sombres, à peine visibles en poussant au maximum la luminosité de l'écran. Donc la visite préalable de l'aile en haut à gauche de la salle initiale vous per-

met, entre autres, de récupérer une torche électrique et limite les risques d'un parcours à tâtons. La maîtrise de la bulle, autorise facilement la montée d'escaliers, permet de sauter au-dessus des dalles qui font éclater votre délicate surface mauve, dalles qui ne se distinguent parfois en rien de leurs voisines, sinon par leur action mortelle.

Il faut sauter, parfois en biais, ou en traversant des portes. La difficulté vient du temps qui coule et de la bulle qui se dégonfle : il faut aller périodiquement se recharger et pour ce faire traverser plusieurs salles en vitesse, au risque de commettre des erreurs fatales. De plus, la bulle n'arrive à porter qu'un objet à la fois. Or, comme certains objets se trouvent à une bonne trentaine de tableaux de votre point de départ, l'exécution du parcours sans faute par quelqu'un connaissant le plan des salles dure plusieurs dizaines de minutes !

Indépendamment du problème principal, vous accumulez des points en rencontrant des objets aléatoirement redistribués après chaque partie, et qui s'évanouissent à votre approche. Ceci vous incite à parcourir toutes les salles,

même celles qui conduisent à des culs de sac.

Si le château n'a pas un plan très cohérent, et tient de la pieuvre quant à sa forme, l'utilisation des étages, de couloirs et de réduits aux formes spéciales évite la monotonie qui suinte des univers aux trop nombreuses salles rectangulaires.

L'animation donne entière satisfaction quand on a appris à réagir au rythme des rebonds mous de la bulle.

Le graphisme excellent donne sa valeur au jeu. La finesse des détails de chaque salle, des statues et bustes disséminés çà et là, la précision des colonnes et chapiteaux, les objets, souvent pointus et dangereux composant l'ameublement des salles, à moins que le temps et l'eau n'aient édifié ensemble des forêts de stalagmites acérées, concourent au réalisme du décor. C'est ce réalisme minutieux qui, allié aux formes bizarres des détails et à l'état d'abandon des salles crée une atmosphère étrange, celle d'un lieu minéral recelant, sous des apparences anodines, de multiples pièges. Grand jeu d'action, très spectaculaire, bien animé, facile à prendre en main mais difficile à réussir, bien sonorisé, Airball dote le ST d'un logiciel à la hauteur de ses capacités. Je regrette pourtant que les auteurs aient cru qu'un excellent graphisme les dispensait de réfléchir au plan d'ensemble. Des possibilités de doubles cheminements, une vraie utilisation des différences de niveau entre les parties du château auraient pu transformer un logiciel de référence, indispensable à toute ludothèque, en un logiciel génial. (Disquette Microdeal pour Atari ST.) Denis Scherer

Type	action
Intérêt	16
Animation	— ★ ★ ★
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★ ★ ★ ★
Prix	C

AMIGA

Sonix

Sonix prend plusieurs mesures d'avance.

La maxi-musique sur Amiga est à la portée de tous.

L'Amiga profite déjà d'une importante logithèque musicale. A mi-chemin entre la gestion MIDI (voir notre banc d'essai musique Tilt 43), la création de sons et l'écriture de partitions, Sonix prend sa place dans la course aux décibels. Ses atouts essentiels : maniabilité et qualité sonore.

Sonix, tout comme la plupart des logiciels de musique sur micro-ordinateur, gère deux types de travaux : la création de sons et l'écriture de partitions. L'Amiga se

prête particulièrement bien à ce type de travail. Le maniement du logiciel, tout d'abord, est d'une souplesse exemplaire. L'utilisation désormais classique des menus déroulants et de la souris facilitent sa prise en main. La qualité de la synthèse sonore assure par ailleurs la crédibilité de votre travail, que vous soyez novices en la matière ou musiciens confirmés... Parlons tout d'abord de l'option « score », c'est-à-dire de l'écriture de partitions. Le tableau de travail

met en place une double portée (clef de sol et clef de fa) où vont s'inscrire les quatre voix musicales disponibles pour l'Amiga. Sonix n'admet qu'un seul mode de saisie : vous sélectionnez, à l'aide de la souris, un certain type de note (ronde, blanche, croche, etc.) pour la positionner n'importe où sur la partition. Lorsqu'une « piste » ou voix musicale est en place, il vous suffit d'en sélectionner une nouvelle parmi les quatre disponibles et de renouveler le travail d'écriture. Bien que relativement compliquée pour les non-initiés, cette méthode de travail a l'avantage de sensibiliser le musicien à son travail et de lui apprendre, du même coup, les règles principales de la création. Signa-

reste plus alors qu'à régler les volumes de sortie, le tempo et d'éventuelles transpositions (jouer le morceau plus aigu ou plus grave...) pour enfin se lancer dans le choix de vos musiciens, ou plutôt celui de leurs instruments... Le tableau de travail fait apparaître ici huit fenêtres distinctes. Vous chargez l'un des vingt sons pré-programmés sur disquette afin d'étudier les données qui gèrent un instrument. On retrouve ici un travail bien connu des amateurs : forme d'onde, filtre, enveloppe, etc. Pour les novices, il suffit en fait de modifier les valeurs chargées ou de redessiner une courbe de fréquence (à la souris) pour écouter ensuite le résultat obtenu. Il n'est en effet pas besoin de ma-

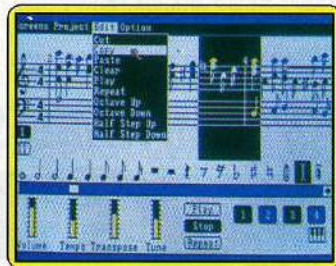
table petit séquenceur huit pistes (quatre pistes MIDI disponibles en plus des quatre pistes vues plus haut). Re-bravo à la notice qui, ici encore, explicite à merveille l'utilisation du système. Les concepteurs du programme semblent vouloir lancer une « dynamique musique » sur Amiga. Une excellente initiative qui s'appuie dans un premier temps sur la compatibilité entre les différents programmes commercialisés. Il est ainsi possible de charger sur Sonix les sons créés à l'aide de *Delux Music Construction Set* (voir ou revoir le dossier musique dans *Tilt 43* !) ou de profiter de tous les programmes compatibles MIDI. L'intérêt de Sonix est donc double : un logiciel maniable et péda-

gogique pour les musiciens en herbe, un instrument MIDI simple mais efficace pour les initiés à la « MAO ». Le premier de ces deux atouts est à mon sens le plus appréciable puisqu'il approche la composition musicale de façon simple et efficace, sans pour autant passer sous silence les règles essentielles du solfège et de l'arrangement. Pour oublier les cours parfois laborieux du conservatoire... (Disquette Aegis pour Amiga.) Olivier Hautefeuille

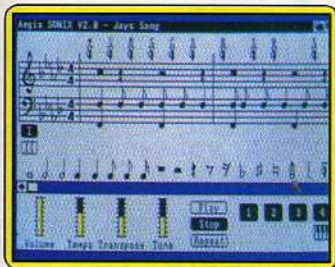
Type _____ composition musicale et création sonore
Intérêt _____ 16
Animation _____
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★ ★
Prix _____ C



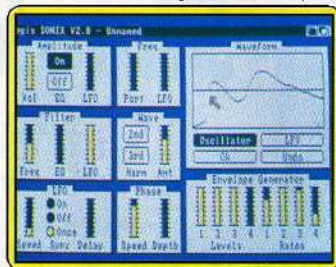
Adieu l'ivoire des claviers...



notation classique des notes,



menu du « traitement de notes »



définir le son à la souris.

lons à ce propos la qualité exceptionnelle de la notice fournie avec le programme, un cours complet de solfège, clair et pédagogique bien que rédigé en anglais... A ce niveau, la création passe bien entendu par l'écoute de votre morceau. Sonix mise ici sur la simplicité : une touche « play », une touche « stop » et une fonction « repeat » pour jouer en boucle une partie de la composition. Il est également possible de « couper » certaines pistes à l'écoute afin de déceler d'éventuelles erreurs... Une gomme viendra alors réparer la faute ! Après avoir mis en place votre thème et son accompagnement, vous remodélez l'ensemble du morceau grâce aux classiques fonctions de copie, répétition, insertion, etc. Ce travail est d'une grande maniabilité, puisque géré uniquement à l'aide de la souris et des menus déroulants. Il ne

triser parfaitement la synthèse sonore pour créer de nouveaux sons. La connaissance viendra avec l'étude des sons disponibles et de leurs modifications. Chaque nouveau son sera bien sûr sauvegardé sur disquette, puis intégré à la partition sur n'importe quelle piste et dans n'importe quelle position...

C'est en effet de l'utilisation conjointe de l'éditeur de partitions et de l'éditeur de sons que Sonix tire toute sa puissance. Vous pouvez, par exemple, profiter des sons de percussion pour mettre en place une partie « batterie », placer des changements de sonorité sur une même piste (par exemple sur la piste « 1 », couplet joué par le piano, refrain au synthé...), etc. Pour les musiciens confirmés, Sonix n'a pas oublié le domaine de la musique « MIDI »... Muni d'une interface de ce type, l'Amiga se transforme en un véri-

SPECTRUM Artworx

Un logiciel nouveau, graphique et sur Spectrum c'est bien. Qu'il soit très bon ne gâte rien. Et malgré d'aussi rares qualités, il n'est pas cher !

Ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique sur Spectrum est livré sous forme de pack avec un autre programme de génération d'aventure (voir la rubrique SOS aventure). Le tout porte le doux nom de « How to get the most out of your computer ». Après chargement du programme Artworx, l'écran révèle le menu contenant l'ensemble des commandes disponibles. Cette disposition permet d'éviter le passage par une série de sous-menus, méthode parfois un peu fastidieuse. Le programme utilise uniquement les touches-flèches et la touche « feu », ce qui facilite grandement l'apprentissage et autorise l'usage de la manette de jeu. Le déplacement du curseur est géré de manière intelligente : lent au départ, il va en s'accéléralant lorsque l'on maintient appuyée la touche de déplacement.

Avant de commencer à dessiner, il faut sélectionner la brosse voulue parmi les six proposées (points ou segments de droite de différentes épaisseurs). Vous devez ensuite définir la couleur du papier, de l'encre et du bord. D'autres attributs (bright, flash, over, inverse) sont disponibles, utilisables directement ou pour obtenir certains effets. Le tracé s'effectue de manière classique en appuyant conjointement sur une ou plusieurs touches de déplace-

ment et la touche « feu ». La fonction « spray » apporte un peu d'originalité à vos dessins. Il est cependant regrettable que ce vaporisateur soit d'épaisseur fixe. Pour faciliter le dessin, le programme dispose d'une série de formes pré-définies : cercle, arc, ovale, ligne, rayon, rectangle et triangle. L'usage en est aisé en dehors des ovales où la méthode adoptée est assez particulière. Elle consiste en effet à créer tout d'abord un triangle qui permet au programme de connaître les axes et points de définition de l'ovale à construire. Il vous faut une certaine habitude pour parvenir à créer du premier coup la figure désirée.

Le remplissage des figures fermées s'effectue de façon classique grâce à l'option « fill ». Cependant cette fonction souffre de quelques limitations. Ainsi l'algorithme utilisé ne permet pas de colorier un cercle en une seule passe et vous



Le Spectrum se surpasse

TILT-PARADE



Artworx se justifie plus...

devez la rappeler pour remplir la zone « d'ombre » restante. Par ailleurs, on observe certaines anomalies lors du coloriage de cercles concentriques en différentes couleurs.

Après avoir rempli la couronne comprise entre les deux cercles, si vous coloriez le cercle central avec une autre couleur, vous n'obtiendrez qu'un pâté coloré n'ayant vraiment pas la forme d'un cercle !

Pas de panique, la solution existe. Il suffit, au moment de remplir le cercle central, de sélectionner « inverse », de choisir l'encre transparente et le papier de la couleur désirée. Tout se passe alors normalement et vous obtenez bien deux cercles concentriques de couleurs différentes.

Autre limitation de l'option « fill », elle ne permet pas le remplissage avec une trame. Toute une série d'options complémentaires permet d'affiner votre dessin et d'y introduire certains effets. Dans tous les cas, il faut auparavant définir la fenêtre de travail en pointant avec le curseur l'angle inférieur gauche, puis agrandir la fenêtre jusqu'à la taille désirée. Vous pouvez ainsi déplacer des zones de dessins, les recopier, les faire pivoter de quatre-vingt-dix degrés dans le sens horaire, les agrandir ou les rapetisser dans un rapport de deux, et les reproduire en miroir dans les sens horizontal ou vertical.

Cependant toutes ces fonctions souffrent de la même anomalie. Si la zone de dessin à travailler comporte plus de deux couleurs, la transformation réduit obligatoirement ce nombre à deux (celles qui sont en cours au moment de l'opération), ce qui peut se révéler particulièrement gênant dans certains cas. Grâce à la loupe (zoom), vous agrandissez jusqu'à huit fois une zone de votre dessin pour y apporter les retouches fines qui s'imposent.

L'option « grid » est capitale pour le coloriage. Comme vous le savez sans doute, le Spectrum n'accepte que deux couleurs par



par la facilité du travail...

matrice de caractères, une pour l'encre et l'autre pour le papier. « Grid » révèle l'emplacement de ces matrices, ce qui vous permet de dessiner en conséquence pour éviter que lors du coloriage, des couleurs ne viennent baver sur des zones non prévues. Il est tout à fait possible d'inclure du texte à votre dessin, et cela en quatre fontes différentes. Cependant la fonte italique donne de curieux résultats



que par les résultats.

avec certaines lettres minuscules. Les options d'effacement sont complètes : « CLS » vide tout l'écran, « inverse » sert de gomme et surtout « undo » annule toutes les opérations effectuées depuis le dernier appel du menu, excepté en cas d'utilisation de la loupe, ce qui est un peu dommage. Vos images peuvent être sauvegardées sur cassette, microdrive ou drive compatible. On aurait

aimé disposer d'un compacteur pour réduire un peu la place prise par les graphismes.

Un petit programme complémentaire, « gallery », permet de créer un mini-diaporama où les images défilent automatiquement au rythme désiré.

En conclusion Artworx est un programme correct d'aide à la création graphique, d'apprentissage aisé et doté de bonnes potentialités, mais qui montre certaines limitations dans les fonctions les plus évoluées. (K7 The Power House, pour Spectrum.)

Jacques Harbonn

Type _____ aide au dessin
Intérêt _____ 13
Animation _____
Potentialités _____ ★★★★★
Facilité d'utilisation _____ ★★★★★
Prix _____ B

PC/COMPATIBLES

Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator

Ce simulateur de vol, qui brille par sa qualité d'animation, vous initie à la voltige avant de vous laisser voler de vos propres ailes.

Les simulateurs de vol sont des programmes exigeants. Envers les machines d'abord, leur réalisme étant essentiellement conditionné par la vitesse de calcul et la taille de la mémoire. Mais aussi envers les programmeurs, contraints à

des prouesses d'analyse et à des acrobaties algorithmiques, et les utilisateurs tenus de maîtriser un ensemble complexe de commandes. L'évolution des performances des simulateurs de vol sur micro est donc un bon indicateur des

progrès du hard et du soft. La suprématie de *Flight Simulator II* n'est pas une donnée intangible, et nous guetons avec intérêt l'émergence de nouveautés susceptibles de repousser les limites de ces programmes qui sont encore loin d'égaler, il faut le reconnaître, les simulateurs professionnels conçus à coup de millions de francs.

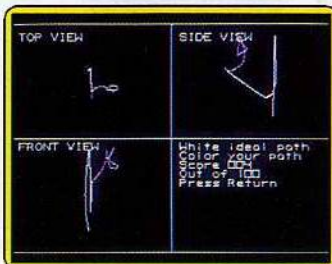
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator ne s'aventure pas vraiment dans l'espace aérien de *Flight Simulator II*. Son univers — un carré de 250 km de côté comportant trois aéroports — ressemble à un mouchoir de poche comparé aux jeux de disquettes qui permettent à *Flight Simulator* de couvrir l'ensemble du territoire des U.S.A. Pourtant, ces limites géographiques ne font pas obstacle à l'accomplissement de brillants vols d'essai ni d'étonnantes acrobaties aériennes, domaine de prédilection de ce simulateur. Le paysage, simple sans être simpliste, est joliment rehaussé par la présence de nombreux volumes — sphères,



Lors de l'atterrissage, surveiller les nombreux instruments de bord.

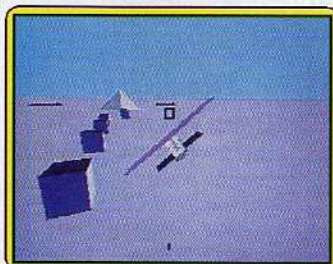
pyramides ou cubes — constituant autant de repères utiles pour une navigation à vue.

L'inévitable sobriété du graphisme imposée par les limites des micros est heureusement compensée par l'efficacité d'une animation superbement mise en valeur par les éléments de relief. Le rendu des perspectives est spectaculaire, une descente en piqué sur les pyramides ou un slalom entre les cubes suffit pour s'en convaincre. Alors que la plupart des simulateurs éprouvent, dans les passages rapides, de sérieuses difficultés à faire coïncider images et mouvements théoriques de l'avion et ne produisent qu'une succession saccadée de vues fixes, *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* parvient à créer l'illusion d'une continuité de mouvement. La rapidité des réactions de l'appareil et sa promptitude à changer d'orientation n'altèrent pas la progressivité des changements de perspective. Si *Chuck Yeager's* se distingue sur ce point de ses principaux concurrents, il n'échappe pas en revanche à un défaut commun aux simulateurs de vol sur

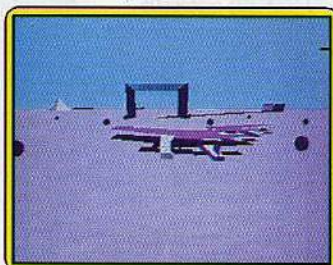


Représentation de la trajectoire.

micro, tous plus ou moins incapables à restituer de façon cohérente la vitesse relative du décor. Le tableau de bord, moins complet que celui de *Flight Simulator*, dispose de tous les instruments nécessaires à la navigation. L'avion se pilote au clavier, au joystick analogique (la prise joystick du PC Amstrad ne vous sera donc d'aucune utilité) ou à la souris. Parmi les nombreuses options proposées par les menus déroulants, nous avons particulièrement apprécié la formation au pilotage. Lors de chacune des neuf leçons, auxquelles on peut assister en observateur avant de se placer aux commandes, les opérations à effectuer sont affichées successive-



Autre point de vue possible.



Course d'avions.

ment à l'écran. Lorsque virages, décollage ou atterrissage sont correctement maîtrisés, on peut s'attaquer aux figures de voltige aérienne, looping, Immelmann ou « huit cubain » par exemple. L'option de vol en formation permet de visualiser dans trois plans

différents la trajectoire décrite lors d'une acrobatie et de la comparer à un tracé idéal. La participation à l'une des cinq compétitions sur parcours imposé est un excellent prélude à l'accomplissement de vols d'essai en solo pour lesquels vous disposez d'une gamme de quatorze appareils, du coucou de la Première Guerre aux plus puissants avions de chasse. Si le tableau de commandes reste identique pour tous les appareils, leurs réactions, leur maniabilité, leurs performances et l'impression de conduite diffèrent sensiblement d'un avion à l'autre. Poussé dans ses derniers retranchements, l'un d'eux se révèle particulièrement instable et dangereux. De toute évidence, nous avons là affaire à un simulateur de haut vol capable de procurer des heures de passion. (Disquette Electronics Arts pour PC et compatibles.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ simulation de vol
Intérêt _____ 18
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ C

UPPER COMPILATION
DE 3 JEUX INÉDITS
EN 1 VOLUME

Les Classiques



Aligner trois diamants sur la banquise n'est pas chose facile ! Les quatre monstres des glaces rôdent à la recherche de nourriture. ATTENTION, vous êtes comestible !



Réussirez-vous à conduire Arnold au milieu des cinq labyrinthes ? La difficulté grandit avec lui, et le temps est contre Vous !



Aux commandes d'une formule 1, vous n'avez qu'un but : GAGNER ! Foncez et doublez tous les attardés. Le danger est partout et toute collision peut vous être mortelle !



VOLUME N° 2

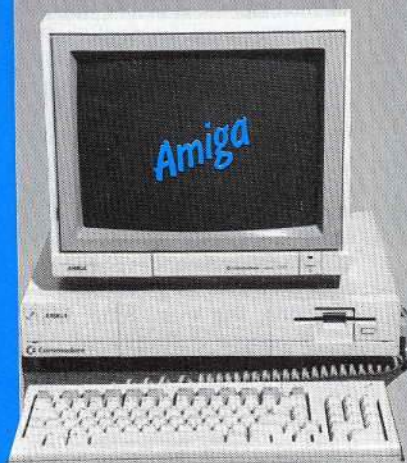
THOMSON K7 ou disquette, AMSTRAD CPC K7 ou disquette, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)

Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel téléphonique

163, AVENUE DES ARTS
93370 MONTFERMEIL
TEL : (1) 43.32.10.92



NOUVEAU
AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur
couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette de jeu
+ 10 disquettes



Logiciels utilitaires

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

Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Lecteur disk 3 1/2 p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F
Tablette graphique	N.C.

JEUX

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

Présents au Festival de la Micro
du 9 au 11 octobre.
Stand E2 E6. Espace Austerlitz

Amstrad 6128
Monochrome
+ 1 manette de jeu
2 390 F

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

Amstrad CPC 464
 Monochrome + 1 manette de jeu
 + 4 jeux
 Crédit: comptant 290 F
 + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 464
 Couleur + 1 manette de jeu
 + 4 jeux
 Crédit: comptant 590 F
 + 12 mensualités de 226,80 F

Périphériques

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

Les Hits Amstrad

Arkanoïd - C/D	89/130 F	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Barbarian	89/125 F	Starglider - C/D	125/170 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Les Dieux de la mer - C/D	125/199 F	Winter Games - C/D	89/125 F
Marche à l'ombre - C/D	155/199 F	World class leaderboard - C/D	99/140 F
Méto cross - C/D	99/140 F	Hit Pack III - C/D	105/145 F
Roarunner - C/D	105/150 F	Gold Hek II - C/D	105/155 F

Nouvelle console SEGA

avec Hang One
 Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

NOUVEAU
Tuner Télévision Pal/Secam,
compatible tous moniteurs,
prise canal Plus (TVA 33,33%) 1 350 F
avec télécommande 1 650 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette
 + Moniteur couleur
 + 1 manette de jeu
 + 6 jeux
 Crédit: comptant 490 F
 + 12 mensualités 290,76 F

NOUVEAU:

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

C 64	1 690 F
C 128	2 290 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	2 790 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur	2 890 F
40 / 80 colonnes	
Voice Master	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5 1/4 les 10	45 F

Les Hits Commodore

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

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. cassette
 + 1 manette
 + 6 jeux
 Crédit: comptant 290 F
 + 12 mensualités 207,40

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect disk 1541
 + 1 cadeau
 Crédit: comptant 590 F
 + 12 mensualités 226,80 F

Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Ace N° 2 - C/D	105/145
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Cauldron II - C	105/160 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 f
Defender of the crowns - D	135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Elite - C/D	115/175 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	95/130 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Light force - C/D	95/135 F
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Last mission - C/D	99/145 F

LeaderBoard - C/D	115/160 F
Leaderboard tournament - C/D	89/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pirate - C/D	165/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	140/175 F
Road runner - C/D	99/145 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
The Pawn - C/D	145/195 F
Tai-Pan - C/D	105/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer C/D	109/NC
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
Worl Class leaderboard - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F

MICROSTORY

ATARI

ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF 5 490 F
+ moniteur monochrome 1425

ATARI 1040 STF 5 990 F
avec moniteur monochrome H.R.
SM 125
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224
livré avec GFA Basic + 10 disquettes 7 490 F

ATARI 520 STF 4 590 F
+ moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 12 logiciels

ATARI 1040 STF 7 290 F
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
+ traitement de texte

ATARI 1040 STF 11 490 F
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 205
+ imprimante citizen 120 D
+ GFA BASIC

NOUVEAU
Venez découvrir les nouveaux ATARI MEGA ST
MEGA ST 2 M 9 450 FHT
avec imprimante Laser 19 950 FHT
MEGA ST 4 M 12 450 FHT
avec imprimante Laser 22 250 FHT

UTILITAIRES

Aegis animator	570 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F
Art director	490 F
Becker texte	750 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F
Calcomat tableur	450 F
Compta Memsoft	1 650 F
Datamat fichier	450 F
DB Man (Dbase III)	1 190 F
Degas Elite	690 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 550 F
Easy Draw	850 F
Emulcom	850 F
Extensor	N.C.
Evolution (trait. texte)	1 950 F
Evolution (sunset)	990 F
First Word + français	950 F

GFA Basic	490 F
GFA compilateur	450 F
Habawriter II	750 F
Lattice - C	990 F
MCC Pascal	790 F
Megamax C	1 690 F
OSS Pascal	710 F
Macro assembleur	490 F
MC Base Memsoft	1 650 F
Platine ST	1 750 F
Profimat ST	495 F
La Solution	2 370 F
Super base	990 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1 890 F
GFA Draft	850 F
GFA Vector	450 F
Publishing Partner	1 650 F
Pro 24 Stenberg	2 450 F

Périphériques

Lecteur Kumana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kumana 5 1/4 p	2 390 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 205	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

JEUX

Altair	280 F
Alternate reality	310 F
Arkanoid	145 F
Artic Fox	310 F
Balance of Power	275 F
Barbarian	220 F
Chess (Psion)	225 F
Crafton et xunk	280 F
Defender of the crown	350 F
Fantasy	310 F
Fantasy II	310 F
Fantasy III	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Goldrunner	225 F
Guild of Thieves	239 F
Hacker II	249 F
Harrier strike mission	370 F
International karate	199 F
Karaté Kid II	205 F
Liberator	165 F
Macadam bumper	270 F
Manoir de Morteville	195 F
Meurtre en série	250 F
Mission Elevator	N.C.
Ninja (Karaté)	145 F
Ogre	350 F
Passagers, du vent (2)	289 F
Pirate	N.C.
Road Runner	225 F
Scenary 7 F.S II	210 F
Scenary 11 F.S II	210 F
SDI	320 F
Sentinel	199 F
Silent service	239 F
Skyfox	330 F
Space quest	370 F
Starfleet	410 F
Starlifter	210 F
Super Cycle	290 F
Tai-Pan	195 F
Tonic Tile	195 F
Tracker	210 F
Turbo GT	190 F
Typhoon	210 F
Ultima III	450 F
Ultima IV	N.C.
Winter Games	290 F
World Games	250 F
Xévius	225 F

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



STAR NL 10 - Version parallèle 2 690 F
Version Commodore 2 790 F



Citizen 120 D
1 990 F



MONITEUR Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...)
1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL)
2 550 F
compatible tous ordinateurs + IBM

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

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

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

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

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

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

DEMANDE DE CRÉDIT

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Silicium-Art

Non, l'écran des micros ne se traite pas comme une toile de tableau !

Certes les Vénus de Botticelli utilisées et réutilisées pour les démonstrations font croire que le « Silicium Art » vaut la peinture à l'huile.

Mais l'évolution des logiciels tend à diversifier les moyens du graphisme sur micro et à les éloigner du dessin classique. Voici l'état de l'art 1987. A vos souris !

LE LUXE SE DÉMOCRATISE

Depuis le numéro 36 de *Tilt* qui présentait, voici un an les meilleurs logiciels de création graphique disponibles, l'informatique graphique sur micro ordinateurs a exploré essentiellement trois directions.

D'abord la mise en circulation pour une large gamme de machines, de logiciels de très bonne qualité, si du moins on la met en rapport avec leur prix décent et la qualité propre du matériel sur lesquels ils tournent. Les logiciels établis se maintiennent et s'améliorent du fait de la diffusion de nouvelles versions qui utilisent de mieux en mieux les possibilités des machines et restent agréables à manipuler : les outils graphiques, les austères traitements de textes et logiciels professionnels, ou les langages de programmation vivent et évoluent. C'est surtout vrai sur les machines dotées d'excellentes capacités graphiques et de programmes qui les utilisent correctement. Deuxièmement, des logiciels graphiques répondent aux besoins de la manipulation d'objets en 3D, là encore pour un éventail de machines élargi aux plus ludiques.

Troisièmement, d'autres programmes sont conçus pour préparer une impression de qualité de haute ou très haute définition. Par nature ce type de logiciels est réservé aux machines susceptibles de piloter un vrai processus de « Publication Assistée par Ordinateur » et disposant d'un écran de qualité. Aujourd'hui confiés sur les *Macintosh* et les stations de PAO, ces logiciels demain tourneront sur les *PC*, *PS* et compatibles.



La soustraction des couleurs associée au déplacement de fenêtres : original et utile.



Pour la haute qualité il faut travailler avec une forte loupe : d'emblée déroutant.

Advanced OCP Art Studio (Amstrad):

cette version améliorée d'OCP Art Studio s'approche des limites de la machine. Elle consomme déjà trop de mémoire pour les *CPC 464* et *664*, à moins d'adjoindre l'extension *DK'tronics* de 64Ko de RAM. Et, puisque le confort d'utilisation exige une souris, l'usage du logiciel sur un *464* requiert une installation qui fera ressembler votre table à un labo d'électronique. Le programme sait utiliser les trois modes du *CPC*. Il dispose de riches fonctions comparables à ce qu'offrent les meilleurs programmes sur *Amiga*. A chaque point de l'écran sont associées deux couleurs, choisies dans une palette de seize, plus la transparence, la couleur de premier plan et celle d'arrière-



fond. La couleur du fond est celle des crayons, celle qui apparaît en vidant une fenêtre. La couleur de premier plan est établie par les brosses, par les fonctions de remplissage. Seize tailles de crayons, huit types de « spray », c'est-à-dire d'atomiseurs ou aérosols, la possibilité d'utiliser des motifs en guise de brosse, un éditeur de motifs très complet totalisent un ensemble de capacités qui dépasse les autres programmes tournant sur la même machine. Les fenêtres et leurs transformations témoignent d'un louable souci des utilisateurs. De toutes tailles elles changent d'échelle et de forme. Leur puissance dépasse de

Deux versions de *Advanced OCP Art Studio* sont annoncées, l'une sur *Commodore 64* l'autre sur *ST*. Nous n'avons pu encore les voir au moment du bouclage. Si la plus performante devrait être celle sur *ST*, la plus passionnante sera sans doute celle tournant sur *C 64* en raison des difficultés immenses que rencontrent les programmeurs à traduire de si hautes ambitions sur cette machine.

De Luxe Paint II : l'utilisation d'un *Amiga* seulement comme machine graphique se justifie à condition de l'utiliser avec les deux logiciels *De Luxe Paint II* ou *Aegis Image*.

fournie. Les fonctions de « masquage » et de « stencil », c'est-à-dire de jeu avec les formes et les zones transparentes, celles d'ombrage des couleurs, sont développées. Le mode texte devient plus important, sans se substituer à un traitement de texte ni à la PAO.

ArtScribe ST : le programme de Magister Software offre des possibilités comparables à celles des autres programmes sur *ST*. Acceptant les transferts avec les formats *Degas* et *Néochrome*, *ArtScribe* participe d'un espace graphique du *ST* qui rend intéressante l'utilisation, pour une seule image, ▶



Hélas, la spectaculaire fonction de clignotement des couleurs passe mal sur papier.

beaucoup les capacités utiles de la machine, puisque le manque de résolution de l'écran des *CPC* conduira à faire de vos transformations les plus hardies des mosaïques abstraites éventuellement fort jolies mais d'où l'intention originelle aura été tuée par la rugosité d'énormes pixels.

Un peu d'ingéniosité dans l'utilisation des fenêtres avec une palette modifiée par soustraction de couleurs devrait permettre de séparer certains objets de leur fond avant de les redéposer ailleurs.

Les jeux de caractères redéfinissables, comme la présence de vingt-cinq niveaux de gris grâce à autant de trames, créent des possibilités rudimentaires d'insertion de texte, rudimentaires comparées aux possibilités en couleur bien sûr.



Les limites de l'Amiga ne sont sans doute pas encore atteintes. (Dessins J.-L. Vidal)

Parmi les plus chers des programmes de micro-loisir (plus de mille francs chacun), ils restent les meilleurs logiciels graphiques disponibles sur micros, talonnés par le peloton des meilleurs logiciels graphiques destinés au *ST*. *De Luxe Paint II* constitue une extension des capacités de *Deluxe Paint*. Le traitement des fenêtres par perspective est introduit, les fonctions de mélanges de couleurs, rendues nécessaires sur certaines machines à palette limitée pour « ruser » avec la pauvreté viennent ici en supplément d'une palette



Finis les palettes qui coulent, la toile qui s'écaille !

des instruments présents dans des logiciels distincts. **ArtScribe** est né sous le signe de l'abondance de motifs : tout d'abord trente-six unicolores, trente-six multicolores et redéfinissables, possibilité de capturer une partie de l'écran comme motif. L'aérographe combine trois tailles et trois vitesses de pulvérisation. Il projette d'ailleurs aussi bien des motifs que des couleurs unies. Abondance encore d'images en mémoire, jusqu'à cinq simultanément entre lesquelles vous pourrez aisément transporter les fenêtres. Il est prévu de les repositionner en faisant appel aux opérations logiques « xor », « and » et « or ». Vérifiez auparavant avec des palettes, le résultat n'a rien d'intuitif ! **ArtScribe** possède des fonctions qui lui sont spécifiques sans qu'il soit possible de le décréter supérieur à tous les autres logiciels dans l'ensemble des domaines. L'utilisation est un peu lente et le compacteur d'images n'est pas intégré au logiciel. Les transformations des formes des fenêtres sont plus limitées que dans **Art Director**. **Art Scribe** tient son rang dans le groupe fourni des logiciels graphiques de bonne qualité sur les ST.

Art Director : (de Mirrorsoft) constitue sans doute le plus riche en potentialités des programmes graphiques sur ST. Il convertit les images *Degas* et *Néochrome* et offre toutes les fonctions graphiques classiques. Certaines évoquent les logiciels de dessin : affichage des coordonnées du curseur, choix de sa vitesse de déplacement, zoom très puissant (jusqu'à un agrandissement par seize).



Etranges fenêtres qui modifient non seulement l'orientation, mais les couleurs.

Originales et spectaculaires, les fonctions de traitement des fenêtres arrivent à déformer celles-ci en hauteur, en largeur, suivant un axe de courbure horizontal et vertical, ou selon une représentation en perspective. L'insertion des caractères, au besoin redéfinissables est possible ainsi qu'un semblant d'animation.

Son défaut, corollaire obligé de sa richesse, est son caractère touffu entre les menus et sous-menus et les explications en anglais du manuel. C'est une incitation à l'étudier en détail, pas à laisser passer l'occasion d'utiliser un logiciel fascinant !

Artworx Spectrum. How To Get The Most Out Of Your Computer : ce programme est traité, hors dossier dans « Tilt Parade » de ce même numéro. Son existence

démontre qu'il est toujours possible de programmer une machine, serait-elle limitée dans ses capacités matérielles.



La perspective modifie à la fois la taille, la forme et l'orientation de l'image.

Vidcom 64. How To Get The Most Out Of Your Computer : est un logiciel graphique sur *Commodore 64* qui, vendu avec le programme *Ultrakit* est diffusé par l'éditeur britannique *The Power House* sous le nom de « How to get le most out of your computer » (comment tirer le meilleur parti de votre ordinateur). Au fait : *Vidcom 64* est un bon programme qui utilise au mieux les particularités graphiques du *C64*. Comme quoi

Les programmes gra

Ils permettent des réalisations fort esthétiques malgré leur relative simplicité de principe. Leur caractéristique essentielle est de gérer des pixels colorés définis par leurs coordonnées sur l'écran sans s'occuper des figures qu'ils dessinent. Toute l'information d'une image est visible sur l'écran ou presque. L'image obtenue forme un ensemble que chaque étape du travail modifie irréversiblement. Un remord, le désir d'annuler une opération doit être immédiat, par la touche « undo », ou doit intervenir avant la validation, avant d'avoir déposé quelque part le contenu d'une fenêtre, avant d'avoir fixé le cercle ou le rectangle créé par le générateur de formes. Une fois lâchée, la figure ne se récupère pas. Si le programme sait ce qu'est un cercle, calcule ses coordonnées et son diamètre c'est seulement le temps d'une opération, s'il déforme une ligne, c'est avant de la fixer, et une fois celle-ci fixée, le programme ne gèrera plus que des pixels. Les programmes obtiennent leurs effets les plus spectaculaires en appliquant des traitements homogènes à des zones de l'écran. Délimitées par la création d'une fenêtre celles-ci peuvent se voir infliger les mutations les plus perturbantes. Si leur transport d'un point à l'autre de l'écran relève de l'enfance de l'art, la zone peut subir une rotation (au moins selon l'axe vertical et selon l'axe horizontal), elle peut subir des déformations variées en respectant les proportions ou sans les respecter, voire sans respecter les angles (et voici la porte grande ouverte aux effets de perspective) et summun du raffinement, subir des déformations en courbures. Le contenu d'une fenêtre prendra une toute autre allure en

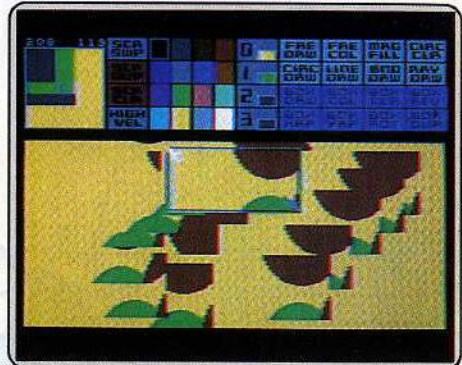




Ici soit la forme, soit la taille, soit l'orientation sont affectées.



Une fenêtre ovale, une autre qui se replie : à gauche la bouche est inversée, pas les yeux.



Loupe permanente, menu baladeur, fenêtres sophistiquées : fonctions évoluées de Vidcom.

L'Amiga et le ST ne monopolisent pas les nouveaux programmes graphiques. Soyons francs, l'ingéniosité des programmeurs ne fera jamais sauter les lourdes limites du matériel. Les résultats ne sont pas à la hauteur de la facilité d'emploi et de la richesse des fonctions proposées. Dès le chargement, il faut choisir entre les deux modes graphiques du C 64. Puis vient la première surprise : la zone du menu fuit

graphiques classiques

cas d'opération sur les couleurs, soit par soustraction de certaines teintes parmi celles présentes dans la fenêtre, soit par opération entre la fenêtre et le fond auquel elle se superpose. En fait entre chaque pixel du premier plan et le pixel du fond de mêmes coordonnées.

Le remplissage d'une zone par une couleur nouvelle peut en toute logique se produire comme résultat de deux démarches différentes : soit par le remplacement en bloc d'une couleur par une autre, en manipulant la palette, ce qui substitue sur l'écran à tous les pixels d'une couleur, les pixels d'une autre couleur, même dans deux zones séparées. Soit encore par la fonction de remplissage qui remplace une couleur par une autre, à partir de l'emplacement du curseur et en procédant par proximité. Le gros inconvénient tient au caractère mécanique de la manœuvre incapable de considérer une trame déjà déposée comme un fond à remplir de façon homogène : les opérations de remplissage rendent peu à peu illisible des écrans ou des lignes et des figures ont comme « couleur » une trame. La gestion des trames s'effectue avec la plus extrême prudence, le remplissage par une trame d'une forme complexe ou, pire le remplissage par une trame d'une zone au moins partiellement délimitée par une autre trame sont susceptibles de donner l'imprévisibles résultats. Les fonctions, « loupe » ou « zoom » ont une puissance de grossissement limitée car elles agrandissent très scrupuleusement une zone de l'écran, transformant les pixels en de gigantesques carrés. Les plus douces courbes se transforment en dallages grossiers et anguleux.

le curseur, se réfugiant en haut ou en bas de l'écran pour laisser toujours libre le maximum d'espace aux alentours du curseur. Une loupe fonctionne en permanence, assez primitive, mais elle suffit pour contrôler le travail au pixel près. La manipulation des fenêtres et des gommes n'atteint son efficacité maximale qu'en tenant compte en permanence de la superposition d'une couleur de fond et d'une couleur de premier plan pour chaque coordonnée de l'écran. Faute de quoi l'effet d'une commande unique, gomme promenée sur l'écran ou déplacement de fenêtre, fera apparaître des motifs ou détails sous jacents.

Un sentiment de malaise provient cependant du contraste entre un logiciel très élaboré et ma foi fort agréable à explorer et la modestie des résultats obtenus. La facilité d'utilisation mérite d'être soulignée.

Design Lab (de Suncom) : le logiciel n'est utilisable qu'avec la palette graphique Suncom sur C 64.

Une fois la tablette branchée sur le port joystick et le logiciel chargé, apparaît un écran entièrement entouré d'icônes. La facilité de manipulation fait vite sentir que les limites ne sont pas tant dans le logiciel que dans la machine.

Le lecteur de disquettes se commande facilement quand le programme tourne, il sera toujours temps de formater une disquette pour y sauvegarder les images. Si les générateurs de formes (rectangles et ovales) ne méritent pas de commentaires, la fonction de contrôle des couleurs permet de composer des teintes intermédiaires par mélange de couleurs pures. Cette ruse donne l'impression d'élargir la palette, mais la résolution de l'écran d'un C 64 est trop faible pour qu'un tel mélange semble homogène, à moins de choisir deux couleurs suffisamment proches. Le mélange du blanc et du rouge ne donne une couleur rose qu'utilisé en surfaces assez vastes, employé pour des tracés cela crée une ligne pointillée de la couleur la plus vive par rapport au fond. Et dans des

formes complexes l'effet de dallage est trop apparent. La palette donne la liberté essentielle du tracé à main levée : mais attention la palette est active tant que le bouton « do » est maintenu enfoncé. Le dessin demande un peu d'habitude pour éviter d'inélegants fils entre vos figures. En revanche, la palette se repère en coordonnées absolues, elle établit une correspondance entre sa surface et la surface de l'écran, ce qu'on peut trouver plus commode qu'une souris qui note seulement les déplacements relatifs par rapport aux mouvements qu'elle a subis en glissant. Comme en fait les machines dotées d'une souris bénéficient d'une résolution bien





Ayez de la résolution pour votre écran !

bien supérieure à celle du C 64 et que d'autre part une palette très simple comme celle de Suncom fait sautiller le curseur bien plus vigoureusement que le mouvement de la main avec le stylet ne l'indique, ces différences ne jouent pas nettement en faveur de la palette graphique. Bon point notable : la loupe autorise le travail au pixel près. Son déplacement sur la surface de l'écran, « tirée » par les déplacements du stylet est un peu laborieux.

Il est possible de constituer des bibliothèques de « formes » c'est à dire de dessins

au trait, de fenêtres et d'écrans. Plusieurs polices de caractères permettent d'insérer du texte dans les graphismes. Il est possible de récupérer des fichiers, des images provenant du programme Koala Pad et un programme présent sur la disquette pourra insérer des images du Design Lab dans vos programmes en basic.

phismes. Il est possible de récupérer des fichiers, des images provenant du programme Koala Pad et un programme présent sur la disquette pourra insérer des images du Design Lab dans vos programmes en basic.

AMX Art sur CPC : aucune comparaison n'est possible entre AMX art et OCP Advanced Art Studio car AMX Art n'utilise que le mode quatre couleurs des CPC et impose des résultats proches de la gravure et imprimables. AMX Art ne fonctionne qu'avec la souris AMX.

Au chargement apparaît un écran relativement dégagé : une barre de menus dérou-

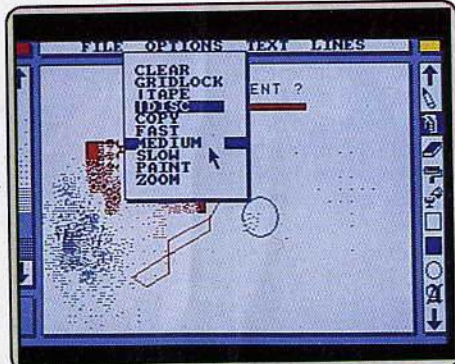
lants en haut, deux colonnes qui glissent verticalement encadrent la zone de dessin. Celle de gauche porte des motifs (trente-deux différents dont sept sont affichés), celle de droite est couverte d'icônes. Quatre couleurs sont simultanément affichables à l'écran, il est possible de les choisir parmi celles que sait afficher l'écran des CPC. Blanc, noir et deux couleurs pures feront particulièrement l'affaire. Le « pas » de déplacement de la souris peut varier de 1 à 16 pixels. La valeur par défaut est un, c'est celle qui donne la meilleure précision. Les fonctions de crayon et pinceau respectent un grand classicisme, la fonction « pistolage » (aérosol, atomiseur) se conjugue avec deux densités de vaporisation, toutes les formes de brosse et tous les motifs disponibles. C'est par un emploi intelligent de cette fonction que le logiciel saura rendre des motifs légers, ou évoquera la transparence malgré une prédilection pour les formes anguleuses aux contours nets. Le générateur de formes présente l'originalité d'indiquer la taille des cercles en cours de formation par celle d'un carré. Il est possible de jouer sur l'épaisseur et le motif des contours des formes créées.

La fonction fenêtre reste très primitive. AMX Art séduit par sa facilité d'emploi, la netteté des résultats obtenus, parce qu'un programme annexe est un éditeur de motifs performant, et qu'un autre est un éditeur d'icônes. (En fait AMX Art qui est doté d'un manuel clair et en français écrit « symbole graphique », alors que le mot n'est plus seulement réservé aux images religieuses).

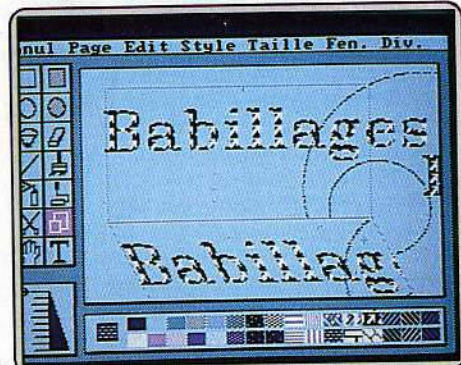
PC Paintbrush (de Zsoft) : vieux programme toujours agréable à utiliser car il dote les PC de capacités graphiques minimales, dont il permet d'imprimer les résultats en toute simplicité. La prise en main est immédiate et vingt minutes d'exploration des fonctions vous feront connaître l'essentiel des possibilités du logiciel. Quoiqu'adaptable à toutes sortes de souris et joysticks, la conception de PC Paintbrush en autorise l'utilisation avec le seul clavier. Les fonctions se commandent par le menu



Disposition originale du menu, la couleur utilisée est un mélange de vert et de jaune.

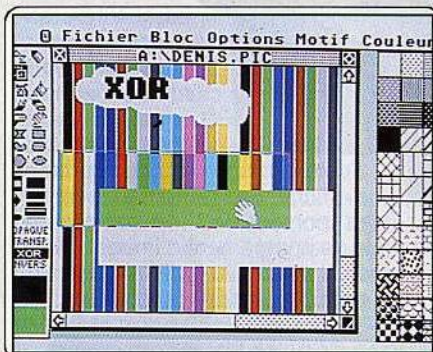
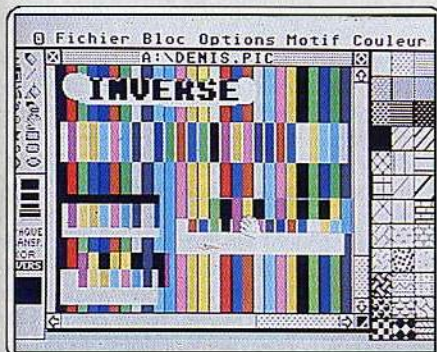
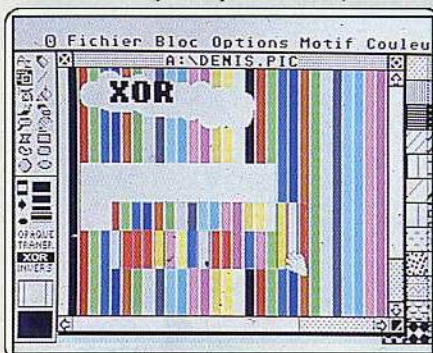
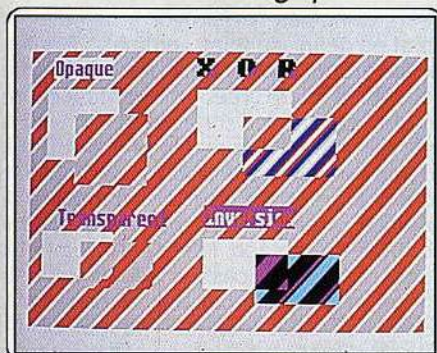


Les menus à droite et à gauche se déroulent pour offrir d'autres icônes d'AMX Art.



Facile alliance des fonctions : texte, trame, fenêtre, inclinaison avec PC Paintbrush.

Fonctions logiques sur les couleurs (Pluspaint ST)



En haut, chaque fenêtre a subi le même déplacement, selon l'un des quatre modes possibles. En bas le mode inverse si l'on laisse la fenêtre en place ou si on la bouge.

Le mode « XOR » produit des résultats différents selon la couleur du deuxième plan et selon les couleurs que l'on superpose. Il semble vraiment difficile à maîtriser.

d'icônes latéral et la barre supérieure de menus déroulants. Les touches F9 et F10 déclenchent et valident les fonctions.

L'utilisation en couleur n'apporte pas grand-chose du point de vue esthétique, mais peut se révéler utile pour la clarté de figures ou de schémas. Le logiciel n'a pas de palette et considère les couleurs différentes comme des trames particulières.

Le programme trace trois quadrillages de points à des échelles différentes, pour faciliter la mise au point de graphiques. Une dizaine d'épaisseurs de trait sont disponibles pour le tracé libre comme pour les formes circulaires ou rectangulaires. Une fonction de soustraction promène une fenêtre et élimine tout pixel dont la couleur est la même au premier plan et au fond.

Les fenêtres figurent au nombre des fonctions les plus élaborées du logiciel : elles ajoutent aux classiques déplacements et duplications de zones de l'écran, les bascules selon un axe vertical ou horizontal, les bascules de couleur (opération qui remplace chaque couleur par une couleur opposée) et les modifications de taille et les inclinaisons. Et comme, de plus, les caractères sont tracés en utilisant des encres qui peuvent elles-mêmes être des trames, il est facile d'obtenir des effets très spectaculaires, en particulier les effets d'ombres, de symétrie, de déformations.

Un vaste choix potentiel de polices de caractères se conjugue avec des tailles allant de dix-sept à cent quatre-vingt un points.

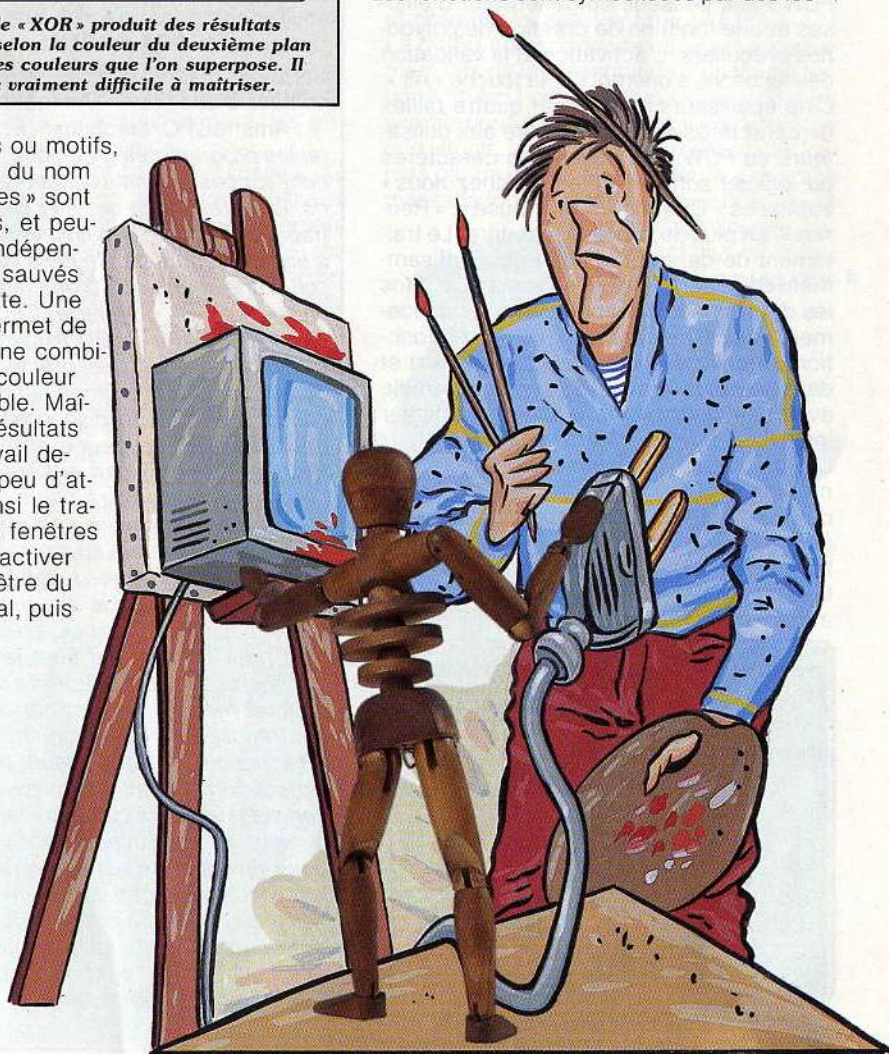
Les trames ou motifs, appelés ici du nom de « modèles » sont modifiables, et peuvent être indépendamment sauvegardés sur disquette. Une fonction permet de chercher une combinaison de couleur jolie ou lisible. Maîtriser les résultats de son travail demande un peu d'attention. Ainsi le travail sur les fenêtres suppose d'activer l'icône fenêtre du menu latéral, puis

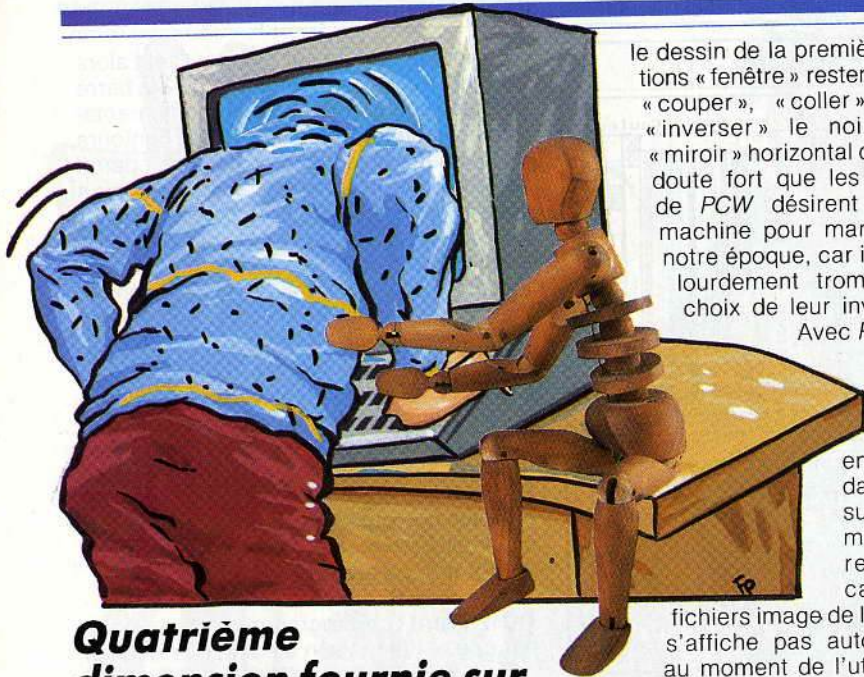
de tracer la fenêtre sur l'écran. C'est alors qu'il faut activer le menu fenêtre de la barre de menu supérieure (ce qui fera momentanément disparaître de l'écran les contours de la fenêtre sélectionnée) et choisir parmi les effets de la fenêtre celui ou ceux qui vous intéressent. Vous devrez repositionner le curseur sur l'écran pour, par exemple, définir la forme de la fenêtre agrandie ou inclinée. Puis commander l'exécution de l'ordre (pour voir l'effet obtenu) et valider (pour que l'effet soit définitif).

Outre sa maniabilité et ses capacités intéressantes quoique limitées, ce programme offre l'originalité de ne pas dépendre d'un autre logiciel (comme Windows), ou d'un matériel (souris ou table traçante). Car les PC n'ont pas été conçus pour le graphisme, pas plus que pour la musique. Tout au plus savent-ils piloter des matériels plus performants et plus chers.

PCW Paint : ce programme, mis au point par une petite maison d'édition de Rennes est une adaptation sur PCW du PC Paint qui tourne sur IBM et compatibles. Même clarté et simplicité d'utilisation, le programme étant hélas beaucoup moins puissant sur PCW que sur les compatibles IBM.

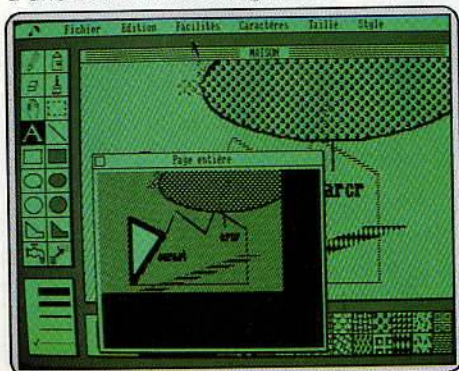
Les fonctions sont symbolisées par des icô-





Quatrième dimension fournie sur le temps de l'artiste

nes d'un menu latéral ou sont désignées par le menu déroulant supérieur. PCW Paint possède un générateur d'ellipses et une fonction de création de polygones irréguliers. L'activation et la validation des fonctions s'opèrent par la touche « Alt ». Cinq épaisseurs de traits et quatre tailles de caractères devraient suffire aux utilisateurs de PCW. Les polices de caractères du logiciel sonnent « bien de chez nous » baptisées « Orléans », « Mulhouse », « Rennes », en plus de la police standard. Le traitement de caractères n'est pas suffisamment développé, ce qui se remarque dans les détails (la taille du curseur d'emplacement des caractères ne varie pas en fonction de celle des caractères à rentrer) et dans les plus graves : le logiciel semble avoir beaucoup de mal à suivre et afficher les caractères un peu grands. Les trente-deux trames ne sont pas redéfinissables. Elles ne peuvent servir à tracer des caractères. Le programme dispose de deux fonctions distinctes d'utilisation des trames : une est un remplissage classique, la seconde permet de substituer une trame à une autre sans être gêné ou stoppé par



Difficile de faire du grand art sur PCW. Pleine page utile pour préparer l'impression.

le dessin de la première. Les fonctions « fenêtre » restent classiques : « couper », « coller », « effacer », « inverser » le noir en blanc, « miroir » horizontal ou vertical. Je doute fort que les possesseurs de PCW désirent utiliser leur machine pour marquer l'art de notre époque, car ils se seraient lourdement trompés dans le choix de leur investissement.

Avec PCW Paint, ils pourront sortir des graphismes en qualité standard ou soignée sur leur imprimante. Dernière remarque : le catalogue des

fichiers image de la disquette ne s'affiche pas automatiquement au moment de l'utilisation de la commande de chargement d'image : il faut avoir pensé à utiliser la fonction « catalogue » et à noter le nom des images intéressantes.

Les souris

Certaines machines disposent en version de base d'une souris : Amiga, Atari, TO9 +, Amstrad PC, Macintosh. Et en général les programmes graphiques qui tournent sur ces machines acceptent la souris. D'autres machines ne consentent à tracer une courbe à main levée que suite à une procédure périlleuse d'installation soit d'une souris, soit d'une tablette graphique. Le C 64, comme les CPC ou nombre de compatibles IBM exigent, afin de tracer les arabesques gracieuses germées dans votre imagination fertile l'achat d'un matériel dispendieux à compatibilité aléatoire. Leur examen détaillé fera un dossier à part entière.

Faute de souris ou de tablette graphique les splendeurs prévues perdront en souplesse et en légèreté au moment du passage par le clavier, ses touches de fonction et ses flèches de direction.

L'utilisation d'un joystick, plus satisfaisant pour la main qui tient la manette comme un pinceau, heurtera votre vue pour les mêmes raisons : hors des courbes régulières et préprogrammées par les fonctions de générateurs de formes vous pourrez tracer horizontalement, verticalement ou à quarante-cinq degrés, à moins de vous initier aux charmes du point par point, c'est-à-dire manier les pixels selon la technique multi-millénaire de la mosaïque. Ce procédé ne limite en rien la qualité potentielle de vos travaux mais augmente considérablement le ratio temps passé/résultats.

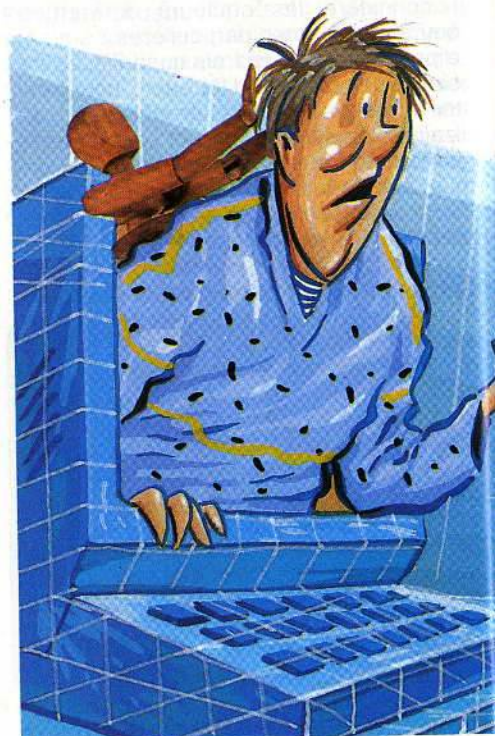
LES MERVEILLES DU 3D

Leurs principes reviennent à calculer un objet en définissant les sommets, à calculer les arêtes pour obtenir une représentation filaire puis créer et éventuellement colorer, éclairer les surfaces et enfin visualiser l'image à l'écran : filaire et habillage, zooms et vitesse des calculs. Ces logiciels sont nombreux sur les PC, à la mesure de la place prise par ces machines dans le contrôle, le pilotage, la mise au point et la conception de processus industriels. Leur intérêt ne se limite pas aux études, par la liaison aux tables traçantes, pour établir les plans, voire par la liaison aux robots et automates qui conçoivent formes et maquettes.

Vectoria 3D : très rapide et simple à utiliser, le programme se pilote avec la souris Microsoft ou compatible et la souris Amstrad comme avec le clavier.

L'écran de travail brille par sa simplicité : quatre zones pour la vue de face, de côté, de dessus (trois zones appelées « fenêtres de création ») et en perspective dans la « fenêtre de visualisation ». Ces quatre fenêtres sont bordées par une zone verticale de menu à droite de l'écran. Neuf cases sont destinées au choix des fonctions, six de ces fonctions commandent respectivement un menu dont certains donnent accès à des sous-menus. Une autre case est partagée entre deux flèches qui permettent d'augmenter et de diminuer toutes sortes de valeurs affichées dans la case valeur qui contient une indication numérique du facteur de zoom ou de l'angle de rotation d'un objet, selon la fonction activée.

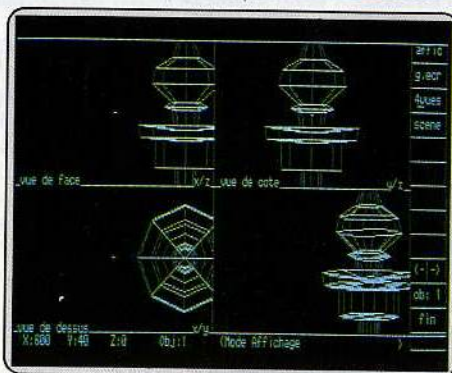
C'est dans la conception du contrôle de valeurs numériques importantes par un cliquage sur des flèches que réside le défaut



principal du logiciel : le zoom devient très lent. Pour obtenir des modifications d'échelle importantes il faut subir l'affichage de toutes les dimensions intermédiaires. La détermination d'une valeur numérique permettrait d'éviter de longs calculs. C'est d'autant plus dommage que la simplicité d'emploi du logiciel est remarquable. Création de points, de rectangles, d'ellipses, de polygones dépendent du menu « création » : vous tracez le profil de l'objet qu'il faut ensuite fixer en profondeur. Puis la fonction « élévation » donne du volume au carré en le transformant en cube ou en parallélépipède, au cercle en le transformant en cylindre, à moins que la fonction « joint » ne joigne les sommets de deux rectangles ou le bord de deux ellipses pour obtenir des volumes moins réguliers. La fonction « révolution » crée des volumes circulaires en faisant pivoter des profils dans l'espace un certain nombre de fois et pour une valeur de rotation totale allant de 1 à 360 degrés.

On peut créer des arêtes supplémentaires entre des sommets et supprimer des points. La sélection de points existants à l'aide du curseur n'oblige pas à se souvenir de leurs coordonnées précises : il suffit de poser le curseur près d'un point pour qu'il soit attiré par lui. Les sommets désignés correspondent donc exactement aux sommets calculés. Pour obtenir des objets complexes *Vectoria* travaille sur des objets simples qui seront ensuite assemblés.

Un objet sera travaillé dans sa substance par les commandes de déformation élastiques, qui l'étireront selon un de ses axes, hélas à l'aide des commandes par flèches trop lentes. Il sera bougé : transformé



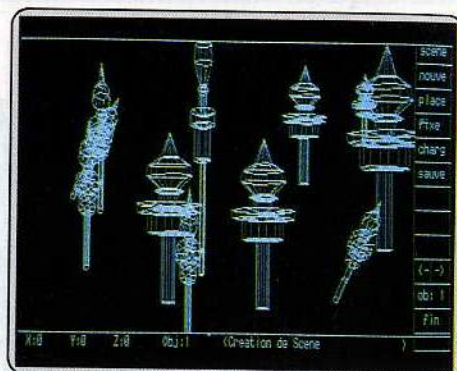
Les fenêtres de travail pour mettre au point chaque objet, vont laisser la place à...

en son image miroir, déplacé dans l'espace des coordonnées.

L'optimisation, utile avant les sauvegardes, compacte la base de données en supprimant les éléments inutiles, car faisant double emploi, que votre travail aura inévitablement généré.

La visualisation de l'objet, soit dans la quatrième fenêtre, soit en mode plein écran s'effectuera selon l'angle choisi, et à l'échelle voulue. Re-hélas, si vous tenez absolument à visualiser un objet à des échelles très différentes, ce que la taille de l'espace de travail de *Vectoria* permet, munissez-vous de « A la recherche du temps perdu ». Car pendant que le programme recalculera tous les points de votre objet pour tous les grossissements intermédiaires, vous aurez le loisir d'explorer les milliers de pages de l'œuvre.

Maintenant, place à l'option « scène » qui permet de placer plusieurs objets créés séparément dans le même espace, ou de copier le même objet à des échelles et sous des angles différents, voire avec des déformations. De cette option peuvent résulter des scènes très spectaculaires. Ce logiciel à multiples fonctions, laisse la possibilité d'apprendre par tâtonnements, aidé par une notice sommaire en français. On voit en effet très bien quel est le résultat



l'écran d'une « scène » pour les multiplier, déformer, unir, regarder sous tous les angles.

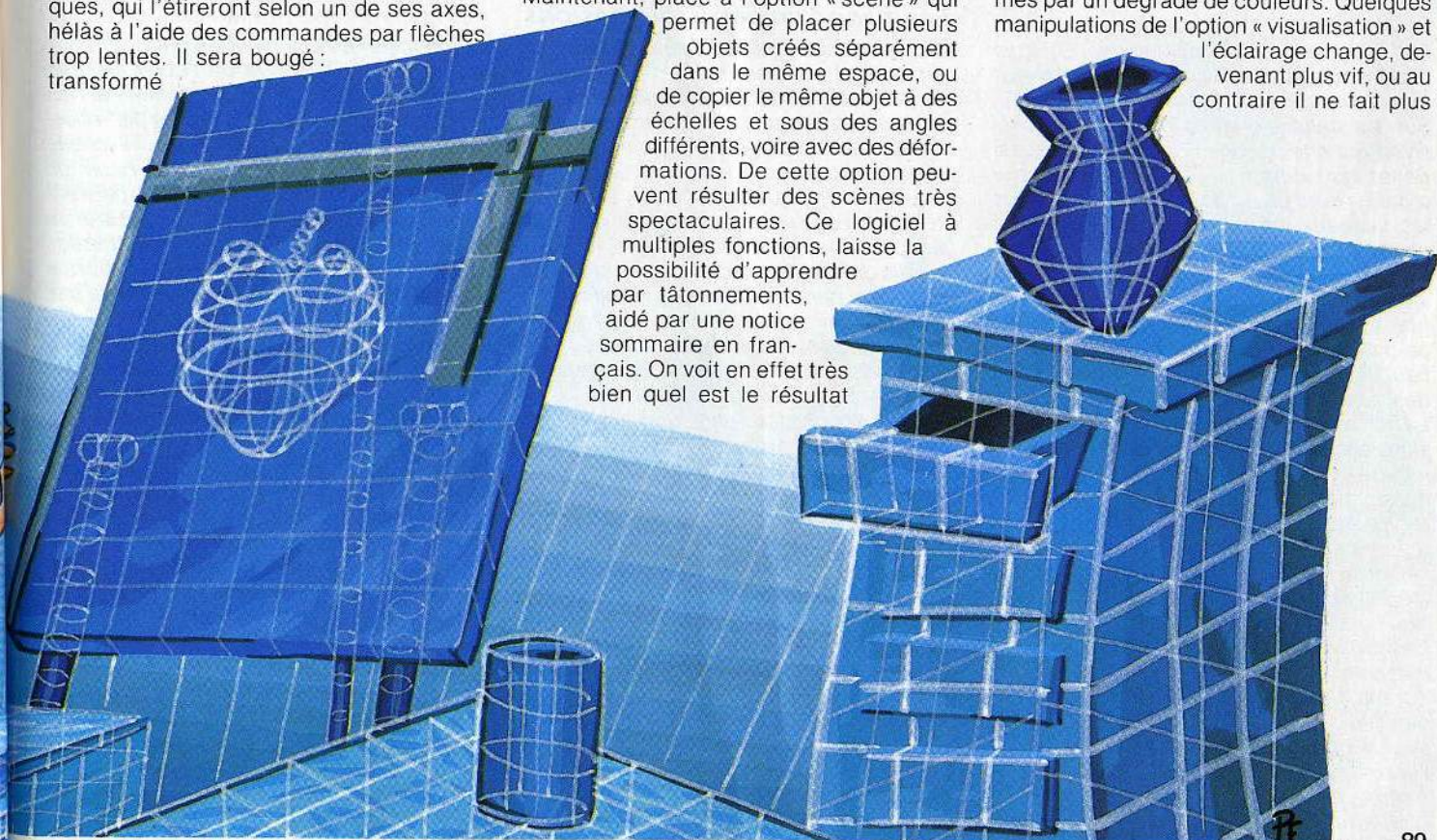
des fonctions, le pilotage par le curseur donne plus que dans d'autres programmes en 3D l'impression de manipuler des objets physiques et non celle d'établir des plans.

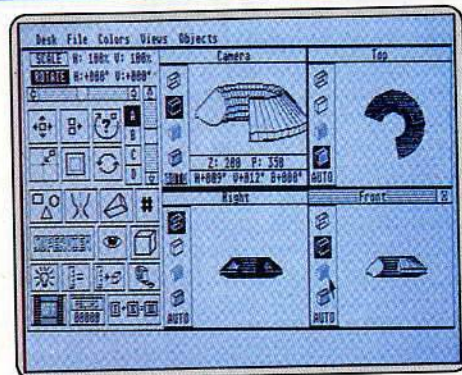
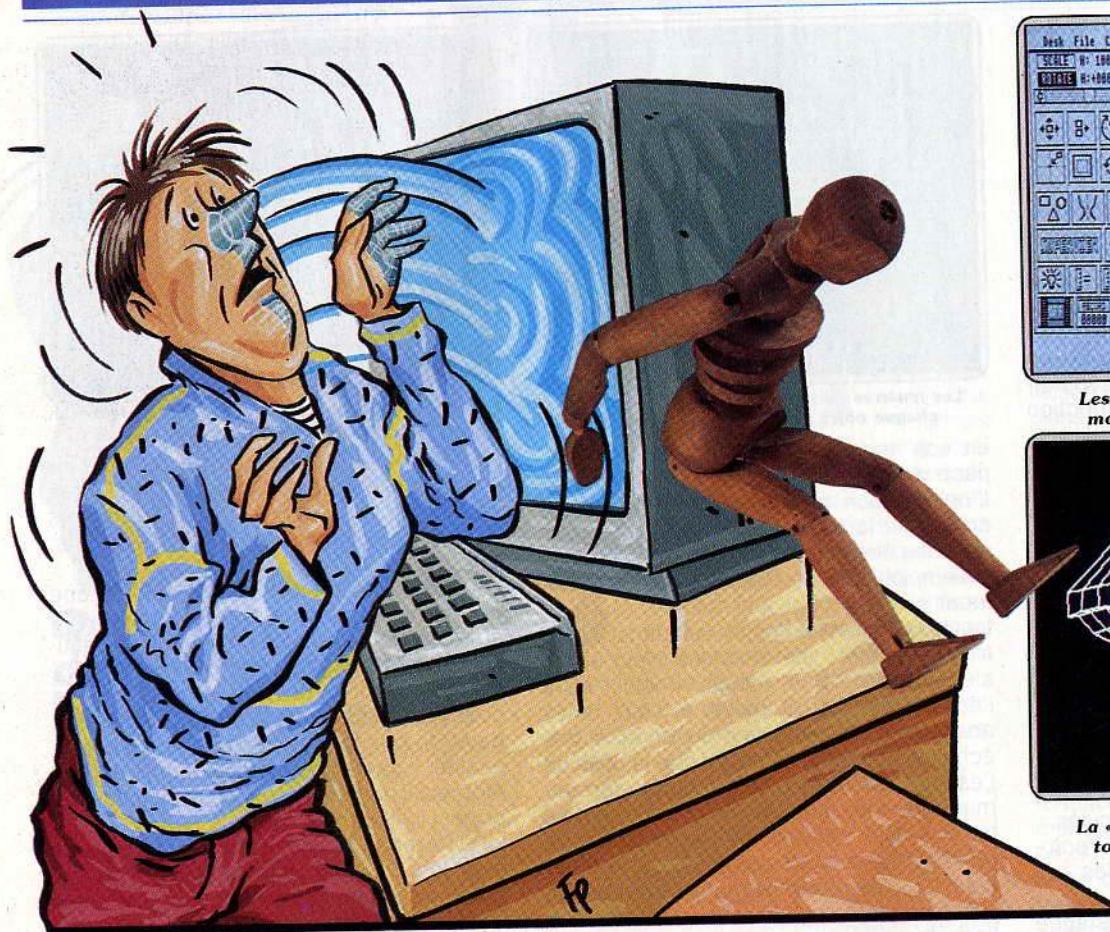
CAD 3D : (seconde version) : plus qu'une deuxième version, c'est carrément une autre version, avec des présentations beaucoup plus graphiques.

CAD 3D était le premier programme de conception en 3D à bénéficier simultanément de prix faibles et d'une aussi bonne qualité, il garde des atouts spectaculaires. Ainsi est-il nettement plus riche en fonctions et possibilités que *Vectoria* sur PC.

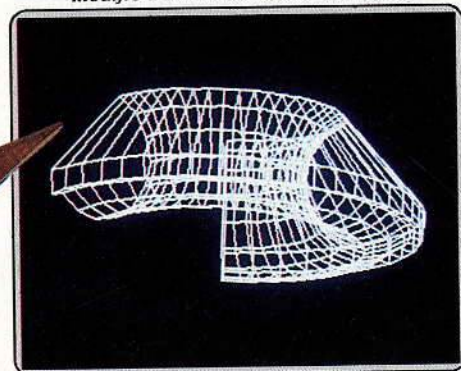
La différence se manifeste spectaculairement lors de la présentation d'un travail terminé, avec l'option « Superview » : l'objet semble posé dans le moniteur comme dans une vitrine. L'éclairage fait ressortir les formes par un dégradé de couleurs. Quelques manipulations de l'option « visualisation » et

l'éclairage change, devenant plus vif, ou au contraire il ne fait plus





Les écrans de travail. Un tore, au profil modifié a subi une rotation partielle.



La « supervue » dans le mode qui montre tous les vecteurs semble surchargée.

Les programmes de conception en trois dimensions ont été élaborés pour et par des ingénieurs dans l'industrie.

Sur des stations graphiques coûtant excessivement cher et avec des logiciels aussi riches que complexes à utiliser, l'usage d'ordinateurs permettait de gagner sur tous les tableaux partout où il faut créer des objets nouveaux, pièces de machines, maquettes d'appareils, etc. En calculant immédiatement l'objet en volume, ces programmes évitaient les délicats problèmes de compatibilité entre les plans de face de haut et de côté qui empoisonnent le travail des dessinateurs et ingénieurs.

La sortie sur table traçante évite les distorsions entre les dimensions calculées par les ingénieurs et le résultat issu du travail des dessinateurs. Mieux encore, en faisant piloter les machines outils par le programme, la fabrication — au moins des maquettes, sinon des séries — produira les résultats les plus proches possibles des intentions des concepteurs.

Les programmes de CAO industrielle veulent des grosses machines, avec des écrans de très haute qualité, et travaillent dans un espace très grand, c'est-à-dire que le plus petit détail possible est infime par rapport au plus grand objet que l'on puisse rentrer : cette précision est nécessaire pour que les pièces cylindriques et pivotantes

Les programmes 3 dimensions

tournent sans frottement, les roues dentées s'emboîtent exactement.

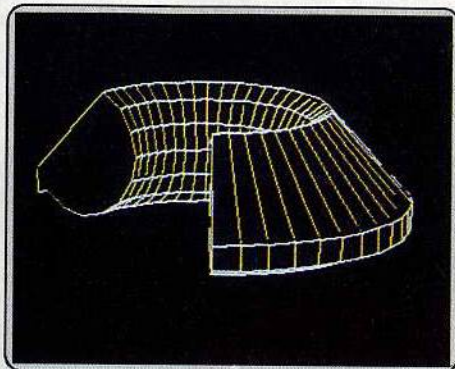
Les programmes dérivés tournant sur micro et diffusés à bas-prix respectent les principes essentiels des gros programmes mais perdent toute velléité de précision et deviennent pratiquement inaptes à quelque utilisation productive que ce soit, excepté faire plaisir aux gens qui dessinent avec eux de jolis objets. Ils ont donc à ce titre toute leur place dans un dossier graphisme.

Leur différence avec de simples programmes graphiques réside en ce qu'ils ne manipulent pas des écrans, mais des objets virtuels dont l'écran du micro donne, à un moment donné seulement, une représentation parmi la quasi-infinité de celles qui sont possibles. Les programmes gèrent des coordonnées dans l'espace, et les lignes sont des vecteurs : l'image est une projection sur l'écran de l'objet virtuel. En définissant un point d'observation plus ou moins éloigné, l'utilisateur demande au programme d'effectuer un vrai zoom.

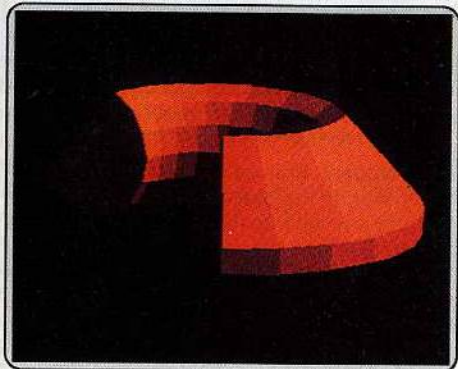
Dans la limite de l'espace imparti, exprimé en coordonnées absolues et hors duquel aucun objet ou partie d'objet n'est calculable, la résolution du détail est aussi bonne que celle de l'ensemble : on peut sans problème réduire un objet complexe jusqu'à ce qu'il apparaisse sur l'écran comme un seul pixel, puis s'en approcher, ou l'agran-

dir de façon à l'examiner en détail. On voit alors l'agrandissement de l'objet en trois dimensions défini par le programme et non l'agrandissement du pixel unique par lequel il était représenté sur l'écran. Ceci explique la vitesse différente des zooms dans les deux techniques. En 3D les calculs peuvent durer plusieurs minutes, voire saturer la mémoire du micro : le calcul des parties cachées, car mal situées par rapport à l'angle d'observation, n'en consomme pas moins du temps et de la mémoire. Cette observation est valable pour des détails trop petits pour que l'écran les reproduise correctement, qui resteront indiscernables, noyés dans une bouillie de pixels. Les images 3D peuvent parfois être sauvegardées et retravaillées avec des formats graphiques. L'inverse est inconcevable car l'image 2D (moins riche que l'objet 3D dont elle n'est qu'une projection) le transfère à un format graphique est une copie d'écran sur disquette. Vous n'avez plus que l'apparence de la 3D, puisque celle-ci se caractérise par la possibilité d'une infinité d'images à partir du même objet.

Sur les micros les images 3D se réduisent souvent aux arêtes des objets, en représentation dite filaire ou en fil de fer, le calcul et la coloration des surfaces ralentit considérablement les calculs, malgré une gamme de couleurs limitée.



Après élimination des faces et arêtes cachées l'objet paraît plus lisible. Reste à créer...



les points d'éclairage et les couleurs pour obtenir des merveilles.

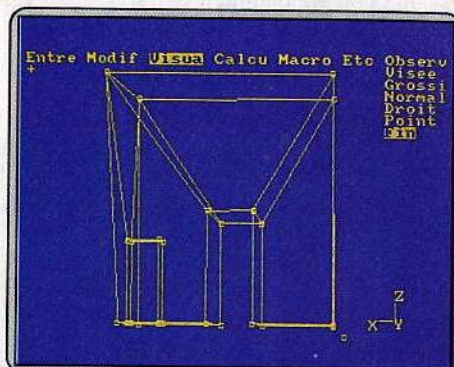
ressortir que quelques facettes du volume, sous le pinceau d'une seule source d'éclairage. La construction d'objets par ajout ou par soustraction des éléments déjà créés est très simple : vous cliquez la nature de l'opération à effectuer, le nom du premier objet des autres participants à l'opération, vous n'oubliez pas de nommer aussi le résultat et la machine opère les calculs, supprime ou rajoute les points et les vecteurs nécessaires. Vous pouvez orienter l'objet dans l'espace, placer trois sources d'éclairage dont l'intensité varie de 0 à 7, paramétrer avec la même échelle l'éclairage ambiant, etc. Il est regrettable que la présentation de la deuxième version du logiciel soit beaucoup moins claire que celle de la première. En revanche les fonctions d'animation sont plus développées. Le programme se compare aux logiciels tournant sur PC plus qu'à ceux existants sur l'Amstrad, malgré leur qualité, en raison de la taille de l'univers, et du nombre de points rentrant dans la constitution d'un seul objet ou d'une seule scène.

Dessin 3D : le programme de FIL souffre de limitations quantitatives, mais dans sa nature constitue une excellente introduction à la technique. La

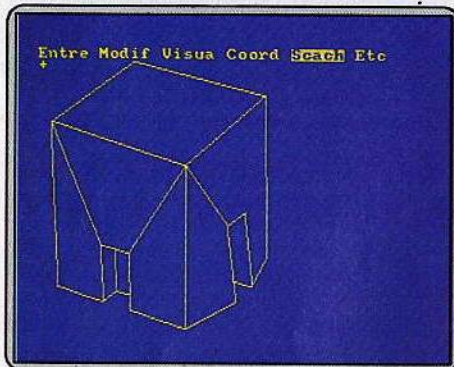
prise en main est facile, à condition de lire la notice. Les objets ne peuvent comporter plus de trois cents points, plus de six cents liaisons et plus de cent cinquante surfaces. Ainsi il existe une fonction « cercle » à partir de la définition d'un axe (deux points), du nombre de segments constituant le cercle et d'un point de départ sur le cercle. Un simple disque aux limites bien régulières consomme sans sourciller la totalité des trois cents points de votre univers !

Au cours de l'utilisation de la fonction « création », votre première démarche sera de définir le volume de travail, dans lequel pourront naître des objets. Le volume sera centré sur l'écran. Il faut définir chaque point par ses coordonnées absolues X,Y,Z, ou par ses coordonnées relatives, par rapport à un autre point que vous sélectionnez. Le programme sait calculer la liaison entre deux points qui lui sont désignés. La création de parallèles, de rectangles, de points intermédiaires régulièrement espacés dispense de l'utilisation intensive de la calculatrice pour obtenir des formes régulières. La façon dont les menus découlent les uns des autres, le travail par étapes en repassant entre les modules par le menu principal, sans être illogiques provoquent beaucoup d'erreurs d'impatience : une nouvelle version pourrait être plus confortable : ce n'est pas compliqué mais seulement un peu répétitif.

Turbo CAD 3D : le premier contact, qui s'effectue à la vision de la démonstration est éblouissant à cause de la rapidité de l'animation. Nous parlerons

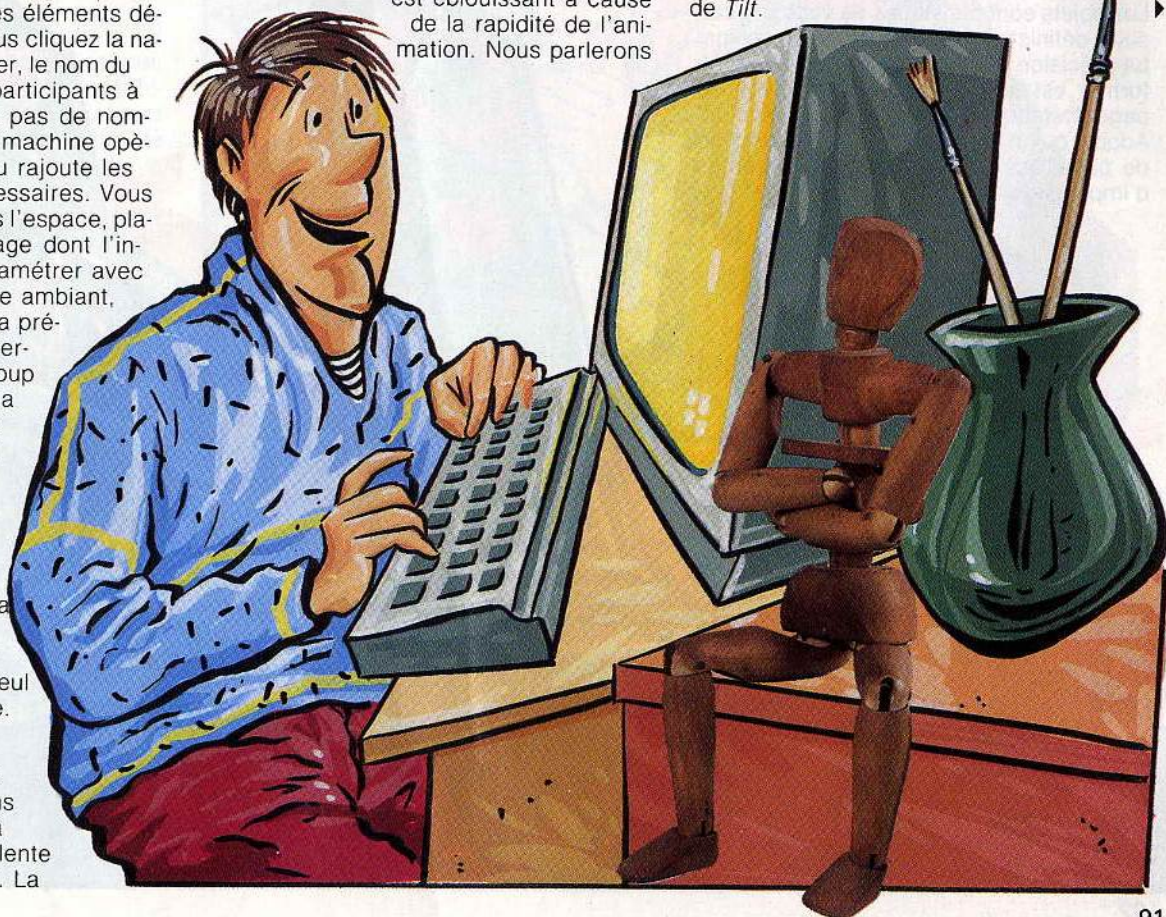


Position de l'observateur et direction du regard choisis dans l'axe du couloir.



Les faces cachées sont éliminées, mais les couleurs n'habillent pas encore les surfaces.

plus en détail de la nouvelle version 1.7 de ce logiciel dans le prochain numéro de Tilt.



Après tout Rembrandt avec un crayon ne faisait pas mal !



Vénus toujours, mais la digitalisation sert seulement de fond pour le travail.

L'IMPRESSION DEVIENT EXCELLENTE

Le principe de l'impression : la sortie imprimante diffère radicalement de l'option « impression de l'écran », puisque le principe du programme est le même que celui de la 3 D. Le travail se fait sur un objet calculé dont la représentation à l'écran n'est qu'une projection. Dans la « Conception Assistée par Ordinateur » l'écran applatit l'objet, dans les programmes destinés à l'impression de qualité, l'écran appauvrit l'objet en réduisant la précision des détails. Les objets sont constitués de vecteurs calculés définis par leur forme et leur position. La précision du calcul est très grande. Le format est le langage de description de page *Postscript* mis au point par la société Adobe, ou un autre langage de description de page, accepté par les gros systèmes d'impression.

Adobe illustrator : pourquoi parler d'Adobe *Illustrator*, programme qui coûte plus de 5 000 F, qui certes tourne sur les *Macintosh* mais ne donne sa pleine mesure que sur de très bonnes imprimantes, comme les linotypes pesant 180 kilos, et dont la résolution peut atteindre mille lignes par centimètres, autrement dit un carré de un centimètre sur un centimètre utilise un million de pixels : deux fois plus que n'en contiennent les surfaces entières des écrans des micros en mode haute résolution ? Parce que désormais le monde de l'imprimerie professionnelle de haute qualité et celui des micro-ordinateurs communiquent. L'évolution en cours de la PAO commence à être suivie d'une évolution des graphismes assistés par ordinateur. Vous pourrez non seulement mettre en page mais aussi dessiner, par des moyens artisanaux, sur micros après une courte formation ou auto-formation et glisser la disquette dans une machine grosse et chère, mais dont le temps d'utilisation sera loué à un tarif acceptable, et obtenir des résultats dont seul votre talent marque les limites.

Comment travaille-t-on ?

Au début on peut éviter l'angoisse de la page blanche, de l'écran blanc, en utilisant une image digitalisée par un scanner, au format *MacPaint*. La digitalisation sert de fond dont les utilisateurs se servent comme guide pour produire des images *Illustrator* : il n'existe aucun moyen de passer directe-

ment d'une digitalisation à une image calculée, vectorielle, de digitaliser au format *Illustrator*, alors que cela ne pose pas de problème majeur avec les logiciels classiques qui ne « comprennent » pas les formes



Deux écrans pour le travail et aussi pour le résultat du travail.

qu'ils tracent. Puis on travaille avec les vecteurs. Aucun logiciel ne donne à en voir de façon si saisissante. Car le plus souvent les logiciels de tracés (comme *Aegis Draw*, *Dr Draw* dont nous avons déjà parlé dans le n° 36) ne montrent pas les vecteurs mais la ligne habillée, épaissie, colorisée à qui ils servent de support.



Adobe Illustrator permet de voir le résultat tel qu'il sera imprimé par une option spéciale, sur une moitié de l'écran, mais le travail s'effectue avec les fines lignes noires des vecteurs. Ceux-ci ont deux points d'ancrage, et peuvent subir toutes les déformations possibles selon le point à partir duquel on les attire, ou selon les déplacements que l'on imprime à une tangente collée en un point de la courbe et qui la déforme à volonté.

Les démonstrations, ou le travail de gens familiarisés laisse parfois tant tout semble simple. En réalité il faut une grande aisance dans le maniement des formes, dans l'analyse des courbes pour décider où ancrer les lignes et de quelle façon les attirer et les tordre pour obtenir précisément un effet recherché. Les dessinateurs et illustrateurs professionnels gagneraient beaucoup de temps en utilisant le logiciel, mais personne n'a prétendu que désormais un schéma d'architecture pouvait se faire en cinq minutes...

Les formes créées peuvent être pivotées, reproduites avec des effets de miroir, agrandies, déformées et déplacées. Et, conséquence d'un graphisme vectorisé, il sera toujours temps de modifier un élément. Jouer avec une image déjà faite ne donne pas l'impression de gribouiller la surface d'un tableau, de mettre des moustaches à la Joconde, mais de faire éclater une image, d'en démonter les éléments, ainsi la bouche d'un visage pourra reprendre son autonomie, sourire plus si on la déforme, disparaître si on la vole pour la reposer en dehors du visage, etc.

Les neuf niveaux de zoom autorisent le travail de précision, mais l'aspect lisse, net, de la portion en gros plan de l'image agrandie ne diffère pas sensiblement de l'aspect des contours dans l'image plein-écran : le pixel calculé est toujours plus petit que le pixel de l'écran du moniteur.

L'habillage des vecteurs consiste à décider de l'aspect des lignes qui se superposent à leur tracé.

Les figures seront reliées par des motifs, des niveaux de gris (déterminés en pourcentage entre le blanc et le noir avec deux chiffres après la virgule de précision : du gris à 34,54 pour cent par exemple).

Le texte peut utiliser les polices de caractères *Postscript*. Les images produites sont intégrables à tout logiciel qui reconnaît ce langage. Ainsi *Pagemaker*, *FullWrite*, *Ready Set Go* et *Microsoft Word* s'illustreront sans problème.

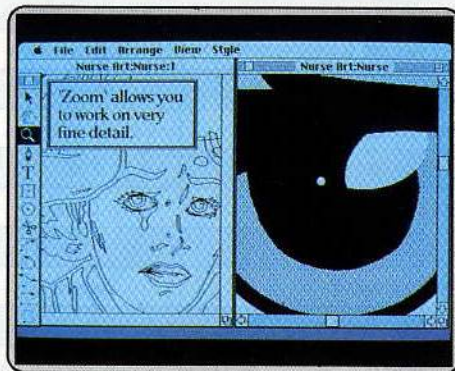
Ensuite l'impression s'effectuera avec une imprimante *Laser Writer* ou un plus gros système avec une résolution allant de 300 à 2 540 dpi (points par pouce) soit de 120 à 1 000 points par centimètre.

Si le confort du travail est maximum avec un disque dur, celui-ci n'est pas indispensable puisque les images de haute mémoire ne prennent pas beaucoup d'espace mémoire car elles sont calculées à partir des points remarquables : une image comportant des centaines de millions de pixels

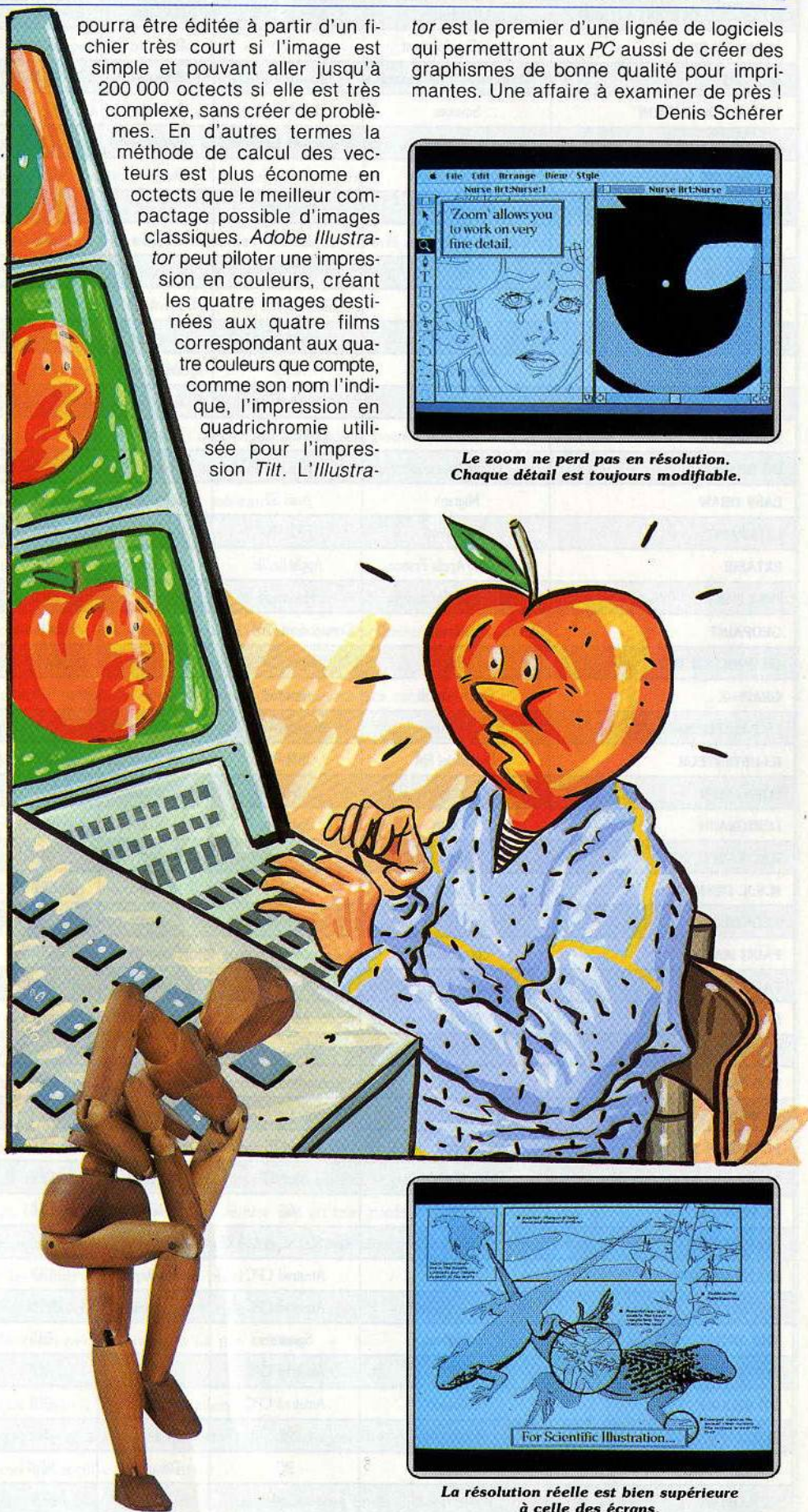
pourra être éditée à partir d'un fichier très court si l'image est simple et pouvant aller jusqu'à 200 000 octets si elle est très complexe, sans créer de problèmes. En d'autres termes la méthode de calcul des vecteurs est plus économe en octets que le meilleur compactage possible d'images classiques. Adobe Illustrator peut piloter une impression en couleurs, créant les quatre images destinées aux quatre films correspondant aux quatre couleurs que compte, comme son nom l'indique, l'impression en quadrichromie utilisée pour l'impression Tilt. L'illustra-

tor est le premier d'une lignée de logiciels qui permettront aux PC aussi de créer des graphismes de bonne qualité pour imprimer. Une affaire à examiner de près !

Denis Schérer



Le zoom ne perd pas en résolution. Chaque détail est toujours modifiable.

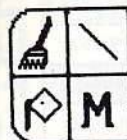


La résolution réelle est bien supérieure à celle des écrans.

48 logiciels de création graphique au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	RÉCUPÉRATION DES DESSINS	CHANGEMENT D'ÉCHELLE	POTENTIALITÉS	ACCESSIBILITÉ
ADOBE ILLUSTRATOR	Adobe	Macintosh	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★
ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
AEGIS IMAGE	Aegis Development	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
AMX ART	Advanced Memory System	Amstrad CPC	Disquette	OUI	NON	★★★	★★★★
ANIMATION STATION	Suncom	C 64	Disquette	NON	NON	★★★	★★★★
ART DIRECTOR	Mirrorsoft	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
ART SCRIBE	Magister Software	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★★	★★★★
ARTWORX	Power House	Spectrum	K7	NON	NON	★★★★★	★★★★★
CAD 3 D Version 2	Antic	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★
COLORPAINT	Fil	TO7/TO9	Cartouche	OUI	OUI	★★★★	★★★★
COLORSPACE	Llamasoft	Atari ST/XE/XL	Disquette, K7	OUI	NON	★★★	★★★
DEGAS ELITE	Integral	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★
DE LUXE PAINT	Electronic Arts	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
DE LUXE PAINT II	Electronic Arts	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
DESSIN 3 D	Fil	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★
DR DRAW	Digital Research	Amstrad CPC/PCW	Disquette	Dr Write	OUI	★★★	★★★
EASY DRAW	Migraph	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★★
EXELPAINT	Exelvision	EXL 100	Cartouche	OUI	NON	★★★	★★★
EXTASIE	Crealude/Apple France	Apple IIe/IIc	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★★
FULL PAINT	Ann Arbor Softworks	Macintosh	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★
GEOPAINT	Softworks	Commodore C 64/128	Disquette	Géo Write	NON	★★★★	★★★★
GRAPHIC STUDIO	Cobrasoft	Amstrad CPC	Disquette	NON	OUI	★★★★★	★★
GRAPH-X	Opus Norsoft	Amstrad	Disquette, K7	OUI	NON	★★★★	★★★★
LA PALETTE MAGIQUE	Vifi-Nathan	Amstrad CPC	K7	NON	NON	★★	★
ILLUSTRATEUR	Didacticiel FM	IBM-PC	Disquette	NON	NON	★★	★★★
LORIGRAPH	Loriciels	Amstrad	K7, disquette	NON	NON	★★★★	★★★
LORIGRAPH	Loriciels	Spectrum	K7	OUI	NON	★★	★★★
MAC PAINT	Apple	Macintosh	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★★
M.S.X. DESIGNER	Philips	M.S.X. 2	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
NEOCHROME	Public Domain	Atari ST	Disquette	Degas/Paintworks	NON	★★★★	★★★★★
PAINT MAGIC	Datamost	C 64	Disquette	OUI	NON	★★★	★★
PAINT PLUS	Print'n Plotter	Spectrum	K7	OUI	NON	★★	★★
PAINTWORKS	Activision	Atari ST	Disquette	Néochrome	NON	★★★★★	★★★★
PCPAINTBRUSH	Zsoft	PC	Disquette	OUI	OUI	★★★	★★★★
PCWPAINT	Micro-C	Amstrad PCW	Disquette	NON	NON	★★★	★★★★
PLANCHE A DESSIN	Cobrasoft	Thomson TO 9, TO 9+	Disquette	OUI	NON	★★	★★
PLUSPAINT ST N & B	Micro Application	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★	★★★
PLUSPAINT ST COULEUR	Micro Application	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★★	★★★★
QL PEINTRE	Pyramide	QL	K7	OUI	NON	★★★	★★★
REMBRANDT	Antic	Atari 800 XL et 130 XE	2 disquettes	OUI	OUI	★★★★	★★
SALUT L'ARTISTE	Amsoft	Amstrad CPC	Disquette, K7	OUI	NON	★★★	★★
SUPER PAINT	Micro Application	Amstrad CPC	Disquette	NON	NON	★★★★	★★★★
THE ARTIST	Softtechnics	Spectrum	K7	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
THE IMAGE SYSTEM	C.R.L.	Amstrad CPC	K7	OUI	OUI	★★★	★★★
3 D STUDIO	Cobrasoft	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★★
TURBO CAD 3 D	Handshake	PC	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★
VECTORIA 3 D	MMC	PC	Disquette	NON	OUI	★★★★	★★★
VIDCOM 64	Power House	C 64	K7	NON	NON	★★★	★★★★

PRIX	PARU DANS TILT N°	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
F	46	DOS	Pour le prix de <i>D Base</i> ou des traitements de texte classiques.
D	44	TP	Résultats étonnants, mais une souris est recommandée, tourne seulement sur 6128.
F	36	DOS	Le meilleur avec <i>De Luxe Paint</i> .
F	46	DOS	Nombre de couleurs limité, tourne seulement avec la souris AMX.
F	46	DOS	Maniable grâce à la tablette, résultats limités.
E	43	TP	Le plus riche en potentialités. Complémentaire à <i>Degas</i> et <i>Néochrome</i> .
C	45	TP	Se limite aux fonctions essentielles, sauf pour le texte.
C	46	TP	Très bon pour la machine.
E	46	DOS	Logiciel puissant aux images superbes, demande un vrai approfondissement, un classique.
F	37	DOS	
B	36	DOS	
F	39	TP	Combinaisons intéressantes avec d'autres logiciels.
F	32	TP	Le plus riche avec <i>Aegis Image</i> .
F	46	DOS	Encore plus de fonctions que la première version.
C	44	TUB	Un logiciel de 3D en couleur aux capacités limitées, bonne introduction au domaine.
F	36	DOS	Des dessins vectorisés sur des machines qui ne sont pas conçues pour la précision.
F	36	DOS	Dessins vectorisés, pour tracés, tableaux.
F	36	DOS	
F	36	DOS	Résultats étonnants.
F	36	DOS	Amélioré par rapport à <i>Mac Paint</i> . Reste cher et parfois peu maniable.
F	36	DOS	Le logiciel de graphisme de <i>Geos</i> ne souffre que des limites de la machine.
B	41	TP	Logiciel d'aide à la programmation. <i>CPC 664</i> et <i>6128</i> seulement.
C	36	DOS	Honorables potentialités, surtout dans le traitement des caractères.
B	36	DOS	Ennuyeux à manier, ne mérite plus le détour.
F	36	DOS	Facile à manier mais trop limité.
B et C	36	DOS	La version <i>Amstrad</i> surpasse nettement celle pour <i>Spectrum</i> .
B	36	DOS	En monochrome dur, dur.
Gratuit	36	DOS	Le standard du dessin sur <i>Mac</i> , dur de dessiner sur une feuille A4.
Gratuit	36	DOS	Livré par Philips avec ses <i>M.S.X. 2</i> .
Gratuit	36	DOS	On fait mieux depuis sa création, mais un format classique.
	36	DOS	Une extrême patience et minutie sont indispensables.
B	36	DOS	Création d'écrans et de caractères.
D	36	DOS	Très agréable d'emploi, possède toutes les fonctions de base.
F	46	DOS	Faute de programmes graphiques géniaux...
C	46	DOS	Les sorties imprimantes donnent des résultats corrects.
C	44	TUB	Permet un dessin précis, facile à utiliser. Limité.
D	40	TP	Trois fichiers de travail monochromes.
D	45	TP	Pas de concurrence avec <i>Degas</i> , <i>Neochrome</i> ou <i>Paintworks</i> , mais trois fenêtres de travail.
D	36	DOS	Le <i>QL</i> fait 512 x 256 pixels, <i>QL peintre</i> sait en tirer profit.
C	36	DOS	Toujours agréable sur les <i>XL/XE</i> , les résultats sont imprimables.
A	36	DOS	Pour les amateurs du pixel par pixel.
D	36	DOS	Sérieux et précis pour les options de base.
B	36	DOS	Très bonnes performances, à ne pas oublier.
B	36	DOS	
B	41	TP	Logiciel d'aide à la programmation.
F	47	TP	Etonnant de rapidité et de potentialités, détail dans le prochain Tilt.
F	46	DOS	Logiciel qui souffre de sa lenteur.
C	46	DOS	Beaucoup de possibilités mais des résultats encore limités.

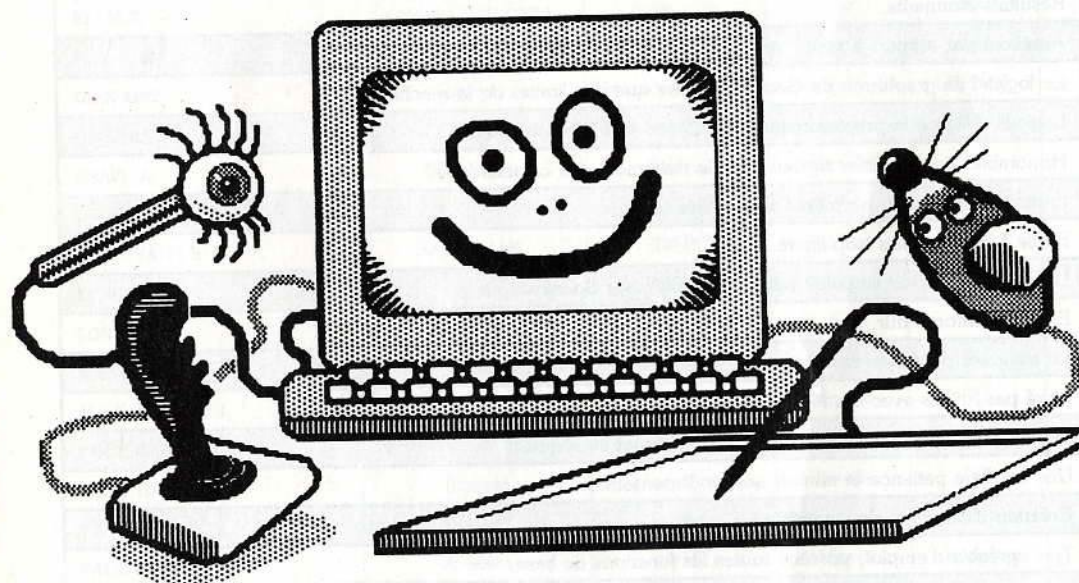


la leçon de dessin



par le professeur **IMAGEX**

Jeunes gens bonjour! Avant d'attaquer la leçon bille en tête, présentons-nous: l'ineffable illustrateur et néanmoins scénariste se nomme Imagex, avec un X à la fin; l'écrivain indigne se dissimule sous sa propre signature, en bas de la dernière page. Cette fine équipe a la joie et l'avantage de vous présenter en exclusivité et en direct dans **Tilt** une invitation au voyage dans le monde magique du **dessin électronique**. Tous les adeptes du culte "**Copier-Coller**" trouveront enfin les multiples secrets du Maître, dévoilés sans la moindre pudeur. Hardi donc!



Pour en finir avec la technique

Pas de totalitarisme dans la secte "Copier-Coller": tous les logiciels de dessin sur tous les micros du monde possèdent les mêmes outils de base, honteusement pompés sur MacPaint, mais qu'importe! Pas d'ostracisme envers les interfaces: les veinards dégaineront leur souris ou leur palette graphique (idéales pour les travaux précis et rapides) les autres joueront des joystick,

crayon optique ou touches curseur le sourire aux lèvres et l'œil vissé à l'écran.

Le retour de l'imagination

Amis dessineux, vos nombreux envois s'accumulent dans la rédaction de Tilt. Tant mieux! À chacun sa méthode de production: les uns expriment la substantifique moëlle des phantasmagories issues de leur cerveau, les autres assimilent l'œuvre des Aînés et la

perpétuent sur leur écran. Pour parfaire votre style, pas de mystère: pompez des photos, faites des grimaces dans la glace, mettez une tête d'Edika sur un corps de Pratt et des jambes de Manara, mélangez, dessinez encore et encore. De cette lente alchimie jaillira le seul auteur réellement passionnant: Vous!



plagiat →
plagiaire →





L'art des p'tits trucs...

Qu'existe-t-il de meilleur que les trucs, les magouilles, les astuces, les démerdes, les bidouilles, les recettes, les raccourcis? Rien! La preuve? Imagex va livrer ici-même les seuls et authentiques trucs qui lui permirent de devenir riche et célèbre (il en gardera deux ou trois au frigo pour limiter la concurrence). Dès aujourd'hui, le trait et le portrait ("pour trait" en portugais) n'auront plus de secret pour vous. Couleurs, fonds, paysages, Saint copier-coller, loupe, effets spéciaux, personnages, espaces (fini ou infini), mise en page et numérisations se dévoileront au cours des prochaines Leçons de dessin! Les fidèles du cours, vous tous en un mot, bénéficieront enfin d'un spécial animation. Avis aux amateurs.

BIT MAP CONTRE VECTORIEL



He is bitmapped!

À ma gauche: le Bit Map. Les anglais friment: Bit Map, littéralement Carte de Points (ouh les nuls), désigne la grille définie par tous les points de l'écran. Une grande densité de points (pixels) correspond à une bonne définition, et lycée de Versailles. En Bit Map, vous changez la couleur des pixels et un dessin apparaît. Surprenant, non? Prenons l'exemple 1: une

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						

ligne droite tirée de B4 à E2. Le micro, bête comme chou, noircit les points B4, C4, C3, D3, D2 et E2. Futés comme pas deux, les autres pixels restent de marbre -de Carrare (donc blancs). Dont acte.



Dessin de D. Audinet sur Amstrad (détail)

À ma droite: le dessin vectoriel. Contrairement à son ennemi doté d'une Carte de Points, l'ordinateur pourvu de logique vectorielle ne s'embarrasse pas de vulgaires points noirs entachant son écran. Subtil, il mémorise des commandes.

I am vectorised!



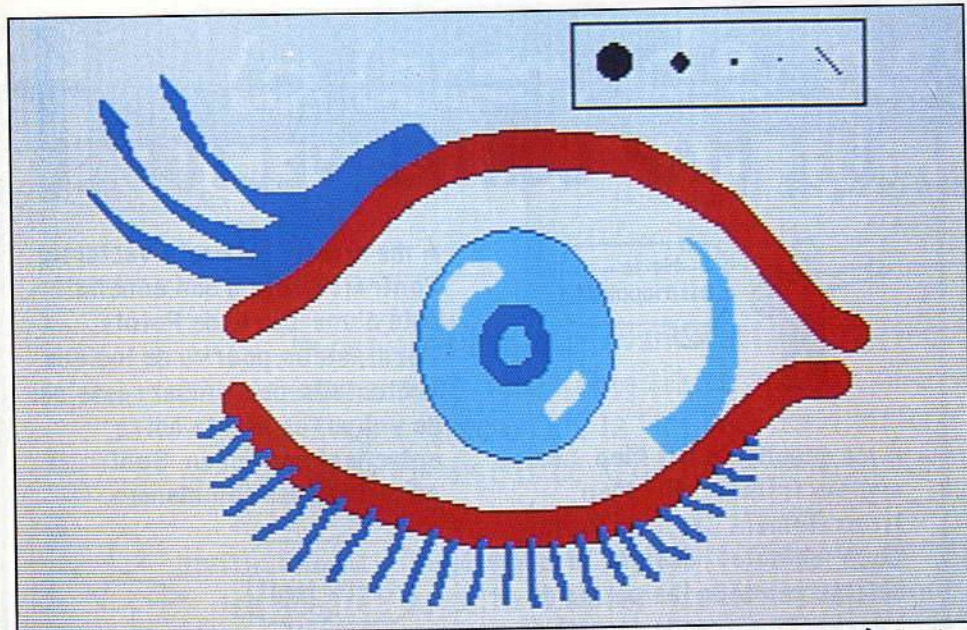
L'exemple devient: droite(B4,E2). Méthode fabuleuse et économique en Ko, elle respecte la chronologie des ordres lors de l'affichage de l'image.

Match nul entre les deux pugilistes! Les logiciels gérant ces deux types de représentation ne courent pas mémoires. Du coup les artistes s'éclatent avec le Bit Map: liberté complète du coup de



Vectoria 3D sur PC et compatibles crayon assurée, le fun total quôa! Pour leur part, les architectes, les designers, les dessinateurs industriels et autres tireurs de ligne au visage fermé vectorisent à tour de bras.

L'instinct artistique domine chez vous, c'est indéniable. Rangeons le vectoriel dans nos disquettes et consacrons l'essentiel de nos efforts au Bit Map. Alors, heureux?



Ce dessin a été réalisé à l'aide des brosses figurées en haut à droite

Passé-moi la brosse...

Diversité de formes et de tailles règne au royaume des brosses. Premier exercice: tâtez de chacune, gribouillez, barbouillez et choisissez. Les uns préfèrent les



bonnes grosses rondes, d'autres les fines carrées, les derniers les votent obliques et épaisses. En guise de galop d'essai, tracez en quelques coups de brosse biseautée une silhouette figurative, comme le chien du bas de page. Jouez de la

couleur par aplats successifs, superposez les traits, corrigez à la loupe, recopiez et déformez (si le soft le permet). Faites de la peinture à l'huile, les taches et l'énervement en moins!

Deux-trois épates faciles

La Bédé, source toujours inépuisable d'inspiration, utilise un nombre prodigieux et incalculable d'astuces pour introduire le mouvement dans le dessin, par définition statique. La surprise, le saut, la vitesse font appel à des standards de représentation graphique (super belle phrase non?) Le micro réalise ces effets sans effort excessif. Les barres parallèles de la vitesse? Facile avec les droites!



Le tremblement autour de l'œil hagard? Élémentaire avec les cercles!



Les émotions diverses?

Quelques droites rayonnantes (rays en anglais) et c'est parti!

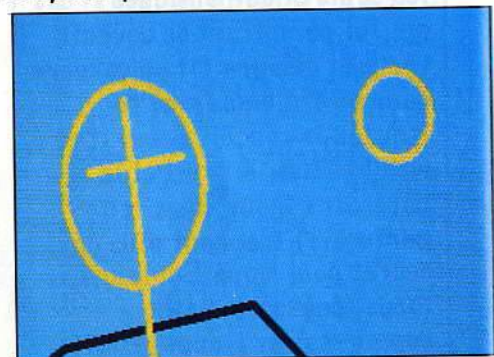
Les petites étoiles autour de la tête après un choc?

Créez-en une seule et copiez-la à tire-larigot autour de la caboche cabossée.

Prenez votre Bédéthèque sur les genoux, repérez les astuces de chaque dessinateur et reproduisez-les sur votre bécane. Vous commencez à saisir l'essentiel: tout se passe dans les détails!

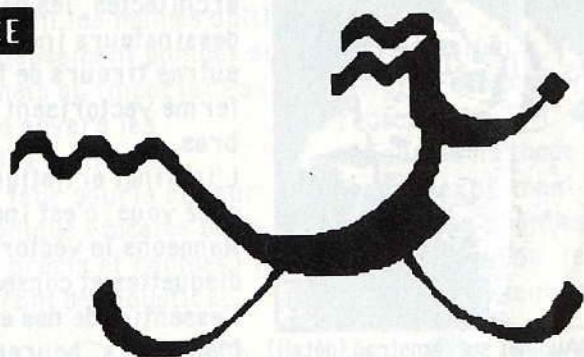
Range-moi l'espace, j'dessine!

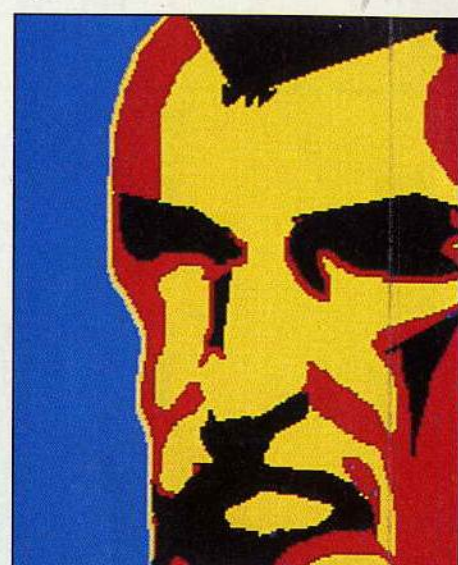
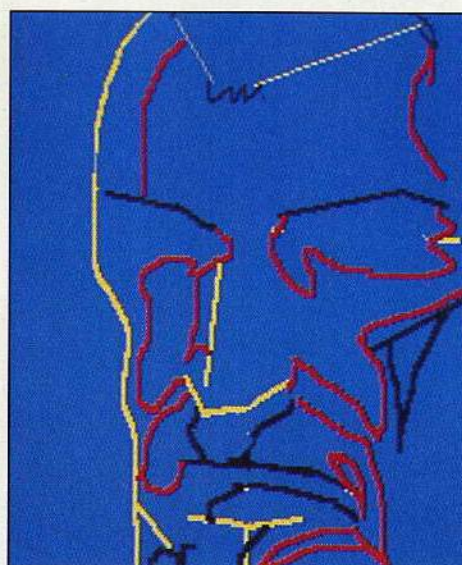
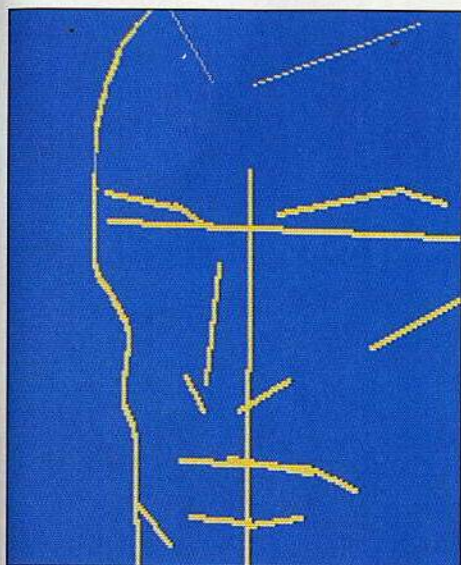
Eh oui! Même dans les disciplines artistiques, l'ordre met son grain de sel. Un poil de cohérence s'impose, sinon gare à la catastrophe! Exemple: démarrage au milieu de l'écran avec les pieds d'un gus de passage dans le coin. Enfer et consternation: la tête refuse obstinément de rentrer dans le cadre étroit de l'écran. Gag classique et combien pénible à vivre! Un trait vertical pour figurer la silhouette et deux horizontaux - la taille et les épaules - vous voilà à l'abri: la tête ne tient pas et seuls trois minuscule coups de pinceau l'ont prédit!



L'équilibre (merci Yolvitrex) doit imposer sa loi: pensez toujours à l'ensemble du dessin avant de vous lancer tête baissée dans une galère grandeur nature. Un visage dans la largeur de l'écran, mais décentré? Placez dans l'angle opposé un soleil, un boeing ou un ptérodactyle pour rééquilibrer l'image.

EXERCICE





Par ici le modèle !

Enfin de l'action
dans cette sacrée

Leçon de dessin? C'est pas trop tôt! Nous allons peindre de concert, ne vous déplaie. Un croquis à la main ou une photo de votre grande sœur rendront un fier service. Au pire, piquez le miroir de la salle de bain et mettez-le à côté de l'écran: le narcissisme, rien de plus agréable! Prêts?

Un bon squelette vaut mieux...

Laissez tomber les oreilles ou la couleur des yeux pour le moment! Commencez par tracer quelques lignes force: elles disparaîtront plus tard. Un cercle ou un ovale pour la forme générale, une ligne pour positionner le nez, une autre



Définissage et remplition

Place à la main levée maintenant. Deux yeux sur l'axe horizontal supérieur, une bouche sur l'inférieur, un nez sur le vertical... Tiens! ça commence à ressembler à une tête. Magique en diable cette technique. Ne lésinez pas sur la gomme et les essais: l'entraînement vaut toutes les théories du monde. Vous êtes content? Crack: sauvegarde numéro deux.

Effacez les traits superflus, à la loupe pour augmenter la précision du gommage. Vérifiez que toutes les zones (yeux, bouche, nez...) sont parfaitement fermées: un simple trou dans une ligne et la dégoulinade satanique se pointe! Recrack: troisième sauvegarde. Ouf! Jouez maintenant du pot de peinture en virtuose. L'ordino remplit comme un chef, mais son goût reste douteux quant au choix des couleurs. Un petit effort et quelques essais arriveront à bout de cette épreuve somme toute agréable. Crock: save number four.

Enfin la fin: finition.

Prenons un peu de recul... Pas mal, pas mal du tout! On vous a déjà dit

que vous étiez doué? Les formes amènes, le visage subtilement coloré, les ombres légères et judicieuses... Superbe! N'empêche qu'une ultime touche (de génie) donnerait vie à ce visage. Sélectionnez une brosse fine, mais pas trop, et retouchez délicatement les zones un peu chargées. Jouez avec les couleurs du visage et du fond à la manière d'un impressionniste. Une ombre un peu cassante? Quelques traits légers-légers avec des couleurs intermédiaires et sortez le dégradé du siècle. La lumière au fond des yeux craint un max? Visez à la loupe et peaufinez à la plume. C'est dans la poche? Dernièrissime ultimale sauvegarde!

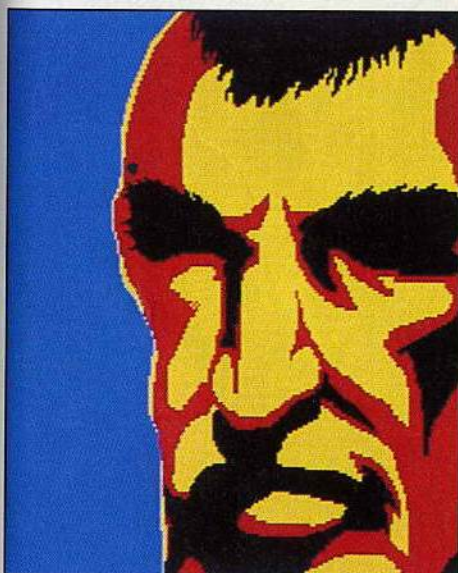


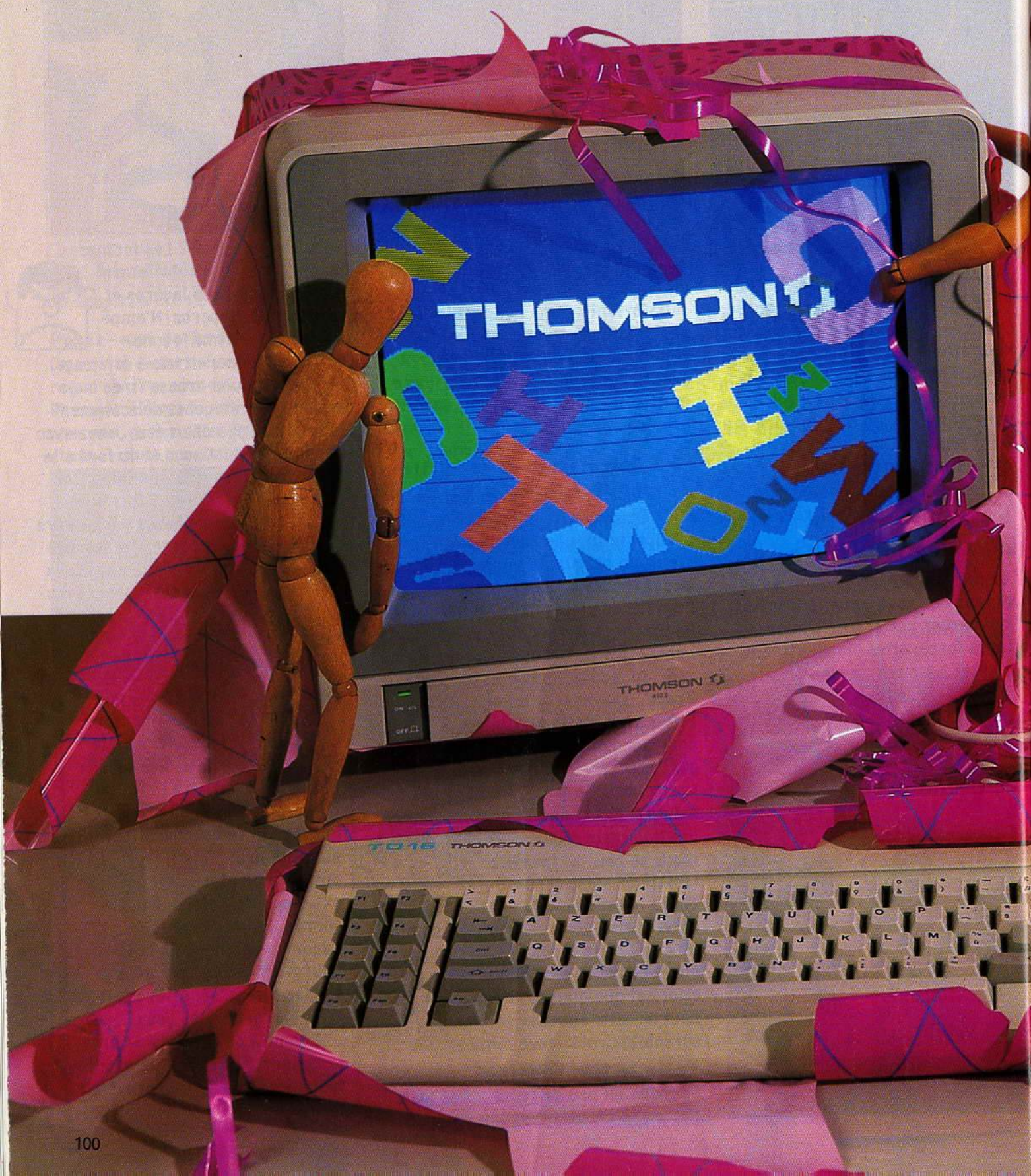
Je, tu, il caricaturent



Débutons fort simplement: un cercle pour la tête. Réalisez le

nez et les oreilles à l'aide du même outil. Les yeux, les cheveux et la bouche: allez-y au pinceau et à main levée. Les outils servent à accentuer les expressions. Colère: bouche carrée. Peur: cheveux rayonnants autour de la tête. Sourcils froncés: une grosse brosse biseautée. Allongez la tête, élargissez les yeux, créez une gamme de bouilles: le gros, le maigre, le keupon, le moustachu. Modifiez leur expression, faites-les vivre quoi, merde!





BANC D'ESSAI

Thomson PC: tenir!

Mieux vaut tenir que courir... Délaissant l'aventure des 16/32 bits, Thomson occupe le terrain avec une nouvelle gamme de compatibles PC de qualité, mais sans grande originalité.

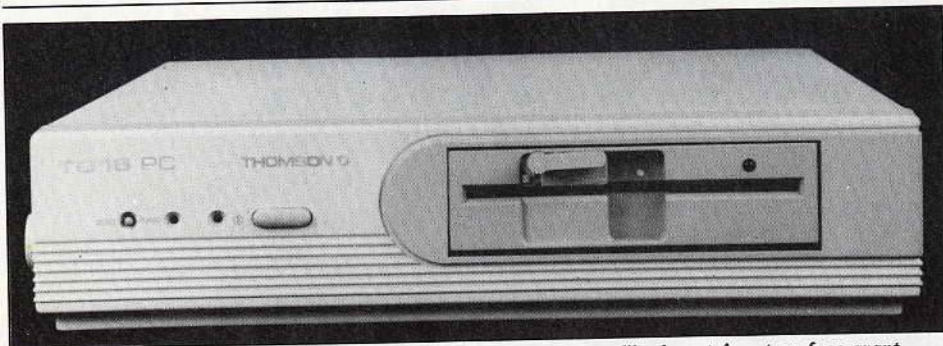
Les nouveaux TO 16 sauront-ils à la fois conquérir les entreprises et entrer dans les foyers ?

Désormais, le nom de Thomson n'évoquera plus seulement, en micro-informatique, les machines 8 bits qui doivent une grande part de leur notoriété au Plan Informatique pour Tous (IPT). La société nationale cherchait depuis longtemps à lancer sur le marché des ordinateurs à vocation plus professionnelle. Ainsi a-t-on failli voir sortir des limbes un 16/32 bits

très performant dont quelques prototypes trônaient déjà sur les bureaux de certains éditeurs de logiciels. Las, les risques de l'opération ont dû faire reculer les dirigeants de Thomson qui ont jugé stratégiquement plus payant de profiter de l'acquis dans la maîtrise des 16/32 bits pour s'attaquer au développement du CD-I (compact disque) ▶



BANC D'ESSAI



Bouton de «reset», de mise en marche et témoin de vitesse d'horloge trônent en face avant.



RS 232, prise pour lecteur externe, inverseur couleur/monochrome, sorties imprimante et écran.

interactif), projet susceptible d'imposer la marque sur le marché mondial de l'électronique grand public.

En attendant, Thomson maintient sa présence sur le marché de la micro-informatique en proposant une gamme complète de compatibles PC conçus aux Etats-Unis et construits en Asie du Sud-Est. Avec elle, Thomson joue la carte de la sécurité. Ses machines, qui n'ont rien de révolutionnaire, s'avancent sur des terres auparavant défrichées par d'autres. Depuis la sortie des PC Amstrad, il y a un an, le marché de la micro-informatique familiale s'est ouvert à un standard qui domine de longue date la micro-informatique professionnelle.

Les PC Thomson, par leur prix et leur design, entendent se situer à la frontière de ces deux mondes. Les TO 16 PC et PCM, les plus « familiaux » de la gamme, peuvent également satisfaire aux exigences des entreprises désireuses de doter chaque poste de travail d'un ordinateur bon marché et performant. L'image de Thomson devrait jouer un rôle essentiel dans le succès de ces machines auprès des entreprises. Dans le domaine de la micro de loisir, la réputation de la marque n'est plus à faire.

Une gamme étendue

Grâce à ses quatre machines, auxquelles peuvent être associés soit le moniteur monochrome 233 G, soit le moniteur couleur 4123, la gamme des PC Thomson couvre un large éventail de besoins.

Les modèles de base, munis d'un unique lecteur de disquettes, sont les TO 16 PC et PCM. La version PCM est équipée d'une carte modem Kortex, fournie avec son logiciel KX-COM2, mais il est bien entendu possible d'implanter cette extension sur n'importe quelle autre machine de la famille.

Visant un marché plus professionnel, les deux versions du TO 16 XP abritent dans un coffret légèrement plus volumineux deux lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 superposés. Seule différence entre ces deux modèles, le TO 16 XP HD (hard disk) est équipé d'un disque

dur 3 pouces 1/2 d'une capacité de 20 Mo dont le TO 16 XP DD (double drive) est dépourvu.

Les différences, à priori secondaires — taille du coffret et puissance de l'alimentation — qui tracent une ligne de partage entre les TO 16 XP d'une part et les TO 16 PC d'autre part et limitent le caractère évolutif de ces derniers, doivent inciter leurs acquéreurs éventuels à s'interroger au moment du choix sur les évolutions futures de leurs besoins.

En dépit de leurs différences, les quatre TO 16 partagent de nombreuses caractéristiques. De la similitude de leurs cartes-mère découlent des performances identiques. Comme la plupart des PC, les TO 16 sont équipés du microprocesseur 8/16 bits Intel 8088. La fréquence d'horloge est commutable par logiciel entre 4,77 MHz — valeur standard — et 9,54 MHz, alors que les PC turbo sont généralement cadencés à 8 MHz.

Un emplacement libre permet l'adjonction du coprocesseur mathématique 8087 qui accroît la vitesse d'exécution des programmes en allégeant le travail du 8088. Les tests de rapidité que nous avons effectués mettent en évidence des performances globales intéressantes, malgré tout inférieures à celles du PC 1512 Amstrad qui est équipé d'un vrai seize bits tournant à 8 MHz. Les TO 16 disposent de 512 Ko de RAM, ce qui simplifie la copie de disquettes sur les modèles à un seul lecteur.

Le circuit Paradise PCV2, qui tient lieu de carte graphique sur les TO 16, reproduit les standards MDA, CGA, Hercules et Plantronics Colorplus. Le mode MDA (Monochrome Display Adapter), apparu sur les premiers PC IBM, ne permet d'afficher que du texte en monochrome. Le standard CGA (Color Graphic Adapter) est en revanche beaucoup plus répandu, notamment en jeu informatique. Ses performances sont pourtant limitées : quatre couleurs en 320 × 200 points ou deux couleurs en 640 × 200 points, sur une palette de seize teintes. Le mode monochrome Hercules, qui brille par sa résolution de 720 × 348 points, est utilisé par de nombreux programmes professionnels.

Enfin, le mode Plantronics Colorplus, qui affiche seize couleurs en 320 × 200 points et quatre couleurs en 640 × 200 points, est très rarement employé. Cet œcuménisme de bon aloi ne doit pas faire oublier aux amateurs de jeux informatiques que les compatibles PC, sauf s'ils sont équipés d'une carte EGA (encore faut-il trouver des jeux en exploitant les possibilités), ne brillent pas par leurs performances graphiques. Les TO 16 n'échappent pas non plus à la misère sonore caractéristique des compatibles PC, parmi lesquels le Tandy 1000 et le SpectraVideo X'Press 16 font figures d'exceptions.

N'ayant pas testé les versions définitives des TO 16 mais des modèles de pré-série, nous n'avons pas pu juger de leur compatibilité. Celle-ci ne devrait poser aucun problème, les constructeurs maîtrisant maintenant parfaitement l'art de copier le Bios des IBM PC sans enfreindre la loi.

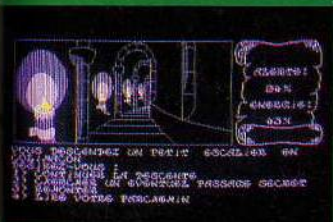
L'esthétique des compatibles Thomson tranche avec l'habillage grossier qui a longtemps caractérisé les PC. Les dimensions réduites de l'unité centrale, guère plus large que le moniteur, favorisent le placement de l'ordinateur sur un bureau. L'allure générale des TO 16 est commune à tous les modèles, en dépit des quelques centimètres de hauteur supplémentaires qui permettent au coffret des XP d'abriter deux lecteurs de disquettes et éventuellement un disque dur. Les 16 se singularisent par la présence sur la face avant d'un bouton de remise à zéro suffisamment inaccessible pour éviter les « reboutages » inopportuns, de deux témoins lumineux attestant du fonctionnement de la machine et indiquant si elle est en mode « turbo », et de l'interrupteur de mise sous tension qu'il faut d'ordinaire aller chercher à l'arrière du coffret. La face arrière réunit quant à

TILTOSCOPIE :

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

RADIOSCOPIE :

Origine : France
Microprocesseur : 8088 (8/16 bits) à 4,77 ou 9,54 MHz
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 768 Ko sur carte mère
Mémoire morte : 32 Ko
Standards graphiques : MDA, CGA (320 × 200 en quatre couleurs et 640 × 200 en deux couleurs sur une palette de 16 teintes), Hercules (720 × 348 en monochrome seulement), Plantronics Colorplus (320 × 200 en 16 couleurs et 640 × 200 en 4 couleurs)
Son : une voie
Souris : non fournie
Disquettes fournies : DOS 3.2, DOS MANAGER, GWBASIC + manuels d'utilisation. Le TO 16 PCM est fourni avec le logiciel KX-COM2
Prix approximatifs (TTC) :
TO 16 PC mono : 5 918,14 F ; couleur : 8 053,00 F
TO 16 PCM mono : 7 697,14 F ; couleur : 9 476,14 F
TO 16 XP DD mono : 7 934,34 F ; couleur : 10 069,14 F
TO 16 XP HD mono : 11 848,14 F ; couleur : 14 220,14 F
Par ailleurs, une version spéciale du TO 16 XP HD, munie d'une carte graphique et d'un moniteur EGA, sera proposée pour 16 117,74 F environ.



Disponible dans les meilleurs points
de vente et les FNAC.

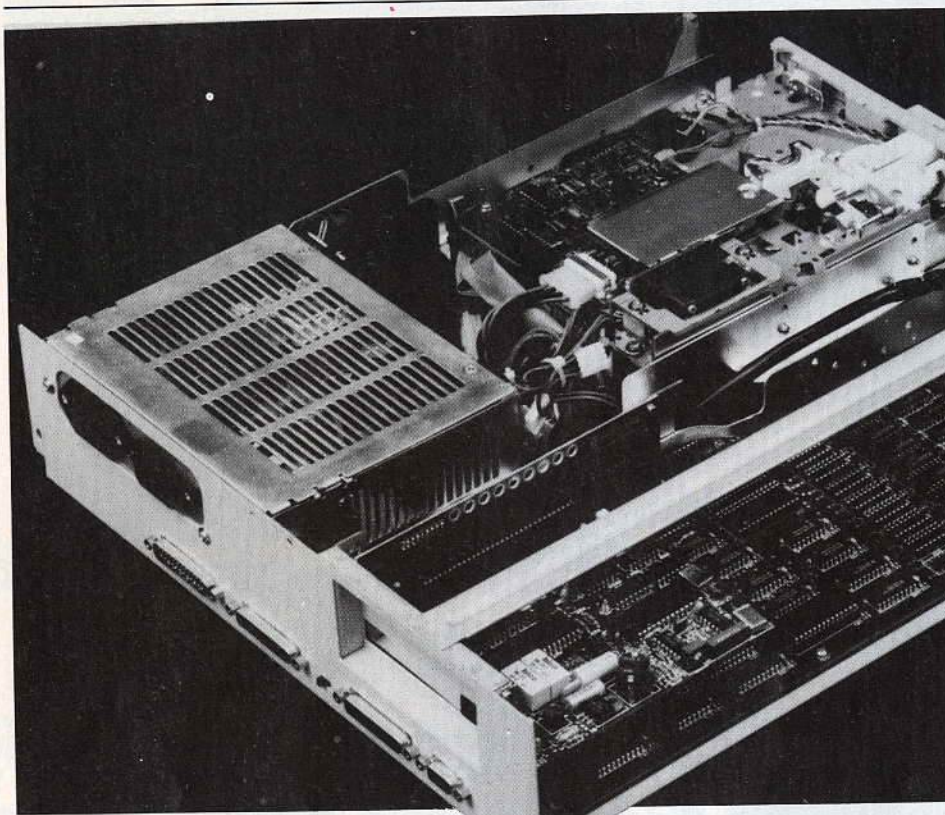


* Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.

NOM	ADRESSE	REGLEMENT - PORT GRATUIT	
OEIL DE SET - VERSIONS		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD CASSETTE	150	C.C.P.	
AMSTRAD DISC	195		
PC ET COMPATIBLES	259		
ATARI ST	259		

Cochez la case correspondante et retournez à : UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

BANC D'ESSAI



elle, les ports vidéo, parallèle et série, ainsi que le commutateur monochrome/couleur. Les TO 16 PC et PCM disposent en outre d'une prise pour le raccordement d'un lecteur de disquettes supplémentaire compatible avec les modèles Thomson.

Le clavier d'origine Multitech, tout à fait orthodoxe avec son pavé numérique et ses touches de fonctions, vient se raccorder sur le flan gauche de l'unité centrale. Le moniteur monochrome vert et le moniteur couleur sont de bonne qualité. Le moniteur couleur est muni d'un commutateur qui permet de choisir, en utilisation monochrome, entre un affichage ambre ou vert.

Voyage à l'intérieur du PC

Le coffret métallique coulissant se dégage par l'avant, laissant apparaître un châssis renforcé copieusement garni. La carte mère d'origine taiwanaise, clairement dessinée, prend place au fond du châssis et en occupe toute la surface. Les composants en charge des fonctions graphiques ne sont pas rassemblés sur une carte indépendante, comme c'est le cas pour l'écrasante majorité des compatibles, mais sont implantés directement sur la carte principale où l'on remarque le « flat pack » PVC 2 Paradise. Sur la gauche, des emplacements libres permettent de porter la capacité de la mémoire centrale de 512 Ko à 768 Ko. Bien que le DOS 3.2 ne puisse gérer au maximum que 640 Ko de Ram, ce surcroît de capacité permet de créer un disque virtuel — espace en mémoire vive que l'on gère de la même façon qu'un lecteur de disquettes — sans diminuer pour autant la mémoire allouée au programme. La pile plate visible sur les modèles XP sert à la sauvegarde de l'heure et de la date. Les connecteurs d'extension, qui acceptent les cartes

longues, sont superposés horizontalement. Les TO 16 XP disposent de quatre connecteurs, contre trois seulement pour les TO 16 PC, mais un emplacement est réquisitionné par le contrôleur du disque dur dans la version XPHD et par la carte Kortex, courte dans la version PCM. En revanche, l'installation d'un lecteur externe de disquettes 5 pouces 1/4 ou 3 pouces 1/2 sur les TO 16 PC et PCM ne nécessite pas l'adjonction d'une carte supplémentaire, le contrôleur intégré étant apte à piloter deux lecteurs.

Les TO 16 PC et PCM sont équipés d'une alimentation à découpage de 50 W. C'est un peu juste mais suffisant pour la configuration proposée. De toute façon, l'adjonction à l'intérieur du coffret d'un disque dur (ou même d'un deuxième lecteur de disquettes) est impossible faute de place. La mémoire de masse externe, disque dur ou lecteur de disquettes, devra donc disposer de sa propre alimentation. L'avenir dira si la puissance limitée de l'alimentation interdit le montage d'une « hard card », disque dur miniature du format d'une carte d'extension consommant une quinzaine de watts. La ventilation générale du coffret est assurée par un petit ventilateur placé sur le flanc droit du coffret.

L'alimentation ventilée de 85 W équipant les TO 16 PX est en revanche capable de supporter les deux lecteurs de disquettes communs aux deux versions ainsi que le disque dur de 20 Mo du modèle HD. Les possesseurs de TO 16 XP DD pourront donc équiper par la suite leur machine d'un disque dur.

DOS Manager

Les PC Thomson sont livrés avec le DOS 3.2, DOS Manager et GWBASIC de Microsoft accompagnés de leurs manuels respectifs.

DOS Manager est un intégrateur graphique qui permet aux non-informaticiens de surmonter l'hermétisme du DOS et de profiter pleinement de la puissance de ce système d'exploitation. L'écran de DOS Manager, avec ses menus déroulants, évoque celui de Gem en mode texte. Quatre menus se partagent la gestion des fichiers (copie, destruction, etc.), la définition des options d'affichage (couleur de l'écran, critères de tri des fichiers, etc.), la gestion du disque dur ou des lecteurs de disquettes (création de sous-répertoires, formatage, duplication, etc.) et le lancement d'applications directement exécutables, dont la liste est définie par l'utilisateur lui-même. Le répertoire de l'unité de lecture par défaut est affiché en permanence dans une fenêtre, et il est bien entendu possible à tout moment de quitter l'écran de DOS Manager pour retrouver celui du DOS. Pour profiter au mieux de toute la souplesse apportée par ce logiciel, il est à notre avis indispensable de disposer d'une souris. Dommage que cet accessoire ne soit pas fourni par Thomson !

S'il existe des Basic plus évolués et plus performants que GWBASIC pour les compatibles PC, ce dernier a l'avantage d'être de loin le plus répandu. GWBASIC, pour lequel il existe un compilateur, reste un excellent basic doté d'un éditeur puissant.

Le logiciel KX-COM 2 gère la carte Kortex du TO 16 PCM et fait de cette machine une sorte de super minitel capable, entre autres choses, de mémoriser des pages écrans, de composer automatiquement des numéros d'appel stockés dans un répertoire ou d'effectuer des transferts de fichiers.

Acheter un TO 16 ?

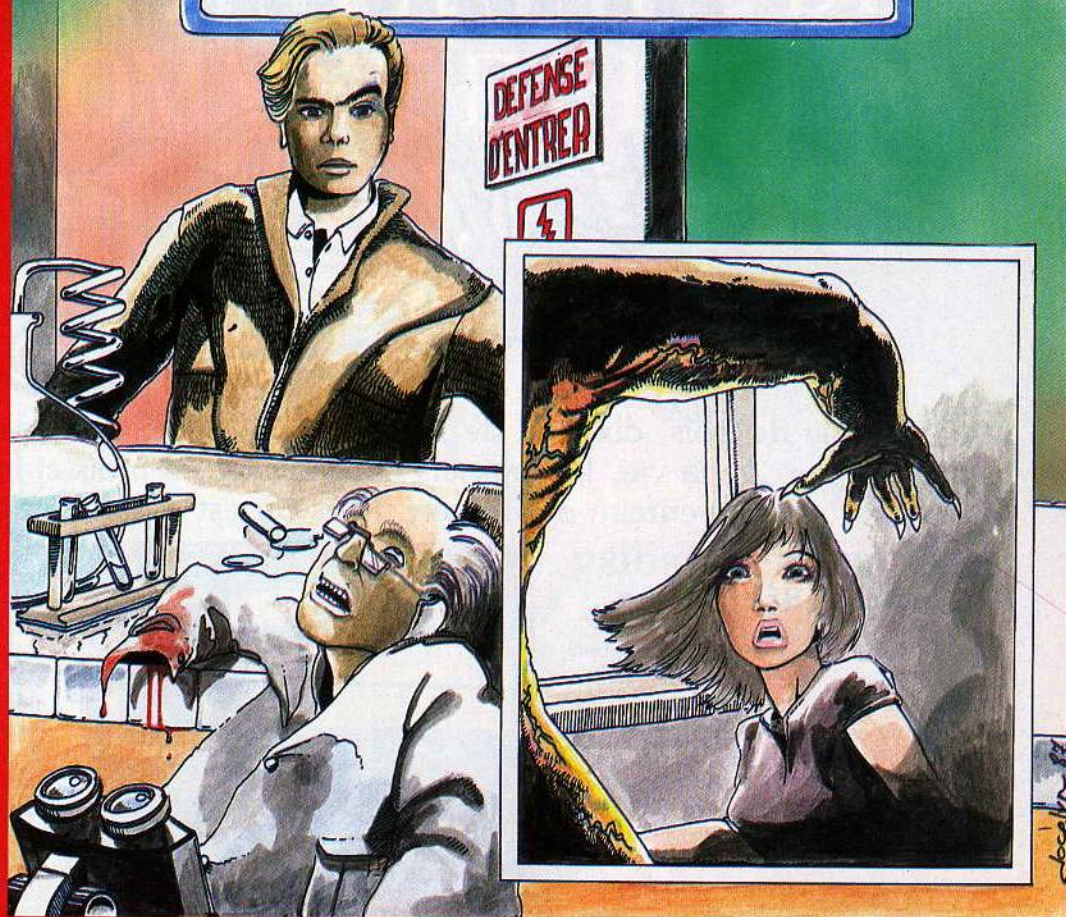
L'arrivée de ces nouveaux PC, après ceux d'Amstrad et avec ceux d'Atari, confirme la surprenante percée des compatibles sur le marché de la micro domestique.

L'originalité de ces nouveaux Thomson s'exprime dans les limites du standard. L'ambivalence des TO 16 PC et PCM, machines à la fois familiales et professionnelles, ne doit pas tromper. L'absence de prise pour manette de jeu est tout à fait symbolique : les TO 16 ne sont pas vraiment des ordinateurs de jeu, quoiqu'il soit tout à fait loisible de les employer à cela. A prix égal, il existe des micros aux performances graphiques et sonores supérieures pouvant se prévaloir d'une ludothèque plus fournie. Mais si l'on écarte d'emblée une utilisation exclusivement ludique, le choix d'un PC Thomson se justifie pleinement. Sérieux de conception et de fabrication, qualité des moniteurs, souplesse de DOS Manager et prix bien situés sont des atouts sérieux que ne manqueront pas de prendre en considération ceux qui veulent entrer dans l'univers des compatibles IBM PC.

Jean-Philippe Delalandre



LA **CHOSE** DE GROTEMBURG



NOM		ADRESSE	
LA CHOSE DE GROTEMBURG		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD K7	140 F	CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD DISQUE	180 F		
PC ET COMPATIBLES	259 F*	C.C.P.	
ATARI ST	259 F*		
Cochez la case correspondante et retournez à : UBI SOFT : 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01			

ti 46

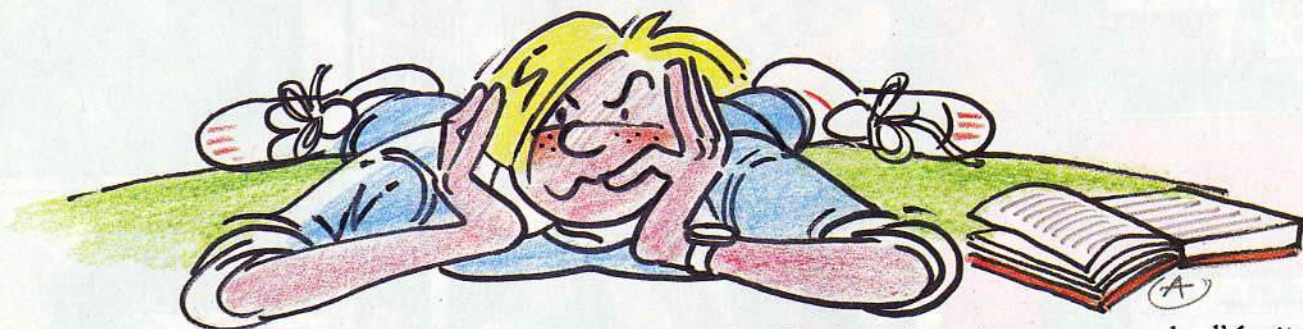
* Bientôt disponible sur ST, PC et COMPATIBLES.



Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



La règle de trois n'aura pas lieu



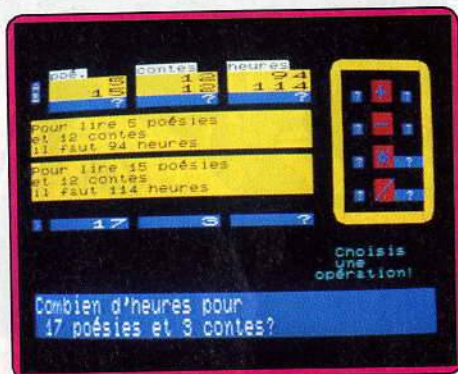
Une règle de trois, dix jeux de nombres, un CM2, une balade au pays de l'écrit ou aux origines de la vie, les logiciels éducatifs de ce mois-ci font irrésistiblement penser à l'inventaire de Prévert. Mais où est passé le raton laveur ?

DE LA REGLE DE TROIS AU TABLEUR

Trois types d'exercices pour aborder la notion de proportionnalité. La première série relève de la règle de trois la plus élémentaire, par exemple: pour acheter trois numéros de *Tilt*, vous avez payé soixante francs. Combien coûtent douze numéros ? Plutôt que de vous lancer dans le premier calcul venu, le logiciel vous propose d'agir progressivement sur les données : multiplier ou diviser une ligne par un nombre, ajouter ou soustraire deux lignes... Avec douze essais possibles, les plus réfractaires triompheront à coup sûr des trois niveaux de difficulté de cette option, même si la prise en main du logiciel semble un peu longue.

Dans « Proportionnalité double », on travaille cette fois sur deux variables indépendantes ; l'énoncé comporte donc deux lignes. Imaginons que pour faire onze devoirs et étudier quatorze leçons, vous mettiez quatre-vingt-quinze heures ; que deux devoirs et quatorze leçons demandent quatre-vingt-six heures. Combien passerez-vous de temps pour dix devoirs et vingt et une leçons ? (exemple déprimant et peu réaliste : essayez de calculer le temps passé par leçon, pour voir !). Dernier module enfin : « Proportionnalité composée ». Cette fois, on multiplie les facteurs au lieu de les ajouter : trois poules pondent six œufs en deux jours... combien pondent cinq poules en trois jours ?

Dans ces deux options plus encore que dans la première, la difficulté vient autant d'une certaine rigidité du logiciel (l'impossibilité d'utiliser les décimaux par exemple) que des problèmes eux-mêmes. Un éditeur permet de renouveler les exemples sans élargir vraiment les possibilités du logiciel puisqu'il faut se

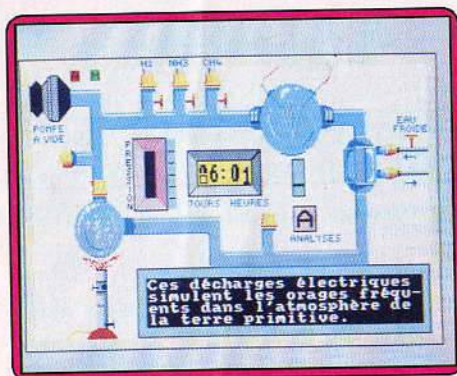


conformer à la structure de l'une des trois options prévues.

De la règle de trois au tableur est à considérer comme une première approche — limitée — des manipulations type tableur.

AUX ORIGINES DE LA VIE

La Terre, quand tout a commencé : une atmosphère irrespirable de méthane, d'hydrogène, d'ammoniac ; des pluies diluviennes s'abattent sur un sol criblé de volcans en érup-



tion... Là se forment les premières molécules organiques qui plus tard, bien plus tard, s'associeront pour donner les premières cellules. Tel est le thème de la première partie du logiciel qui vous propose une simulation de l'expérience de Miller : recréant *in vitro* les conditions de l'atmosphère primitive, il fut le premier à synthétiser ces molécules organiques. A vous de doser convenablement les différents gaz, de contrôler température et humidité, de déclencher les étincelles simulant les éruptions. L'objectif de la seconde partie est la découverte des constituants de la cellule. Un jeu de construction où, selon les éléments choisis, vous obtiendrez un virus, une bactérie, un eucaryote (espèce vivante dont les cellules ont un noyau bien séparé du cytoplasme)... et, le plus souvent, des organismes purement fantaisistes. Rançon de la rigueur scientifique du logiciel, la réussite n'est possible qu'avec de solides connaissances : si vous ne jonglez pas allégrement avec ribosomes, ADN, capsides ou reticulum endoplasmique, il ne vous restera plus qu'à copier servilement sur la notice... un peu gênant pour un logiciel proposé à partir de dix ans !

Vos organismes en poche, il ne vous reste plus qu'à les faire croître et multiplier. C'est l'objet de la troisième partie où, de milieu en milieu, vous devrez trouver nourriture et chaleur, échapper à l'asphyxie ou à l'attaque des virus. Si vous y parvenez, votre petite cellule favorite aura le doux privilège de pouvoir se reproduire...

Rien à redire à cette idée d'un jeu d'arcade dans le monde des micro-organismes, pas plus qu'à la précision scientifique de l'ensemble. Leur mariage en revanche tourne un peu court : déroulement trop lent, pauvre en rebondissements, loin finalement d'un vrai jeu. Là réside d'ailleurs le point faible du logiciel : malgré une remarquable idée de départ, une

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

ARRIVE PROCHAINEMENT
EN FRANÇAIS
SUR AMSTRAD CPC

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

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

Attaquez des galions chargés de trésors et pilliez des ports où sont amassées des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

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

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

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

MICRO PROSE

Simulation • Software

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST

Prix Public Généralement Constatés

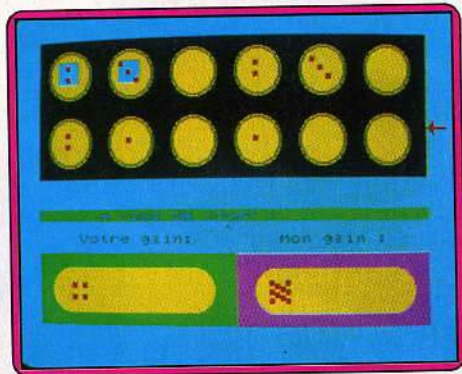
KID'S SCHOOL

excellente documentation, de forts bons graphismes, l'intérêt du jeu souffre d'un purisme certainement excessif pour la tranche d'âge visée.

DIX JEUX DE NOMBRES

Ni grande idée pédagogique ni cible très précise (pour les dix-quinze ans en principe) mais un logiciel un peu fourre-tout, rassemblant des jeux mathématiques et des « utilitaires »... pas très utiles en réalité : l'un d'entre eux effectue une division posée en colonne, un autre inscrit les termes d'une suite récurrente dans un vague colimaçon qui embrouille encore une présentation déjà plutôt confuse, le troisième décompose un entier en facteurs premiers, en y associant une représentation graphique, le treillis des diviseurs. Système intéressant, certes, bien hermétique hélas pour l'âge visé. Restent sept programmes alternant jeux purement numériques et casse-tête logiques. On doit ainsi, dans « Sphinx », trouver un nombre d'après la somme des chiffres de la différence entre le nombre inconnu et ceux que vous proposez... élémentaire quoi ! Si au moins on pouvait commencer par des nombres de deux ou trois chiffres au lieu de quatre...

Casse-tête aussi que « Permutron », inspiré du Rubik's cube ou « Tchouka » qui oblige pratiquement à tout prévoir sur papier avant de jouer. Vous aurez moins de risque de craquer avec « Plus ou moins » où l'on doit découvrir une fraction par encadrements successifs — mais ce n'est pas très drôle — avec « Taquin », inspiré du Pouss-pouss, ou « Incidence » qui par déduction, vous amène à repérer les cases pleines et vides d'une grille. Ce sont d'ailleurs les seuls à proposer plusieurs niveaux de jeu. Mention bien enfin pour « Awélé », transposition du Wari africain, qui se joue normalement à deux, avec une sorte de damier d'argile



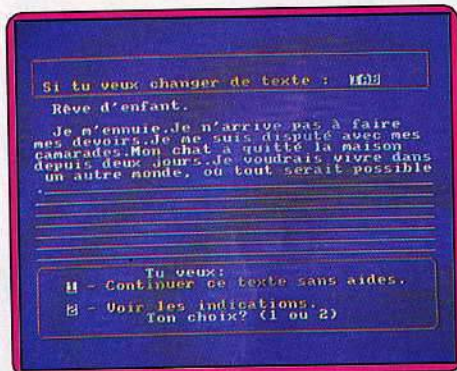
et des graines. Nettement plus amusant que les autres, même avant d'avoir entrevu la stratégie à adopter... pourquoi cependant faut-il toujours jouer contre l'ordinateur alors qu'une option pour deux joueurs était possible ?

BALADE AU PAYS DE L'ÉCRIT

Après les mornes *Balade au pays de Big Ben* et *Balade outre-Rhin*, Coktel Vision revient dans l'Hexagone avec ce logiciel d'expression écrite destiné aux 7-13 ans.

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
BALADE AU PAYS DE L'ÉCRIT	Coktel Vision	K7 Disquette	Amstrad	Français 7-13 ans	—	★★★★	17	B
ORTHOGRAPHE CM2	Logiciel 44	Disquette	Amstrad	Français CM2	—	★★★	10	B
AUX ORIGINES DE LA VIE	Carraz	K7 Disquette	MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+, Nanoreseau	Biologie 10-18 ans	★★★★	★★★	15	K7: B Disk: C
DIX JEUX DE NOMBRES	Cedic	K7 Disquette	MO5, TO7/70 Nanoreseau	Maths 10-15 ans	★★★	★★	12	K7: B DNR: C
DE LA RÈGLE DE TROIS AU TABLEUR	Cedic	Disquette	DNR	Maths 10-15 ans	—	★★★	11	C

On y trouve, associés à un éditeur simplifié, des exercices de création littéraire permettant l'enrichissement du vocabulaire et stimulation de l'imagination. L'éditeur lui-même est précédé d'un module d'apprentissage progressif et bien expliqué. Faute d'un rappel des commandes sur la notice, on peut l'obtenir avec l'imprimante. Certes peu performant, l'éditeur a le mérite d'une grande simplicité d'emploi,



adaptée à l'âge visé. Une réserve cependant pour les accents : des étiquettes à coller sur les touches seraient bienvenues.

Trois exercices de création littéraire viennent ensuite.

Dans « Prête-moi ta plume », l'ordinateur propose un début de texte qu'il faut continuer, soit librement, soit en utilisant des aides. On dispose ainsi de dix-huit thèmes allant du conte à la publicité, du reportage aux recettes de cuisine... une véritable correction est bien sûr impossible : le programme contrôle seulement la présence de majuscules en début de phrases, de points à la fin.

Plus scolaire, « Le mot inconnu » présente une série de phrases dans lesquelles le mot à trouver a été omis plusieurs fois.

Enfin, dans « Le bon choix », on dispose d'un texte (dix-neuf thèmes : aventure, humour, etc.) truffé de répétitions ; à l'aide d'une liste de synonymes, il faut alléger et enrichir l'expression. Les fautes d'orthographe, d'accent, les répétitions sont corrigées avec prudence (« Tu as dû faire une faute... ») et la liste des mots acceptés est limitée : comme tous les logiciels « ouverts », celui-ci se satisfait mal des possibilités des machines actuelles.

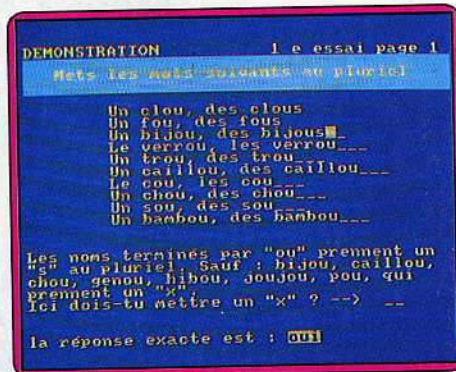
Un ensemble intelligent, bien présenté, de bon augure au moment où Coktel Vision développe une nouvelle gamme d'éducatifs.

ORTHOGRAPHE CM2

Une cinquantaine d'exercices sur les règles orthographiques ou grammaticales : pluriel de noms, conjugaison, emploi de « ses » ou « ces », « leur » ou « leurs »...

Pour la plupart des thèmes, le scénario est immuable : on doit, dans un texte ou une liste de mots, compléter les blancs avec la forme correcte. Selon les erreurs commises et le point étudié, la correction donne la réponse exacte, la règle à utiliser ou renvoie l'élève à la question, sans explication si la réponse est absurde. Un type de travail classique, avec certains flottements dans la formulation des aides.

Visiblement tourné vers le travail en classe, le logiciel comporte une importante partie évaluation, comprenant liste d'élèves, sauvegarde des résultats, nombre d'erreurs commises,



règles assimilées. Les bilans sont présentés sous forme graphique et d'une appréciation allant de « inconnus » à « acquis » en passant par « assimilé » et « compris »... Evaluation bien complexe pour la partie graphique, peu explicite et d'un intérêt moyen. Quant aux appréciations, leur finesse nous échappe : quelle différence entre une règle assimilée et acquise ?

Quatre autres logiciels chez le même éditeur : *Orthographe CE2*, *Les quatre opérations*, *Vocabulaire CM2*, *Conjugaison*.

Dominique Leclerc.

AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS

STRIKE EAGLE

- Un jeu constructif offrant des heures de distraction
- Simulation de vols de chasse réaliste et précise
- Graphisme 3 dimensions remarquable
- Missions de combat multiples
- Niveaux de difficulté divers
- Des centaines de scénarios passionnants
- Instruments de vol très réalistes

La simulation 'Avions de combat'

Envolez vous grâce à la simulation Microprose déjà couverte de succès et de lauriers - si vous l'osez. Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés de tous les temps et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une série d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatiques, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre succès dépendra de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.

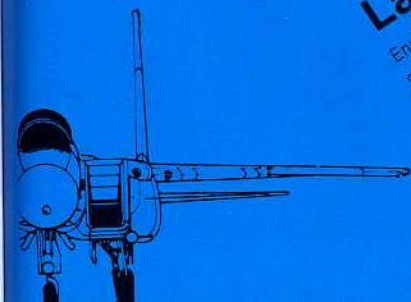
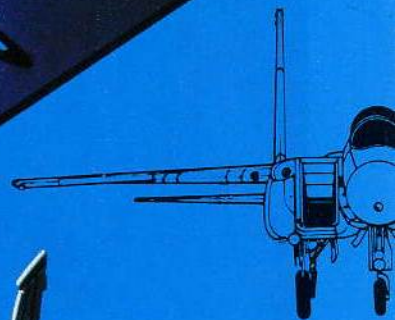
Strike Eagle F-15. Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.

Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC

Prix Public Généralement Constatés

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

**MAINTENANT DISPONIBLE
POUR AMSTRAD CPC**



CHALLENGE



Navette spatiale, je L.E.M!

Mise en route des réacteurs. 4. 3. 2. 1. FEU! Cramponnez-vous au manche à balai. Déterminez la trajectoire, cap sur les étoiles. Pour réussir votre mission, évitez d'être dans la lune...

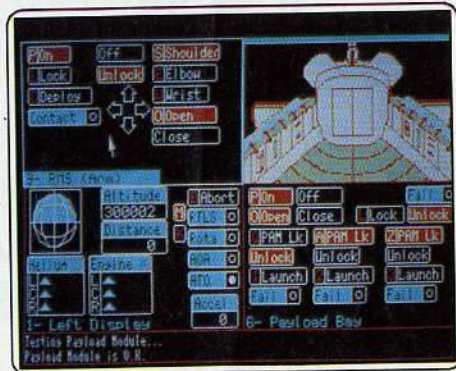
D'un côté *Orbiter*, une simulation de navette spatiale tout simplement captivante. De l'autre, quatre programmes bâtis sur le même scénario et qui s'apparentent à de classiques simulateurs de vols... Ce type de simulation est trop « sérieux » pour supporter l'« à-peu-près ». Un seul vainqueur, donc, pour ce challenge, et de très bonnes idées à puiser auprès des quatre autres programmes cités... En espérant qu'*Orbiter* ne restera pas trop longtemps seul sur son piédestal !

Orbiter : est actuellement le seul programme de pilotage spatial suffisamment complet et réaliste pour témoigner de la naissance de ce nouveau type de simulation. Fondamentalement différent des simulateurs de vol, il donne, à mon avis, une image objective de ce que peut représenter la gestion d'une navette spatiale. Le jeu est très complexe, assez austère au premier abord puisque toutes les manœuvres se rapportent à des tableaux et non pas à des écrans graphiques animés. Mais qu'importe, l'ambiance est au rendez-vous et, avec elle, le plaisir de connaître enfin

une expérience radicalement différente de toutes celles rencontrées jusqu'à ce jour ! Première constatation, il est rigoureusement impossible de lancer *Orbiter* sans le recours à la notice et au pilotage automatique. Faisons donc rapidement le tour d'un premier vol d'essai, une mission qui vous permettra de mettre sur orbite un équipement d'observation...

Orbiter fonctionne dans un contexte de menus déroulants et d'icônes. Il existe en

fait deux écrans types. Le premier donne accès aux ordres internes du jeu (vitesse de la simulation, sauvegarde, etc.), ainsi qu'aux commandes relatives à la description et à la surveillance de l'état de tous les constituants du vaisseau. Le deuxième écran se partage en quatre fenêtres où apparaissent les nombreux tableaux de bord et les vues extérieures. Le maniement du programme est riche et complexe : la souris actionne les divers instruments et des ordres sont tapés au clavier. Pour cette première mission, vous laissez branché le pilote automatique. Il vous suffit donc de donner suite aux messages d'instruction. Mise en route des réacteurs, séparation du lanceur et de la navette, le joueur suit l'aventure en temps réel, aidé pour cela par le précieux compte-rendu proposé par la notice. La navette, une fois placée sur orbite, stabilise sa trajectoire. Ouvrez la trappe du bras manipulateur et lancez le télescope. Mission réussie, il ne vous reste plus qu'à suivre les indications du programme pour retrouver la Terre. Durant toute cette aventure (une trentaine



de minutes environ...), il est très utile de prendre note de toutes les manœuvres effectuées par l'ordinateur. Cela vous permet de relancer cette même mission, sans l'aide cette fois du pilote automatique. C'est là, en fait, le deuxième niveau de jeu... Une mission entièrement menée à bien par le joueur, sans que jamais le programme ne lui vienne en aide !

L'aspect « professionnel » de cette simulation est dû au réalisme et à l'austérité des commandes. Les ordres entrés au clavier, par exemple, sont du type « I65E » pour « Item » (élément...), 65 qui correspond ici au mode de contrôle manuel des réacteurs et « Execute ». Un langage ardu mais captivant puisqu'il contribue à forger l'ambiance du jeu. Le contrôle (souris) des appareils de bord est bien plus concret. L'absence quasi-systématique de graphiques (seules sont représentées quelques vues de la navette) n'est pas trop gênante... La précision et la complexité de la simulation suffisent à occuper le joueur à tout instant ! Enfin, sa souplesse vous laisse tout le temps d'agir : pause, sauvegardes, modification de la vitesse de jeu, tout est prévu pour vous éviter la catastrophe !

Ajoutée à son ambiance exceptionnelle, la richesse des scénarios proposés permet au joueur de ne jamais revivre deux fois la même mission. La continuité du « travail » est également appréciable : chaque aventure permet de maîtriser une nouvelle phase de pilotage auparavant abandonnée au bon-vouloir du pilote automatique ! De très longues heures de jeu, en fait, avant de contrôler l'ensemble de la simulation... *Orbiter* n'a pas, il est vrai, beaucoup de concurrents directs. Disponible sur PC et compatibles ou Macintosh, il reste à l'heure actuelle la meilleure et la plus réaliste simulation de pilotage de navette spatiale. (Disquette Spectrum Holobyte pour PC et compatibles.)

Lunar Explorer : ce logiciel est bien plus ludique que réaliste. Son maniement reste proche de celui des classiques simulateurs de vol. Il tient compte cependant de quelques notions essentielles du pilotage spatial, à savoir la délicate orientation de l'engin dans l'espace. Sa prise en main est de ce fait plus facile que celle d'*Orbiter*... La représentation graphique de *Lunar Explorer* est assez simple. A l'extérieur, le paysage lunaire est dépouillé : la base qui



vous accueille apparaît en 3D à travers le cockpit. Sur le tableau de bord, on note la simplicité des appareils de contrôle : outre les classiques altimètre et compteur de puissance des réacteurs, cinq indicateurs numériques témoignent de votre orientation dans l'espace. Le maniement du vaisseau est, en fait, vite assimilé : accélération ou décélération gérées par les touches « + » et « - », orientations verticale et horizontale modifiées à l'aide des touches fléchées du clavier. Une conception de jeu tout à fait différente de celle d'*Orbiter* !

A sa mise en route, le programme vous propose un choix de missions variées. Il s'agit en fait de plusieurs phases d'entraînement : élévation et atterrissage, alunissage à partir d'une orbite, etc. Ces multiples expériences n'ont qu'un seul but : vous enseigner les techniques de déplacement et de stabilisation de l'appareil. A la différence des simulateurs de vol classiques, le pilotage d'une navette spatiale vous place dans une pesanteur bien entendu très faible. Votre vaisseau, de ce fait, reste très sensible à la moindre poussée des réacteurs, au plus petit changement de cap...

S'il reste assez réaliste par certains aspects, le maniement de *Lunar Explorer* rappelle un peu trop le pilotage d'un hélicoptère. Le joueur utilise cinq compteurs : deux d'entre-eux témoignent des inclinaisons verticales et horizontales du vaisseau, les trois autres communiquent les vitesses verticale, horizontale et latérale de l'appareil. Un alunissage vous oblige, par exemple, à trouver une « assiette » parfaitement plane, puis à jongler avec les réacteurs afin de contrôler au maximum votre vitesse de descente... Difficile !

Mise à profit par la difficulté du pilotage, la stratégie des différentes missions ouvre aux pilotes confirmés de nouveaux horizons. Il s'agit, par exemple, de repérer sur le radar et de rejoindre des installations isolées, de les charger à bord de la navette pour enfin les ramener sur la base principale...

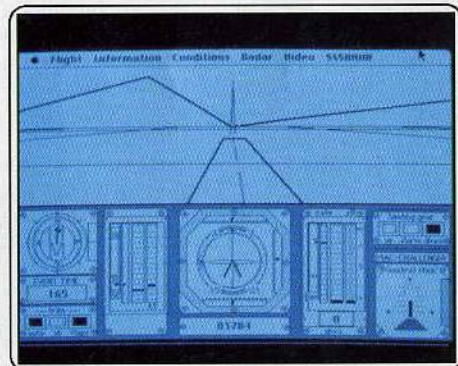
Bien moins « puissant » qu'*Orbiter*, *Lunar Explorer* possède deux atouts appréciables : un pilotage « visuel » et une notice qui permet de contrôler les moindres des aspects de la simulation. Cette documentation, même si elle dépasse quelque peu les possibilités réelles du programme, explique de façon claire les directives du pilotage : courbes de relation entre la consommation du vaisseau et la puissance de ses réacteurs, entre les inclinaisons, distances d'approches et vitesse, etc. Un bon entraînement, à mon avis, qui ne traite malheureusement pas de la récupération d'objets en altitude. (Disquette Spectrum Holobyte pour IBM PC et compatibles.)

Mac Challenger : avec *Orbiter*, est l'un des rares simulateurs de pilotage spatial disponibles sur Macintosh. Sans aucun doute moins complet que son confrère, ce programme profite néanmoins d'une excellente animation et d'un graphisme aussi clair que possible.

Une seule mission vous est proposée :

contrôler l'atterrissage de la navette à partir d'une orbite prédéfinie. Le niveau de jeu varie selon le choix de la piste d'arrivée. Les modes de pilotage sont classiques : automatique ou manuel...

Le meilleur atout du programme réside à coup sûr dans la représentation graphique de l'écran de contrôle. Une vue extérieure met en place un décor assez uniforme. En revanche, vous profitez, dès le début de la simulation, d'un radar précis qui offre plusieurs possibilités de zoom... très pratique pour effectuer une bonne approche de la piste ! Le tableau de bord est, quand à lui, plus complet que celui de *Lunar Explorer*. Manié exclusivement à la souris, ses principaux appareils sont le manche à balai (d'une précision exemplaire...), la commande de puissance et les divers instruments de vol tels l'altimètre, le compteur... S'il ne possède qu'un seul niveau de jeu, ce logiciel reste relativement difficile à prendre en main. Les commandes sont, en effet, délicates et la moindre erreur entraîne inmanquablement le « crash » ! Aussi, le premier vol se doit de faire appel au pilotage automatique. L'ordinateur gère, dans ce dernier cas, l'intégralité du vol. A vous



de noter avec précision les multiples manœuvres, de mettre en place un plan de route précis... Le principal défaut du programme réside malheureusement à ce niveau : aucune progressivité entre le mode de jeu automatique et le pilotage manuel. Au contraire d'*Orbiter* qui permet de contrôler tour à tour les diverses étapes de la simulation et donc d'acquérir avec régularité une connaissance parfaite de l'appareil, *Mac Challenger* joue le « tout ou rien »... De quoi décourager les plus audacieux ! La simulation ne manque cependant pas de panache, pourvu bien sûr que l'on prenne le temps de l'assimiler. L'aide communiquée par les courbes de trajectoires idéales ou par la précision du radar facilite notamment l'atterrissage.

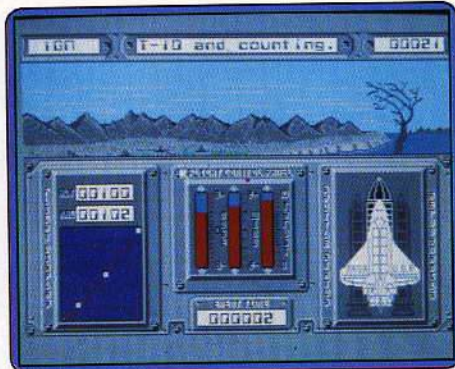
En conclusion, *Mac Challenger* s'apparente parfois plus à un complexe simulateur de vol qu'à un véritable pilotage de navette spatiale. On regrette enfin de ne pouvoir effectuer différentes missions (repérage d'un satellite, récupération d'objets, etc.). Il ne reste alors que la souplesse du Macintosh pour passionner les amateurs de sensations fortes ! (Disquette Aegis pour Macintosh.)

CHALLENGE

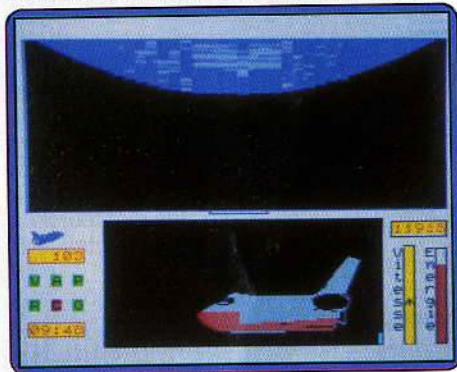
Shuttle II : de Microdeal pour Atari ST est exactement à mi-chemin entre *Lunar Explorer* et *Orbiter*. D'un côté, une simulation réaliste qui incorpore compte à rebours, mise sur orbite, etc., de l'autre, une représentation graphique très ludique qui facilite la prise en main du logiciel. Un programme intéressant qui, lorsque l'on a vécu les angoisses d'une « vraie » simulation, semble plus proche de l'arcade que de la Nasa ! Une seule mission vous est proposée : décollage de la navette, mise sur orbite, récupération d'un satellite et retour sur terre. Les six niveaux de difficulté disponibles, bien entendu, modifient les conditions de jeu. Le but de l'aventure : réussir les diverses manœuvres nécessaires.

La phase de préparation du vol est assez originale. Vous devez, en effet, y décider des conditions météo du décollage et de l'atterrissage (force et direction des vents, présence de nuages, vitesse de la simulation, etc.). La présentation graphique de toutes ces options est agréable. Une carte met en place « vos » nuages, différentes pistes plus ou moins sûres, etc. Une fois fixé sur les conditions de vol, le joueur lance le compte à rebours. Le paysage défile tout au long du lancement, ce qui facilite la concentration du pilote ! Celui-ci n'a, il est vrai, pas grand-chose à surveiller. C'est en fait le défaut de *Shuttle II* : seuls trois curseurs (inclinaison verticale et latérale, puissance) décident de votre trajectoire.

On se rattrape heureusement sur la représentation graphique : une fenêtre pour les étoiles, une autre pour les messages, une dernière pour le repérage radar ! Vous devez, en effet, suivre une trajectoire bien définie, en vert à l'écran, et faire en sorte que votre propre trace recouvre cette dernière. Bien peu de manœuvres font appel à votre vigilance, tout juste la séparation lanceur/navette et l'allumage des « rétro-roquettes ». Il reste heureusement de quoi frissonner, notamment pour retrouver le satellite perdu. Celui-ci apparaît enfin face à votre navette. Le cosmonaute sort dans l'espace, saisit (sous votre contrôle...) le satellite et le ramène dans la soute. Il suffit ensuite de réussir le retour sur Terre en réglant avec précision



la puissance des réacteurs et le cap de la trajectoire... *Shuttle II* tire la moitié de son intérêt des phases de jeu graphiques, à savoir de l'animation du cosmonaute ou de la visualisation du satellite, du paysage au moment du décollage, etc. Pour le reste, il s'agit d'apprendre à maîtriser les mauvaises conditions météo, de « jouer » la vitesse, bref, de collectionner les bonus ! Le jeu est à ce propos attrayant et sportif, même s'il manque, à mon avis, de réalisme au niveau des commandes, de richesse au niveau du scénario, en fait du « sérieux » qui contribue au succès de l'un de ses confrères(!).



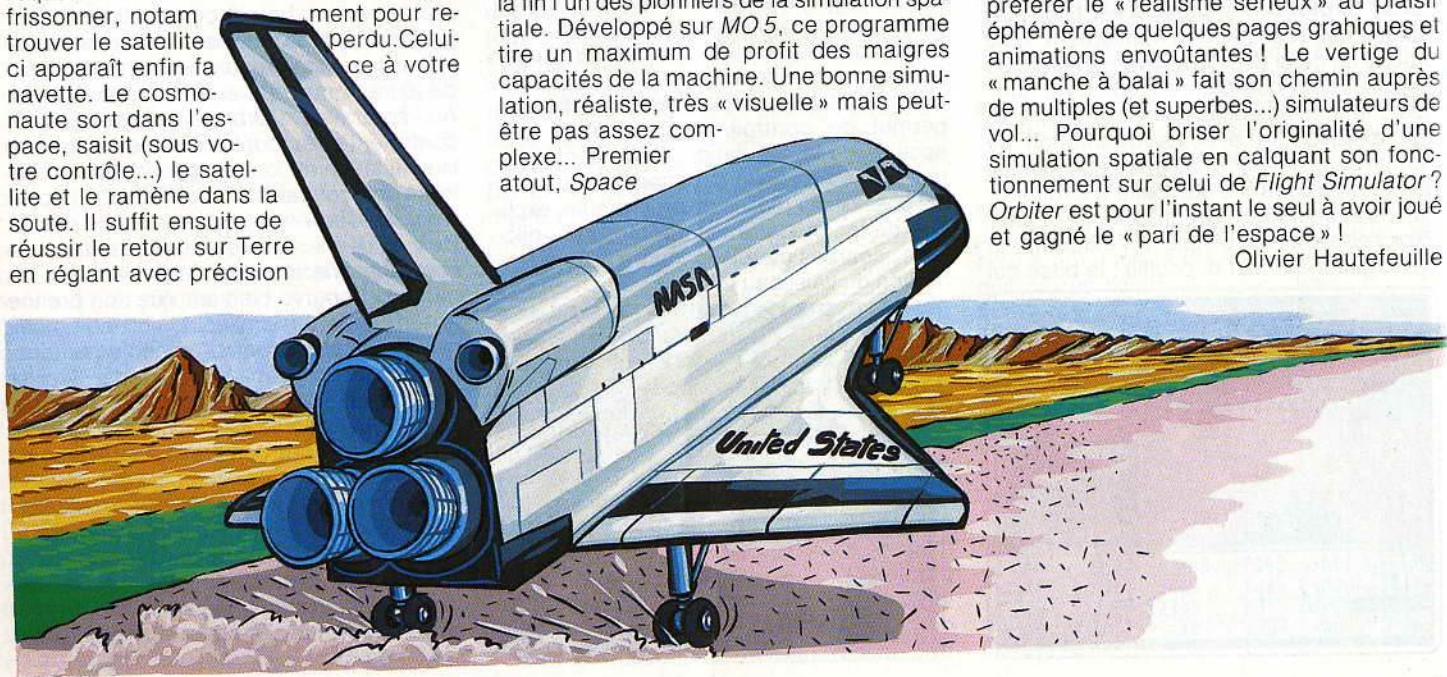
Space Shuttle Simulator : j'ai gardé pour la fin l'un des pionniers de la simulation spatiale. Développé sur MO 5, ce programme tire un maximum de profit des maigres capacités de la machine. Une bonne simulation, réaliste, très « visuelle » mais peut-être pas assez complexe... Premier atout, *Space*

Shuttle Simulator possède la meilleure animation de présentation de ce challenge. L'ordinateur, qui gère votre décollage, débute la partie par une superbe retransmission télévisée : compte à rebours, la navette s'élève dans le ciel sous les acclamations d'un public enthousiaste et les commentaires (synthèse vocale) d'un « speaker » émerveillé... le luxe ! En ce qui vous concerne, vous prenez en main le pilotage du vaisseau dès que ce dernier atteint son orbite. Le pilotage « clavier » n'est pas très agréable sur le MO 5. Les ordres de commandes sont heureusement restreints. Il s'agit principalement de modifier les trajectoires d'orbites et d'éviter, par de légers déplacements gauche/droite les météorites... Bien plus intéressante est la représentation graphique : la moitié de l'écran est, en effet, réservée au cockpit : la Terre y apparaît et avec elle le satellite à récupérer. Vous avez retrouvé ce dernier à l'aide d'un radar classique et vous ouvrez la baie, sortez le bras manipulateur et effectuez le chargement.

La mission de repérage est difficile à souhait. Les commandes, tout d'abord, agissent trop lentement pour qu'il soit facile de maîtriser rapidement l'aventure. Ensuite, *Space Shuttle Simulator* est, avec *Orbiter*, le programme qui nécessite la plus grande précision d'approche du satellite à récupérer. Les variations de trajectoires doivent être régulières et précises, compatibles avec les conditions réelles de vol. Ce réalisme est en quelque sorte garant de l'intérêt de la mission. C'est ce double aspect « professionnel » et ludique qui m'a fait préférer *Space Shuttle* à *Lunar Explorer* par exemple. Un bon programme, qui a le mérite d'être la seule simulation disponible sur Thomson. (Cassette Loricels pour MO 5.)

La confrontation de ces cinq logiciels montre bien qu'il est parfois plus judicieux de préférer le « réalisme sérieux » au plaisir éphémère de quelques pages graphiques et animations envoûtantes ! Le vertige du « manche à balai » fait son chemin auprès de multiples (et superbes...) simulateurs de vol... Pourquoi briser l'originalité d'une simulation spatiale en calquant son fonctionnement sur celui de *Flight Simulator* ? *Orbiter* est pour l'instant le seul à avoir joué et gagné le « pari de l'espace » !

Olivier Hautefeuille



AMIGA 500. POUR DÉLIRER

LE PHÉNOMÈNE!

Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3" 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

- **Daphné** : graphique/animation
 - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès** : gestion video
 - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
 - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
 - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia** : entrées/sorties
 - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
 - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500**, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie **COMMODORE**, une technologie "pro", même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).



Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS

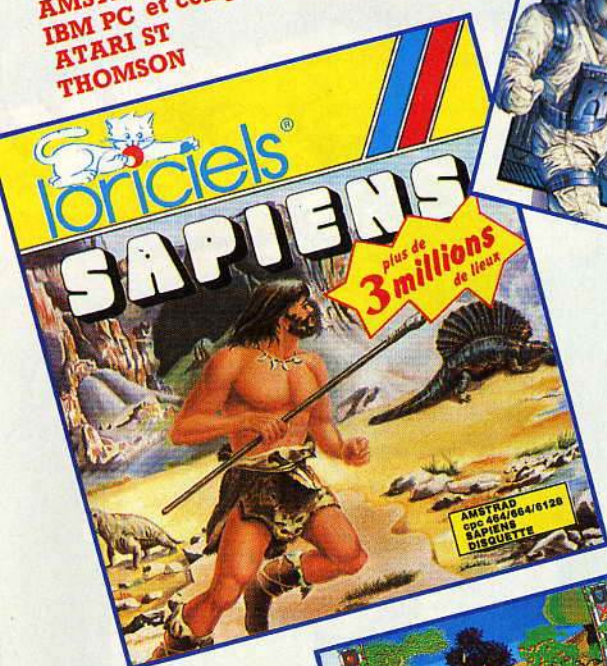
Tous les héros sont chez

• MAJUSCULE •



**AMSTRAD CPC
THOMSON**

**AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST
THOMSON**



**AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON**



LES REVENDEURS DES HÉROS

VILLES	MAGASINS	ADRESSES
ABBEVILLE	DUCLERCO	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRIT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Frantelin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP 124
AUXERRE	DIFLOUX (Succ. CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 Portail Mathéron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la République
BEAUVAIS	QUENEUTTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANCON	CAMPONNOVO	50 Grande Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOLIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A. Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Bailly
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 Place de la Revolution
COGNAC	L'HOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENEUTTE 60	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande Rue
DUNKERQUE	Lib. Universitaire DEMEY	1 rue Jules Hocquet
DUNKERQUE	MAJUSCULE (DEMEY)	Place Jean-Bart
EPINAL	HOMEYER	2 rue du 170° R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GIEN	ASSELINEAU	Route de Paris BP 15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT MARTIN-JEUNE	11 Grand rue
GUINGAMP	TOULET SUPERBIE	15 rue Notre Dame
HAZEBROUCK	BURO-FLANDRES	Residence Lemire
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	15 rue des Halles
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	1 rue de la Vieille Horloge
LISIEUX	LIBRAIRIE	26 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LUNEVILLE	BASTIEN	22-26 rue Germain Charrier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rue Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Giotfredo
NIMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24 b rue Albert de Mun
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

• MAJUSCULE •

36.15, Tilt SOS aventure

SOS marche bien.
Une preuve?
Plus de 7000
questions et réponses
vous attendent !

Introduction

Ce mois-ci nous allons poursuivre l'étude de SOS Aventure commencée dans notre numéro 45 de septembre 1987. Nous verrons plus particulièrement comment fonctionne le choix numéro 3 (consulter les questions et répondre) et quels sont les avantages de ce système.

Nous vous dirons ensuite deux mots de notre serveur. Ce dernier est en effet en pleine évolution et nous nous sommes attachés à le rendre plus pratique et plus accessible.

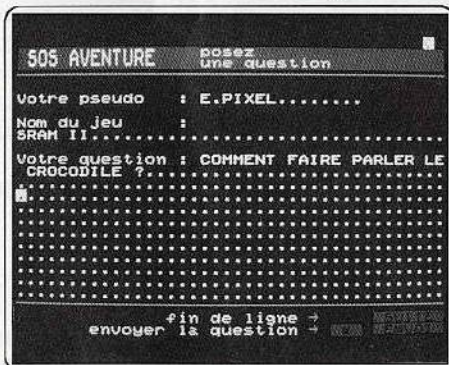
—SOS Aventure, suite du n°45—

Après avoir fait le 36.15 sur le cadran téléphonique, connectez-vous en tapant "Tilt" puis <envoi>. Le menu général apparaît: tapez alors "SOS" suivi de <envoi>. Le menu SOS Aventure est alors présent à l'écran. Pour obtenir l'option "Consulter les questions et y répondre", enfoncez la touche <3> puis <envoi>. Une grille de saisie relativement dépouillée apparaît alors. Celle-ci ne contient qu'un seul critère: le nom du logiciel. En entrant dans ce champ le nom d'un logiciel suivi d'envoi, vous obtenez la liste des questions le concernant. Cette liste est affichée en chronologie inversée. C'est-à-dire que les questions les plus récentes apparaissent en tête de liste. Notez que si vous ne saisissez pas de nom dans le champ et que vous tapez directement <envoi> vous obtenez alors la liste de toutes les questions (ceci toujours dans l'ordre chronologique inversé). Pour prendre connaissance d'une question il suffit d'entrer son numéro suivi de <envoi>. Le texte et le pseudo de son auteur sont alors affichés. Si vous connaissez la réponse à cette question, n'hésitez pas un instant: répondez! Pour cela, tapez REP puis <envoi>. Vous avez alors cinq pages écran à votre disposition pour répondre et mettre fin aux angoisses d'un aventurier perdu. Bien évidemment, n'oubliez pas, une fois votre texte entré, de taper

<envoi> pour le valider. Notez qu'il existe une autre méthode pour accéder aux questions: lors de l'apparition de la grille de saisie enfoncez la touche <Guide>. La liste des questions posées apparaît alors mais le classement est alphabétique. Bien entendu, le principe pour répondre ne change pas: après avoir pris connaissance du contenu d'une des questions en entrant son numéro suivi d'envoi, tapez REP puis <envoi> pour répondre. Bien entendu, saisir un texte sur cinq pages est une opération fastidieuse. C'est pourquoi nous vous exposerons bientôt diverses méthodes pour connecter votre micro sur le minitel afin d'utiliser le clavier de ce dernier pour saisir vos textes. D'ici là, bon courage: plus de 7000 questions vous attendent!

Evolution

Relativement récent, le serveur Tilt change de mois en mois. Depuis son lancement (le 1er avril 1987), il s'est enrichi de nouvelles rubriques et nous avons fait tout notre possible pour le rendre réellement utile. Et nous comptons bien poursuivre dans cette voie! C'est pourquoi un nouveau système de mots-clefs a été aménagé. Dès l'apparition de la page sommaire vous pouvez désormais accéder à certaines rubriques. PA pour les petites annonces, SOS pour SOS



Aventure, FOR pour Forum, ADR pour la liste des adresses et JEU pour les jeux sont les nouveaux mots-clefs reconnus par le serveur. Ces derniers doivent bien entendu être suivis de <envoi>! Autre nouveauté: une passerelle de machine à machine. Imaginons que vous êtes face au menu Amstrad et que vous désirez vous rendre sur le menu Amiga. Il vous suffit de taper AMI puis <envoi>. Ce système a cependant un point faible: l'appui sur <sommaire> renvoie sur le point d'appel et si vous désirez rejoindre votre point de départ après de nombreuses manipulations vous devrez refaire le chemin en sens inverse. Pour éviter

cela: tapez * suivi de <sommaire>. Le menu général apparaîtra alors. Autre grande nouveauté: CRYPTO. Dans ce jeu vous devez décrypter une phrase. Cette dernière est en effet codée et le but du jeu est de découvrir quelles sont les correspondances entre les lettres codées et la phrase originale en un minimum d'essais. Le côté le plus original de ce jeu réside cependant dans le fait qu'il est possible d'y jouer à plusieurs. Bref, de bons moments en perspective. Nous avons d'autres projets du même genre dans la tête, mais nous vous parlerons en temps utile. Signalons que vous pouvez toujours laisser vos messages dans les B.A.L Redac pour les questions d'intérêt général, E.Pixel pour les questions sur le matériel, Mathieu pour les listings et #Tilt pour signaler les incidents de réseau et pour nous faire part de vos suggestions à propos du serveur. Dernier point: l'accès aux B.A.L se fait en tapant BOX en non BAL comme nous l'avions dit. M.B

Mercitel version 2.00

L'agent spécial de vos
télécommunications
sur PC 1512.

Commercialisé aux alentours de 1800 francs, Mercitel version PC 1512 vous propose de connecter votre Amstrad PC au réseau Télétel par l'intermédiaire d'un minitel ou d'une carte modem Matra V21/V23. Cette solution a cependant le défaut d'augmenter substantiellement le coût de la configuration. C'est pourquoi la solution minitel est la plus intéressante. D'autant plus que le câble de connexion est livré. Une fois le programme installé et lancé (notez qu'en pratique deux unités de sauvegarde sont recommandées), un menu apparaît. Il propose les options suivantes: Télécom, Annuaire, Pages, Coûts, Utilis, Couleurs, Paramètres. L'option "Télécom" transforme le PC en terminal intelligent. Il a directement accès aux services Télétel et permet aux possesseurs de carte modem Matra l'automatisation de certaines procédures d'appel. La gestion de la communication est dans ce cas entièrement gérée par le programme et des tâches telles qu'imprimer ou sauvegarder une page sont programmables. Enfin, signalons l'utilisation des touches de fonction qui simplifie les manipulations. La seconde option (Annuaire) automatise la création

TELEMATILT

En bref

Les nouveautés marquantes de la rentrée Télématique.

La société C&D informatique annonce une nouvelle version de Mistral: le Mistral 2. Ce répondeur enregistreur Télématique interrogeable à distance est disponible avec 32 ou 64 Ko de mémoire utilisateur et peut restituer jusqu'à 256 messages. Il se connecte sur la prise péri-informatique du minitel est possède en version de base un port de communication V 24/RS 232 C ainsi qu'une sortie imprimante parallèle type Centronics.

C&D informatique: 34-38, rue Camille-Pelletan 92300 Levallois Perret. Tél: 47-56-13-76

La société Marvie vient d'introduire un logiciel qui permet de transformer un PC ou compatible en terminal intelligent. Dénommé M232PC, ce programme requiert une carte modem ou un minitel connecté sur une sortie série. Son principal avantage réside dans ses capacités de manipulation de pages videotext. Il peut en effet capturer une page, la sauvegarder, l'imprimer et la convertir en code ASCII afin de la rendre assimilable par n'importe quel traitement de texte et autres logiciels. Il automatise les procédures d'accès aux serveurs et les envois de textes écrits sous traitement de textes. Bien entendu, il fonctionne aussi avec les serveurs 80 colonnes appelables sous Teletel.

Marvie SARL, 37 rue des Mathurins 75008 Paris. Tél: 46-37-87-05

De nombreux périphériques existent pour le minitel mais ils ne sont pas toujours faciles à trouver. La société L.C.M (Le catalogue du miniteliste), dont la vocation est la vente par correspondance de produits télématiques, propose un catalogue où une centaine de produits sont référencés. Bref, de quoi faire votre bonheur.

L.C.M-Soclema: 15 rue d'Estienne d'Orves 92130 Issy les Moulineaux. Tél: 46-38-04-44

Hengstler annonce la commercialisation d'une imprimante 80 colonnes compatible minitel et PC. La GF-12FR possède une tête d'impression à aiguilles et un buffer intégré de 2, 8 ou 32 K.

Hengstler: 94-106, rue Blaise Pascal, B.P. 71 Aulnay sous Bois Cedex. Tél: 48-66-22-90

Kortex International annonce de nombreuses nouveautés. La KX TEL 2 est une carte modem courte pour PC et compatibles. Elle dispose des modes V21 et V23 (300 et 1200/75 bauds) et de la numérotation automatique (V25 en multifréquence ou décimale). Autre carte modem pour PC et compatibles: la Kortex 1200. Elle est similaire à la KX TEL 2 mais possède en prime un mode V22 (1200 bauds en full duplex synchrone, asynchrone) et est compatible Hayes. La carte Kortex 2400 est identique mais est aux normes V22bis (2400 bauds, synchrone asynchrone en full duplex). Autres nouveautés: la gamme KX-Box. Cette gamme de modems externes pilotables par la majorité des ordinateurs du marché reprend les performances des cartes modem pour PC et compatibles. Mais la grande nouveauté Kortex se nomme: le répondeur. Ce périphérique du minitel structuré autour d'un 80C31 et de 128 Ko de mémoire est en fait un micro serveur. Il peut en effet faire office de boîte aux lettres, de répondeur Télématique interrogeable à distance (avec accueil du correspondant par voix synthétisée). Il intègre de plus un répertoire téléphonique avec numérotation automatique, un éditeur de pages videotext, une calculatrice et un agenda. Commercialisé à moins de 4000 francs il sera disponible vers novembre. Enfin, signalons aussi l'annonce de nombreux logiciels pour PC et compatibles.

Kortex International: 71, rue Archereau 75019 Paris
Tél: 40-05-04-64

Un modem Atari est en cours d'homologation. Il coûtera moins de 1000 francs et devrait être disponible fin 87 début 88.

Atari France: 9, rue Sentou 92152 Suresnes
Tél: 42-51-85-36

Olitec, un fabricant de modems externes performants et peu coûteux, introduit une carte pour PC et compatibles. Agréée PTT, elle est compatible V 21 et V23 mais aussi Bell 103 et 202 et est livrée avec un logiciel qui permet la création d'un micro serveur. Bref, une carte modem de plus...
Olitec: B.P. 592 54009 Nancy Cedex
Tél: 83-21-95-15

Si vous désirez voir tourner Servo Jet, le serveur sur Atari Méga ST dont nous vous parlions le mois dernier, connectez-vous sur Télétel 3 (36.15) et tapez ZEUS.

de mailing en liaison avec l'annuaire électronique. Ici encore, de nombreuses fonctions sont proposées et facilitent les mises à jour et autres fusions de fichiers. Notez que l'impression est paramétrable et qu'il est possible de sortir des étiquettes. L'option suivante (Pages) permet de consulter les écrans sauvegardés et possède une option nommée "Transforme" qui traduit une page minitel en code ASCII en vue de récupération ou de traitement ultérieurs. Le choix suivant (Coûts) donne une idée approximative du



Un câble, un minitel et un logiciel: le minimum pour communiquer avec un PC.

coût d'une communication. Le système utilisé pour calculer la tarification n'est cependant qu'indicatif car il ne prend en compte que les tarifs les plus élevés. Il est probable que de nombreux utilisateurs auront de bonnes surprises en voyant la facture PTT! L'option suivante (Utilisateurs) s'avère très puissante mais n'est utilisable qu'avec une carte modem. Elle crée un répertoire d'applications et permet d'en limiter l'accès aux seules personnes autorisées. Bien entendu, les procédures de connexion sont automatisées. C'est pourquoi la carte modem s'avère ici nécessaire. Les deux derniers choix du menu principal "personnalisent" le programme: accès à la palette de couleurs afin que l'utilisateur choisisse celles qui lui conviennent et paramétrage du système (port série utilisé, mode de connexion, chemin d'accès aux fichiers, etc.). Mercitel PC 1512 est un programme bien pensé et simple d'accès. Destiné aux PME/PMI, il s'avère être un outil aussi puissant qu'agréable. Il devra cependant lutter contre une concurrence de plus en plus acharnée. De plus son prix est relativement élevé. Il devrait malgré tout faire une percée car il a de quoi convaincre les utilisateurs en quête d'efficacité et non de prouesses.

Quand la compétition devient très dure,
il faut des armes.

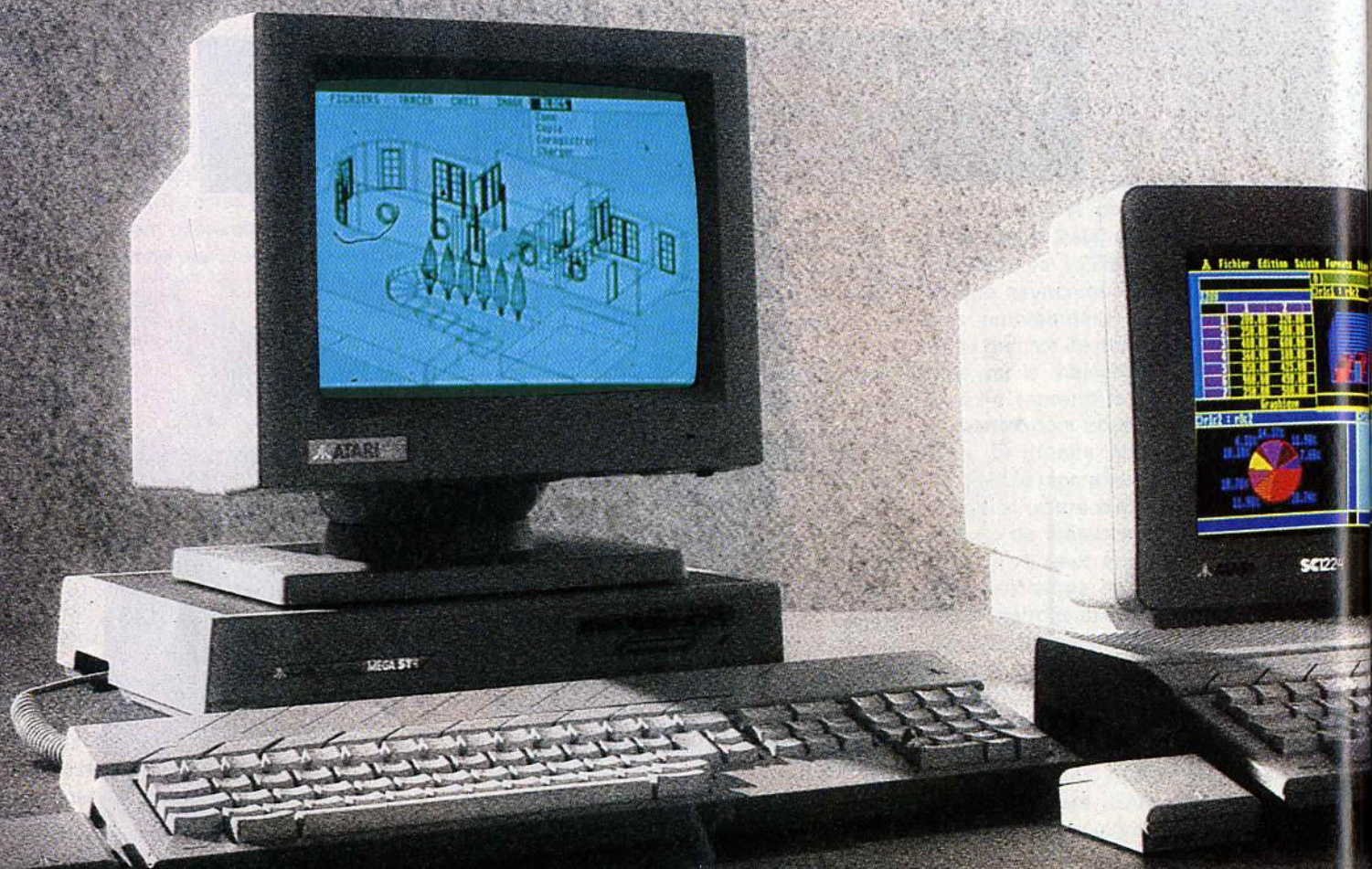


ATARI

WEEK CODE

5	3	6
---	---	---

Selon votre terrain, selon vos objectifs.
Vous avez le choix des armes.



12450 F HT*

MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''$\frac{1}{2}$. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''$\frac{1}{2}$. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950 F	15360 F

5990 F TTC*

1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''$\frac{1}{2}$, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''$\frac{1}{2}$, 720 Ko. • Moniteur couleur.

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE



2990 F TTC*
520 ST

PRIX HT	PRIX TTC	DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
5050 F	5990 F	520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522 F	2990 F
6316 F	7490 F	520 ST moniteur couleur**	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur**.	4629 F	5490 F

**Offre spéciale avec Moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

L'ARME INFORMATIQUE.  **ATARI®**

Tous les spécialistes Amstrad réunis du 6 au 9 novembre PARC DES EXPOSITIONS Porte de Versailles Paris

*Venez
les rejoindre, et participez
au grand concours
Amstrad Expo!*

L'AMSTRAD EXPO c'est toute la gamme Amstrad avec :

- Les meilleurs éditeurs de logiciels professionnels
 - Les éditeurs les plus créatifs de jeux classés n°1 au hit parade
 - Les leaders du logiciel éducatif
 - Les plus grands spécialistes de la distribution
 - Les sociétés spécialisées de formation
- Tous les grands de la presse informatique
- Amstrad France présente l'ensemble de ses produits et ses derniers nés PC 1640, PCW 9512 et sa gamme vidéo.

● **L'ATELIER DE FORMATION** au traitement de texte est mis à votre disposition, animé par Altitude XXI où une formation continue gratuite à l'utilisation du nouveau PCW 9512 aura lieu pendant toute la durée de l'exposition.

● **LA STATION DE RADIO N.R.J.** avec vous à l'expo.

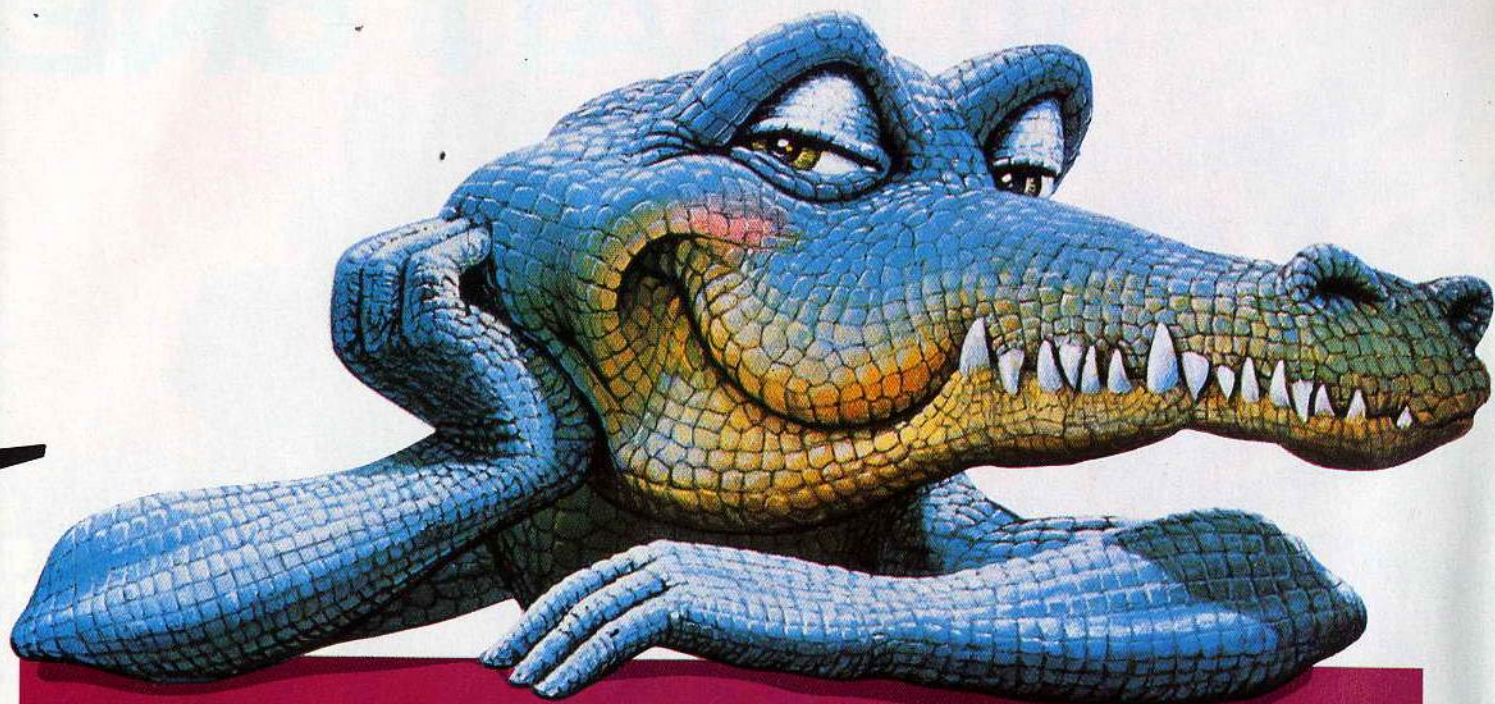
N.R.J. animera le grand concours Amstrad : de la musique, des jeux et des cadeaux de la grande station FM nationale.

● **UNE SALLE DE CONFÉRENCE** de 150 places sera animée en permanence avec un programme pour les jeunes pendant le week-end et un cycle de conférences professionnels pour la journée du lundi 9 novembre.

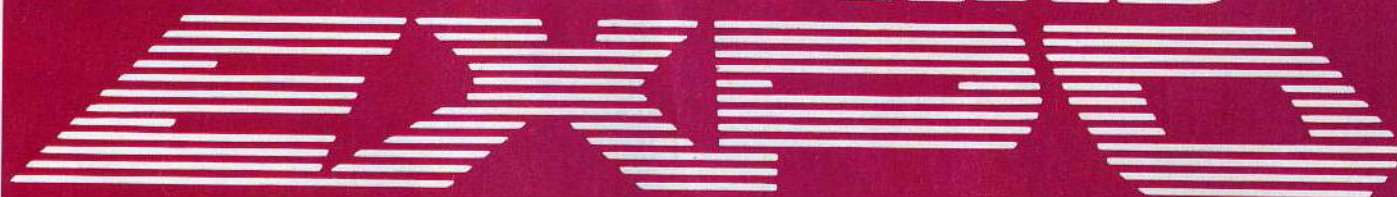
● **LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE :**

La journée du lundi 9 novembre sera réservée aux professionnels et aux entreprises.

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE



AMSTRAD



PLUS VITE ET MOINS CHER

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

J'évite les files d'attente, je souhaite réserver dès aujourd'hui, au tarif préférentiel de 20 F (au lieu de 25 F). Je joins un chèque postal ou bancaire et une enveloppe timbrée pour la réponse.

Nous vous ferons parvenir votre entrée.

Coupon-réponse à retourner à S.O.S.I.S. 187, rue Marcadet 75018 Paris avec une enveloppe timbrée à votre adresse.



IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.

Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.

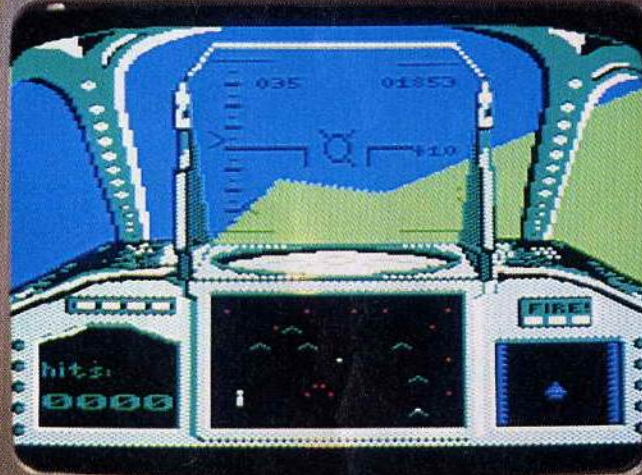
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR



CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990^F



LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Tél. _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France

BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

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



NOM.....PRÉNOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE.....

THE PATHWAY TO FEAR.



VICTORY ROAD

Imagine
...the name
of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
1983 SNK ELECTRONICS CORP.

22

**EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES**

SQUASH

BASKET

FOOTBALL

CHEVAL D'ARCON

NATION

TIR

TIR A L'ARC

TRIPLE SAUT

HALTERES

PING PONG

TIR AU PISTOLET





22

**EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES**

**CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD**

ocean

Les frères de la côte

En mer, les flibustiers font la paire et vogue la galère... Plongez dans l'aventure, la rapière dans une main, le sabre d'abordage dans l'autre et l'épée dans la troisième. Humez l'air du large du haut de votre trois-mâts à moins que vous ne préfériez le plancher des vaches où fantômes et brigands prennent le relais et vous poursuivent sans relâche de donjons en marécages.

Pirates of the Barbary Coast

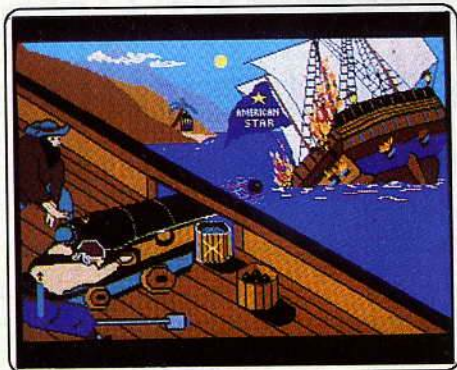
Pour retrouver la belle Catherine enlevée par d'infâmes pirates, faites-vous une âme d'aventurier.

gands, non contents de prélever toutes les marchandises, s'en sont aussi pris à votre jeune femme et l'ont enlevée. Le message qu'ils laissent derrière eux vous informe que la belle Catherine ne vous sera rendue que si vous remettez cinquante mille pièces d'or à ses ravisseurs dans les trente prochains jours. Sinon elle sera vendue en tant qu'esclave dans un quelconque harem de la côte nord africaine. Pour contrer ce plan, vous ne disposez au début du jeu que d'un bateau (American Star), d'un équipage d'une trentaine d'hommes, de cinq mille pièces d'or

issues de la vente de cinquante-sept de vos canons, et en dernier lieu d'une vieille carte au trésor en votre possession depuis de nombreuses années. Votre tâche consiste (c'est normal pour un amoureux transi) à trouver les moyens de gagner la somme nécessaire, puis ensuite à retrouver le pirate kidnappeur pour lui réclamer votre belle. Pour parvenir à amasser le prix de votre bonheur vous constatez que vos partenaires dans les différents ports où ont lieu les transactions ne sont pas tendres en affaires, il faut marchander. Mais avant tout

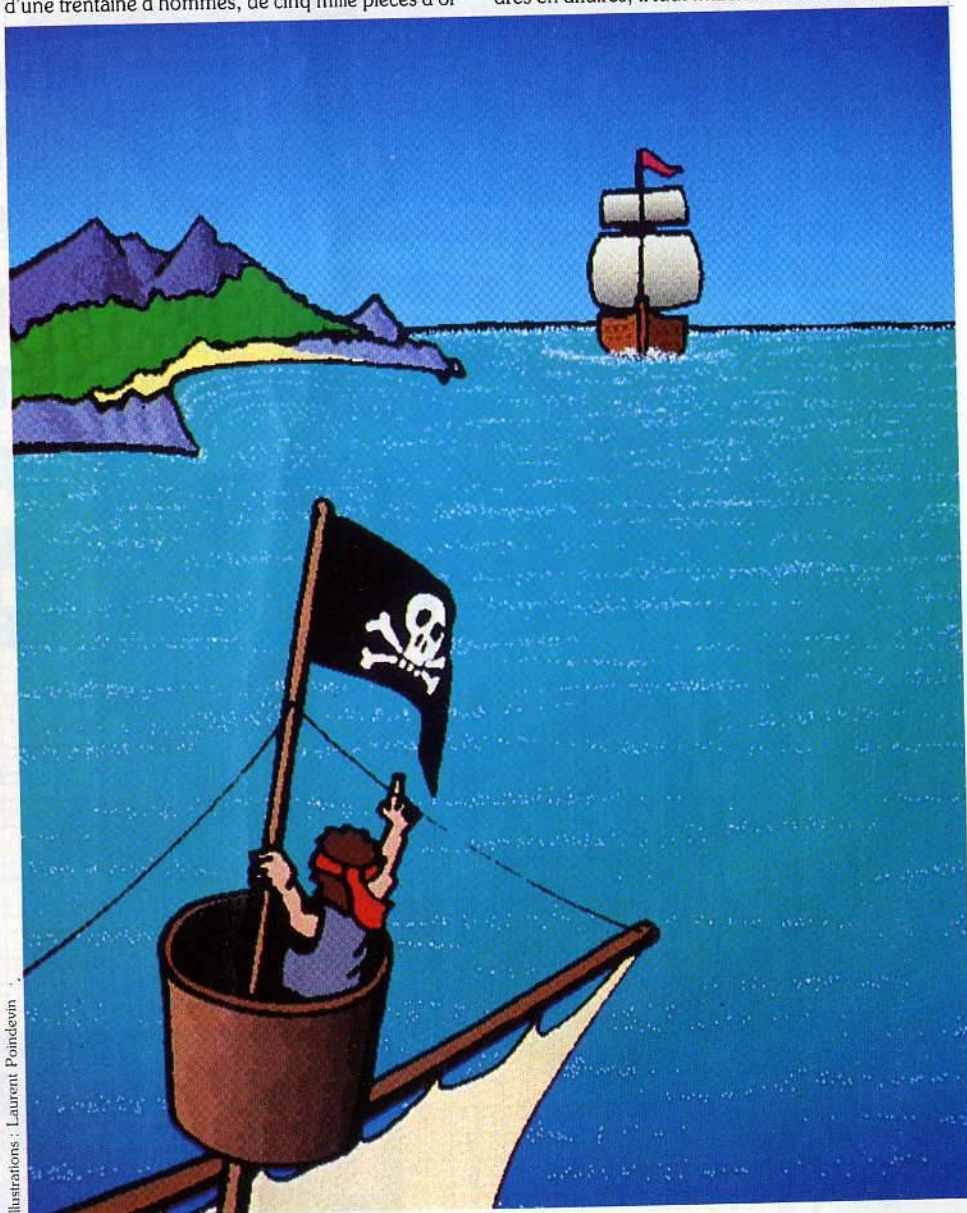


Les transactions sont difficiles et vos partenaires pas tendres en affaires. Il faut marchander...



A l'abordage ! L'équipage de l'American Star est en bien mauvaise posture. Il vous faut payer les dégâts

Etrange époque que cette fin de XVIII^e siècle où une intense activité règne entre les côtes d'Afrique, d'Amérique et celles d'Europe. Parallèlement à l'activité commerciale classique une autre moins officielle a cours : le piratage. La mer Méditerranée et une partie de l'océan Atlantique bordant les côtes d'Afrique sont très dangereuses pour les bateaux marchands qui se voient obligés d'embarquer des canons à leur bord. C'est dans cette atmosphère tourmentée que survient un drame qui fait de vous un aventurier. En effet lors d'une escale à Casablanca, votre frégate est investie brutalement par des membres d'équipage du féroce pirate Bloodthroat. Les bri-



Illustrations : Laurent Poindevin



prenez la mer et choisissez pour destination l'un des nombreux ports qui s'offrent à vous (Madère, Tripoli, les îles Canaries, etc.). Ce choix s'opère très facilement puisque c'est avec la souris que vous « cliquez » directement sur un point de la carte, un certain nombre de renseignements vous sont alors présentés concernant le nombre de jours écoulés (n'oubliez pas qu'au terme de trente jours, votre fiancée passera en d'autres mains), le nombre d'hommes d'équipage (en dessous d'un certain effectif, le bateau devient incontrôlable), la quantité d'or à bord (pour les achats ou pour calmer des pirates belliqueux), la quantité de nourriture (ah ! l'appétit des marins), et en dernier lieu la quantité de boulets et de poudre (indispensables pour survivre). Vous présentez déjà, chers lecteurs, qu'il vous faudra gérer toutes ces variables en fonction des contraintes de voyage. En effet, prenons le cas des vivres : considérez que l'équipage nécessite une unité de nourriture par homme et par jour. Pour entamer un voyage d'une semaine il faut donc tenir compte du nombre d'individus à bord, de leur consommation et des stocks d'aliments. Aussi quand vous disposez d'argent, pour ne pas avoir un équipage de marins faméliques et inefficaces, n'hésitez pas à acheter des vivres.

D'autres calamités peuvent s'abattre sur l'American Star, qui déciment les hommes, et vous avec, par la même occasion. Les féroces pirates qui font concurrence aux requins au titre de prédateurs ne vous laissent aucun répit lors des traversées, vous occasionnant dans certains cas des dégâts matériels (perte de canons) et des pertes humaines qui vous coûtent de l'argent puisque vous êtes alors obligé de payer des réparations et d'engager de nouvelles recrues dans votre port de destination.

Il ne faut cependant pas vous croire sans défense car vous disposez vous aussi de moyens d'agression (les fameux canons). Les scènes de tirs de bordées sont graphiquement les plus réussies, en effet tous les éléments nécessaires à la mise à feu sont à l'écran. C'est avec la souris et en respectant un ordre chronologique précis que vous chargez les canons en y introduisant la poudre, les boulets sans oublier de bourrer l'engin : la moindre omission rendant

l'opération inopérante. Il faut aussi tenir compte de l'inclinaison des armes pour que la trajectoire du boulet coïncide avec l'ennemi. En cas d'impact le bateau pirate s'enflamme, vous pouvez alors l'aborder, y récupérer le trésor (les pirates ont toujours des pièces d'or) et trouver des indices sur les ports les plus avantageux pour des transactions (les cours des matières premières varient constamment). Peut-être même trouverez-vous des indications sur le lieu de détention de votre bien-aimée. Une fois arrivé au port vous pouvez marchander pour la vente et l'achat de biens. Autre point intéressant, en écoutant les conversations dans les tavernes, vous récoltez des indices concernant une île au trésor (attention, vous risquez d'y trouver le ravisseur de Catherine).

Comme on peut le constater ce jeu dispose d'un scénario étoffé et dépayçant, cependant comme rien ne saurait être parfait, il convient de citer quelques-uns de ses défauts. Tout d'abord graphiquement, la répétition de la même scène à l'arrivée dans chaque port est gênante : c'est toujours le même personnage qui vous accueille en tant que maître des ventes, avec la dégaine d'un gentilhomme anglais (qui plus est à Tripoli ou à Tunis). Il en est de même pour les décors des ports qui ne changent pas en fonction du lieu géographique, ce qui finit par être lassant. Autre point critique : le manque de réalisme historique en ce qui concerne la nature des biens échangés aux différents comptoirs. A la fin du XVIII^e siècle, l'une des denrées les plus prisées dans le commerce avec les côtes africaines était le « bois d'ébène », autrement dit la traite des Noirs. L'omission des programmeurs a sûrement pour but de nous rendre le capitaine de l'American Star le plus sympathique possible. Néanmoins le filon des jeux d'aventure-stratégie historique mérite d'être exploité, ce programme par la modicité de son prix est une bonne entrée en matière. (Disquette Cascade pour Atari ST. Prix : B.)

Éric Cabéria

Pirates

Action, aventures et stratégie se mêlent, pour le bonheur de tous, à l'âge d'or de la flibusterie.

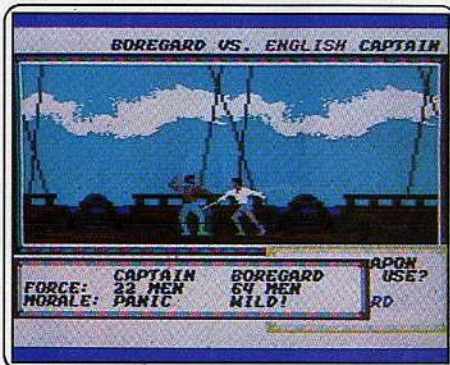
Non, ce n'est pas ce que vous croyez. *Pirates* n'est pas le dernier copieur à la mode mais une simulation historique sophistiquée qui mêle action, aventure et stratégie à l'âge d'or de la flibusterie. Un logiciel riche et bien fait, construit autour de menus simples et accompagné d'une bonne notice en anglais (hélas, trois fois hélas, la version Amstrad sera, elle, entièrement traduite, même à l'écran).

Jean Bart, Henry Morgan, et tant d'autres écumant les Caraïbes en quête de fortune et de célébrité. Nous sommes au XVII^e siècle, la colonisation espagnole bat son plein et les mers regorgent de galions lestés de trésors qui vous tentent la main. Enfin presque, car votre ambition n'est pas de réaliser un petit coup rapide pour repartir les poches rebondies. Vous vous faites ici une réputation de pirate endurci et voulez établir une fortune durable quitte à convoquer sur le tard avec la fille du gouverneur. A vous de vous montrer digne d'un destin exceptionnel et de mener judicieusement vos expéditions et votre équipage. La maîtrise de toutes les finesses du jeu est indispensable pour réussir, mais pas pour s'amuser.

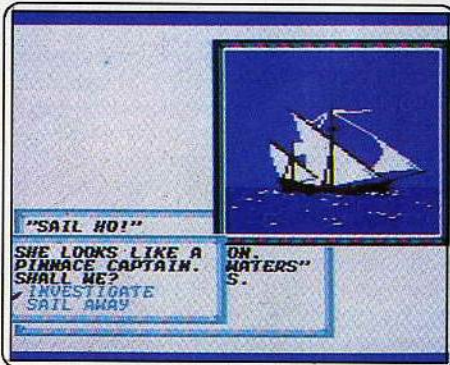
Saluons ici l'intelligence de la notice qui tient compte des joueurs impatientes et fougueux, rebutés par les manuels en quinze volumes.

La section « How to play without reading the manual » — Comment jouer sans lire le manuel, en page 6 pour les aventuriers paresseux ou vraiment pressés — aborde en une page tout ce qu'il faut savoir pour se lancer dans l'aventure tout en faisant référence aux paragraphes clés de la navigation, du combat ou encore de la négociation.

Vous débutez donc à une époque indéterminée, Anglais de préférence, apprenti dans le métier, mais déjà aguerri par une longue pratique de l'escrime. Les conditions optimales pour réussir. Des amis aristocrates sont même prêts à sponsoriser l'équipée après un léger contrôle des connaissances : quand la Flotte au Trésor a-t-elle jeté l'ancre à la Havane ? Quel est le mois de l'arrivée de l'Equipe Argent à Maracaibo ? Elève ignorante, j'ai signé comme officier en second pour finir à la tête d'une mutinerie désastreuse débarquée sur un trois-mâts miteux. La suite n'a été qu'une longue liste de déboires. Echouée en terre indienne et après de longs mois de convalescence j'ai été repris par ma troupe, de



D'un duel au sommet dépend souvent la réussite de l'abordage. Un jeu d'enfants à 64 contre 22.



Chaloupe à babord, pavillon non identifié. Faut-il fuir ou se rapprocher ?

plus en plus claires, que j'ai promptement menée à la catastrophe et à l'emprisonnement. Il était temps de repartir à zéro sur des bases solides et surtout de lire la notice plus attentivement. Impossible d'abandonner lorsque l'on a pris goût au vent du large. Le jeu prend alors toute sa saveur. Dans les phases d'action telles que les duels à l'épée, à la rapière ou au sabre d'abordage, trois approches sont offertes suivant la tactique choisie : attaque, défense ou retraite. Ces duels détermineront, entre autres, la réussite d'un abordage ou la prise d'un fort. On retrouve ce souci du détail dans la navigation et les combats navals où plusieurs paramètres

SOS AVENTURE

tels que les nuages, les récifs ou la vitesse du navire sont essentiels. Lors de vos décisions stratégiques de multiples options entrent en jeu. Dès l'entrée du port vous pouvez choisir de pénétrer dans la ville incognito, de jeter l'ancre au grand jour dans le port ou encore d'attaquer le fort. Ces virées en ville sont l'occasion de recruter de nouveaux compagnons dans les tavernes, de refaire le plein de marchandises ou encore de lier des alliances avec les marchands et le gouverneur. Mais surtout, cela vous informe sur l'actualité politique omniprésente dans le jeu : 12 mars 1561, la France amnistie les pirates, les Anglais et les Français sont en guerre contre l'Espagne, les Indiens ont attaqué Santiago et Maracaibo... Il faut tenir compte de toutes ces données pour décider de vos ports d'ancre ou de votre cap. En permanence, sur terre ou sur mer, un menu général décrit le moral des troupes, votre propre état de santé, les richesses déjà engrangées, ou votre position par rapport au soleil. Inutile de détailler plus avant l'ensemble des données qui interviennent dans le jeu. Dans la lignée de *Seven Cities of Gold* ou *Heart of Africa* de Siera on Line, *Pirates* est une aventure originale, élaborée de main de maître que chacun pourra apprécier à son niveau. Un programme prometteur pour la nouvelle série aventure lancée par les spécialistes du simulateur de vol. (Disquette Microprose pour Commodore 64.)

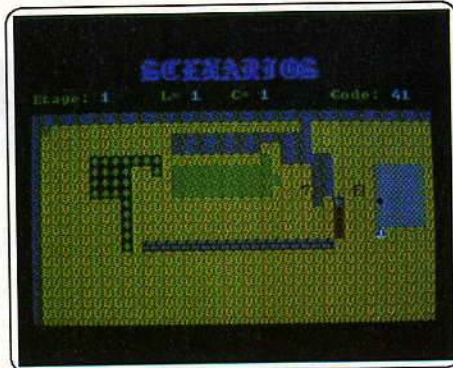
Nathalie Meistermann

Dungeon Maker

Inutile de consulter
« Message in a Bottle ».

Le scénario de ce jeu de rôle
ne dépend que de vous !

Dungeon Maker reprend le flambeau de l'épopée chevaleresque. Après *Ultima* et *Mandragore*, vous voici à même de créer votre propre scénario, de mettre en place la trame d'un royaume truffé de périls et de dangers. Très simple à manier, suffisamment complexe pour motiver les professionnels du jeu de rôle, ce logiciel est un véritable tremplin pour l'imagination, la logique et... l'aventure ! Inutile de s'attarder sur le scénario préprogrammé du logiciel. Il ne sert en fait qu'à donner au joueur un avant-goût des possibilités de création. Le menu principal donne accès à trois phases de travail : mise en place des personnages, du scénario et départ pour l'aventure. Le logiciel prend même en charge la création de votre disquette de sauvegarde ! Il suffit ensuite de laisser place à l'imagination. L'élaboration du scénario est bien sûr la phase de création la plus complexe. Parlons-en, tout d'abord, avec un terrain d'action qui couvre huit niveaux de 9604 cases chacun. Ses différents étages sont en quelque sorte superposés, reliés entre eux par les escaliers que vous mettrez vous-même en place par la suite. Il s'agit donc de disposer votre décor sur cette trame vierge. Le tableau se couvre bientôt à l'écran de forêts, murs, prairies, etc., le tout par simple manie- ment du curseur. Dommage, à ce propos, que l'on ne puisse se servir du joystick ! Le travail est fort heureusement facilité par la précision graphique des éléments, même si leur taille réduite nécessite, au cours du jeu, un sérieux entraînement de reconnaissance. Quarante-cinq éléments distincts sont disponibles



A vous de jouer. Ce logiciel est un véritable tremplin pour l'imagination, la logique et... l'aventure.

pour compléter votre royaume. Les possibilités sont très intéressantes. Les passages, par exemple, définissent différents chemins d'accès (portes, puits, grille, etc.) et les pièges vont de la simple bombe aux dangereux sables mouvants. Il est également possible de modeler un cours d'eau (et le sens de son courant...), de placer des sources empoisonnées ou non et bien entendu de faire apparaître les fameux coffres, objets sacrés de l'aventure ! Toute cette mise en place est d'une simplicité exemplaire. Les touches de fonction permettent de sauvegarder chaque niveau et donc de compléter le royaume après une phase d'essai du jeu. Le principal intérêt du jeu de rôle réside dans l'évolution de l'expérience de votre équipe. Cette expérience se modifie selon les exploits vécus, et donc principalement selon les adversaires ou amis rencontrés dans le jeu. *Dungeon Maker* permet d'installer divers « PSJ » ou Personnage Sans Joueur. Ces derniers sont brigands, marchands, plus ou moins dangereux ou utiles à l'équipe. Leur création est particulièrement intéressante puisqu'il est possible de gérer toutes leurs réactions. Qu'ils restent inactifs, qu'ils attaquent sur une certaine zone, ou encore qu'ils soient entièrement dévoués aux joueurs actifs, vous décidez de leur nombre, de leurs forces et résistance, de leur vitesse de cheminement, etc. Tout ceci peut paraître complexe. Seule l'expérience du créateur permet en effet de ne pas trop endurcir le jeu, de laisser quelques chances aux valeureux guerriers ! Il ne vous reste plus maintenant qu'à créer une équipe pour partir à l'assaut de votre scénario. L'élaboration des personnages reste classique, hormis



L'équipe, symbolisée à l'écran par un simple sprite, dévoile tous les personnages lorsqu'un combat est

qu'aucune des valeurs qui la composent n'est laissée au hasard d'un tirage aléatoire. Le jeu est de même très semblable à certains logiciels de rôle préexistants (*Ultima*, *Mandragore*, par exemple). L'équipe, symbolisée à l'écran par un simple sprite, dévoile tous les personnages lorsqu'un combat ou une action particulière est déclenché. Les ordres qu'il est possible de communiquer à l'équipe sont assez nombreux. Manger, frapper, lancer un sortilège, autant d'actions qui mettent à l'épreuve la logique de votre scénario. La stratégie de la partie peut prendre des proportions captivantes, notamment si vous avez pris soin de définir de nombreux « PSJ » ou « Idoles portatives » (ces dernières sont essentielles pour les prières !). Le logiciel permet à ce propos de dépasser le réel et d'introduire des « PSJ » indéfinis décrits dans la partie, par un texte de votre cru... De quoi renforcer encore l'ambiance du jeu, de personnaliser peut-être la partie selon le joueur qui se lancera ensuite dans l'aventure !

Dungeon Maker s'apparente très certainement à un jeu de rôle interactif. Face à la vaste superficie du terrain d'action, il est très facile de donner plusieurs issues au jeu, de permettre sur une seule partie diverses stratégies. La création, alors longue et complexe, nécessite une grande logique. Pour survivre vous-même à vos pièges, un seul moyen : tracez, sur le papier, les grandes lignes de l'aventure. Celle-ci pourra enfin être constamment révisée pour un jour rivaliser avec les meilleurs programmes du genre... Un défi qui vaut le détour ! (Disquette Ubi Soft pour C 64)

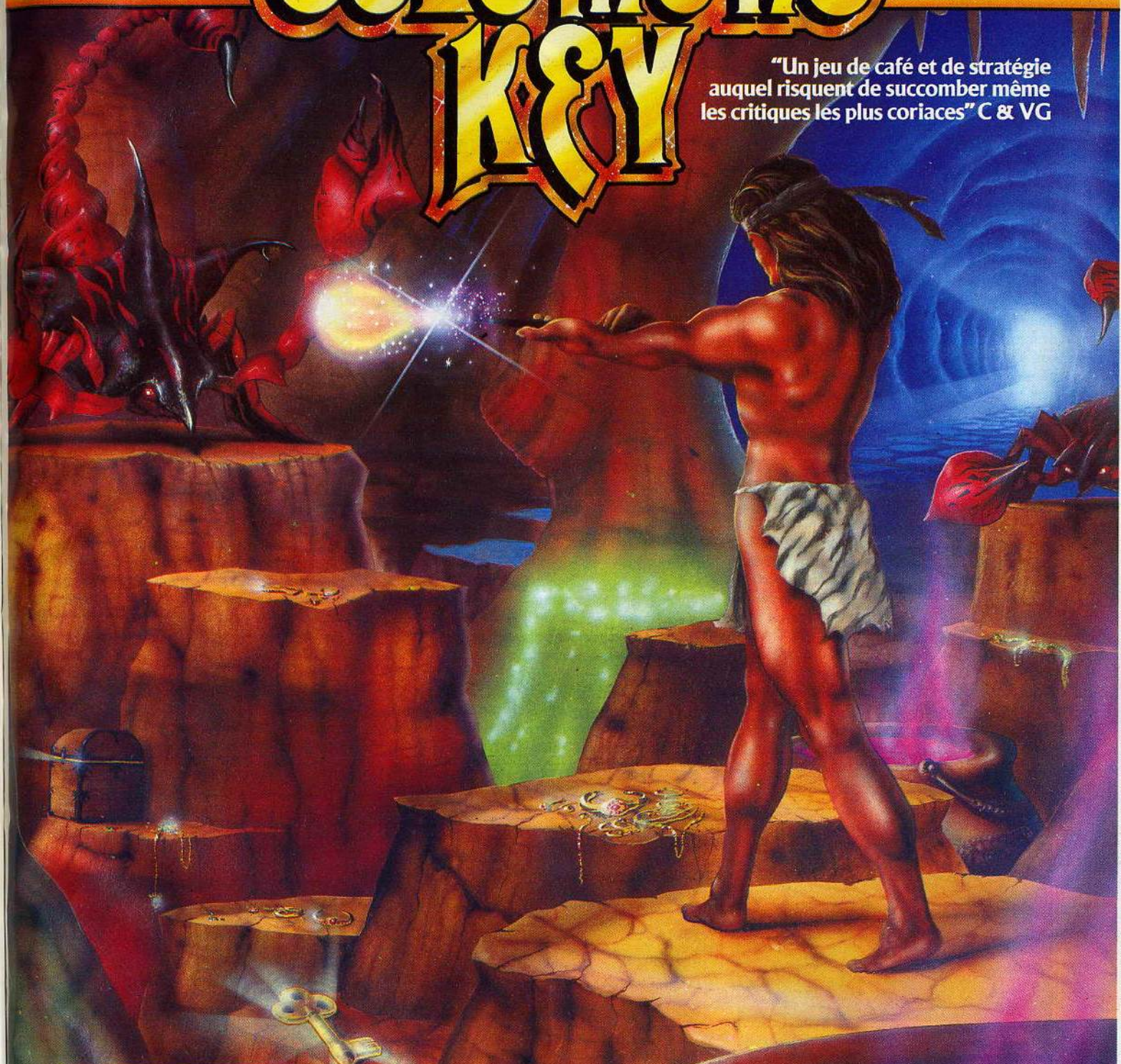
Olivier Hautefeuille



TROUVEZ LA CLEF DU MYSTERE DE...

SOLOMON'S KEY™

"Un jeu de café et de stratégie
auquel risquent de succomber même
les critiques les plus coriaces" C & VG



Redécouvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où le trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux. Mais où dans ce réseau de salles mystérieuses se cache la clef suivante qui vous permettra de vous rapprocher de ces fabuleuses richesses. Où, parmi les colonnes de pierre et les périls cachés, se dissimulent les créatures mythiques capables de prolonger votre existence pour vous permettre d'atteindre votre ultime objectif.

CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE

SPECTRUM 48/128K



AMSTRAD
CASSETTE DISQUETTE
ATARIST



ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.

TECMO

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

SOS AVENTURE

The Faery Tale Adventure

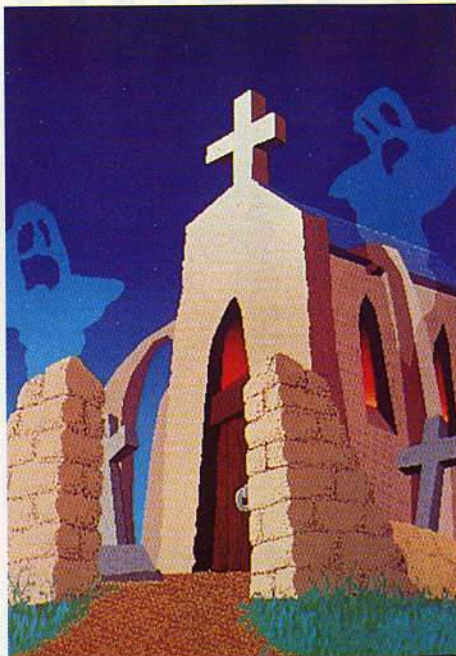
Ambiance captivante, musique oppressante, décor de qualité pour ce logiciel en 3D

Tout à la fois jeu d'aventure, jeu de rôle et jeu d'action, *The Faery Tale Adventure* s'appuie sur une classique légende moyenâgeuse. Plus simple, sans aucun doute, que certains de ses confrères, ce logiciel profite en contrepartie d'une animation exceptionnelle. La réflexion et la stratégie vont de ce fait côtoyer sans cesse l'action pour donner lieu à une suite ininterrompue de combats. Le jeu y gagne bien sûr en intérêt et... en difficulté!

Un paisible royaume connaît depuis peu l'emprise de forces occultes. La cause de ce mal : la disparition d'un talisman magique. Tandis que se multiplient les attaques ennemies, trois valeureux guerriers se lancent à la recherche de l'arme bénie. Julian, Philip et Kevin sont placés tour à tour sous vos ordres. Trois chances en fait d'aboutir à la fin de ce sinistre cauchemar.

Ce jeu de rôle n'utilise pas, une fois n'est pas coutume, la représentation aérienne de vos déplacements sur une carte stylisée. Ici, le personnage évolue en 3D dans un décor de qualité, pénètre dans les bâtisses ou donjons, traverse les rivières et lacs sur un radeau, etc. C'est à coup sûr l'un des atouts majeurs de cette simulation. La démarche de notre héros est réaliste. Entièrement maniée à la souris, la partie est aussi souple que possible. Outre la fenêtre graphique, l'écran comporte une fenêtre « texte », un menu d'icônes et un compas. Ce dernier vous permet d'évoluer selon huit directions en pointant les flèches correspondantes. Les différentes actions sont sélectionnées sur le menu.

L'aventure commence dans votre village de Tambry. Avant de prendre la route, il est bien sûr nécessaire

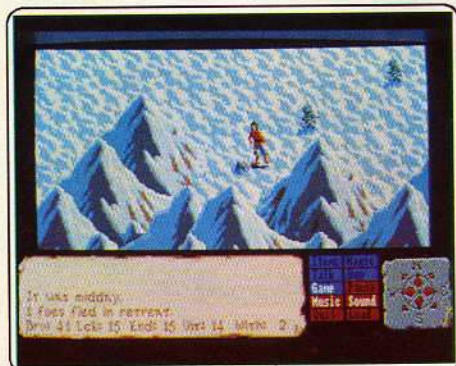


fouiller et parler vont devenir vos trois armes essentielles. Divers indices sont en effet éparpillés sur la route. De nombreux personnages éclairent peu à peu le sens réel de votre quête.

L'aventure serait facile sans les nombreux combats qui vont mettre votre vie en danger. Le joueur novice risque vite de perdre les pédales... Pas moyen de faire un pas sans que survienne une horde de fantômes ou quelques brigands à la solde de l'ennemi! Signalées par une musique oppressante (et par la mise en branle du lecteur de disquettes...), ces attaques ne vous laissent en fait que deux issues : fuir ou combattre. La première solution peut être efficace pour peu que l'on connaisse la topographie des lieux traversés! Vous risquez en effet à tout moment de vous heurter à une chaîne de montagnes ou de peiner dans un marécage... Mieux vaut donc pour l'instant s'initier à la pratique de l'épée

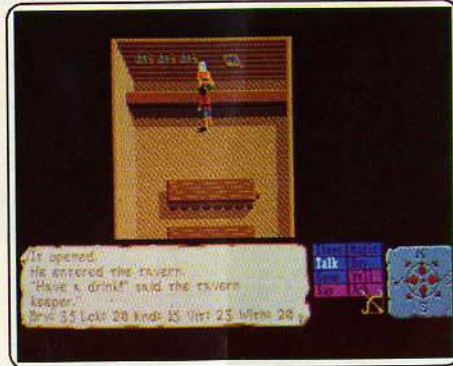


représente la plus intéressante des manœuvres du jeu. De plus vous trouvez sur le cadavre de vos victimes de nouvelles armes, divers sortilèges, bref, de quoi matérialiser l'évolution de votre savoir! L'action ne doit pas pour autant détourner votre attention des règles classiques du jeu de rôle : bravoure, chance, facilité de communication, vitalité ou fortune témoignent de votre réussite. Il importe également de surveiller la nourriture restante, d'apprendre à utiliser les multiples sortilèges mis à votre disposition, etc. De tous ces aspects, ce sont en définitive la richesse du décor et l'originalité de l'animation qui méritent à mon avis le plus d'attention. Outre le réalisme et l'importance des combats, vous allez par exemple profiter de l'angoisse d'une nuit trop noire, du risque d'une promenade en radeau ou encore de la beauté d'un paysage de montagnes enneigées... Votre terrain d'action (environ cent



Richesse du décor et originalité de l'animation. Vous admirez ici un paysage de montagnes enneigées.

de visiter tous les établissements de la cité. Une pinte de vin consommée au bar de l'auberge, une clef en or et divers autres objets collectés près des chemins ou sous les tapis, vous passez enfin les portes de la ville. Il faut tracer le plan de votre évolution. La carte fournie avec le logiciel permet dans un premier temps de s'orienter par rapport aux chemins de pierre. Malheureusement, de nombreux détails n'y figurent pas, notamment l'emplacement exact des cités non accessibles par des routes. Regarder,



Avant de prendre la route, il est nécessaire de visiter les établissements de la cité sans oublier les tavernes!

ou de la masse d'arme... Tout comme le mode « déplacement », le mode « combat » est géré par un compas : le bouton droit de la souris placé sur une des flèches de direction actionne votre arme selon l'orientation choisie... Difficile cependant de venir à bout simultanément de trois ou quatre ennemis. La stratégie est alors aussi nécessaire que captivante : feinte pour simuler la fuite et attendre qu'un seul adversaire vous colle au talon, demi-tour et... férocité! Difficile dans les premiers temps, le combat



Sauvegardez avant chaque combat! C'est le seul moyen de vaincre sans pour autant détruire l'ambiance.

cinquante écrans parcourus par scrolling) sera bien sûr le lieu de nombreuses agonies. Trois ou quatre vies sont accordées à chacun des trois frères. Un conseil, lancez une sauvegarde avant chaque combat... (Disquette Micro Illusion, pour Amiga. Prix : D.)

Olivier Hautefeuille

Vous disposez désormais de cinq pages pour dévoiler vos solutions complètes et peut-être gagner un abonnement d'un an! Tapez S.O.S. Minitel 36.15. TILT.



STOP! ↓



Ici revendeur spécialiste

THOMSON

VIDEO 32

C'est aussi la
THOMCARTE :
la carte de fidélité qui donne
droit à 5 % de réduction.

VIDEO 32

" LE THOMSONISTE "

VIDEO 32

C'est aussi le parrainage :
pour tout parrainage supérieur
à 2.000 F., un logiciel gratuit
pour le parrain.

MATERIELS * :

Unité centrale T09 +	5 990 F	☐
T09 + et moniteur couleur 36cm HR	6 990 F	☐
T09 +, moniteur mono, imprimante haut de gamme 80 colonnes, souris et câbles	8 990 F	☐
T08, moniteur couleur 36cm HR et drive 640K	4 990 F	☐
Unité centrale T08	2 890 F	☐
Souris T08/9/9 + et M06	350 F	☐
Crayon optique	120 F	☐

Lecteur de disquette 640K 3"1/2	1 990 F	☐
Contrôleur de drive 640K T07-70/M05/6	490 F	☐
Lecteur enregistreur de K7 T07-70/8/9/9 +	550 F	☐
Manette de jeux	120 F	☐
Imprimante PR90-612 haut de gamme 80 col.	2 950 F	☐
Câble imprimante T08/9/9 +	180 F	☐
Boîte de 10 Quick Disk 2" 8 vierges	250 F	☐
Boîte de 10 disquettes vierges 3"1/2, double face, double densité	350 F	☐

LOGICIELS* :

Les passagers du vent (D) T08/9/9 +	290 F	☐
Les passagers du vent 2 (D) T08/9/9 +	290 F	☐
L'Héritage II (D) T08/9/9 +	220 F	☐
Dakar 4x4 (D) T08/9/9 +	215 F	☐
Dakar Moto (D) T08/9/9 +	220 F	☐
James Débrig : le grand saut (D) T08/9/9 +	225 F	☐
The way of the tiger (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Avenger (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Missions en rafale (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Year Huang Fu II (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Paragraphe (D) T08	395 F	☐
Fiches et dossiers (D) T08	395 F	☐
Multiplan (D) T08	690 F	☐
Comptabilité générale (D) T08/9/9 +	795 F	☐
Colorpaint (K) M05/6/T07/8/9/9 +	395 F	☐
Colorpaint + studio (K) T07/8/9/9 +	595 F	☐
Astérix et la potion magique (D) T08/9/9 +	215 F	☐
L'affaire Sydney (D) T08/9/9 +	260 F	☐
Carte du ciel + super tennis (D) T08/9/9 +	245 F	☐
Numéro 10 + Beach head (D) T08/9/9 +	245 F	☐
Vol solo + La nuit des Templiers (D) T08/9/9 +	245 F	☐
HMS Cobra (D) T08/9/9 +	295 F	☐
Les dieux de la glisse (D) T08/9/9 +	225 F	☐

Green beret + Monopoly + Super tennis + Runway (D) T08/9/9 +	295 F	☐
Stone zone (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Les cavernes de ténèbres (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Kung-fu (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Erèbus (D) T08/9/9 +	220 F	☐
Mad dog (D) T08/9/9 +	220 F	☐
TNT (commando) (D) T08/9/9 +	225 F	☐

EDUCATIFS VIFI NATHAN :

(Disquette T08/9/9 + et livre)		
Français CP/CE	320 F	☐
Français CM	320 F	☐
Français CM2/6ème	320 F	☐
Maths CP/CE	320 F	☐
Maths CM	320 F	☐
Maths CM2/6ème	320 F	☐

EDUCATIFS BELIN :

(Disquette T08/9/9 +)		
Histoire/Géographie	340 F	☐
Français 1	340 F	☐
Français 2	340 F	☐
Maths 1	340 F	☐
Maths 2	340 F	☐

LIVRES :

Manuel techniques des T08/M06 et T09 +	145 F	☐
102 programmes pour T08/M06 et T09 +	135 F	☐
Super jeux pour T08/M06/T09 +	140 F	☐

Ainsi que tous les logiciels, matériels, périphériques, etc ... disponibles en boutique.

D : disquette K : cartouche

VIDEO 32 est ouvert du mardi au samedi, de 14h à 20h et le dimanche, de 15h à 19h.

NOUVEAU CHEZ VIDEO 32

La **THOMCINQ** : la carte - 5% La **THOMDIX** : la carte -10%

Principe de fonctionnement :

Ces cartes payantes vous donnent droit respectivement à une remise allant de 5% à 10% immédiate sur tous les logiciels disponibles chez **VIDEO 32**.

Chacune d'elles est valable 2 ans à compter du jour de son acquisition. Elle n'est utilisable que par son propriétaire.

Tarifs :

La **THOMCINQ** valable 2 ans : 500 F La **THOMDIX** valable 2 ans : 850 F

- ☐ Je désire acquérir la **THOMCINQ**. Ci-joint le règlement supplémentaire de 500 F (je déduis donc 5% des logiciels commandés).
☐ Je désire acquérir la **THOMDIX**. Ci-joint le règlement supplémentaire de 850 F (je déduis donc 10% des logiciels commandés).

Nom Prénom
 Adresse
 Ville Code Postal
 Tél Configuration
 Date No THOMCARTE

Ci-joint mon règlement :
 Chèque ☐ CCP ☐ mandat ☐
 Signature

TOTAL DE MA COMMANDE :

..... F
 + frais de port (30 F)
 = F
 - remise si carte **THOMCINQ** ou **THOMDIX** (voir ci-contre) - %
 = F

Livraison effectuée sous 15 jours, sauf rupture de stock.

VIDEO 32

VIDEO 32 - 32, rue de Lancry - 75010 PARIS
 VIDEO 32 II - 39, rue de Lancry - 75010 PARIS

Métro : J. Bonsergent
 Téléphone boutiques : 42.00.14.63
 Minitel : 42.06.88.87

SOS AVENTURE

Frankenstein

Donner vie à une créature n'est pas sans danger, votre sœur refroidie en sait quelque chose... Vengeance, vengeance!

aventure : type
14 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : bruitage
B : prix



La présence sur la jaquette d'un macaron indiquant que ce jeu est interdit en Grande-Bretagne aux moins de quinze ans est-elle destinée à alécher les acheteurs potentiels ou témoigne-t-elle d'un noble souci de préservation de la pureté de leurs âmes innocentes ? Toujours est-il que la difficulté décourageante du jeu est une meilleure garantie pour la moralité et l'ordre public qu'une simple étiquette se voulant dissuasive. Avant de voir à l'écran une tête coupée baignant dans son sang — ce jeu est avant tout textuel, — il aura fallu des heures d'efforts et d'énervement. Le temps que l'ordinateur met à vous répondre qu'il ne comprend pas ce que vous lui demandez est une source supplémentaire d'agacement. C'est d'autant plus regrettable que le texte, bien écrit, parvient sans mal à créer une atmosphère d'épouvante. Le jeu est constitué de trois parties qui se chargent indépendamment, mais l'accès à la phase suivante est conditionné par la réussite de la mission. Au cours des deux premières, vous traquez votre créature meurtrière, mais vous incarnez le monstre dans la troisième partie. A ne conseiller qu'à ceux qui ont une bonne pratique de l'anglais et une sacrée dose de patience (Cassette CRL pour C 64) J.-P.D

Le Mystère de Paris

Paris est menacé.
Paris est condamné...
C'est compter sans James Debug et sans vous, pour vaincre le mal.

aventure/action : type
11 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
* : bruitage
B : prix



James Debug reprend du service : il doit contrer une machination qui menace Paris. Cachée au cœur de Notre-Dame, une machine transforme l'avenir de façon fort curieuse. Plus on avance dans le futur et plus la ville remonte dans le temps. Les constructions les plus récentes disparaissent comme par miracle, les modes et les attitudes changent rapidement. Bref, Paris est condamné à la régression ! Le seul moyen d'empêcher que cela n'arrive est de parvenir à la cathédrale afin de stopper la machine diabolique. Pour parvenir à ce but, James Debug peut se déplacer dans les quatre directions, sauter, se baisser, etc. Utiliser à bon escient les objets que l'on rencontre permet de progresser rapidement. Mais l'évolution rapide de la ville complique la tâche : on ne peut-être certain de retrouver l'immeuble que l'on a exploré quelque temps auparavant. D'un abord facile ce programme est à la limite de l'aventure/action, il propose des graphismes tout juste corrects et une animation passable. Enfin, la bande sonore est fort discrète... Une fois de plus la réalisation de ce programme n'arrive pas à la hauteur de l'idée de départ ! (Disquette Coktel Vision pour Amstrad). M.B.

Uninvited

Grondements du tonnerre, hurlements épouvantés, gros plans grimaçants, l'angoisse est au rendez-vous. Bon courage !

aventure : type
15 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
**** : bruitage
D : prix

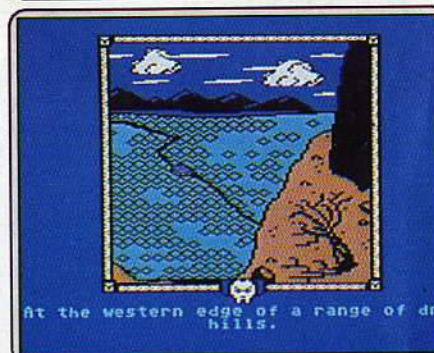


Loch Ness en Écosse, tard dans l'après-midi : la voiture vient d'exploser, votre jeune frère a disparu et devant vous se dresse un manoir sinistre. Un an après la version Macintosh, testée dans le n° 34, Cinemaware adapte son superbe film d'horreur sur Amiga et c'est réellement angoissant. Grondements de tonnerre, hurlements épouvantés et gros plans grimaçants s'accrochent pour créer une ambiance digne des fleurons du fantastique noir. Si les bruitages gagnent en finesse sur l'Amiga, les décors semblent grossiers face aux gravures du Mac. Il reste l'atmosphère envoûtante et la facilité de gestion des actions. Il est difficile d'échapper au malaise de l'intrus venu s'aventurer au royaume des forces du Mal. Peu à peu vous reconstituez l'histoire de la bâtisse et du maître des lieux à travers les lettres, journaux intimes ou grimoires ésotériques. Aux détours des couloirs, une dame en crinolines cache un corps en décomposition, un valet XVII^e siècle sort d'un placard et surtout une curieuse bestiole vous nargue avec sa clef. Attention, les forces obscures se font de plus en plus pressantes. Sauriez-vous y résister ? Oui, si vous n'avez pas l'âme sensible. (Disquette Mindscape pour Amiga) N.M.

Shadows of Mordor

Suite de « Lord of the Ring » retrouvez l'univers de Tolkien et devenez Frodon ou Sam, ou les deux à la fois.

aventure graphique : type
15 : intérêt
**** : graphisme
- : animation
**** : dialogue
B : prix

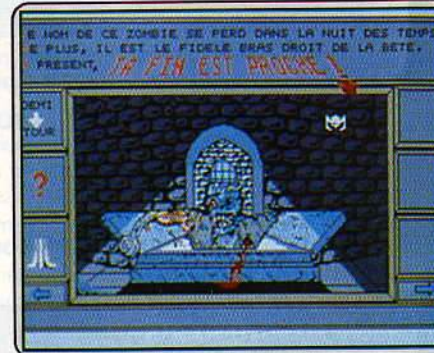


Suite un peu tardive de Lord of the Ring, Shadows of Mordor retrace l'aventure de Frodon dans le deuxième tome du « Seigneur des Anneaux », « les Deux Tours ». La mise en place du jeu est relativement classique. Une syntaxe complexe (et anglaise...) rappellera aux passionnés la première phase de leur mission... (Reportez-vous à Tilt n° 29 p. 22) Le jeu s'est ici enrichi pourtant de quelques nouveaux atouts, notamment en ce qui concerne l'interaction entre les différents personnages qui participent à la quête. Par exemple, il vous est désormais possible de communiquer toute une séquence d'ordres à l'un de vos compagnons. Ce dernier suivra votre volonté parallèlement à votre propre évolution. Autre atout, vous pouvez, en début de partie, décider de contrôler soit Frodon, soit Sam, soit encore les deux personnages simultanément. Cette dernière solution nécessite une stratégie plus complexe... Elle n'en est que plus intéressante. Les graphismes de l'aventure sont de bonne qualité. Dommage qu'ils n'apparaissent pas en même temps que le texte. Shadows of Mordor n'en reste pas moins une aventure captivante. (Disquette Melbourne House pour Commodore 64) O.H.

Massacre

Une tache de sang près du musée des horreurs... Vous basculez dans l'univers gore de « Massacre »

aventure : type
10 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : dialogue
C : prix



Les lampions et les dernières rumeurs de la fête s'éteignent. Les badauds quittent le champ de foire. Vous vous retrouvez seul au milieu des stands. Soudain un détail attire votre attention : une tache de sang près du musée des horreurs. Courage ? Inconscience ? Vous décidez d'y pénétrer. Vous basculez alors dans l'univers de Massacre. L'usage systématique de la souris procure le confort grâce à une interface ergonomique (pas d'analyseur de syntaxe), les directions étant prises à l'aide d'icônes fléchées et les objets pouvant être capturés à même l'écran (en « cliquant » sur eux). Le graphisme-gore (sang versé en anglais) bien que saignant n'est pas du meilleur cru sur ST. Ainsi, on regrettera l'omniprésence d'une bordure blanche qui nuit à l'esthétique générale. Le jeu ne dispose pas d'animation mais d'une astucieuse utilisation de rotation de couleurs qui en donne l'illusion. Malheureusement, l'absence totale d'environnement sonore se révèle appauvrissante pour l'ambiance du programme. Les scènes gore utilisées trop souvent font sombrer le jeu dans l'horreur gratuite : la trame trop simple du scénario y est pour quelque chose. (Disquette Loriciels pour Atari ST.) E.C.



**JUSQU'À
- 50 %**

sur des softs
**Commodore, Armstrad
Spectrum, ST**
OFFRE JUSQU'À FIN OCTOBRE

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
Demandez **BERNARD**

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
Demandez **GILLES**

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
Demandez **MARCO**

VILLENEUVE D'ASCO
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
Demandez **DIDIER**

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
Demandez **MICHEL**

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
Demandez **JEAN-MARC**

NICE
TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.80.85.17
Demandez **JOHNNY**

MARSEILLE
DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
Demandez **PHILIPPE**

PROCHAINE OUVERTURE
**CENTRE COMMERCIAL
BARNEOUD**
Plan-de-Campagne

DISQUETTES 1^{er} vendeur de disquettes en France.

SOUS MARQUE, QUALITE SUPERIEURE

5"1/4 SFDD40^F les 10

5"1/4 DFDD60^F les 10

**PROMOTION DU MOIS
PANASONIC**

5"1/4 DFDD70^F les 10

JVC

3"1/2 SFDD 150^F les 10

3"1/2 DFDD 210^F les 10

5"1/4 SFDD 85^F les 10

5"1/4 DFDD 120^F les 10

5"1/4 DF2DD ... 160^F les 10

3" Maxwell..... 30^F les 10

**PAR 100
10 % DE
REMISE**

DIGIT CENTER

LANCE L'OPERATION

ATARI 520 STF + 5 CADEAUX

2.990^F

- Manette de jeux
- 4 jeux
- Boîte de rangement
- 5 disquettes
- Bon d'achat de 300 F pour l'achat de votre prochaine imprimante

DIGIT CENTER

EST SOFT AVEC TOI !

cherche vendeur informatique,
dynamique et branché pour
les magasins poissonnière et Velizy

ATARI

ATARI 520 STF	2.990 F
ATARI 520 STF avec moniteur Atari SM 124 monochrome	4.680 F
ATARI 520 STF avec moniteur couleur	5.990 F
Atari SC 1224	5.990 F
ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome Atari	5.990 F
ATARI 1040 STF avec moniteur couleur Atari	7.490 F

ATARI MONITEURS

ATARI SM 125	1.490 F
ATARI SC 1224	2.990 F

LECTEUR DE DISQUETTES

ATARI SF 354	1.490 ^F
ATARI SF 314	1.990 ^F
IMPRIMANTE DISQUE DUR SMM 804	1890 ^F
SH 204	4990 ^F

DIGIT CENTER, N° 1, de la vente des logiciels **ATARI, COMMODORE, AMSTRAD et COMPATIBLES IBM**, te propose une librairie de plus de 3.000 LOGICIELS !

Un vendeur spécialisé dans ce domaine t'attend en permanence dans chacun de ses points de vente, prêt à te donner un coup de main aussi bien pour te guider dans le choix que pour t'expliquer le fonctionnement des softs.

Tu ne peux pas te déplacer ? Appelle le magasin le plus proche de ton domicile, un vendeur sera là pour répondre à tes questions.

NOUVEAUTES ? N° 1

Pas de problèmes. Tu en trouves de nombreuses chaque mois ! Grâce à des contrats de suivi exclusifs que DIGIT CENTER possède avec la **RFA, la GRANDE-BRETAGNE et les USA !**

LES PRIX ? N° 1

Grâce à sa capacité d'achats importante, la centrale **DIGIT CENTER** importe les softs directement. **Pas d'intermédiaire, donc des prix SUPER CANON !**

LE CHOIX ? N° 1

Une gamme étendue de **JEUX** bien sûr, mais aussi des **Logiciels utilitaires**, et des **Logiciels professionnels** pour la gestion d'une entreprise.

LE SAV ? N° 1

En cas de problème, **Digit Center** échange immédiatement le soft défectueux.

LES MUST ? N° 1

Dans chaque point de vente tu trouvera le hit-parade des softs les plus branchés sur le marché ! Un service géré par la Centrale **DIGIT CENTER** suit les nouveaux softs qui sortent en **RFA, en Grande-Bretagne, aux USA**, et commande immédiatement. C'est la formule qui permet à **DIGIT CENTER** d'être toujours la première à disposer des nouveautés.

LES PROMOTIONS ? N° 1

Des **REMISES DE 30 % à 50 %** sont appliquées en permanence sur les logiciels plus anciens !

Voilà pourquoi Digit Center est le premier revendeur de logiciels en France !

**POUR REGLEMENT
PAR CARTE BLEUE**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité obligatoires)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à DIGIT CENTER, 29, boulevard Gay-Lussac - 13014 Marseille.

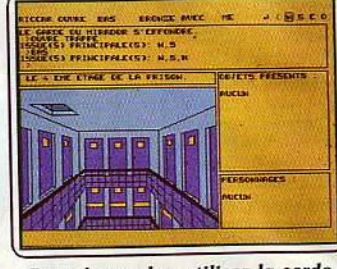
Nom Prénom Adresse

Code Postal Localité Tél.

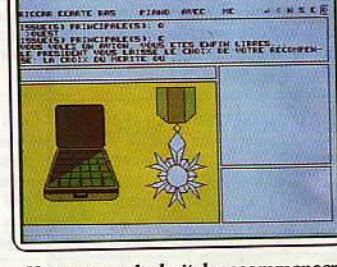
Montant des commandes Frais de port 20 F Montant total

[illegible]

Chez le directeur de la prison.



Pour descendre, utilisez la corde.



Vous gagnez le droit de recommencer.

136

LE PERSONNAGE LE PLUS
 INSAISSISSABLE DES PLUS
 DESINEES EST FINALEMENT
 TOMBE DANS UN PIEGE...

ROAD RUNNER

LE VIDEOJEU CELEBRE
 QUI RECREE LA VITESSE
 ET L'ANIMATION DE CES
 RENCONTRES
 CLASSIQUES.



Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourrez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile effrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!



CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad



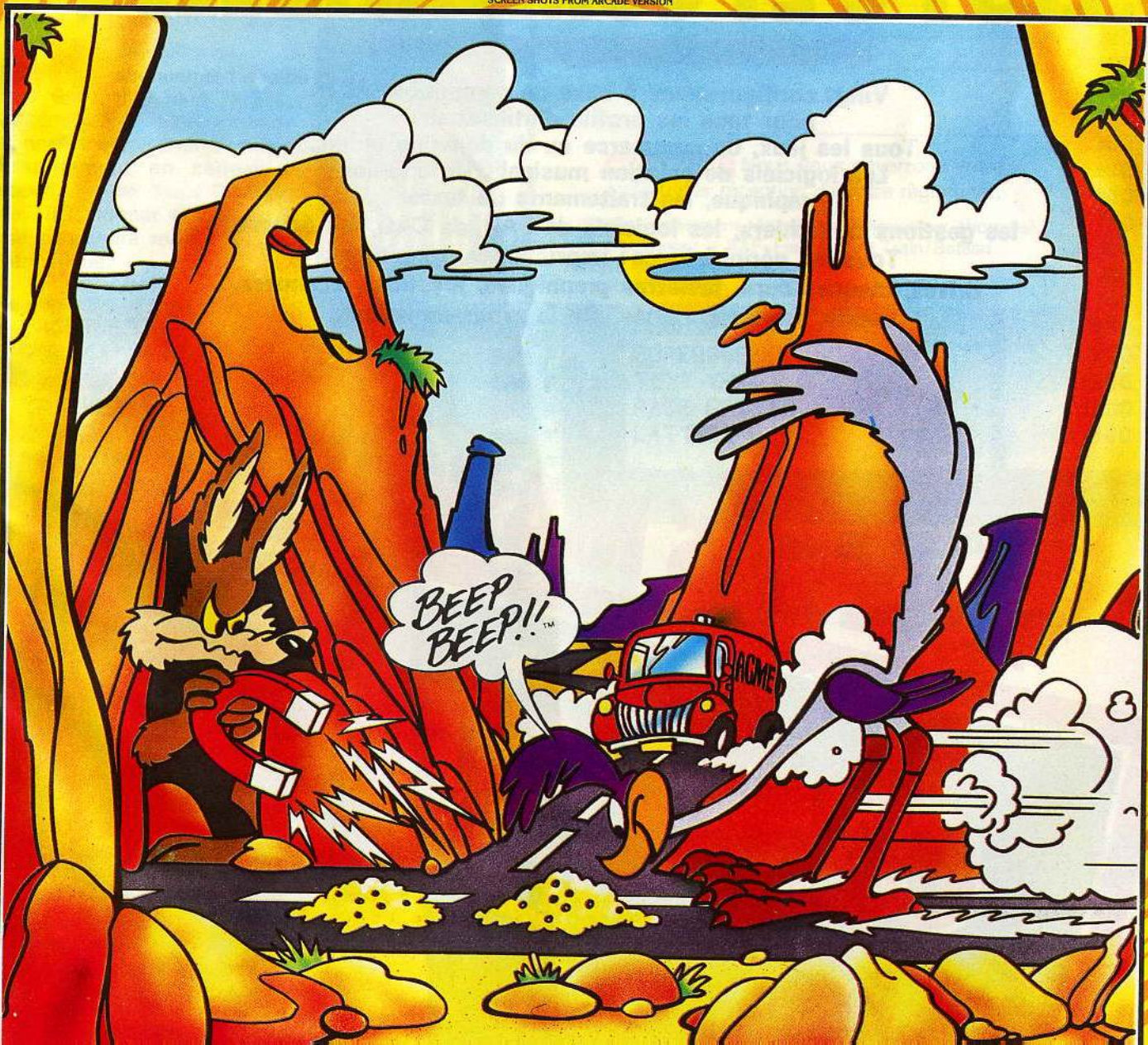
*Marque déposée de Warner Bros.
 Utilisée par Atari Games Corporation
 sous licence.
 © 1985 Warner Bros. et Atari Games
 Corporation. Tous droits réservés.



SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION



U.S. Gold (France),
 Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
 05740 Châteauneuf de Grasse.
 Tel: 9342 7144.



LE
20 OCTOBRE 87

A PARAÎTRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX UN HORS SERIE QUI VOUS DIT TOUT SUR LES PC ET COMPATIBLES

Vingt configurations à base de compatible PC
pour tous les profils d'utilisateur.

Tous les jeux, du commerce ou du domaine public.

Les logiciels de création musicale, de création
graphique, les traitements de texte,

les gestions de fichiers, les logiciels de PAO, de CAO, les éducatifs.

Tous les périphériques : imprimantes, moniteurs,
drives, disques durs, tablettes graphiques, joysticks, scanners,
souris, modems, cartes. De la programmation...

A NE PAS MANQUER !

TILT
COMPATIBLES
PC

ESPACE MICRO

DIVISION GRAND PUBLIC : 243 BVD VOLTAIRE 75012 PARIS 40242996
DIVISION PROFESSIONNELLE : 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS 42852520

LES 16/32 BITS : UNE AFFAIRE DE PROFESSIONNELS

DIVISION GRAND PUBLIC: DEMONSTRATION 243 BVD VOLTAIRE METRO NATION

ATARI

520 STF	2990 F
520 STFM	4480 F
520 STFC	5490 F
1040 STFM	5990 F
1040 STFC	7490 F
MON.COULEUR SC1224	2990 F
MON.MONO SM125	1490 F
LECTEUR CUMANA 5'1/4	2800 F
IMPRIMANTE EPSON LX 800	3400 F
IMPRIMANTE STAR NL 10	2980 F
DIGITALISEUR REALTISER	1750 F
ST REPLAY	800 F
BARBARIAN	249 F
ROAD RUNNER	249 F
FLIGHT SIMULATOR II	448 F
GAUNTLET	258 F
SENTINEL	380 F
AUTODUEL	480 F
BREACH	450 F
PROHIBITION	200 F
TNT	250 F
EAGLENEST	220 F
PHANTASY III	380 F
RING OF ZELFING	450 F
TRACKER	270 F
STWAR	350 F
ROADWAR	450 F
BOB WINNER	350 F
MANOIR DE MORTEVIEILLE	228 F
BECKER TEXT	750 F
SUPERBASE	890 F
PUBLISHING PARTNER	1750 F
DEGAS ELITE	650 F
ZZROUGH	790 F
STAD	850 F
FIRSTWORD +	990 F
SYGNUM	1800 F

PLUS DE 200 LOGICIELS EN STOCK PERMANENT.....

AMIGA

AMIGA 500	4750 F
AMIGA 500 COULEUR	7490 F
EXTENSION MEMOIRE	1095 F
MONITEUR COULEUR	2950 F
LECTEUR EXTERNE	2090 F
PC1 (PCLIKE-1LECTEUR)	5750 F
PC10 (PCLIKE-2 LECTEURS)	7450 F
BARBARIAN	249 F
KARATE KID II	250 F
SINBAD	380 F
DEFENDER OF CROWN	380 F
SDI	350 F
FERRY TALES	410 F
ARAZOK TOMB	350 F
KING QUEST	380 F
CHESSMASTER	350 F
FLIGHT SIMULATOR II	450 F
WINTER GAME	380 F
BALANCE OF POWER	390 F
DELUXE PAINT	1100 F
SUPERBSE	990 F
TEXT CRAFT	790 F
PAGE SETTER	1260 F
LATTICE C	1300 F
	680 F

SEGA

LA CONSOLE DE JEU ABSOLUE

990 F

LIVREE AVEC MANETTE ET JEU.....
GRAND CHOIX DE LOGICIELS ET D'ACCESSOIRES : LE MUST DE NOEL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ESPACE MICRO VPC 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
NOM: Je desire recevoir:

PRENOM:

ADRESSE:

VILLE:

cheque:

mandat:

cr:

Autres titres en préparation...

POWER CARTRIDGE ORIGINAL M-11 CDM 54	450F
POWER CARTRIDGE + Câble pour imprimante parallèle	550F
POWER Multiface 1 Interface de sauvegarde Spectrum	450F
POWER Multiface 2 Interface de sauvegarde CPC	535F
POWER SUPERPIC. Cartouche HARDCOPY CBM64	450F
POWER PLUS 200VA Alimentation de secours	4200F
QUICKSHOT II Plus. Poignée à micro-interrupteurs	115F
La paire.	
POWER JOYCON Multiprise débobreur pour CPC	750F
JOYCON + un QS II Plus	1690F
JOYCON + deux QS II Plus	2590F
POWER HUSH 80 Imprimante thermique 80cps	9950F
POWER PAXO 100 Support traitement d'axe	4950F

PLANQUEUR = Solution
Garder vos disquettes
à votre portée.....
A l'abri du café et
des cigarettes.....
offre spéc: 2 pour 960

SOS AVENTURE

Message in a bottle

William

En réponse à Jérémy pour **James Debug le grand saut** : pour avoir la clef, il faut arriver par la mer après avoir tué le monstre vert, monter à l'échelle de droite, prendre la torche, redescendre, sauter vers le scorpion, le tuer, passer de l'autre côté et prendre le sac. Pour revenir, tu prends le même chemin, mais tu dois passer par dessus le scorpion. Le sac te sert à ouvrir le passage pour accéder à la clef. Qui pourrait m'aider dans **Arsène Lapin** : j'arrive à tuer le chien et à prendre le passe-partout dans la statue mais je n'arrive pas à entrer dans la maison.

Et dans **Mandragore**, qui pourrait me dire que faire quand on est devant Yarod-Nor ?

Frédéric

En réponse à Alain (n° 41), dans **Space Quest**. Tu dois aller deux fois à gauche, puis revenir à la bibliothèque, aller vers la porte. Fais alors « look man », « look screen (de l'ordinateur) astral body », « get cartridge ». Pour mettre en marche le module faire « close door », « wear belt », « press power », « press autonay », « pull throttle ». Et enfin, bon voyage !

Quant à moi, j'aimerais bien savoir comment, dans **Space Quest**, passer sans encombre la barrière magnétique qui se trouve dans les grottes, et que faire chez l'espèce de dragon ?

Dans **King's Quest III**, comment traverser le désert, comment faire un sortilège, comment traverser la mer ? Pour tuer la méduse, il faut faire « show mirror to Medusa » lorsqu'elle est assez près.

Fabrice

En réponse à Antoine (n° 41), dans **F.R.E.E.**, tape : « pousse armoire », « arrache goupille », « lance grenade sur mur », « entre dans mur », le code du coffre est FR16BLNO2EG67.

Black Tiger

Dans **Captain Goodnight** comment gagner du temps et à quoi sert le radar ?

Dans **Lucifer's Realm** : devant l'officier, j'ai fait « join the army » ensuite il disparaît. Je monte alors les escaliers et je me trouve devant une porte de fer (iron spike) et plus loin devant un puits d'où s'échappent des vapeurs. Que dois-je faire ?

Merci à celui ou celle qui m'aidera.

Antares

Dans **Mediator** pour Atari XL, comment passe-t-on le premier tableau ? A quoi servent les deux satellites ?

J'ai dirigé mon vaisseau vers le bas et détruis un mur. Mais ensuite, je me fais toujours désintégrer par les canons. A quoi sert la plate-forme ?

Comment se fait-il que les toits des tourelles aient la même couleur que le mur horizontal ? Où peut-on trouver les os pour faire un cheval ?

Alain M.

Pour Frank (n° 40) dans **Dragon's lair**. Au troisième tableau, après avoir sauté par-dessus les crânes, attends, sans rien toucher, l'apparition de la main et dès qu'elle apparaît, appuie continuellement sur le bouton de tir. Dirk va alors la désintégrer. Sautte ensuite par dessus la deuxième vague de crânes. Sois rapide car une main arrive bientôt de la droite puis une autre de la gauche. Détruis-les de la même manière que la première main. Ceci fait tu verras arriver sur toi un nuage de chauves-souris. Sautte en arrière, en mettant le manche du joystick vers le bas. Les chauves-souris vont alors te réattaquer, vas vers la droite et elles s'en iront. Après l'apparition de la masse gluante, à droite, mets ton manche vers la gauche. Pousse-le ensuite vers le haut, la masse disparaîtra, mais une autre arrivera de la gauche. Penche le manche vers la gauche pour finir cette superbe étape.

Quant à moi, je n'arrive pas à tuer le dragon, car je suis bloqué par une énorme branche.

Dans **Fairlight** : j'aimerais savoir où se trouve le livre de lumière et comment je peux y parvenir. Je souhaite enfin obtenir les codes pour les vies infinies ou pour le bouclier infini sur **Stainless Steel** (je possède un Amstrad).

Bruno

Dans **Rebel Planet** sur Commodore 64, que faut-il faire lorsqu'on est arrivé sur Arcadion (la troisième planète). Que faire au « Queen Computer Building » ? Comment se débarrasser de la patrouille ? A chaque tentative, je perds mon énergie, meurs sous un jet de gaz lancé par l'ordinateur ou me fais pulvériser par la patrouille.

J & O

Dans **Spiderman** pour C 64, que faire après avoir imprimé le journal ? Peut-on se débarrasser de Sandman et de Mystério ? Si oui, comment ? J'ai recueilli quatorze gemmes, à quoi servent-ils ?

Tous renseignements pour **Murder on the Mississippi** et **Fourth Protocol** sont les bienvenus.

Fabien de Cambrai

Je n'arrive pas à tuer la plante du niveau 2 de **Ghosts'n Goblins**, salle 1. Une âme généreuse peut-elle me renseigner ?

Mered

Pour Patrice (n° 41) dans **Sorcery** pour C 64. Quand tu es dans le château (tableau n° 5), tu prends l'épée, puis tu passes dans le tableau suivant, et tu poses l'épée à l'endroit de la grande boîte jaune (gold). Dès que tu l'as, reviens dans le château (près des deux portes). Rentre dans la porte du haut pour trouver la clef qui te permettra de rentrer dans la tour. Ensuite, je te laisse chercher.

Dans **Astérix et le chaudron magique** sur C 64, je n'arrive pas à trouver la septième pièce. Voici

S.C.A.P.

INFORMATIQUE

OUVERT DIMANCHE de 9 h à 12 h 30

Lundi de 15 h à 19 h

Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi, Samedi, de 9 h à 19 h

TOUS LES SOFTS ATARI, AMSTRAD, COMMODORE

TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES ATARI

TOUTE LA LIBRAIRIE

ENFIN

UN SPECIALISTE ATARI

AU NORD DE PARIS

PROMOTION

ATARI 520 ST couleur

+ Moniteur SC 1425

+ Imprimante Citizen 120 D

+ Traitement de
texte DATAMAT

7 450 F T.T.C.

LE COIN

DU JOUEUR

ATARI 520 ST

l'unité centrale

+ 1 joystick

+ 1 jeu (valeur 300 F)

2 990 F T.T.C.

62, rue Gabriel Péri

93200 SAINT-DENIS Tél : 42 43 22 78

BON DE COMMANDE
à remplir et à retourner à

Nom _____
Adresse _____
Code postal _____
Je décline toute responsabilité _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire _____
ou par de _____
à _____
à _____
à _____

13 F. de port

SOS AVENTURE

celles que j'ai trouvées : dans Rome, en sortant du village gaulois, dans la prison, en tuant le gladiateur, dans la forêt au nord du tableau au ciel et dans le camp Aquarum.

Fabrice (commodorien)

Dans le n° 41 Maldo donne des pokes pour C 64, mais comment et quand entrer le message pour l'immortalité ?

Dans **Time Tunnel**, j'ai résolu toutes les époques et lu la carte, j'ai pris le bâton au serpent mais qu'en faire ? (Que veut dire « Daimyo » ?).

Dans **Entombed**, je n'arrive pas à passer la boule rouge.

Pour Thierry (n° 41), dans **Entombed**, prends le fouet et repars d'où tu viens et sors (en allant en bas), puis va vers la droite, monte à la première occasion, va à droite et prends la porte. Pour **Matchpoint**, positionne ton curseur, (raquette), sur le tableau, appuie sur feu, écris ton nom, (return), celui de l'ordinateur puis (return). Le court de tennis apparaîtra. Si ça ne marche pas, c'est que ton jeu a un défaut.

Laurent

J'aimerais obtenir quelques indications pour **Knight**

Time : comment faire pour que mon autorisation soit reconnue par l'équipage (non électronique) ?

Comment rendre valide la « I.D. card » qui me donne Derby IV ? Faut-il prendre une photo ? Si oui, où et comment ?

A quoi sert le Wrist terminal ? A quoi correspondent

les coordonnées qui y sont inscrites ?

Lorsque l'on examine un objet, que signifie « Blow » ?

Lorsque l'on examine un personnage, que signifie « Charisma » ?

Comment et quand peut-on consulter l'oracle ?

Qu'est-ce que signifie « lighting bolt », lorsqu'on choisit « cast a spell » et à quoi cela sert-il ?

Merci à tous.

David

Dans **King Quest II**, à quoi sert le coussin rouge trouvé dans le cercueil de Dracula, ainsi que la bride (troisième cadeau du génie de la lampe) ? Où peut-on trouver le sucre susceptible de me faire passer les ronces empoisonnées plus facilement ?

Peut-on, au cours d'une partie, rencontrer le bossu et le dragon présents au mariage ?

Dans **King Quest III**, comment accéder à la troisième disquette, mon score restant bloqué à soixante deux points ?

A quoi sert la baguette magique trouvée dans le coffre du sorcier ?

Que cache la toile d'araignée, comment la franchir sans se faire dévorer ?

Quel est le rôle de la taverne ?

Que recèle le desert à part la peau de serpent et le cactus ?

Où peut-on trouver les objets suivants : Dough in ears, Amber stone, Three acorns, Cat cookie, Shovel et Storm brew.

Je remercie quiconque pourra m'aider.

Dominique (ST maniaque)

Pour Charles (également ST maniaque) du n° 39. Dans **Hakker II**, pour entrer dans une pièce, il faut « court-circuiter » la caméra surveillant la pièce en question, pour cela, il faut procéder de la façon suivante.

1— Place-toi sur le moniteur correspondant à la caméra à court-circuiter.

Moniteur A : caméras 1 à 30

Moniteur B : caméras 31 à 38

2— Presse la touche VTR pour enclencher le magnétoscope.

3— Sélectionne la caméra en question à l'aide des touches + et -

NB : les numéros des caméras sont indiqués à gauche de chaque écran.

4— Avance la bande du magnétoscope jusqu'à ce que le compteur (indiqué à la base de l'écran) soit égal à celui des autres écrans.

5— Presse la touche PLAY.

6— Presse la touche BYP.

La caméra de surveillance de la pièce étant à présent « court-circuitée », les images captées par celle-ci sont les images émises par le magnétoscope et non les images réelles. Tu peux donc entrer dans la pièce sans te faire repérer.

Pour répondre à ta deuxième question, le moniteur qui surveille les pièces aménagées (moniteur B) est relié aux caméras surveillant ces pièces ainsi que le coffre dans lequel se trouvent les documents.

Certaines pièces aménagées comportent un petit

ATARI
PROMOTION
520STF+SM125
3990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en
computer
102 avenue du general
Michel Bizot - 75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
TEL 43.42.22.50
OUVERT : 10H A 12H, 14H A 19H
Metro: MICHEL BIZOT

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT.**
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus **OCCASION . DEPOT - VENTE . REPRISE** de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAIEMENT.C.BLEUE		COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
OCCASIONS DU MOIS PAYER JUSQU'à - 50% DU NEUF		C64N: 1490 F 1541 : 1650 F C128 : 2190 F C128D: 3990 F 1530 : 250 F MPS1200: 2090F mon.coul: 2090F JOYSTICK: 49 F	464mon: 1990F 464coul: 2990F 6128mon: 2990F 6128coul: 3990F DMP2000: 1690F lect.DD1 : 1990F et tous les P.C .1512	520STF: 2990F 520STFM 3990F 520STFC: 5490F NEW! MEGA ST Nous consulter kumana: 1690F CITIZEN 120D + CABLE : 2190 F	A-500 : 4725F 500+1081: 7490F Mon 1081: 2950F ext 1024K: 1090F disk 1010: 2090F MSP1250: 2590F Compatibles PC nous consulter
DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD 49FR DISK 3.1/2 165FR					
TRANSFORMATIONS 520STF Gonflé à 1024K: 900F 520ST Gonflé à 1024K: 1250F Montage compris en 48 Heures		NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES TELEPHONEZ 43 42 22 50			

EN OCTOBRE DU NOUVEAU SUR LE 3615 CODE TILT

● LE HIT PARADE DES LOGICIELS EST ARRIVE

ENEZ TOUS VOTER POUR VOS LOGICIELS PRÉFÉRÉS
ET PROPULSER LES EN TÊTE DU CLASSEMENT

● SUR LA RUBRIQUE JEU : LA NOUVELLE FOLIE C'EST

CRYPTO

DÉCODEZ LA PHRASE MYSTÈRE LE PLUS VITE POSSIBLE.
MAIS ATTENTION... VOUS N'ÊTES PAS SEUL
SUR L'ÉNIGME... LA COMPÉTITION SERA RUDE...
ET LES LOTS NOMBREUX.

SOS AVENTURE

meuble à la droite des bureaux. Ces meubles contiennent :

- 1- Le code permettant d'ouvrir le prochain meuble.
- 2- Une partie de la combinaison du coffre.
- 3- Un commutateur du signal d'alarme.

NB : un des meubles s'ouvre à l'aide du code RED 7. Il y a quatre meubles dans quatre pièces différentes.

Remarque : pour ouvrir un meuble :

- 1- Tourne le « MRU » vers le meuble.
- 2- L'écran change et attend un ordre.
- 3- Entre le code.
- 4- Si le code est correct, il attend l'ordre suivant.
- 5- Entre « RAO ».
- 6- Fouille le meuble.

Jean-Pierre

Voici une aide pour les possesseurs de **Aliens 2** pour Commodore 64 (paru en 1987). Cette aide, ce sont les codes indispensables pour commencer le jeu.

Codes Aliens : 2727H, 2061D, 3106E, 61106E, 7120E

Pour Nicolas (n° 40), dans **Dragon's lair** sur C 64, lorsque tu te trouves à la deuxième salle :

- au premier plan lorsque les crânes arrivent, il faut pousser la manette en avant.
- ensuite une main apparaît, quant elle est sortie de deux crans, appuie sur le bouton. Puis les crânes arrivent, tu pousses en avant.
- au dernier plan une main apparaît à droite, puis

à gauche : tu fais comme avant. Lorsque les chauves-souris viennent, tu tires la manette vers toi (au bon moment).

- tu te retrouves au premier plan, les chauves-souris arrivent sur la gauche, à ce moment tu la pousses vers la droite.

- des monstres arrivent sur ta droite, tu pousses à gauche, ensuite en avant, et, pour finir vers la droite.

A moi maintenant : je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour passer les ronces dans la dernière épreuve de **Dragon's lair** (contre le dragon)

Alain

Voici quelques trucs pour C 64 : dans **Crystal castle**, pour disposer de vies infinies, brancher les deux joysticks avant le chargement du jeu. Lorsque le magnétophone s'arrête de tourner (fin du chargement) appuyer de nombreuses fois sur les boutons des deux joysticks jusqu'à ce que le magnéto reparte. Pour passer plusieurs tableaux à la fois, mettre l'ours Bentley dans le coin haut du tableau. Appuyer sur le bouton du joystick (on peut le faire même dans le tunnel).

Pour **Kung Fu Master**, il faut appuyer sur les touches « Shift-Lock » et « G », pour avoir un pistolet au premier tableau.

Eric

En réponse à Manu et David pour jouer à **Scarabeus**, le premier tableau est facile. Il faut attraper neuf hiéroglyphes qui se promènent dans le laby-

rinthe. Pour t'aider tu peux consulter un plan, manette vers le bas. La tête de mort représente les hiéroglyphes à attraper. Le triangle te représente. A chaque objet pris, ta main indique le nombre d'objets en ta possession (autre moyen de le savoir appuyer sur « fire »). Les neuf hiéroglyphes sont une clef pour accéder au second tableau. Pour quitter le labyrinthe aller à l'ascenseur dissimulé dans un mur (case jaune sur le plan), tourner le joystick comme une manivelle, un tour complet, puis tirer en arrière pour sortir de l'ascenseur. Les second et troisième tableaux ainsi que l'entrée dans la tombe sont compliqués. PS : si la musique du jeu vous énerve appuyez sur M, vous entendrez le batttement de votre cœur à la place. Nettement plus agréable, pour compléter les informations de Jean-Pierre sur **Aliens 2** voici quelques codes de plus :

Code : tableau.

Sans code : reconnaissance des armes.

7324 G : passage des anneaux.

2727 H : attaque dans les couloirs.

3106 E (6 vies) : couvrir les hommes qui ouvrent la porte

61060 (3 vies).

2021 C (1 vie) : labyrinthe.

2061 D (2 vies).

7120 E : sortir des couloirs en 17 minutes.

7313 G : tuer un alien avec les pinces.

Dans **Amazone**, je n'arrive pas à recharger les parties que j'ai sautées en cours de jeu ! (« save » marche mais pas « load »). Aidez-moi !

Sinclair SPECTRUM

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

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

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

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

Interface disquette :

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

DEUX BOUTONS MAGIQUES

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

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.



Interface imprimante

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

Interface Réseau

Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux

Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES

Pour connecter ZX1, etc...

REGLEMENT par :

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

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

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

INFOMANIE



JEUX



LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUN-SAM 9H/20H
PARKING

221 BACKER STREET	229	METROPOLIS	169
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MORTVILLE MANOR	209
ALTERNATE REALITY	239	OGRE	349
ARKANOID	139	PAWN	199
ARTIC FOX	299	PHANTASIE	269
BALANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTASIE 3	299
BASEBALL	269	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	199	SCENARY DISK N 11	219
CHESS PSION	219	SCENARY DISK N 7	219
CHESSMASTER 2000	299	SDI	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SENTINEL	209
COLONIAL CONQUEST	349	SHANGAI	249
CRAFTON ET XUNK	259	SILENT SERVICE	239
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	229
FLIGHT SIMULATOR 2 (monochr)	399	SPACE QUEST	370
FOOTBALL	299	ST WARS	169
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	399
GOLDEN PATH	189	STAR RAIDERS	299
GOLDRUNNER	219	STARGLIDER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE HARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOG	349
JUPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING QUEST	339	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIME IN TONETOWN	249
LEADER BOARD	239	TENTH FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TNT	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TONIC TILE	209
LEASURE SET LARRY	399	TRACKER	229
MACADAM BUMPER	239	TRAILBLAZER	229
MAJOR MOTION	165	ULTIMA 3	349
MASSACRE	239	WINTER GAMES	229
MEAN 18	289	WORLD GAMES	219
MERCENARY	195	WRESTLING	149

520 STF	2990	DRIVE SF 314	1990
520 STF MONOCHR	4690	CUMANA 3*1/2	1650
520 STF COULEUR	5490	CUMANA 5*1/4	2450
1040 MONOCHROME	5990	MODEM DIG 3000	4625
1040 COULEUR	7490	DD 20 M SH*205	4990
MEGA 2 ST	9450HT	DD CUMANA 30 M	7900
MEGA 4 ST	12450HT	DD CUMANA 60 M	12900
MEGA 2 ST LASER	19950HT	ATARI PC	NC

IMPRIMANTES:

ATARI SM 804	1990	EXTENSION 512K	1190
STAR NL 10	2990	DISK 3*1/2 (X 10)	140
STAR NB 24/10	6990	TAPIS SOURIS	119
STAR NB 24/15	8490	BOITE 40 DISK	149
NEC P6 COULEUR	8900	HOUSSE TRANSPORT	339
LASER KYOCERAP1010	31900	HOUSSE MONITOR	449
LASER ATARI SLM804	11450HT	HOUSSE PROTECTION	139



Amiga 500	4725
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3*1/2	2090
Amiga 2000	11585
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15299



Aegis Animator	1190	Digitaliseur	
Cao 3D fr	NC	Future Sound	2290
De Luxe Music CS	799	Digiview	1990
De Luxe Paint 2	1050	Extension 512k(500)	1095
De Luxe Video	990	Extension 2M (2000)	3545
Digipaint	700	Genlock	NC
Instant Music	290	Interface MIDI	590
Lattice 3.1	1190	Polaroid Liquid	
Page Setter	1250	Light	34900
Pro Write	1150	Pro Midi Studio	NC
Superbase	990	Tablette	
Textcraft	750	Graphique CRP	NC
TV Text	1290		
VIP	1690		



Alien Fire	299	King's Quest 3	345
Balance Of Power	390	Leaderboard	269
Barbarian	235	Leaderboard tourn	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	279
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenary Disk 7	235
Déjà Vu	399	SDI	345
Fairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Eagle	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Tenth Frame	NC
Goldrunner	229	Terrorpods	290
Grand Slam Tennis	399	The Pawn	240
Guild of Thieves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Uninvited	349
King of Chicago	NC	Winter Games	269
		World Games	269

ADVANCED ART STUDIO	290	K COMM 2	589
AEGIS ANIMATOR	569	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESSOURCE	389
ATAGEO	169	K SWITCH	299
CAD 3D V2 (CYBERSTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	690	MARK WILLIAMS C	1450
DEVPACK	490	MATH 3EME	220
DIGIDRUM	219	MATH 5/4	220
DIGITALISEUR PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISEUR REALTIZER	1750	PAINT WORKS	299
EASY DRAW	659	PASCAL OSS	749
EMULCOM	850	PC DITTO	990
EZ TRACK	650	PRO 24	2450
FILM DIRECTOR	579	PROFIMAT	495
FIRST WORD PLUS	995	PUBLISHING PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST REPLAY	799
FPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	539
GEOMETRIE	485	SUPERBASE	990
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

BON DE COMMANDE

Envoi sous 24 heures

DESIGNATION

PRIX

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE.....VILLE.....
ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

frais de port (pour la France)

30 FR

TOTAL

2010

ELECTRONICS

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

MICRO-ONDES

Radio Dreyckland, qui émet sur Colmar et sa région ouvre ses ondes à une émission informatique tous les mercredis de 18 à 18 heures 30. Sur 92.2 FM vous pourrez savourer les potins micro informatiques, une revue de presse, des tests de jeux récents ou anciens, des petites annonces et des débats en direct avec les animateurs.

TILT EST PARTOUT

Tilt sera présent lors du Festival de la Micro qui se tiendra du 9 au 11 octobre à l'Espace Austerlitz, 30 quai Austerlitz, 75013 PARIS. Sur le stand du journal, vous pourrez rencontrer notre illustre illustrateur Jérôme Tesseyre (voir les couvertures du journal) qui réalisera des dessins sur ordinateur. Jérôme Tesseyre animera également le stand Tilt lors d'Amstrad Expo, qui se déroulera du 6 au 9 novembre à Paris, porte de Versailles. Notre stand sera en outre un des points-relais du grand concours Amstrad grâce auquel vous pourrez gagner de nombreux lots.

INDISPENSABLE

Attention plus qu'un mois et demi avant la sortie de l'irremplaçable guide de l'année 1988. Plus de 700 logiciels ludiques, musicaux ou graphiques passés au crible par la rédaction, tous les micros et consoles qui ont marqué l'année sont critiqués sans complaisance, pour savoir enfin lequel choisir ou comment remplacer son Atari 8 bits, son Oric, une enquête exclusive sur les métiers de l'informatique, tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter son micro, les tout derniers échiquiers électroniques et bien sûr "LES TILT D'OR 1988" sélectionnés par la rédaction.

Indispensable, impératif et important, en vente dans tous les kiosques à partir du 17 novembre. Qu'on se le dise.

GRAPHISTE DE L'ANNEE

Le guide TILT des logiciels de l'année consacrera bien entendu une large place à vos dessins réalisés sur ordinateur. Il est encore temps de saisir votre souris, d'enfourner dans votre lecteur de disquettes votre soft préféré de création graphique et de nous faire parvenir vos images. Les conditions sont identiques à celles du concours mensuel auquel les dessins qui nous parviendront trop tard

participeront d'office. Le meilleur dessin gagne un abonnement d'un an à Tilt et tous les gagnants recevront le poster dédié d'un dessin de Jérôme Tesseyre.

VENT D'EST, D'OUEST

"Mashemalo n'y va pas mollo" ou la rencontre d'un scénariste français et d'un illustrateur japonais: une bande dessinée tout en humour et finesse retraçant les aventures d'un samouraï et d'un ninja épris tous deux de justice et de liberté (Editions J. Sorg). Mais c'est aussi un logiciel à ne pas manquer qui sort en novembre chez Loricels.

FOIRE A L'INFORMATICIEN

Toutes les entreprises désireuses d'engager prochainement des informaticiens s'afficheront au salon du recrutement informatique. Pro Search, cette "job fair" ou foire à l'embauche cible les informaticiens confirmés et en poste, débutants s'abstenir. Timorés également puisqu' "un dialogue très direct facilite un tri rapide". Les autres viendront se vendre les 23 et 24 octobre à l'Hôtel Nikko à Paris.

LYCEENS A L'ACTION

Pour sensibiliser les jeunes aux problèmes du tiers monde, Médecins du Monde supervise les "actions écoles". Les enfants choisissent leurs projets et travaillent pour récolter les fonds. L'année dernière deux opérations ont marqué "l'Action Ecole": l'école en guerre contre la faim en Ethiopie et au Soudan, et l'école en guerre pour le développement au Niger et au Mali. Cette année l'école sera en guerre pour l'école afin d'aider l'éducation dans le tiers monde. Les 14 et 15 novembre à Paris un congrès fera le point sur les actions de l'année écoulée. Contactez, Caroline Molko ou Marie Lamoureux au (1) 43 57 70 70.

GAGNER UNE ENTREPRISE

La Camif, la ville de Niort et la fondation FIL organisent dans le cadre du carrefour média-jeunesse un concours de "logiciel éducatif faisant appel à l'interaction des médias autour de l'informatique" (sic) sanctionné par un prix particulièrement alléchant: une entreprise au capital de 250 000 francs, un local équipé à Niort, un conseil juridique, des heures de formation à la gestion et une garantie d'emprunt. Le dossier d'inscriptions est

disponible à: "Concours création d'entreprise", Carrefour Média jeunesse de Niort, Hôtel de ville, 79022 Niort Cedex, tél: (16) 49 28 00 21. A déposer avant le 30 octobre. La sélection finale aura lieu le vendredi 13 novembre.

LABELLISONS

Ere Informatique crée une nouvelle gamme intitulée "Métal Hurlant" avec l'exclusivité du nom et du logo de la revue de bande dessinée. Au programme de ce nouveau label: le sang et l'horreur avec "Blood", l'humour avec "Bubble Ghost" et surtout l'aventure avec "Clash" sur Amstrad CPC, un jeu rapide et drôle qui augure bien du futur de la série

ART ET INFORMATIQUE

L'atelier Musique et Informatique loue un poste graphisme et musique pour numériser des images vidéo, incruster ou mixer et enregistrer sur magnétoscope 3/4 Umatic les oeuvres des "vidéastes" amateurs. Les musiciens pourront également utiliser le module musical de Philips ainsi que son clavier, le tout pour 50 francs les deux heures, 100 francs avec assistance technique. Ces services sont gratuits pour les adhérents qui bénéficient aussi de prix sur les produits Philips: le MSX 2 VG 8255 à 2700 francs, le module musical à 655 francs et le clavier à 800 francs. AMI, 56 Av Guillebaud 92160 Antony. tél: (1) 46 68 28 28. (adhésion 200 F)

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Cocktel Vision fête son troisième anniversaire en force en sortant 30 produits d'ici la fin de l'année. Outre une large gamme éducative en collaboration avec Nathan, Cocktel Vision se spécialise dans les logiciels de BD avec une nouvelle série: Astérix, Lucky Luke et Blueberry et des jeux d'aventure animée tels que Robinson Crusoe, 20 000 lieux sous les mers et Macaya. Cette petite société de quatorze personnes a doublé son chiffre d'affaires entre 1985 et 1986 pour atteindre 6 millions en 1986 dont 1,3 millions de bénéfices.

MICRO MAGICIENS

Si vous désirez admirer le micro prestidigitateur qui se cache sous le doux nom d' Abdul Alafrez (voir Sésame) en chair et en os, il se produit sur la scène du Zèbre (63, bd de Belleville) du 19 au 31 octobre à 20h30, tous les jours sauf le dimanche.

TAM-TAM SOFT

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.

Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif:

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT PARADE LECTEURS

- 1-ARKANOID
IMAGINE
- 2-SILENT SERVICE
MICROPROSE
- 3-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 4-ENDURO RACER
ACTIVISION
- 5-GAUNTLET
U.S. GOLD
- 6-PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
- 7-FLIGHT SIMULATOR 2
SUBLOGIC
- 8-ANTIRIAD
PALACE SOFTWARE
- 9- WONDER BOY
ACTIVISION
- 10- LEADER BOARD
ACCESS SOFTWARE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 2-ARKANOID
IMAGINE
- 3- ROAD RUNNER
US GOLD
- 4- MORTEVILLE MANOR
LANGLOIS ET KYHLKOR
- 5-WONDER BOY
ACTIVISION
- 6-GAUNTLET
U.S. GOLD
- 7-GOLD RUNNER
MICRODEAL
- 8- PROHIBITION
INFOGRAMES
- 9--DEFENDER
MINDSCAPE
- 10-ENDURO RACER
ACTIVISION

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris; JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017 Paris; FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE;; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 29200 Brest; MICROSTORY, 75005 Paris; EDEN COMPUTER, 75012 PARIS; TEMPS X, AUBAGNE; MIL, Laval; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia.

ATARI ST REEXPLOITE

Minipuce lance un nouveau système d'exploitation et de développement à l'usage des développeurs, le STOS, sur Atari ST pour 150 francs. Ce système qui peut être ou non interfacé avec Gem comprend entre autres un macro-assembleur 68000, un langage d'initiation à base de Forth, un DOS Shell et un basic puissant comportant plus de 320 instructions.

SOLDES

Apple baisse ses prix qui n'en restent pas moins lourds à supporter pour le portefeuille du pékin moyen. Le Macintosh Plus coûte dorénavant 17 670 F, Le Macintosh SE, 24 800 F et 30 700 F avec disque dur, l'Apple II GS, 15 300 F et le Mac II la bagatelle de 47 300 F.

ELISEZ LES TOP TILT 1988

L'élection des Top Tilt 1988 est réalisée d'après la moyenne de l'année du hit parade des lecteurs. Influencez le classement en vous connectant sur le 36-15 code Tilt. N'attendez plus. Votez pour qui vous voulez mais votez!

FLASH

Sortie en novembre du nouveau Thomson TO 8 D, qui ne se différencie du TO 8 que par la présence d'un lecteur intégré de disquettes 3 pouces 1/2. Son prix ne devrait pas excéder celui d'un ancien TO 8 et d'un lecteur de disquettes achetés séparément. Pour les fêtes de Noël, Thomson proposera pour 4690 F un ensemble comprenant un TO 8 D, un moniteur couleur, une disquette d'initiation au Basic 512 et un Multidos.

Acorn sort l'Archimede, un ordinateur Risc (Reduced Instruction Set Computer, voir Tilt n°35 page 18) équipé d'un microprocesseur 32 bits. En outre, il disposera d'un WIMP (Window Icon and Mouse Program). Son prix, environ 8000 F, est incroyablement bas compte tenu de la technologie mise en oeuvre.

Le nouveau Spectrum +3 (un Spectrum +2 muni d'un lecteur de disquettes 3 pouces intégré) sera-t-il distribué par Amstrad France? A l'heure actuelle, cette machine est disponible en Angleterre mais pas encore importée en France

Contrairement à certaines rumeurs, la transformation des Amstrad PC 1512 en PC 1640 (au standard EGA) par simple remplacement du "flat pack" en charge des fonctions graphiques sera impossible. C'est Amstrad en personne qui le dit.

Philips lance le Vidéowriter, sorte d'hybridation de machine à écrire et d'ordinateur. Exclusivement dédié au traitement de texte, cet appareil qui ne devrait pas être vendu moins de 6000 F disposera de dictionnaires intégrés en plusieurs langues, d'un écran et d'une imprimante.

Le Z 88, dernier micro conçu par Lord Clive Sinclair, est commercialisé en Angleterre pour l'équivalent de 2500 F. Cette machine, équipée d'un microprocesseur Z 80, est un portable disposant d'un écran à cristaux liquides de huit lignes de quatre-vingts colonnes et d'un traitement de texte intégré en ROM. La page entière peut être représentée dans une partie de l'écran pour faciliter la mise en page. Ce micro devrait pouvoir échanger facilement des données avec les compatibles PC.

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL
DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE

« DÉCISION INFORMATIQUE » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)

PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999^F HT

(3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CGA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS : MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	716,70^F HT	(850,00 ^F TTC)
SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	244,52^F HT	(290,00 ^F TTC)
SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	548,06^F HT	(650,00 ^F TTC)
MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	450,00^F HT	(533,70 ^F TTC)
BOITE DE 10 FREEWARE (sur diskettes RPS)	84,32^F HT	(100,00 ^F TTC)
BOITE DE 10 DISQUETTES SF/DD	23,61^F HT	(28,00 ^F TTC)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100	1264,76^F HT	(1500,00 ^F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)	2445,20^F HT	(2900,00 ^F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50^F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*

FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS

DYNAMIT COMPUTER

54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Télex : 643295 F

HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30 - 13 h / 14 h - 19 h - SAMEDI 10 h - 13 h / 14 h 30 - 18 h

45 41 44 54
JBG
ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

**Des prix à vous
couper le souffle !**

1 - ATARI 520 STF
+ un Tapis Souris
+ un Joystick
+ 10 disquettes 3,5 p
2 990 F

2 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

3 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
Atari SC 1225
+ un cadeau
5 490 F

4 - Atari 1040 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ STAR NL 10
8 390 F

MATÉRIEL ATARI

10 - Atari 520 STF monochrome	5 480 F
11 - Atari 520 STF couleur	5 980 F
12 - Atari 1040 STF monochrome	5 990 F
13 - Atari 1040 STF couleur	7 490 F
14 - Moniteur monochrome SM 125	1 490 F
15 - Moniteur couleur SC 1224	2 990 F
16 - Imprimante Atari SMM 804	NC
17 - Disque dur SH 205	4 990 F
18 - Lecteur 720 K Cumana	1 650 F
19 - Free Boot	490 F
20 - Imprimante Epson LX-800	2 690 F
21 - Imprimante Star NL 10	2 690 F

58 - Golden Path	195 F
59 - Terrorpods	NC
60 - Tracker	220 F
61 - Gato	390 F
62 - Tai-Pan	195 F
63 - Jewels of Darkness	190 F
64 - Art Director	590 F
65 - Defender of the crown	NC
66 - 221 B. Baker st	240 F
67 - Eagles nest	200 F
68 - The chess master 2000	305 F
69 - Ninja Mission	129 F
70 - Gauntlet	250 F
71 - Solution (gestion)	2 000 F HT

7 - SLM 804 Imprimante Laser
8 pages minute
Résolution: 300 x 300 points
11 950 F/HT

8 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F/HT

9 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F/HT

79 - MEGA ST 4
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F/H.T. monochrome
14 215 F/H.T. couleur.

80 - MEGA ST 2
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur Monochrome
haute résolution
9950 F/H.T. monochrome
11 215 F/H.T. couleur.

Pour la première fois sur le marché de la micro-informatique tout Méga, ST professionnel et configuration laser seront vendus systématiquement avec 1 an de garantie incluant maintenance sur site.

LOGICIELS ATARI

22 - Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
23 - Barbarians	260 F
24 - Emulcom	750 F
25 - Calcomat plus	570 F
26 - Superbase	850 F
27 - 1 SF Word plus (V.F.)	990 F
28 - Basic GFA	NC
29 - Compileur GFA	450 F
30 - Megamax C	1 500 F
31 - Music studio	NC
32 - Brattacas + Arena	295 F
33 - Road Runner	249 F
34 - 10th Frame	240 F
35 - Leader Board	255 F
36 - Tonic Tile	210 F
37 - Ultima 3	430 F
38 - Silent Service	210 F
39 - Boulder dash	225 F
40 - S.T. Replay	810 F
41 - Digi-drum	225 F
42 - Colonial Conquest	370 F
43 - Guild of Thieves	230 F
44 - Flight Sim II (mono. coul.)	399 F
45 - Sky Fox	320 F
46 - Pirates of the Barbary	150 F
47 - Annales de Rome	210 F
48 - Mort ville Noir	210 F
49 - The sentinel	185 F
50 - Real Time Clock	450 F
51 - Steinberg	NC
52 - Senario Flights simulator II	220 F
53 - Winter Games	270 F
54 - Little people computer	390 F
55 - Super cycle	230 F
56 - Rings of Zilfin	320 F
57 - Space quest	370 F

5 - 1040 STF
1 lecteur de disquette 3"1/2 Intégré
720 ko + moniteur
1 autoformation au traitement de texte
+ 1 ST Word
1 autoformation à la gestion de fichiers
+ GEM JT BASE
5 641 F/HT - monochrome
6 906 F/HT - couleur

6 - SOLUTION GESTION
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Disque dur 20 Méga
Logiciels Memsoft
Comptabilité
Facturation stock
Paie
Service formation
Mise en route
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
19 950 F/HT

81 - AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 725 F

82 - AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 490 F

73 - AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur A 1081 15 290 F

LE MATERIEL AMIGA

149 - Moniteur couleur A 1081	2 950 F
150 - Lecteur Externe 3,5 p. A 1010	2 090 F
151 - Extension Mémoire 512 ko + horloge	1 095 F
152 - Extension Mémoire 2 Mo	3 550 F

AMIGA

106 - Aegis animator	970 F
107 - Deluxe paint II	1 050 F
108 - Deluxe Video II	1 025 F
109 - Guild of thieves	230 F
110 - Silent service	250 F
111 - Instant Music	269 F
112 - Music studio	269 F
113 - Uninvited	350 F
114 - Arena	250 F
115 - Scenario Flight simulator II	220 F
116 - Bard Tale	375 F
117 - Chessmaster 2000	330 F
118 - Defender of crown	360 F
119 - Flight simulator	550 F
120 - Leaderboard	230 F
121 - Sinbad	375 F
122 - Little computer people	260 F
123 - Marble madness	250 F
124 - Superbase	950 F
125 - Skyfox	260 F
126 - Faery Table	395 F
127 - The pawn	240 F
128 - World games	290 F
129 - S.D.I.	320 F
130 - King of Chicago	NC
131 - Goldrunner	240 F
132 - Arazak's Tomb	360 F
133 - Balance of Power	395 F
134 - Kampfgruppe	430 F
135 - Texteraft (V.F)	750 F
136 - 10th Frame	NC

DIVERS

137 - Switch Joy	160 F
138 - Joystick quickshot II	70 F
139 - Joystick quickshot II Turbo	140 F
140 - Joystick pro auto fire	200 F
141 - Joystick pro competition	160 F
142 - Disquette 5 p 1/4 x 10	60 F
143 - Disquette 3,5 p x 10	140 F
144 - Disquette 3 p x 10	300 F

NINTENDO

95 - Console de base	1 190 F
Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	
96 - Console de luxe	1 990 F
Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	
+ 1 robot et sa cartouche	
+ 1 pistolet et sa cartouche	

ACCESSOIRES

97 - Robot	390 F
98 - Pistolet	249 F

CARTOUCHES

99 - 1942 Commando	249 F
100 - Duck Hunt	249 F
101 - Gyromite	249 F
102 - Golf	249 F
103 - Super Mario	249 F
104 - Urban champion	249 F
105 - Popeye	249 F

SEGA

72 - Console de jeux	990 F
Livrée avec 2 manettes de jeux	
1 cartouche Hang one	

ACCESSOIRES

78 - Pistolet	449 F
Livrée avec 3 jeux	
Marksman shooting	
Trap shooting Safari hunt	

CARTOUCHES

83 - Wonder Boy	219 F
84 - Secret Command	219 F
85 - F 16 Fighter	169 F
86 - World grand prix	219 F
87 - Action Fighter	219 F
88 - Transbot	169 F
89 - Rocky	269 F
90 - Choplifter	219 F
91 - Pro Wrestling	219 F
92 - Alex Kidd in miracle World	219 F
93 - Space harier	269 F
94 - Outrun	269 F
145 - Astro Warrior	219 F
146 - Black Belt	219 F
147 - Quartet	219 F
148 - Fantasy Zone	219 F

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

N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F
N°		F

Frais de port logiciels 20 F
Frais de port matériel 70 F

Total

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163. avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____

TEL _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
TYPE DE CONSOLE _____

carte bleue  _____
Date exp. _____ Signature _____

VIDEOSHOP

BONNE

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes **400 F** par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

OFFRE SPÉCIALE :

ATARI 520 STF + moniteur couleur :
avec imprimante CITIZEN 120 D
6.990 F TTC

AMSTRAD



464 Monochrome : 1.990 F TTC
464 Couleur : 2.990 F TTC
6128 Monochrome : 2.990 F TTC
6128 Couleur : 3.990 F TTC
PCW 8256 : 4.740 F TTC
PCW 8512 : 5.926 F TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

ENCORE PLUS FORT !!
ATARI 520 STF
2.990 F TTC

MSX



MSX II Philips 8235 = 2 490 F
MSX II Philips 8235 + Moniteur Couleur = 3 990 F

Promotion : Livré avec jeu gratuit
"Les Passagers du vent"

nous consulter promos spéciales

Prix indicatifs au 1.08.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.

(1) Crédit CREG
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée : ATARI 130 XE + lecteur 1050 + 10 jeux : 1990 F

CONSOLE ET CARTOUCHES
SEGA DISPONIBLES

nouvelle gamme
AMIGA 500
AMIGA 2000
* reprise de votre Commodore 64 nous consulter

promotions exceptionnelles sur toute la gamme !

Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.750 F TTC

Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !

* reprise de votre ancien spectrum 300 F

* en état de marche

THOMSON



Promotion sur toute la gamme
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

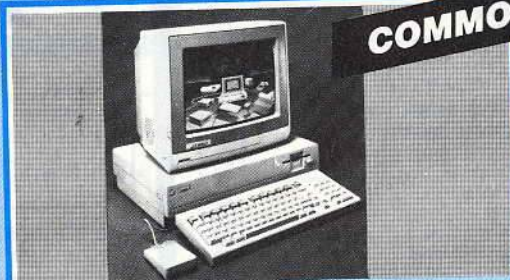
ATARI 520 STF



L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

COMMODORE



Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles

- 64 + 1541 + GEOS : 2.990 F TTC
- C 128 D + Jane : 3.990 F TTC
- AMIGA + De luxe paint : 8.950 F TTC

SPECTRUM + 2



Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 990 F TTC

La gamme PC 1512 est livrée avec "L'INTEGRALE PC" comprenant :
- TRAITEMENT DE TEXTE "EVOLUTION SUNSET"
- TABLEUR "CALCOMAT"
- BASE DE DONNÉES "SUPERBASE"

+ 1 PACK DE 4 JEUX : Leader Board, World Games, Arkanoid, Super Tennis.

RENTREE !!!

Périphériques :

Imprimante DMP 3000	2.290 F TTC
Imprimante CITIZEN	
MSP 15 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Imprimante DMP 4000	
(132 colonnes)	3.990 F TTC
Disque Dur 20	
Méga Tandon	4.990 F TTC
Cartes Kortex	1.450 F TTC
Imprimante Laser	19.900 F HT

Utilitaires :

Evolution	990 F TTC
Word Junior	1.150 F TTC
Multiplan Junior	690 F TTC
Comptabilité Alienor II	1.950 F TTC
Comptabilité Saari	1.990 F TTC
D Base II PC	1.150 F TTC
Framework + Premier	1.150 F TTC
Reflex + Work Shop	1.490 F TTC
Yes You Can !	1.150 F TTC
Quick Mailing	790 F TTC

Bibliographie :

Trucs et Astuces	179 F TTC
(Micro Application)	
Livre du GW Basic	149 F TTC
(Micro Application)	
Manuel des références	249 F TTC
Techniques	
Guide du Basic 2 (Sybex)	128 F TTC
Guide de Dos + (Sybex)	128 F TTC

Langages :

Turbo Pascal	950 F TTC
Turbo Prolog	950 F TTC
Turbo Tutor	345 F TTC
Tool Box	690 F TTC
Quick Basic	990 F TTC
Turbo Basic	990 F TTC
Turbo C	990 F TTC

Jeux :

Echec 3D	199 F TTC
Flight Simulator	590 F TTC
Infiltrator	260 F TTC
Les Passagers du Vent	299 F TTC
Silent Service	249 F TTC
Winter Games	229 F TTC



AMSTRAD PC 1512

OFFRE SPECIALE AMSTRAD PC 1512 :
9.990 F HT (11.848,14 F TTC)

- PC 1512 double lecteur Couleur
- Imprimante DMP 3000
- Logiciel Wordstar
- Logiciel Supercalc 3

VIDEO SHOP

chez vous ...
à bord du camion expo

Exceptionnel ! Malette PRACTI 990 F TTC

Promotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !

Offre Spéciale Bureautique

- ATARI 1040 STF : 6.990 F TTC
- Unité centrale
- Moniteur monochrome SM 125
- Pack bureautique
- Autoformation - Logiciels bureautiques

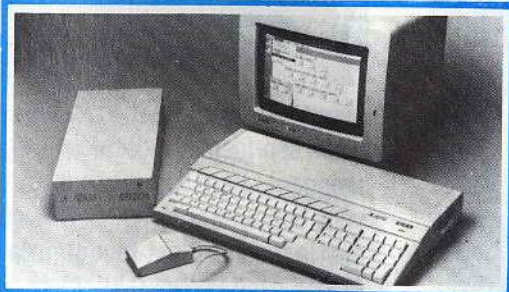
Offres 1040 STF :

- ATARI 1040 STF
- + moniteur monochrome SM 125 : 5.990 F TTC
- avec imprimante CITIZEN 120 D : 7.490 F TTC
- ATARI 1040 STF
- + moniteur couleur SC 1224 : 7.490 F TTC
- avec imprimante CITIZEN 120 D : 8.990 F TTC

MEGA ST

MEGA ST

- 2 MEGA : 9.450 F HT (11.207,70 F TTC)
- 4 MEGA : 12.450 F HT (14.765,70 F TTC)
- Imprimante laser SLM 504 : 11.450 F HT (13.579,70 F TTC)



CONFIGURATIONS

Mega Laser 2 :
19.950 F HT (23.660,70 F TTC)

Mega Laser 4 :
22.250 F HT (26.388,50 F TTC)

1/2 journée de formation gratuite
pour tout achat d'une de ces
configurations

La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique,
des cadres, professions libérales.

Déjà de nombreuses applications dans divers
domaines professionnels (Architecture, médecine...).

VIDEO SHOP
vous rend visite
pour vous présenter
la nouvelle gamme

Déplacement
sur simple appel
téléphonique

VENDEURS ?

Adressez nous CV + Photo
à VIDEO SHOP - Service du Personnel
B.P. 105 75749 PARIS Cedex 15

VIDEO SHOP

**l'espace
le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEO SHOP, Département VPC, BP 105
75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

- ☐ Je choisis la formule de règlement :
- ☐ Au comptant ☐ À crédit*
- ☐ Je vous joins mon règlement par :
- ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
- ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
- * (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB,
dernière fiche de paie, quittance EDF.)

- ☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
- Montant achat - Apport comptant
- Nombre de mensualités
- 1^{er} versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
- ☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT
100 F

4 ATTITUDES

Abdul Alafrez à la pêche

Abdul Alafrez, prestidigitateur hors-pair (de rois) et d'un genre résolument moderne, vous offre tous les mois une initiation à la micro magie. Réalisez avec la complicité de votre machine un tour de cartes qui vous enchantera...

LE PROGRAMME

Avec ces quelques pauvres lignes de basic, vous allez pouvoir épater les foules car, lorsque ce programme tournera, votre ordinateur va faire, avec votre aide occulte, un tour de cartes du meilleur effet. Commençons par le commencement: le listing. Il a été réalisé en espéranto-basic, pratiquement compréhensible par toutes les machines. Vous pouvez donc le taper tel quel: il y a de grandes chances qu'il tourne immédiatement. Les seules instructions qui peuvent poser des problèmes d'adaptation sont CLS -sur certaines machines HOME ou CALL CLEAR- qui est destiné à effacer l'écran et INKEY\$ -sur certaines machines GET ou KEY\$- qui saisit la frappe d'une touche (car c'est l'astuce principale de ce programme). Vous pouvez, en attendant, remplacer cette instruction par INPUT. N'espérez pas des merveilles de l'espéranto-basic. Pas de graphisme, pas de son. Pire: les mots s'affichent plutôt n'importe comment. Utilisez donc votre savoir-faire et votre imagination pour améliorer la présentation de ce programme.

LE TOUR

Pour réaliser ce tour, vous avez besoin d'un jeu de 52 cartes et de ce programme. Loin des regards indiscrets, dans un coin sombre, vous allez vous livrer à la première "magouille": préparer le jeu. Sortez tous les piques et classez-les de l'as au roi. Remplacez-les sous le jeu, l'as de pique étant la carte inférieure du paquet. Eventuellement, remplacez le jeu dans son étui, ça fait toujours bon effet.

Choisissez votre première victime. Placez-la, avec le jeu de cartes, devant l'ordinateur et lancez le programme. C'est ici que vous allez intervenir pour la deuxième fois: une série d'ordres arrive sur l'écran. Lorsqu'ils ont été exécutés, la sous-routine 1000 bloque le programme (l'instruction INKEY\$ "lit" le clavier et place ce qui vient d'être saisi dans A\$). Il faut appuyer sur une

touche du clavier pour que le programme avance. C'est à vous de le faire car c'est à ce moment que tout se passe (le programme ne comporte pas le traditionnel: "Appuyez sur une touche pour continuer svp" ou autres balivernes car vous ne voulez surtout pas que votre client appuie lui-même. Vous frappez donc tranquillement les touches pour faire avancer le programme jusqu'au moment où l'on vous intime l'ordre de "couper le jeu en deux et de compléter votre coupe". Lorsque vous appuyez sur une touche, le programme est en boucle, pas de panique, c'est normal! Le seul moyen de sortir de cette boucle est d'appuyer sur "A", ce qui vous fait passer à la fin du programme. Vous devez surveiller



la carte qui apparaît à chaque coupe sous le paquet et, selon son identité, décider de sortir de la boucle en frappant, l'air de rien, sur "A": IF c'est un pique, THEN vous appuyez sur "A", ELSE vous frappez n'importe quelle touche. C'est tout simple mais, avant de vous lancer dans le show-business, entraînez-vous sans témoin.

LES AMELIORATIONS

Le tour qui précède fonctionne et peut vous satisfaire tel quel mais, une fois son principe acquis, vous aurez à cœur de l'améliorer car la vie est une perpétuelle quête de la perfection. Voici donc quelques suggestions respectueuses.

Un spectateur observateur peut remarquer qu'il y a sur et sous le jeu deux cartes de pique dont les valeurs se suivent. Alternez deux familles de cartes. Par exemple, toutes les cartes impaires de la série restent du pique alors que l'on remplace les paires par du coeur (1P, 2C, 3P, 4C, 5P etc.). Pendant le tour, vous appuyez

SESAME

évidemment sur "A" lorsqu'apparaît un pique impair ou un cœur pair. Si je vous avais expliqué cela de but en blanc, vous seriez partis en courant mais maintenant que vous êtes initiés aux petits mystères de l'infomagie, vous constaterez que c'est la seule version vraiment valable de ce tour.

Dans le même genre d'idées, je vous conseille fortement de prendre le jeu de cartes à la fin du tour d'un air détaché et de le mélanger vigoureusement afin de détruire toutes traces de votre forfait.

Lorsque le programme boucle sur l'instruction "Coupez le jeu et complétez votre coupe", il semble ne plus avancer. Afin de donner l'impression d'ordres successifs, vous pouvez ajouter à l'ordre principal des petits commentaires de votre cru: "Coupez autant de cartes que vous voulez", "Coupez sans vous lassez", "Et maintenant, vous ne me croirez jamais mais vous allez couper", etc. Ces commentaires sont appelés avec une fonction aléatoire. Je suis sûr que vous êtes capable de réaliser cela et le jeu en vaut la chandelle même si, la plupart du temps, le spectateur tombe sur la série indicatrice dès la première coupe.

Tout le monde s'en doutait: la touche "A" peut être remplacée par une autre et même par tout une série de touches. Par exemple, toutes les touches de la rangée supérieure du clavier peuvent permettre de sortir de la boucle. Pensez aussi que le clavier peut être en position majuscule ou minuscule. La véritable amélioration à ce niveau serait que votre victime appuie elle-même sur les touches pour faire avancer le programme. C'est possible si vous pouvez transmettre secrètement une information à votre ordinateur. Imaginez que vous jouez distraitement avec votre joystick, la série indicatrice arrive sous le jeu, paf! vous appuyez sur le bouton. Mieux, votre joystick (ou votre deuxième joystick!) est caché à l'arrière de votre machine ou n'importe où ailleurs (il n'y a que vous, et encore, qui sache où vont tous ces fils), le moindre mouvement et il prévient le programme de passer à la suite. Royal: votre souris est sur la table, un déplacement imperceptible, par inadvertance, un faux mouvement du revers de la main, et l'information est transmise. Je préfère ne pas vous entretenir des délices de l'infrarouge ou de la commande vocale. Je ne vous donne que l'idée car l'écriture de ce genre de programme est totalement lié à votre machine et l'espéranto-basique ne peut plus rien pour vous. Les plus bidouilleurs d'entre vous m'ont déjà compris à demi-mot et c'est peut-être l'occasion pour les autres de concevoir par eux-mêmes un petit programme. Ils s'apercevront que ce n'est pas aussi difficile que cela. De toute façon, vous avez du pain sur la planche!

(Voir listing page suivante.)

MPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

MUSIQUE



SYNTHÉTISEUR MUSICAL 12 VOIES STÉRÉO

(C.P.C. AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I. (P.C., C.P.C. AMSTRAD)

PAROLE



DES SYNTHÉTISEURS VOCALUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

- | | | |
|------|-----------|-------------|
| POUR | • THOMSON | • ORIC |
| | • AMSTRAD | • M.S.X. |
| | • P.C. | • COMMODORE |

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

MPI **TECHNI-MUSIQUE &
PAROLE INFORMATIQUE**

Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand

NUMERO VERT 05 40 44 17

APPEL GRATUIT

Le truc des programmeurs du mois

```

10 CLS
20 PRINT LISEZ TOUJOURS LES
INSTRUCTIONS JUSQU'AU BOUT AVANT
DE PASSER A L'ACTION
25 PRINT
30 PRINT VOICI UN JEU DE CARTE
COUPEZ LE EN DEUX PARTIES A PEU PRES
EGALES. PLACER LA PARTIE SUPERIEURE
A VOTRE DROITE."
40 PRINT PRENEZ CONNAISSANCE DE LA
CARTE SUR LAQUELLE VOUS AVEZ
COUPER, BIEN ENTENDU PERSONNE NE
POUVAIT LA CONNAITRE A L'AVANCE."
50 PRINT REPLACEZ CETTE CARTE OU
ELLE ETAIT."
60 GOSUB 1000
70 PRINT COUPEZ LE PAQUET INFERIEUR
(A GAUCHE) ET COMPLETEZ VOTRE COUPE
AFIN DE PERDRE LA CARTE QUE VOUS
AVEZ CHOISI"
80 GOSUB 1000
90 PRINT COUPEZ EN DEUX, LE PAQUET
SUPERIEUR (A DROITE).
100 PRINT RASSEMBLEZ LE JEU EN
PLACANT LE PAQUET INFERIEUR (CELUI DE
GAUCHE) EN SANWICH ENTRE LES DEUX
PARTIE
110 PRINT LE JEU DE CARTE EST DONC A
NOUVEAU ENTIER, POSEZ LE DEVANT VOUS
FACE EN L'AIR"
120 GOSUB 1000
130 PRINT COUPEZ LE JEU EN DEUX ET
COMPLETEZ VOTRE COUPE"
140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 140
150 CLS
160 IF A$="A" THEN GOTO 500
170 GOTO 130
499 'FIN
500 PRINT RETOURNEZ LE JEU FACE EN
BAS"
510 GOSUB 1000
520 PRINT PRENEZ LA PREMIERE CARTE
DU JEU ET POSEZ LA FACE EN L'AIR SUR
LA TABLE"
530 PRINT PRENEZ LE PAQUET ET
DISTRIBUEZ, UNE A UNE SUR LA TABLE,
AUTANT DE CARTE QU'IL Y A DE POINTS
SUR LA CARTE"
540 PRINT PAR EXEMPLE SI LA CARTE
EST UN 7 COMPTÉZ 7 CARTES A PARTIR
DU DESSUS DU JEU"
550 PRINT VALET=11, DAME=12,
ROI=13)
560 GOSUB 1000
570 PRINT PENSEZ TRES FORT A VOTRE
CARTE !"
580 PRINT RETOURNEZ LA DERNIERE
CARTE QUE VOUS AVEZ DISTRIBUE: C'EST
LA VOTRE."
590 END
1000 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1000
1010 CLS
1020 RETURN
    
```

Fabrice Decroix et François Garofalo vous proposent cette routine d'affichage de sprites. Elle fonctionne sur Atari ST en mode 320 par 200 et n'est exécutable qu'en mode superviseur. Sa syntaxe est:

```

MOVE £LIGNE,D0
MOVE £COLONNE,D1
MOVE £HAUTEUR DU SPRITE,D2
MOVE £ADRESSE DU DESSIN,A0
BSR SPRITE
    
```

Les datas du dessin doivent être enregistrés avec 8 octets par ligne. C'est-à-dire sous la forme:
 DC:Y \$0000,\$0000,\$0000,\$0000.

Enfin, signalons que les £ doivent être remplacées par des dièses.

SPRITE:

```

AND.L #511,D0
AND.L #511,D1
AND.L #255,D2
    
```

```

MULU #160,D0
MOVE D1,D7
LSR #1,D1
ADD D1,D0
ADD.L $44E,D0
MOVE.L D0,A1
AND.L #15,D7
SUBQ #1,D2
MOVE D2,D6
    
```

```

SP1:
MOVEQ #0,D0
MOVEQ #0,D1
MOVEQ #0,D2
MOVEQ #0,D3
    
```

```

MOVE (A0)+,D0
MOVE (A0)+,D1
MOVE (A0)+,D2
MOVE (A0)+,D3
    
```

```

MOVE.L D0,D4
OR.L D1,D4
OR.L D2,D4
OR.L D3,D4
NOT.L D4
    
```

```

ROR.L D7,D0
ROR.L D7,D1
ROR.L D7,D2
ROR.L D7,D3
ROR.L D7,D4
    
```

```

AND D4,(A1)
OR D0,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D1,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D2,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D3,(A1)+
    
```

```

SWAP D0
SWAP D1
SWAP D2
SWAP D3
SWAP D4
    
```

```

AND D4,(A1)
OR D0,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D1,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D2,(A1)+
AND D4,(A1)
OR D3,(A1)+
    
```

```

ADD.L #144,A1
DBF D6,SP1
RTS
    
```

```

; RECHERCHE DE LA POSITION
; DE L'AFFICHAGE SUIVANT
; LA LIGNE ET LA COLONNE
    
```

```

; MISE ZÉRO DES REGISTRES
; AVANT TRAITEMENT DES DATAS
    
```

```

; RECHERCHE DES DATAS
    
```

```

; CALCUL DU MASK
    
```

```

; DECALAGE POUR AFFICHAGE
    
```

```

; 1ÈRE PARTIE DE L'AFFICHAGE
    
```

```

; SWITCH DES DATAS POUR LA 2ÈME
; PARTIE DE L'AFFICHAGE
    
```

```

; 2ÈME PARTIE DE L'AFFICHAGE
    
```

```

; AJOUT POUR PROCHAINE LIGNE
    
```


Terreur sur la ville pour Atari XL et XE

Luttant contre les hélicoptères et soucoupes volantes ennemis, vous devez faire l'impossible pour sauver votre cité. Bonne chance!

Remarque :

Notez que les £ (ligne 220 par exemple) doivent être remplacées par des dièses. Il s'agit en effet de paramétrer un canal d'entrée/sortie.

```

4 GRAPHICS 0:POKE 755,5:POKE
710,164:GOSUB 1000
5 DIM U(10):DIM H(10):POKE
559,62:POKE 53277,3
6 VW=0:M=112:GOSUB 10100:GOSUB
19000
7 GRAPHICS 2:POKE 559,62:POKE
53277,3:POKE 712,132:POKE
710,132:POKE 752,1
8 POKE 708,76:PRINT " PAR
THOMAS FERRAGU"
9 POSITION 0,3:PRINT £6:"TERREUR SUR
LA VILLE"
10 GOSUB 20440:GOSUB 20014:GOSUB
10500
11 GOTO 300:GOSUB 1000
13 GRAPHICS 31:GRAPHICS 0:POKE
752,1
14 FOR T=0 TO 39:POSITION T,20:PRINT
CHR$(160):NEXT T
15 POSITION 0,0:PRINT 0:GRPHICS
47:POKE 559,62
16 COLOR 2:PLOT 0,158:DRAWTO
159,158
18 GOTO XL
20 L=180:L=40:POKE 708,LL:POKE
710,L
21 A=7:B=20:C=91:D=149:GOSUB
20400
22 A=1:B=95:C=38:GOSUB 20270
23 B=131:C=26:A=23:GOSUB 20210
24 A=58:B=100:C=27:GOSUB 20100
25 A=68:B=131:C=20:GOSUB 20210
26 A=102:B=109:C=24:GOSUB 20270
27 A=117:B=95:C=41:GOSUB 20100
28 A=129:B=115:C=21:GOSUB 20100
29 A=137:B=95:C=38:GOSUB 20270
30 A=152:B=120:C=16:GOSUB 20100
31 POKE 53248,80:POKE 53249,88
32 GOSUB 850:POKE 53277,3:POKE
708,LL:FOR Y=0 TO 100:SOUND
0,Y,10,10:NEXT Y:GOTO 64
33 L=164:LL=88:POKE 710,L:POKE
708,LL
34 B=95:A=5:C=41:GOSUB 20100
35 A=12:C=146:B=25:D=144:GOSUB
20400
36 B=126:C=18:A=29:GOSUB 20210
37 B=95:A=56:C=27:GOSUB 20100
38 B=126:C=30:A=66:GOSUB 20210
39 B=95:C=24:A=101:GOSUB 20270
40 B=126:C=30:A=114:GOSUB 20210
41 GOTO 64
43 L=116:LL=74:POKE 710,L:POKE
708,LL
44 A=1:B=95:C=38:GOSUB 20270
45 B=140:C=86:A=15:GOSUB 20210
46 A=111:C=21:B=115:GOSUB 20100
47 B=140:C=32:A=122:GOSUB 20210
48 GOTO 64
49 FOR Y=0 TO 10:POKE
R*256+1536+112+Y,0:NEXT Y:POKE
29555,0:N=255:POKE 53277,3
50 POKE 1553,104:POKE 1580,96:POKE
16083,166:POKE 53248,80:POKE
53249,88
51 L=100:L=40:POKE 710,L:GOSUB
10500
52 FOR U=0 TO 161-PEEK(195)
53 X=USR(1553):SOUND 0,U,10,10:NEXT
U
54 GOSUB 10500:POKE 1553,6:POKE
1580,230:GOSUB 20440
55 COLOR 2
56 FOR T=0 TO
95:J=INT(RND(0)*10)+150
57 PLOT T,J:DRAWTO T,160:NEXT T
58 FOR T=0 TO 159:PLOT T,115:DRAWTO
T,INT(RND(0)*10)+116:NEXT T
60 B=97:C=32:A=5:GOSUB 20210
61 B=97:C=18:A=45:GOSUB 20210
62 B=97:C=56:A=100:GOSUB 20210
63 M=163:GOSUB 10130:POKE
195,M-1:POKE 3,3
64 POKE 53252,90:POKE 53248,80:POKE
53249,88
65 GOSUB 10500:POKE 53278,5:POKE
53277,3:POKE 709,202:POKE 712,0
66 POKE 53767,42:POKE 53768,72
67 POKE 709,202
68 IF PEEK(182)=255 THEN 200
69 X=USR(16000)
70 X=USR(1536):S=S+PEEK(0)
72 POKE 29446+PEEK(201),3
73 POKE 29449+PEEK(4),12
74 IF PEEK(183)<10 THEN POKE
183,PEEK(204)
75 IF PEEK(184)<26 THEN POKE
184,PEEK(203)
77 POKE 29446+PEEK(201),0
78 POKE 29449+PEEK(4),0
79 IF PEEK(53280)<0 THEN 107
82 GOTO 68
107 IF N=255 THEN 120
108 SOUND 3,0,0,0:POKE
5,PEEK(5)-1:X=X+1
109 V=36+PEEK(32948)*4
110 W=47+PEEK(32948)*4
111 S=S+INT(PEEK(201)/25)
112 IF W>159 THEN GOSUB 122
113 IF V>159 THEN GOSUB 125
114 COLOR 0:FOR T=95 TO PEEK(201)-20
115 PLOT V+0,T:DRAWTO W-0,T
116 O=INT(RND(0)*3):POKE 710,T
117 SOUND 0,T-95,8,14:NEXT T
118 FOR T=0 TO 255 STEP 3:SOUND
0,T,8,10
119 POKE 710,T:NEXT T
120 POKE 200,0:POKE 710,L:POKE
201,252
121 GOTO 65
122 W=W-159

```

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS

AMIGA : DIDIER
ATARI : THIERRY
AMSTRAD : FREDERIC

AMIE L'IDEE AMIE vous en donne PLUS

VOUS ACHETEZ POUR
100 F VOUS EMPORTEZ
10 F DE MAT. EN +

AMIE vous garantie PLUS

2 ANS DE GARANTIE
SAV SUR PLACE
DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE

Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1 50	Pour Atari, Commodore,	Boîtier plastique
QUICK SHOT 2 60	Amstrad, Amiga, housse	10 DISK 3" 1/2 35
QUICK TURBO 135	toile plastifiée.	10 DISK 5" 1/4 45
SWITCH JOY 145	CLAVIER 70	Avec serrure :
PRO 5000 155	MONIT. MONO 80	100 DISK 3" 1/2 125
SPEED KING 130	MONIT. COUL. 90	100 DISK 5" 1/4 135
LE TAC 5 149	IMPRIMANTE 70	

IMPRIMANTES

Interface et cordon compris
CITIZEN 120 D 1950 F
STAR NL 10 2850 F
MPS 10 3 990 F
MPS 20 4 990 F
NEC P6 5 490 F

CONSOUMMABLES

RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120 D (x1)
STAR NL 10 (x1)
DMP 2 ou 3000 (x2)
1000 FEUILLES PAPIER LISTING

DISQUETTES
3" SF (x4)
3" 1/2 DF DD (x10)
5" 1/4 DF DD (x15)
5" 1/4 SF DD (x20)
K7 20 mn (x20)

OCCASION

Garantie un an

C 64 1000
C 128 1500
C 128 D 2600
1541 1000
464 MONO 1200
6128 COUL. 2900
Et bien d'autres...
ALLO DAVID : 43.57.82.05

DEPANNAGE

Garanti un mois

C 64 380
C 128 420
1541 380
6128 450
520 STF 450
MONIT. MONO 240
MONIT. COUL. 420
ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE

Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ

Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89

Par courrier
Bon de commande
ci-dessous

Bientôt

Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ

Facilité AMIE 4 mensualités
sans intérêt

Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F
après acceptation du dossier

Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité
sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue
Code Postal Ville Tél
Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Ci-joint mon règlement par chèque ☐

CB N° CCP ☐ Date de validité

Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)

Signature

SESAME

```

125 V=ABS(V-159):RETURN
200 IF PEEK(3)=4 THEN 240
201 SOUND 3,0,0,0:ST=ST+1
202 FOR T=0 TO 252 STEP 3:POKE 704,T
203 POKE 705,T:POKE 53249,90:POKE
53249,88
204 POKE 53248,82:POKE 53248,80
205 SOUND 0,T,8,15:SOUND 1,T/3,10,8
206 SOUND 2,T/20,8,6:NEXT T
210 IF ST>6 THEN 500
211 GOSUB 1000:POKE 53277,0
212 GRAPHICS 17:POKE 708,222
215 GOSUB 700
220 POSITION 4,12:PRINT E6;"EME
HELICOPTERE"
222 POSITION 2,12:PRINT E6:ST
230 GOSUB 10500:VW=0:GOSUB
10440:VW=1
231 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE
710,L
232 FOR T=0 TO 39:POSITION
T,20:PRINT
CHR$(160):NEXT T
233 GRAPHICS 47:POKE 710,L:POKE
708,LL
234 POKE 53277,3:POKE 559,62
235 182,0:GOTO 64
240 POKE 3,0:POKE 182,0:POKE 50,0
250 IF XL=49 THEN 400
252 IF XL=43 THEN XL=49
255 IF XL=33 THEN XL=43
260 IF XL=20 THEN XL=33
300 MN=MN+1
305 GOSUB 700
307 GOSUB 1000:POKE 53277,0
310 GRAPHICS 1:POKE 710,164:POKE
712,164
315 POKE 708,220
320 POSITION 5,12:PRINT E6;"TABLEAU"
325 POSITION 13,12:PRINT E6:MN
330 GOSUB 10500:GOSUB 10440:GOSUB
20440
335 GOTO 13
400 COLOR 0:FOR T=115 TO 130
410 PLOT 68,T:DRAWTO 95,T:NEXT T
415 MN=MN+1
417 IF MN=6 THEN 500
420 N=0:POKE 50,0:POKE 3,2:GOTO 65
500 GOSUB 1000:POKE 53277,0
502 GOSUB 10500
505 GRAPHICS 0:POKE 710,164:POKE
752,1
510 POSITION 13,3:PRINT "SCORE :
":S*10
520 POSITION 1,8:PRINT "AVIONS
ABATTUS : ":PEEK(11):"
("):PEEK(11)*50:" PTS)"
530 POSITION 1,12:PRINT "SOUCOUPES
ABATTUES : ":PEEK(7):"
("):PEEK(7)*70:" PTS)"
540 POSITION 1,16:PRINT "NOMBRE DE
BOMBES LARGUEES "X:
550 POSITION 19,19:PRINT
"("):S*10-PEEK(7)*70-(PEEK(11)*50
): PTS)"
600 GOSUB 10440:GOSUB 10106
615 GOSUB 20440
620 POSITION 1,22:PRINT "TAPEZ
START POUR RECOMMENCER UNE PARTIE"
630 IF PEEK(53279)=6 THEN 650
640 GOTO 630
650 GOSUB 10500:GOTO 11
700 POKE 200,0:POKE 201,252:POKE
189,0:POKE 186,0
710 POKE 188,89:POKE 187,6:POKE

```

```

185,0
720 POKE 53250,0:POKE 53251,0:POKE
203,250:POKE 204,250
730 POKE 53254,0:POKE 53255,0:POKE
184,10:POKE 183,10
750 RETURN
850 COLOR 1:GOSUB 10500:GOTO 860
855 COLOR 0:XX=255
860 PLOT 60,0:DRAWTO 80,30:DRAWTO
70,25:DRAWTO 89,50:DRAWTO
80,45:DRAWTO 100,75
865 IF XX=255 THEN RETURN
870 FOR T=0 TO 255 STEP 2:SOUND
0,T,8,15:SOUND 1,ABS(T-20),8,15
880 POKE 708,T:NEXT T:POKE 708,LL
900 GOTO 855
1000 POKE 53248,0:POKE 53249,0:POKE
53252,0:POKE 53253,0
1001 RETURN
10100 R=PEEK(106)-48:BB=52
10102 DIM F(10):DIM O(10)
10106 FOR Y=0 TO 10:POKE
R=256+1536+163+Y,0:NEXT
Y:N=0:M=112:VW=0:XX=0
10107 POKE 16083,115:POKE
29606,0:XL=20:XE=0
10110 POKE 11,0:POKE 7,0:S=0:POKE
5,5:MN=0:POKE 50,0:POKE 3,0:ST=1
10130 RESTORE
10140 FOR P=0 TO 8:READ U:U(P)=U
10150 POKE R*256+1024+P+M,U:NEXT
P
10151 DATA 7,0,0,128,192,192,255
,127,1
10152 FOR P=0 TO 10:READ U:H(P)=U
10155 POKE
R*256+1280+P+M-1,U:NEXT P
10156 DATA 32,255,32,112,120,244
,242,241,255,254,252
10160 FOR P=0 TO 8:READ U
10165 POKE R*256+P+1536+M,U
10170 POKE R*256+P+1536+12,U
10175 POKE R*256+1536+62+P,U
10180 NEXT P
10215 DATA 24,60,126,255,165,255
,126,60,24
10216 FOR P=0 TO 6:READ U
10217 POKE R*256+1792+37+P,U
10220 POKE R*256+1792+87+P,U
10225 NEXT P
10227 DATA 1,27,63,127,255,102,62
10300 POKE 54279,R:POKE 53278,5
10310 POKE 704,252
10320 POKE 705,252:POKE 706,94
10340 POKE 707,174
10350 POKE 53259,1
10380 POKE 0,0:POKE 10,0
10405 POKE 205,0:POKE 206,116
10410 POKE 208,0:POKE 209,117
10420 GOSUB 1000
10423 IF M=163 THEN RETURN
10430 FOR T=1 TO 10:READ
F,O:(F)=F:(O)=O
10435 NEXT T
10436 DATA 96,4,81,2,81,8,96,4,108
,2,128,6,108,4,96,2,81,4,96,2
10440 FOR U=0 TO 8
10446 POKE
R*256+1024+M+U,U(U):NEXT U
10447 FOR U=0 TO 10
10448 POKE R*256+1280-1+U,H(U)
10449 NEXT U:POKE 195,M-1
10450 C=0 TO VW:FOR T=1 TO 10:FOR
U=0 TO O(T)*2:SOUND 0,F(T),10,10
10455 SOUND 1,F(T-1),10,10:NEXT U

```

```

10460 SOUND 0,0,0,0:SOUND
1,0,0,0:NEXT T
10465 SOUND 0,108,10,10:FOR T=0 TO
100:NEXT T
10470 NEXT C
10475 GOSUB 10500
10490 VW=1:RETURN
10500 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
10520 SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
10530 RETURN
19000 FOR A=1536 TO 1791:READ
B:POKE A,B:NEXT A
20001 DATA 107,173,120,2,201,13
,240,10,173,120,2,201,14,240,46,76
,107,6,160,0 ,177,205,200,145,205
,136,136
20002 DATA 192,0,208,245,160,0
,177,208,200,145,208,136,136,192
,0,208,245,230,2,165,2,201,3,208
,224,230,195,230
20003 DATA 195,230,195,76,107,6
,165,10,201,255,240,40,198,195
,198,195,198,195,160,0,177,205
,136,145
20004 DATA 205,200,200,192,0
,208,245,160,0,177,208,136,145
,208,200,200,192,0,208,245,230,2
,165,2,201,3,208,224
20005 DATA 165,200,201,255,240,16
,173,31,208,201,6,208,15,169,255
,133,200 ,165,195,133,201,96
20006 DATA 165,201,105,3,133,201
,230 ,185,165,185,201,5,208,42
,169,0,133,185
20007 DATA 165,187,201,6,240,13
,173 ,120,2,201,11,208,6,169,0 ,133
,189,230 ,187,165,187,201,1,240,13
,173,120,2
20008 DATA 201,7,208,6,169,0
,133,189,198,187,230,189,165,189
,197,187,208,7,238,180,128,169,0
,133,189
20009 DATA 165,203,233,8,133,203
,165 ,204,233,2,133,204,165,203
,141,3,208,165,204,141,2,208
20010 DATA 165,186,201,255,240,16
,173,132,2,201,0,208,20,169,255,133
,186 ,165,195,133,4,96,165 ,188,105
,5,133,188
20011 DATA 169,41,141,8,210,96
20013 RETURN
20014 IF BB>212 THEN BB=43
20016 POKE 53248,88:POKE
53249,88+8
20017 BB=BB+1:NEXT T
20018 DATA 104,165,188,201,209,208
,8
20019 DATA 169,89,133,188,169,0
,133,186,165,188,141,5 ,208,173
,180,128 ,201,40,208,5,169,0,141
,180,128
20020 DATA 169,0,133,0,230,207,165
,207 ,201,5,208,14,169 ,174,141,195
,2,169,94 ,141,194,2,169,0,133,207
20021 DATA 165,183,233,5,133,183
,165,184,233,13,133,184 ,165,184
,141,6,208,165,183,141,7,208
20022 DATA 169,192,141,115,115,141
,15 ,115,141,65,115,169,48,141,40
,115,141,90,115
20023 DATA 173,37,208,201,0,240,4
,169 ,255,133,,182,173,36 ,208,201
,0,240,4,169 ,225,133,182,173,15
,208,201,0
20024 DATA 204,4,169,255,133,182

```

```

,173 ,14,208,201,0,240,4,169,255
,133,182,173,10,208,201,0,240,4
,169,255,133,182
20025 DATA 173,11,208,201,0,240,4
,169,255,133,182
20026 DATA 173,9,208,201,8,208,21
,169,60,141,195,2,169,0,133,207
,133,186,169,89,133,188,169,5
,133,0,230,11
20027 DATA 173,9,208,201,4,208,21
,169,122,141,194,2,169,0,133,207
,133,186,169,89,133,188,169,7,133
,0,230,7
20030 DATA 169,5,141,30,208,165
,201,105 ,76,141,8,210,169,0,133,2
,165,187,105,70 ,141,4,210
20031 DATA 165,186,201,255,240,4
,169 ,252,133,4,165,185,201,5,208
,4,169,252,133 ,185,165,5,201,0,208
,4,169,252,133
20032 DATA 201,169,0,133,10,165
,195,201,9,208,4,169,255 ,133,10
,165,0,201,5,208 ,6,169,0,133,200
,230,5
20033 DATA 165,3,201,8,208,4,169
,255 ,133,182,230,50,165,50,201
,255,208,2,230,3,165,3,201,4,208
,4,169,255
20034 DATA 133,182,96
20050 POKE 53277,0:RETURN
20100 COLOR 1:PLOT A,B:DRAWTO
A+1,B:PLOT A-2,B+1:DRAWTO A+3,B+1
20110 PLOT A-4,B+2:DRAWTO A+5,B+2
20120 COLOR 2:FOR T=B+4 TO B+C:PLOT
A-3,T:DRAWTO A+4,T:NEXT T
20130 COLOR 3:FOR T=B+8 TO B+C STEP
5:FOR Z=T TO T+2:PLOT A-2,Z:DRAWTO
A+3,Z:NEXT Z:NEXT T
20140 COLOR 2:PLOT A-1,B+8:DRAWTO
A-1,B+C:PLOT A+2,B+8:DRAWTO
A+2,B+C
20150 COLOR 1:PLOT A-4,B+C+2
:DRAWTO A+5,B+C+2:COLOR 2
20151 FOR T=B+C+4 TO B+C+15
20160 PLOT A-3,T:DRAWTO A+4,T:NEXT
T
20170 COLOR 1:FOR T=B+C+17 TO
B+C+20:PLOT A-4,T:DRAWTO
A+5,T:NEXT T
20180 COLOR 3:PLOT
A,B+C+14:DRAWTO A,B+C+8
20190 PLOT A+1,B+C+14:DRAWTO
A+1,B+C+8
20200 RETURN
20210 COLOR 2:FOR T=B TO B+12:PLOT
A,T:DRAWTO A+C,T:NEXT T
20215 COLOR 3
20220 FOR T=A+2 TO A+C-2 STEP
3:PLOT T,B+2:DRAWTO T,B+4:PLOT
T+1,B+2:DRAWTO T+1,B+4:NEXT T
20230 FOR T=A+3 TO A+C-3 STEP
2:PLOT T,B+9:DRAWTO T,B+12:NEXT T
20240 COLOR 1:FOR T=B+14 TO
B+16:PLOT A-1,T:DRAWTO
A+C+1,T:NEXT T
20250 PLOT A-1,B-2:DRAWTO
A+C+1,B-2:COLOR 3:PLOT
A+3,B+8:DRAWTO A+C-3,B+8
20260 RETURN
20270 COLOR 1:PLOT A,B:DRAWTO
A+8,B:PLOT A,B+1:DRAWTO
A+8,B+1:PLOT A+1,B+3:DRAWTO
A+7,B+3
20275 COLOR 2:FOR T=B+5 TO
B+C+3:PLOT A+1,T:DRAWTO

```


SÉSAME

A+7.T.NEXT T:COLOR 3
 20278 FOR T=B+7 TO B+C+2 STEP 5:FOR
 U=1 TO 3
 20282 PLOT A+2.T+U:DRAWTO
 A+6.T+U.NEXT U:NEXT T
 20285 COLOR 2:PLOT A+4,B+7:DRAWTO
 A+4,B+C+2
 20290 COLOR 1:PLOT A,B+C+5:DRAWTO
 A+8,B+C+5
 20295 COLOR 2:FOR T=B+C+7 TO
 B+C+18:PLOT A+1.T:DRAWTO
 A+7.T:NEXT T
 20300 COLOR 3:FOR T=B+C+11 TO
 B+C+17:PLOT A+3.T:DRAWTO
 A+5.T:NEXT T
 20310 COLOR 1:FOR T=B+C+20 TO
 B+C+23:PLOT A.T:DRAWTO A+8.T:NEXT
 T
 20320 RETURN
 20400 COLOR 2:FOR T=0 TO A:PLOT
 B-T,D-T:DRAWTO C+T,D+T:NEXT T
 20410 FOR U=B-A TO C+A STEP 5:PLOT
 U,D+T:NEXT U:RETURN
 20440 POKE 53768,24:FOR I=0 TO 6
 STEP 2
 20450 POKE 53761+I,168:NEXT I
 20460 FOR I=0 TO 6 STEP 2
 20470 POKE 53760+I,40*I:NEXT I
 20480 RETURN

Prog. CH. Scénar.

Une nouvelle rubrique qui a le vent en poupe: nous avons reçu une montagne de scénarios de qualité. Le choix n'a pas été simple et c'est finalement le scénario de Philippe Payrou de Toulouse que nous avons décidé de publier. Il propose une simulation d'hydroclimb. Ce sport consiste à explorer le cours d'un torrent ou d'une rivière. Le but de ce programme est d'atteindre la source du torrent afin de s'emparer d'un delta-plane pour retourner dans la vallée. Dans ce jeu d'arcade, le personnage dispose d'une machette pour supprimer, moyennant quelques points, serpents, arbustes, scorpions, chauves-souris et autres bestioles peu sympathiques. Il peut sauter, nager, grimper sur des falaises et doit éviter les sables mouvants, les rochers etc. Pour corser le jeu, le personnage peut ramasser des minéraux, fossiles et fleurs et ainsi augmenter son score. Pour finir, il devra affronter un rapace, un ours ou un sanglier avant de s'élancer aux commandes de son aile delta. Enfin, basé sur le même principe, Philippe propose aussi un jeu d'aventure. Une équipe constituée de trois ou quatre personnages devra retrouver les restes d'un riche milliardaire disparu dans un torrent en 1956 afin d'empocher une grosse prime. Philippe espère que ses idées seront exploitées par un programmeur, et franchement c'est tout le mal que nous lui souhaitons! Enfin rassurez-vous, la disparition d'Edgar Pixel n'est que momentanée et il retrouvera rapidement sa place dans "Sésame".

COMMANDEZ
 PAR TELEPHONE
 ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
 Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.22.05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	LECT K7 MONIT. MONO	1990
CPC 464 C	LECT K7 MONIT COUL	2990
CPC 6128 M	LECT DISK MONIT MONO	2990
CPC 6128 C	LECT DISK MONIT COUL	3990
PCW 8256	LECT DISK MONIT MONO IMP. + TRAIT. DE TEXTE	4740
PCW 8512	2 LECT DISK MONIT. MONO	5930

GARANTIE
 2 ANS

IMPRIMANTE
 COULEUR
 OKIMATE 20
 + Cordon
 2490 F

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE			LECTEURS/IMPRIMANTES	
64 K RAM DK' TRONICS	490		CASSETTE	300
256 K RAM	990		DISQUE DD1	1690
256 K SILICON DISK	990		DISQUE FD1	1590
INTERFACES			DMP 2000	1690
RS 232	590		CABLES	
ADAPTATEUR MP1	390		DOUBLEUR	
ADAPTATEUR MP2	490		JOYSTICK	100
MULTIFACE II	570		RALLONGE 484	130
TELEMATIQUE			RALLONGE 6128	160
MODEM DTL 2000	1590		PERITEL	150
MODEM DTL 2000 +	1990		CENTRONICS	160
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390		CABLE MAGNETO	70
PERIPHERIQUES PCW			GRAPHIQUE - VIDEO	
LECTEUR FDZ	1995		TABLETTE GRAPHIQUE	
EXTENSION 256 K	750		GRAPHISCOPE I	990
CRAYON OPTIQUE	880		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM MERCUTEL	3390		CRAYON OPTIQUE 6128 DART	790
RS 232	680		SCANNER DART	1390
INTERFACE MANETTE	490		TUNER TELE	990
PERIPHERIQUE PC 1512			DIGITALISEUR VIDI	690
DISQUE DUR 20Mo	3990		SOURIS AMX	500
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR	4990			
CARTE MODEM KORTX	1480		SYNTHETISEUR VOCAL	540
IMPRIMANTE DMP 3000	2290		SYNTHETISEUR MUSICAL	980
IMPRIMANTE DMP 4000	3990		CLAVIER MUSICAL	1350
LECTEUR DISQUE FD3	1780		DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MANETTE	420		INTERFACE MIDI	500
ENDURO RACER	89/139			

4 DISK
 3"
 100 F

PROMO

AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION			ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	
TRUCS ET ASTUCES	149		BASIC	100	DU PCW	179
PROGRAMMES BASIC	129		BASIC PLUS	100	BEN DEBUTER	
AMSTRAD OUVRE TOI	99		GRAPHISME		AVEC PCW	129
LA BIBLE			EN ASSEMBLEUR	145	PROGRAMMATION	
DU PROGRAMMEUR	249		SYBEX		SUR PCW	149
LE LANGAGE			JEUX		TRUCS ET ASTUCES	
MACHINE	129		DE REFLEXION	78	PC 1512	179
GRAPHISME ET SON	129		JEUX D'ACTION	58	GUIDE DE REFERENCE	
PEEK'S ET POKES	99		1 ^{er} PROGRAMME	108	PC 1512	249
LIVRE DU			PROGRAMME	82	GUIDE	
LECTEUR DISK	149		PROGRAM		DE L'UTILISATEUR	128
LE LIVRE DU CPM	149		EN ASSEMBL	108	GUIDE DU BASIC 2	128
LA BIBLE DU 6128	199		CPM PLUS	148	DOS PLUS PC 1512	128
PSI			CPM 2.2	128	CLEF POUR GEM	195
LA DECOUVERTE			GUIDE		MS DOS GUIDE	
DE L'AMBI			DU GRAPHISME	108	DU PROGRAMM	248
102 PROGRAMMES	115		GUIDE DU CPM	148	PROGRAM	
AMSTRAD EN FAMILLE	120		GUIDE DU BASIC	128	EN ASSEMBLEUR	268
CLEFS POUR	120		PCW ET SPC 1512		TRUCS ET ASTUCES	
AMSTRAD N°	140		GESTION SUR PCW	17	TURBO PASCAL	149
TURBO PASCAL	135		CLEFS POUR PCW	215	LIVRE DU GEM	199
CPM PLUS	100				PC 1512	

PAYER EN
 4 FOIS

LOGICIELS

LOGICIEL PCW			ORTHOGRAPIE	195/220	TRILOGY	89/139
MULTIPLAN	490		CARTE DE FRANCE	195/220	STAR RAIDER	95/145
D BASE II	780		CARTE D'EUROPE	195/220	TANK	89/139
POCKET BASE	790		ARCADE/ADVENTURE		THE PAWN	189
POCKET CALC	450		ARMY MOVE	89/139	ULTRON 1	
POCKET WORDSTAR	890		ARCADE	115/165	WZBALL	89/139
ALIENOR	1055		ASPHALT	115/165	WONDER BOY	95/145
DAMOCLES	1700		BARBARIAN	95/139		
ORQUEST	1175		BLACK MAGIC	95/139	SOCIETE	
LOGICIEL PC 1512			CANADAR	99/149	CHIFFRES ET DES	
WORST	750		COSAMOSTRA	135/195	LETTRES	168/229
SUPER CALC	790		CRACKON KUNK	135/195	MONOPOLY	168/229
CALCOMAT	820		DIVAR	95/149	SCRABBLE	168/229
DATAMAT	820		DUNGEONS	95/149	TRIVIAL	
EVOLUTION SUNSET	1170		EXPRESS MAIDER	89/139	POLYSLITE	168/229
FRAMEWORK			FLASH	139/195	BRIDGE	168/229
PREMIER	1170		GAUNTLET	95/145		
MULTIPLAN JUNIOR	950		INDIANA JONES	95/145	COMPLATION	
GESTION CPC	4200		KILLED UNTIL D.	95/145	GOLD HIT II	89/139
COMPTA SAARI	1980		LAST MISSION	135/195	TRO	89/135
FACTURATION SAARI	1980		LIVING STONE	135/195	OCEAN HALL STAR	89/135
GRAPHISME/MUSIC			MAG MAX	89/139	HITS LOGITEL	
SUPER PAINT	390		MARCHE		1-2-3	140...
DR DRAW	649		A L'OMBRE	145/195	HITS PACK 1-2	89/135
AMX PAGE MAKER	600		MANHATTAN	125/	SIMULATEUR	
ADVANCED MUSIC	350		MASTER		ACRO JET	89/145
EDUCATIF			OF UNIVERS	95/145	ACE OFFACE	89/145
ALGERIE	195/220		MUTANTS	89/139	F 15 STRIKE	104/159
EQUATION	195/220		NINJA	95/145	SILENT SERVICE	89/139
INEQUATION	195/220		PAPER BOY	89/139		
MOTS CROISES	195/220		PROHIBITION	120/195	LEADER BOARD	89/139
DEMONSTRATION			QUARTET	95/145	WORD CLASS	89/139
GEOMETRIE	195/220		ROAD RUNNER	95/145	BASKET BALL	89/135
			SAMOURAI		SUPER CYCLE	89/139
					500 CC	
					GRAND PRIX	114/159

CREDIT
 CREG
 IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Le C.E.S. de Chicago 1986 :
n° 34, p. 70
La création d'entreprise : n° 22, p. 24
Le dessin animé par ordinateur :
n° 27, p. 16
Le détournement d'un 727 par un jeu
à cristaux liquides : n° 12, p. 16
La distribution des jeux vidéo :
n° 7, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Les éditeurs de logiciels en France :
n° 38, p. 92
Enquête sur le marché
de l'informatique : n° 19, p. 22
Exelvision : n° 21, p. 18
Le Festival International
de la Technologie : n° 28, p. 54
L'intelligence artificielle :
n° 32, p. 118
Les jeux d'arcade : n° 33, p. 98
Les jeux sur vidéodisque :
n° 15, p. 16
Les jeux vidéo et leurs dangers :
n° 5, p. 28
Les mémoires optiques :
n° 41, p. 66
La micro en RFA : n° 42, p. 64
Les obsédés des jeux vidéo :
n° 4, p. 17
L'ordinateur du cinéma : n° 39, p. 60
Le piratage : n° 6, p. 18
et n° 24, p. 70
Les premiers ordinateurs :
n° 45, p. 68
Les programmeurs et l'argent :
n° 14, p. 16
La protection d'un soft : n° 9, p. 18
Musique et informatique :
n° 31, p. 94
Les nouvelles images : n° 25, p. 76
Le téléchargement : n° 16, p. 16
Voyage dans le cerveau
d'un joueur : n° 10, p. 16

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Adam B.E. : n° 13, p. 22
Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464
B.E. : n° 18, p. 48 ; MS : n° 23, p. 68
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Aquarius B.E. : n° 9, p. 24

Atari ST B.E. : n° 24, p. 78
MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72
MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL
B.E. : n° 9, p. 21 ; MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40
MS : n° 29, p. 96
Colecovision B.E. : n° 5, p. 53
Commodore 16 B.E. : n° 22, p. 68
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24
n° 22, p. 70 ; n° 24, p. 22
MS : n° 27, p. 108
Datavision B.E. : n° 6, p. 24
DX7, CX5M B.E. : n° 29, p. 90
Electron B.E. : n° 11, p. 38
Exeltel B.E. : n° 39, p. 88
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26
MS : n° 35, p. 11
G 2700 Philips B.E. : n° 3, p. 38
H.B. 500 B.E. : n° 27, p. 105
H.B. 700 B.E. : n° 36, p. 92
Home arcade B.E. : n° 6, p. 22
Intellivision B.E. : n° 1, p. 54
Intertron B.E. : n° 6, p. 26
Lansay 64 B.E. : n° 19, p. 48
Laser 3000 B.E. : n° 14, p. 28
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26
MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40
n° 23, p. 62
n° 32, p. 110
MS : B.E. : n° 16, p. 24
Nintendo Entertainment System :
n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles
B.E. : n° 28, p. 82 ; MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Pencil II B.E. : n° 19, p. 46
QL B.E. : n° 20, p. 55
SC 3000
B.E. : n° 9, p. 27 ; n° 12, p. 42
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
Squale B.E. : n° 21, p. 49
Superchargeur pour VCS 2600
B.E. : n° 10, p. 25
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108

TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82
MS : n° 30, p. 88
Tronic B.E. : n° 6, p. 28
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
Vectrex B.E. : n° 5, p. 58
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CARTE POSTALE

Epcot Center : n° 5, p. 92
The Last Starfighter :
n° 13, p. 88 ; n° 16, p. 108
Le musée imaginaire de l'arcade :
n° 11, p. 76
Le palace Pier à Brighton :
n° 1, p. 64
La presse informatique étrangère :
n° 22, p. 106
Le scénario du film « Electronic
Dreams » : n° 20, p. 98
Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148
Les billards : n° 43, p. 94
Boxe : n° 28, p. 116
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Enquêtes policières :
n° 1, p. 18
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Othello/Reversi : n° 3, p. 30
Ski : n° 2, p. 32
Tennis : n° 5, p. 32 ; n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Aventure : n° 3, p. 52 ; n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
L'aventure grandeur nature :
n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
120 jeux : au banc d'essai :
n° 6, p. 53
Combat : n° 39, p. 96

Commerce interstellaire :
n° 42, p. 110

Création graphique :
n° 12, p. 62 ; n° 36, p. 106

Création musicale :
n° 15, p. 60 ; n° 29, p. 100

Consoles : n° 2, p. 42
Enquêtes policières : n° 31, p. 104

Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62

Générateurs de jeux d'aventure :
n° 28, p. 92

Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux à cristaux liquides : n° 1, p. 27

Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104

Joysticks : n° 16, p. 70 ;
n° 41, p. 106

Logiciels éducatifs :
n° 14, p. 56 ; n° 24, p. 86

Logiciels scientifiques : n° 22, p. 76
Microédition : n° 45, p. 80

Musique : n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F :
n° 4, p. 50

Périphériques : n° 25, p. 92
Robots : n° 11, p. 54 ; n° 17, p. 30

Simulateurs de conduite :
n° 9, p. 60 ; n° 32, p. 124

Simulateurs de vol :
n° 7, p. 70 ; n° 20, p. 60

Simulations économiques :
n° 21, p. 52

Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62

Sports : n° 13, p. 58 ; n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118

Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames :
n° 10, p. 56 ; n° 37, p. 124

LUDIC

Advanced Dungeons and Dragons :
n° 7, p. 62
L'aigle d'or : n° 12, p. 54
Broadside : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
Fort apocalypse : n° 13, p. 72
Horse Racing : n° 2, p. 60
Intercepteur Cobalt : n° 9, p. 48
King Quest II : n° 33, p. 33
Manager : n° 11, p. 42
Mugsy : n° 19, p. 85
Le mystère de Kikekankoi :
n° 10, p. 66
Pac-Man : n° 1, p. 47
Pitfall : n° 4, p. 38
Le secret de l'arche : n° 5, p. 36
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy :
n° 20, p. 52 ; n° 28, p. 122
Stampede : n° 3, p. 60
The Pawn : n° 45, p. 110
Utopia : n° 4, p. 42

SOLUTION LECTEURS

Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76
n° 21, p. 76 ; n° 22, p. 98 ; n° 30, p. 138 ;
n° 31, p. 141 ; n° 32, p. 158 ;
n° 33, p. 147 ; n° 34, p. 162
The forest at World's end :
n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Le passager du temps : n° 45, p. 120
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

Nombre de numéros Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

SOS AVENTURE

L'affaire : n° 36, p. 150
L'affaire Vera Cruz : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
Ballade pour un spectre : n° 14, p. 54

Baratin Blues : n° 31, p. 129
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtrier : n° 35, p. 146
Cholo : n° 43, p. 100
La crapule : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon système : n° 43, p. 101
The fourth protocol : n° 28, p. 132
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Le fétiche : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
The gateway : n° 42, p. 128
La geste d'Artillac : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84

L'heure du serpent (les passagers du vent II) : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
The hitchhiker's guide to the galaxy : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
Invincible Island : n° 13, p. 46
King of Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Las Vegas : n° 29, p. 123

Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the rings : n° 29, p. 122
Le manoir de Mortvieille : n° 35, p. 148
Mandragnore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30, p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Le mur de Berlin va sauter : n° 27, p. 162

Murder on the Mississippi : n° 34, p. 151
Nine princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Orphée : n° 29, p. 124
Le passager du temps : n° 42, p. 130
The Pawn : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151
Phantom : n° 41, p. 125
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Questron : n° 20, p. 78
La quête du chevalier : n° 28, p. 133

Realms of darkness : n° 43, p. 102
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150

The Guild of Thieves : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
The Three Musketers : n° 45, p. 115
La trilogie du temple d'Apahai : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120

Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
The Dambusters : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the crown : n° 40, p. 58
Deluxe music : n° 41, p. 60
Deluxe paint : n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58

Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59
D.P. Slide : n° 34, p. 69
Destroyer : n° 39, p. 54
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Exeldrums : n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57
L'expert : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Game Maker : n° 32, p. 55
Graphic adventure creator : n° 36, p. 54

Graphic Studio : n° 41, p. 62
Gemdraw : n° 24, p. 49
Gunship : n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
Jet : n° 30, p. 59
Kennedy approach : n° 28, p. 52
Light pen : n° 29, p. 86
Little computer people : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar explorer : n° 42, p. 59
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Studio : n° 41, p. 61
The Music Studio : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
The Music system : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
The Newsroom : n° 24, p. 46
The Newsroom Pro : n° 44, p. 58
Néochrome : n° 32, p. 52
North sea helicopter : n° 31, p. 51
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Paint Works : n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66
Pluspaint ST : n° 40, p. 60
Les passagers du vent : n° 39, p. 52
Photo : n° 27, p. 63
Print Master : n° 38, p. 58
QL Peintre : n° 30, p. 58
Racter : n° 42, p. 60
Ready set go : n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53

Red Arrows : n° 27, p. 64
Science Tookit : n° 34, p. 67
Silent service : n° 35, p. 60
Soundsoft : n° 42, p. 60
Star Trek : n° 36, p. 55
Starship Andromeda : n° 33, p. 61
Studio : n° 37, p. 69
Synthesoft : n° 42, p. 60
Système Expert : n° 43, p. 70
Tau Ceti : n° 31, p. 49
Tonic Tile : n° 45, p. 66
Trail Blazer : n° 37, p. 68
3D Studio : n° 41, p. 60
Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43 57 96 89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 88 20
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. mono haute résolution SM 125 3990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 5490
1040 STF M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. Coul. 11200
Mega ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. SM1425 14700
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 23600
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 26300

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS			
DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1490	AUDIO	
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990	DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990
DISK DUR 2Mo SH 204	4990	ST REPLAY	800
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1490	ECRANTILLOUVEUR	
DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400	SOUND SAMPLER	2490
IMPRIMANTES		INTERFACE	
MATRIciel SM 804	1990	REAL TIME CLOCK	455
LASER SLM 804	13500	EXTENSION MEMOIRE 512K	990
MONITEUR		EMULATEUR MAL	1800
MONOCHROME HR SM 125	2990	OSCILLOSCOPE	1990
COULEUR BR ET MR SMI	1490	PROG D'EPROIM	1990
VIDEO		INVERS MONITEUR	250
DIGITALISEUR REALTISER	1700	MONO - MONO COUL	479
DIGITALISEUR PRO 87	2900	TELEMANIQUE	
GENLOCKER	NC	MODEM	1990
CAMERA	3350	EMULATEUR MINITEL	750
ZOOM	4450	CABLE	
STATIF	1839	IMPRIMANTE	150
TUNER TELE	1350	PERITEL	150
GRAPHIQUE		MINITEL	150
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600	RALLONGE JOYSTICK	100
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730		

10 DISK
3" 1/2 DF DD
100 F

PROMO

ATARI 520 STF + Mon. Coul. Philips 4990 F

PAYER EN
4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION			
LIVRE DU ST BASIC	149	GRAPHISMES ET SON	149
DU BASIC A UC	149	LIVRE DU LANGAGE	
BIBLE ATARI ST	249	MACHINE	149
DEBUTER AVEC ATARI		LIVRE LECTEUR DISK	179
S.T.	129	DISKETTE	299
LIVRE DU GEM	179	LIVRE DU LOGO	149
LIVRE GFA BASIC	199	PECKS ET POKES	129
GFA BASIC	319	TRUCS ET ASTUCES	149
GRAPHISME 3D	179		

LOGICIELS

PROFESSIONNELS			
HABAWRITER I	390	ASSEMBLEUR GST	570
HABAWRITER II	895	MODULA 2	1390
TEXTOR	450	BASIC GFA	495
WORDSTAR	1200	COMPILATEUR GFA	650
DBASE II	1200	GRAPHIQUE	
DATAMAT	450	AEGIS ANIMATOR	579
LASERBASE	890	ART DIRECTOR	549
DBMAN	1500	CAD 3D	449
HABASOLUTION	740	DEGAS ELITE	690
HDBASE	1100	EASY DRAW	790
HIPPO CONCEPT	990	FILM DIRECTOR	649
PLATINE ST	1450	GFA DRAFT	890
TEXT DESIGN	395	GFA VECTOR	490
HIPPO PIXEL	319	GRAPHIC ARTIST	1590
COLOR EDITOR	395	ART SCREPT	350
L'EXPERT	NC	PLUS PAINT	345
HIPPO ALMANACH	390	PUBLISHING	1790
PUBLISHING	1450	PARTNER (FR)	260
PARTNER	1450	MUSIQUE	
SUPERBASE	990	MUSIC STUDIO	260
BECKER TEXT	750	PRO 24 STEINBERG	2490
LANGAGES		ST STUDIO	600
GST C	690	SOUNDWAVE	1500
MEGAMAX C	990	EZTRACK	650
MCC C	990	CZ-DROID	990
APL	1900	DX-ANDROID	1990
PASCAL MCC	890	JEU	
FORTRAN 77	1250	AIR BALL	240
FAST BASIC (CARTOUCHE)	885	ARKANOID	220
COMPILATEUR BASIC	1490	BARBARIAN	240
FOURTH	450	BASEBALL	290
MACRO	529	BOULDER DASH	220
ASSEMBLEUR MCC	529	CHESSMASTER 2000	340
		CRISTAL CASTLE	180
		FLIGHT SIMULATOR	430
		SCENARY DISK N7/11	230
		FOOTBALL	350
		GAUNTLET	250
		GOLDENPATH	190

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

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

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).
L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

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

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____



VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteurs 3P DDI 1 et 5 1/4 Vortex FIX extension mémoire 512K SP5512 + synthétiseur + très nombreux jeux. **Boris CHEVALIER**, 125, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : 43.06.23.97.

Vends Amstrad CPC 464 mono + imprimante DMP 2000 + logiciels + cassettes vierges, le tout 3000 F. **Myriam**

LABRETTE, 64, av. Charles-Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 45.21.46.43.

Vends Amst. 664 coul. + imp. Okimate 20 + synt voc (câbles log doc) tbé val. 8 600 F vendu 5 500 F à déb. avec en. + joyst. et logiciels. **David MARCHESAN**, 4, chemin du Villiers, Noisy-sur-Ecole, 77123 Le Vaudoué. Tél. : 64.24.57.46.

Vends nombreux logiciels d'aventure et de rôle pour CPC 6128, moitié prix, réponse assurée. **Pascal MARTIN**, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-le-Pape. Tél. : 78.97.00.06.

Vends Amstrad CPC 464 monochr. + K7 (Raid, Alien 8, Night Shade, Hit Pack, They Sold a million 3) + guide + 2 livres de prog. (jeux), prix : 2 300 F. **Sylvain DANGU**, 2, place Voltaire, les Grandes Bornes, 95190 Goussainville.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, acheté le 10 mai 1987, avec une manette, logiciel... le tout : 2 500 F. **J. Baptiste VALENTINI**, 10, rue Perrée, 75003 Paris. Tél. : 42.78.41.95 (maison) ou 42.77.10.59 (bureau).

Vends Amstrad CPC 464 monochrome excellent état + 25 jeux + livre, prix : 2 500 F. **Alexis MATHIEU**, 107, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : 46.51.15.25.

Echange sérieux pour CPC 464 disq., recherche tous éducatifs CM2/6e et progs utilitaires des revues CPC et Amstrad Magazine. **Patrice MALBY**, 1, rue Marcel-Royer, 92230 Gennevilliers.

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec lecteur de disquettes, très nbx jeux et utilitaires, livres, K7, joysticks, disq. et boîte de rang., prix intéressant. **Jean-François CLAVIER**, 134, av. de la Tranchée, 37100 Tours. Tél. : 47.54.15.02.

Vends CPC 6128 + joystick (supers hot) + moniteur cou-

leur, garanti 6 mois + 21 jeux + programmes, prix : 4 500 F (à débattre). **Vladimir GASIC**, 100, av. Kleber, 75116 Paris. Tél. : 47.27.52.19 (matin de 8 h à 9 h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + multiface 2 + joystick + nombreuses cassettes et disquettes + nombreux programmes (jeux) + malette, prix : 4 500 F. **Ludovic BOU- TAUT**, 3, avenue du Nouveau Bezons, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.62.55.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec 20 logiciels pour 1 600 F. **Olivier CHAN**, 46, rue Sainte-Anne, 75002 Paris. Tél. : 42.96.82.64 (à partir de 18 h).

Vends Amstrad PC monochrome + câble moniteur couleur + lecteur externe + logiciels sous garantie : 5 800 F. **Roger SOIMOSAN**, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.48.15.

Vends 6128 col. + doc. + log : Silent s. + Anti-

**PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A
50 % DU PRIX**



LE SPECIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

DU NEUF AVEC ATARI

GAMME TITAN

compatible AT

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL

COMPATIBLE PC 9900 HT

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

**DEPOT
VENTE
ACHAT**

Chipokaz

107, rue de
la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon

36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

riad, Discology, F & F, Pass du tps + joy.: 5200 F, peut baisser. **Alexandre BOIRON, Le Hat Balizac, 33730 Villandraut.** Tél.: 56.25.88.70 (après 18h).

Vends lecteur de disquettes 5 1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 Ko), compatible Jamin, prix: 1800 F. **Marc GROSSMAN, 55, rue de Flandre, 75019 Paris.** Tél.: 42.08.11.28.

Amstrad CPC 464 mono. + 20 jeux (originaux) + joystick boss, le tout en très bon état, pour 2000 F, à débattre. **Alexandre GOURSAUD, 62, rue Pergolèse, 75116 Paris.** Tél.: 45.00.47.78.

Vends ordinateur CPC 464 monit. couleur + 5 cassettes de jeux, 2500 F, 8 mois. **Olivia TELGA, 74, rue Jean-Marie-Naudin, 92220 Bagneux.** Tél.: 47.35.86.50.

A saisir! Cause Atari ST, vends Amstrad CPC 6128 coul. très bon état + magnéto K7 + nbx logiciels (D base 2, Disco logy, Sram 1 et 2, MGT...) 3500 F. **Thierry LANFRIT, 9, chemin de Lestang, 31100 Toulouse.** Tél.: 61.40.81.54.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + documentation + nombreux jeux + 1 joystick + 1 livre, prix à débattre. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris.** Tél.: 48.24.74.93.

Vends CPC couleur 2990 F. **Jérôme MARTZ, 46, boulevard Calmette, 30400 Villeneuve-les-Avignons.** Tél.: 90.25.63.61.

Vends CPC 464 + mon. coul. + 9 K7 jeux + joystick + joystick + 9 K7 vierge PC 15, ach. 04/87, parfait état, 2800 F. **Laurent REGNIER, 4, rue St-Jacques, 89790 Guercy.** Tél.: 86.73.74.12.

Vends jeux originaux en disquettes pour Amstrad (prix intéressants: liste sur demande). **Franck NOGUERA, boulevard Guy Moquet, 13110 Port-de-Bouc.** Tél.: 42.06.86.27.

Vends 6128 mono., doubleur, 3 joy., adaptateur péritel, drive 5 pouces, nombreux jeux, revues valeur réelle, 6480 F, vendu: 4399 F. **Stéphane ALLUCHON, 102, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon.** Tél.: 69.05.14.43 (après 19h).

Vends lecteurs de disquettes 5 1/4 neufs pour Amstrad, double face, prix: 1600 F (360 F Ko) et 1800 F (720 Ko). **Marc GROSSMAN, 55, rue de Flandre, 75019 Paris.** Tél.: 42.08.11.28.

Vends 1600 F CPC 464 vert + joystick + 80 jeux Arkanoid, Gauntlet, 142, Cauldron 2, Strife..., bon état, acheté déc. 86 + adapt. couleur. **Lionel BOUTET, 43, rue Nantaise, 44160 Pont-Château.** Tél.: 40.45.00.47 (après 19h).

Vends Amstrad 6128 monochrome + multiface 2 + nombreux jeux: disq. et K7 + cordon Péritel + cordon K7 + 2 joysticks et doubleur + 30 revues, prix: 3000 F. **Nicolas WARION, 2 place de la Monnaie, 44000 Nantes.** Tél.: 40.69.29.52.

Vends CPC 464 + couleur + drive DD11 avec CDM + DR Logo (garantie 4 mois) + 2 joysticks + jeux (K7, disq.: Fer & Flamme, Barbarians...) + livres + mag. excel. état, 5000 F. **Philippe JANSSENS, 2 bis, allée de la Prairie, 71735 Poncaré.** Tél.: 64.30.32.59.

Vends pour Amstrad CPC 464: 30 D Fight, le 5e Axe, Silent Service; K7 originales: 195 F, vends rechargement de piles (solaires), type R6; 1,5 V: 80 F. **Bernard MARMONIER, 145, av. de Pressence, 69200 Venissieux.** Tél.: 78.75.98.28.

Vends Amstrad CPC 464 + 30 jeux + joystick + crayon optique le tout pour 3500 F. **David ANGLADE, 1, rue des Jardins, 81000 Albi.** Tél.: 63.54.82.58.

Logiciels érotiques pour CPC: Horoscopes tibétains ou arabes + 65 F l'un ou les 2 pour 110 F. **Eva ESTERGAR, Doulin, Chemin 58140 Lormes ou 12, rue des Roitelets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + logiciels: prix intéressant. Coffret AMX Mouse pour 464: 450 F (très bon état). **François CASTELAIN, 24, rue de la Croisette, 27950 Saint-Marcel.** Tél.: 32.51.04.16.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 1 joystick + 30 jeux, 2600 F. **Stéphane DUBNER, Tél.: 42.52.11.94 (après 18h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 64 K + lecteur DD1 + nombreux logiciels disq. + joystick, très bon état (85), le tout presque donné à 3500 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec.** Tél.: 48.47.39.81.

Vends 6128, azerby mono, interface TV, nombreuses disquettes, + divers accessoires, le tout 6000 F. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. Emile Zola, 75015 Paris.** Tél.: 45.78.88.24.

Vends CPC 6128 couleur tbé + manette + 40 disq. jeux, utilitaires + cassettes K7 Hi-Fi + rallonge + nbx livres et revues, l'ensemble: 3900 F. **Philippe LOCHON, 1, rue Cristino-Garcia, 95200 Eaubonne.** Tél.: 39.59.60.88.

Urgent! Vends Amstrad CPC 6128 couleur + de très nombreux logiciels + housses + 2 joy. le tout 4500 F à débattre, répondez-moi vite. **Antoine DUCLAUX, 80190 Faluy-Nesle.** Tél.: 22.85.62.21.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + logiciels + housses + livres + utilitaires + nbx jeux (Enduro Racer + Prohibition, Ark...) 3500 F. **Jacky CANTINI, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes.** Tél.: 40.48.15.04.

Vends CPC 6128 couleur + lecteur K7 + 2 joysticks + disq. (jeux et utilitaires avec notices) + 5 livres et revues en tbé: 4000 F. **Philippe COUTURIER, Tél.: 43.25.00.79.**

36-15 TILT

Insérez vos P.A. directement sur Minitel.

Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

Amstrad 464 K7 vends originaux de Rambo-Munch, Zorro, Skyfox, Green Beret, le tout 150 F ou 60 F l'unité. **Adrien MAROSTEGUY, 13, impasse de la Râpe Vetrar, Monthoux, 74100 Annemasse.**

Affaire! Vends CPC 464 écran mono. clavier couleur + joys + guide complet + nbx supers jeux + 20 magazines + frais de port payés: 3000 F. **Thierry BARTHOLI, rue Commissaire-Becker, Font-Pré, 83100 Toulon.** Tél.: 94.27.15.28.

Vends Amstrad 6128 mono. sous gar. + disquettes + jeux, prix: 3000 F + vends Amstrad 464 mono., an. 86, + nbx jeux + livre, prix: 1500 F. **Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble.** Tél.: 76.47.70.79.

Vends Amstrad CPC 464 (monochrome) + imprimante Citizen + lecteur disq. DD1 + 25 disq. + doc. + bouquins + joystick, le tout: 4700 F. **Boris HOROWITZ, 52, rue du Four aux Prêtres, Grillon-sur-Monticet, 78250 Meulan.** Tél.: 30.91.42.41.

Vends CPC 464 Schneider couleur + lecteur disq. + 30 jeux (sur disq.) + 10 disq. vierges, 3500 F à débattre. **Bruno HENAUT, 42, rue Jean-Lolive, 93500 Pantin.** Tél.: 48.44.90.76 (après 19 heures).

Vends extension Ram Vortex 256 K pour CPC 464 cause double emploi, prix: 500 F (valeur: 1100 F), (achat au 1/1987). **Alban BRUMENT, 51, rue du Général De-Gaulle, 76630 Envermeu.** Tél.: 35.85.74.62.

Vends Amstrad 6128 coul. + 20 disq. + nbx magazines + livres, le tout 3900 F. **Goran VASIC, 10, rue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy.** Tél.: 30.74.23.46 (après 19h).

Vends Amstrad 464 couleur + programmes + housses + livres + nbx jeux (Arkanoid, Prohibition, Enduro Racer, Barbarian...). Etat neuf. Prix: 3750 F. **Jacky CANTINI, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes.** Tél.: 40.48.15.04.

APPLE

Vends Apple IIc + Moniteur IIc + support + souris + joystick + drive IIc + Imagewriter 2 + nombreux programmes + livres + boîte: 9000 F, à débattre. **Philippe DUGERT, 8, rue des Erables, 78150 Rocquencourt.** Tél.: 39.55.49.04 (après 18h).

Apple IIc + Moniteur couleur + joystick + livres + logiciels (jeux, utilitaires...) 6500 F. **Jean-Christophe PRANDINI, 50, rue Docteur-Rollet, 69100 Villeurbanne.** Tél.: 78.85.98.72.

Vends Apple IIc + écran vert + drive + classeur de rangement + docs + nbx logiciels + joystick très bon état: 6500 F, à débattre. **Olivier FAURE, 9, avenue du 8-Mai-1945, 93500 Pantin.** Tél.: 48.43.95.69.

Vends IIc, duodisk (carte neuve), 80 coul, 128 K, mon coul Taxan V2 (6000 F NF en 85), stick, nbx logiciels (dont récents), avec doc.: 8000 F. **Eric CHOQUEZ, 2, rue Bourget, 92050 Montdidier.** Tél.: 22.37.08.33.

Vends Apple II GS conf couleur + 2 drives 5 1/4 + logiciels GS et IIc. Prix: 20000 F. Urgent à débattre. **David DENIS, 7, chemin de La Chapelle, 78380 Bougival.** Tél.: 39.69.20.23 ou 39.18.45.71 (après 20h).

Vends Apple IIc + mon IIc + souris + joystick IIc + grand nbre de prgms et docs. Le tout en excellent état. Prix: 5900 F avec sac transport. **Dominique BENAUD, 3, rue des Chammettes, 92140 Clamart.** Tél.: 46.30.41.88.

Vends Apple IIc + moniteur IIc + joy + souris + nbx logiciels + valise transport + emballage d'origine. Tbe le tout: 5900 F. **Manuel RONDELEZ, 8, rue Emile-Clémont, 42100 Saint-Etienne.** Tél.: 77.34.21.64.

Vends Apple IIc + carte 128 Ko/80 coul + lecteur + souris + carte SS: 4500 F. Vends moniteur Sectrad universel + logs: 2000 F. **Philippe COURTOIS, route D'Oudaille, 76430 Saint-Aubin-Routot.** Tél.: 35.20.58.33.

Apple IIc + souris + nbx util. + jeux + doc. + liv.: 6000 F, à déb. **Pierre, 75009 Paris.** Tél.: 45.26.53.41.

Vends Apple IIc + moniteur + stand + souris + joystick + livres + docs + très nbx softs (Bard's Tale 2, Marble Madness, Murder on Mississippi, 2 on 2). Prix: 8000 F. **Nicolas.** Tél.: 21.54.27.73.

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin: 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél.: (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V.: 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél.: (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 500 CP UC 512 Ko Souris lect. 3" 1/2 Mon. Coul. 8832	7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A1081	22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A1081	26290

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES		
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2260	
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC	
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690	
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095	
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600	
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)		
MEGABOARD 2	5845	
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400	
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200	
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC	
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC	
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5" 1/4)	5600	
EMULATOR GO 64	NC	
GRAPHIQUES		
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11 730	
TABLETTE EASYL	6000	
GRAPHSCOPE II AMIGA	NC	
EXCLUSIF		
GO 64 Emulateur C 64	NC	
AUDIO		
RTUTE SOUND (DIGITALISER SON)	2295	
INTERFACE MIDI	580	
PRO MIDI STUDIO (SEQUENCER 16 PISTES)	NC	
VIDEO		
DIGIVIEW (DIGITALISER D'IMAGES)	1995	
FRAMEGRABBER	NC	
GENLOCK MFKENS	NC	
CAMERA HV720	3350	
OBJECTIF SCH	960	
ZOOM COSMICAR 12.5/75	4450	
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839	
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTOS, EKTA, TRANS.)	32000	
TUNER TV	1390	
TELEMANIQUE		
EMULATEUR MINITEL	NC	
MODEM DTL 3000	6400	

PROMO

AMIGA 500 + Mon. Philips 8832 6990 F
ABONNEZ-VOUS A AMIGA WORLD
1 an - 6 n°: 200 F + gratuit avec chaque n° le bulletin AMIE...GA

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL			
EN FRANCAIS	190		
AMIGANDOS MANUAL	299		
AMIGANDOS			
REFERENCE	149		
AMIGAWORLD	39		
AMAZING COMPUTING	39		
AMIGA APPLICATIONS	199		
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299		
AMIGA SYSTEM GUIDE	199		
ADVANCED AMIGA BASIC	199		
BEGINNER'S GUIDE	199		
CLES POUR AMIGA	195		
TRUCS & ASTUCES	199		
TRUCS & ASTUCES (DISK)	120		
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120		

LOGICIELS

BUREAUTIQUE			
MAXPLAN	2099		
SUPERBASE			
FRANCAIS	990		
TEXTORAIT			
FRANCAIS	790		
PAGE SETTER			
INTERNATIONAL	1259		
VIP			
PROFESSIONNAM	1599		
DEMAN	1390		
PRINT MASTER PLUS	439		
ART GALLERY			
1 OU 2	279		
PROWRITE	1120		
WORD PERFECT	NC		
GRAPHIQUE/MUSIQUE			
ARCAD			
KARATE KID 2	254		
GOLDRUNNER	249		
BABARIAN	235		
DEMOLITION	119		
PHALLANX	119		
MARBLE MADNESS	259		
CHALLENGER	110		
CRUNCHER			
ACTORY	110		
SPACE BATTLE	119		
STRATEGIC ACTION			
SINBAD	390		
SOI	349		
DEFENDER OF			
THE CROWN	390		
SHANGAI	NC		
THE KING OF CHICAGO	NC		
HOLLYWOOD POKER	202		
ADVENTURE/ROLE			
WARGAME			
ARAZOK/TOMB	349		
KAMPPGRUPPE	539		
FAERY TALE	404		
BORROWED TIME	390		
KING QUEST II	389		
DEJA VU	409		
UNINVITED	343		
ROADWAR 2000	315		
BALANCE OF POWER	388		
ULTIMA III	346		
ALIENS FRES	388		
LAND OF LOUNGE			
IZARDS	445		
BLACK CAULDRON	368		
PHANTASY III	349		
STIMULATION			
WORLD GAMES	309		
HARDBALL	349		
LEADERBOARD	309		
TENTH FRAME	NC		
CHESSMATER 2000	346		
BASEBALL EA	407		
RIGHT SIMULATOR II	409		
JET	NC		
SCENARIO DISK 7	237		
SCENARIO DISK 11	237		
SILENT SERVICE	249		
F15 STRIKE EAGLE	NC		

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°159

ENTREPRENEURS?

**CREEZ
VOTRE PROPRE ENTREPRISE!**

VOUS ÊTES:

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire
- Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises

B.P. 105 75749
PARIS Cedex 15

MICRO

**DES TRÉSORS
AUX PUCES**

Du 11 septembre au 11 octobre, SIVEA organise tous les vendredis et samedis une **Grande Braderie de la Micro à St-Ouen**. Des centaines de logiciels (MS-DOS, Macintosh, Apple II, Atari...), des livres, des accessoires pour moins de 100 F. Des imprimantes, des modems, des cartes d'extension, des moniteurs à moins de 1 000 F. De vrais trésors, des affaires d'or!



**ENTREPOT
SIVEA**

19, rue Eugène-Berthoud
St-Ouen - De 13 h à 20 h
près du M° Pte-de-Clignancourt

F.A

Vends Apple IIe, 128 K + moniteur + carte 80 col + souris + 2 drives + imprimante Mannesmann Tally + nbx logiciels + docs : 6 000 F. **Marie-Jeanne, DESBEAUX, 50, rue Félix-Merlin, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 46.22.82.19.**

Vends jeux Apple II à bas prix : Karatéka, Zorro, Night Mission, Sorcelleries, Sundog, Papyrus, Time Zone, Archon II, The Goonies... **Eric NELL, 56, rue du Jura, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.85.65.**

Vends Apple IIe + écran couleur + joystick + drive + nombreux programmes et docs. Tbe. Prix : 5 000 F. **Simon MOURIER, 102, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 42.82.01.45.**

Vends Macintosh 128 K, peu util. + lecteur disquettes + souris : 8 000 F. Imprimante Oume compatible 132 col : 5 000 F. **Claudette GRELARD, 34, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél. : 43.87.63.95.**

Vends Mac + avec 512 K De Ram + très nombreux logiciels de tous types : 15 000 F. **Christophe DEPOIRE, 1 bis, rue du 17-Novembre, 25630 Sainte-Suzanne. Tél. : 81.91.33.18.**

Vends Mac 512 K/400 Ko avec pavé numérique et nbx logiciels. Le tout très bon état. Prix : 10 000 F. **Murielle SECHET, 7, rue de Reims, 94230 Cachan. Tél. : 45.47.61.88.**

Vends Apple 2 C + mon. 2 c. + souris + joystick + logiciels (jeux et utilitaires) : Logo, Multiplan, Apple Work, Conan, Summer Game et autres. Le tout : 3 500 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

ATARI

Achète ou échange, pr Atari XL/XE interface parallèle contre jeux et utilitaire en disk, dont (Paper-Clip, Chessmaster 2000, Disk Wizard II, etc.) **Nicolas TUIL, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.25.70.**

Achète, pour Atari 800 XL jeux : Dimension X (de Synapse en K7) sorti en 1984. **Pascal OUDOT, 16, rue Armand-Fabre, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.91.14.**

Vends Atari 520 STF + moniteur Thomson couleur. Prix : 4 000 F. **Tél. : 45.35.60.21, à partir de 18 h.**

Vends Atari 2600 VCS + 16 K (Pitfall II, Decathlon, Hero...). Le tout en tbe : 1 200 F. Vends aussi K7 pour MOS de 70 à 120 F (Green Beret, Sorcery...). **Bruno CHEVREAU, La Croix-Rouge, 72340 Marçay. Tél. : 43.44.40.77.**

Vends Atari 130 XE tbe + drive 1050 + nbx jeux sur disquette (Free, Gremlins, Karateka, Silent Service, Hardbal...) + nbx utilitaires : 2 500 F. **Bruno MATHIEU, 19, avenue du Château, 95250 Beauchamp.**

Vends pour Atari XL/XE câble i/o 13 broches : 100 F. Pour ST, câbles divers, liaison joys. + souris, détecteur de sonnerie, liaison mtrl : 110 F. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends 800 XL + mon. vert + drive + lect. K7 + 1 joystick, prog, nbx jeux disq, 10 K7 (Silent Serv., Flight Night...) 4 000 F à débattre. **Carl JOUSSEP, impasse Les Grands-Clos, 37260 Artannes. Tél. : 47.26.83.76.**

Vends Atari 520 STF servi 2 mois, moniteur couleur 9 936 Thomson, 20 % sous prix neuf tuner P-S éventuellement 4 000 F + 1 000 le tuner. **BERTIN, 52, Grande-Rue, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.89.82.**

Vends adaptateur Atari + 7 jeux Atari + adaptateur antenne + CBS. Tbe + 2 joysticks + 8 jeux CBS. Le tout : 2 000 F, à débattre. **Smaïn BENKEIRA, Marlinet, Lavault-Sainte-Anne, 03310 Nérès-les-Bains. Tél. : 70.05.79.96.**

Echange logiciels pour 520 ST (jeux utilitaires). Réponse assurée. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bâtiment 15, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.90.27.**

Vends pour Atari 800 XL-600 XL, magneto cassettes Pole-position, Fort Apocalypse, Ball Blazer, etc. (300 F) **Thierry SAVY, La Roseira, bd Paul-Ramadior, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.38.52, heures repas.**

Vends Atari 520 STF + nombreux softs. Faire offre à : **Cédric JAVAUULT, 38, av. Galle, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.50.16.**

Vends Atari 1040 STF couleur + nombreux logiciel de jeux, Arkanoïd, Leader Board, Silent Service, Starglider, The Pawn, etc. + utilitaire : 12 500 F. **Christian WOHLGE-MUTH, 8, rue des Prunes, 67140 Zellwiller. Tél. : 88.08.14.97.**

Vends Atari 520 STF 3000 F et moniteur couleur Atari 1224 : 2 000 F (acheté en décembre 86). **Georges HADZIATHA-NAISSOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Vends Atari 800 XL : 500 F et jeux récents (Spinndizzy, Arkanoïd, 1942, Green Beret, Starquake...) bas prix. **François COURTEL, ar Rolach, 22700 Louannec. Tél. : 96.23.14.23.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 XL 11 + cartouches jeux + 2 joysticks + livre programmation. Servi 3 fois. Etat neuf. Prix : 1 000 F. **Patrick COMBES, 66, rue de l'Eglise, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : 44.43.83.91.**

Vends Atari 1040 STF, moniteur couleur SCI 224, pack bureautique, 4 jeux. L'ensemble état neuf très peu servi sous garantie : 8 000 F. **Pascal GUIMARD, 4, rue des Acacias, 77410 Charny. Tél. : 60.01.90.42.**

Vends lecteur disquette Atari 320 K SM 354 : 1 000 F, vends 800 XL + 5 cart. jeux : 300 F. **Guy BEAUJEAN, 24, rue Kleber, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : 64.41.88.07.**

Stop affaire! Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + drive 1050 + tabl. tact. + boîte + jeux (Ultima, Gauntlet, etc.), veleur 5 300 F. Prix : 2 400 F, à débattre. **Stéphane BAUBILLIER, 54, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.85.04.73.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + 40 logiciels + 6 livres + joystick. Année 1987. Etat neuf. Prix : 5 000 F. **Olivier DUFETRE, 88, rue Camelinat, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.86.95.**

Atari 800 XL, drive 1050, imp. 1029, livres trucs et astuces, et disques jeux et util. et K7. Cause ST. Envoi liste contre timbre. **Jean GHOMRI, 4, rue G. Guillaudeau, apt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11.**

Vends pour Atari 800 XL : lec. K7 1010 + 19 jeux. Tous originaux (Gauntlet, Leader Board, Zorro, Bruce Lee, Spy vs Spy, etc.) : K7 et cart. : 900 F. Sép. poss. **Quoc Thinh LE, Cormatin-Grande-Rue, 71460 Saint-Gengoux-le-National. Tél. : 85.50.17.19.**

Vends imprimante Atari SMM 804 pour Atari ST, très bon état, utilisé 1 1/2 mois. Garantie 7 mois + livrets et papiers. Prix : 1 500 F. **Vincent BONNET, 15 Bis, rue St-Léger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.**

Vends et échange logiciels pour Atari 520 ST (Karateka Master, etc.). **David LESKO, 49, rue Béranger, 92700 Colombes.**

Vends 800 XL + magneto K7 XC 12 + jeux + livres + cartouche : 1 500 F. port compris. Matériel neuf. Ecrire à : **David FAYOLLE, Le Treve Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Pour Atari XL, vends originaux en disk : Summer Games, Leader Board + Tournament en K7 : Nato com., Forb. Forest BM 2001. En cart. : Super Cobra. **Mathieu FENOUILLET-HANGAU, 32, Grand-Rue, 30560 Gallargues-le-Montueux. Tél. : 66.35.39.18.**

Vends Atari 800 XL + 1050 S. Gar + 1010 + Tab S. Gar. + nbx jeux (The Pawn, Chess Master, Rambrant, Music Studio, etc.) Prix : 4 000 F, à débattre ou éch. 520 ST. **Chi Khanh TAN, 3, esplanade Maurice-Thorez, 95100 Val d'Argenteuil. Tél. : 39.81.88.92, après 19 h.**

Vends Atari 600 XL + lecteur K7 à réparer + péritel ; vends aussi 800 XL : env. 600 F chaque. **Stéphane KLINGER, Capet Saucats, 33650 La Brede. Tél. : 56.72.22.84.**

Vends jeux pour 520 ST, Starglider, Ninja, National-Karate, Super-Tennis, Brattacas, Stratatara St-Protector : 1 000 F le tout. **Jean-Louis BOERI, 25, rue du Vieux-Perray, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.18.94.52.**

Cause double emploi, vends ordinateur Atari 520 STF avec moniteur monochrome. Achète en nov. 86 (sous garantie). Vendu avec : traitement de texte first word. Tableur Calcomat. Gestionnaire de données Gem JT Base. Basic, logo, logiciel de dessin Néochrome. Joystick, souris. Nombreux jeux : 4 700 F (valeur réelle 7 000 F). **Tél. : 43.48.37.70.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + logiciels + 2 manettes + livres. Prix : 2 700 F seulement. **Patrick ROUCHON, 4, rue de La Paix, 03100 Montluçon. Tél. : 55.62.54.85.**

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 ST, cherche contacts sérieux. Recherche renseignements sur First Word + VIP, etc. **Jean-Claude MOUGEOT, ambassade de France au Brésil, valise diplomatique, ministère des Affaires étrangères, 37, quai d'Orsay, 75007 Paris.**

Vends 800 XL (PAL) + 1050 + 1010 + nbx progr. + Joy + Nb livres : le tout 2 500 F ou séparément. Contact possible à Paris. **Vincent FOURNOL, 15, rue Neuve, 45100 Tudele. Tél. : 38.51.07.58 (après 17 h et le week-end).**

Urgent vends Atari 800 XL + drive 050 + lecteur K7 + tablette tactile + 70 K7 de jeux. Prix à débattre 4 000 F. **Stéphane FERRY, 33, rue de Mervu, 60175 Villeneuve-les-Sablons. Tél. : 44.52.24.78 (après 18 h).**

COMMODORE

Vends C 64 Secam Jaap Speed integrer lecteur disquette, comme neuf, nbx disquettes, imprimante MPS 801 neuf. 5 000 F à débattre. **MOURAD. Tél. : (1) 42.35.30.31.**

Vends cartouche Game Killer pour 100 F. Winter Games. Solo Flight. Pitstop 2, Super Zaxxon, Bazooka Bill, Barbarian : bas prix. **LUC. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends Amiga 1000 + deuxième drive + 3 jeux + disques vierges sous garantie. Prx neuf 14 000 F, vendu 10 000 F. **Thierry BENETEAU, 12, impasse de l'Avenir, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.16.20.03.**

Vends C 64 péritel + drive 1541 avec 10 disk. vierges + 11 disk. de jeux originaux + tiroir de rangement pour disk : le tout 2 300 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Super affaire, vends C 128 + lecteur K7 + livres + jeux. Prix : 1 500 F. Vends aussi Vectrex + 5 jeux. Prix : 900 F le tout en T.B.E. **André CHATEL, 31, avenue Auguste-Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.33.88, après 19 h.**

Vends CBM 64 Péritel + lecteurs disquettes et K7 + 2 joysticks + nombreux jeux et utilitaires. Affaire : 2 700 F. **Patrice PEREZ, 75020 Paris. Tél. : 43.58.39.73.**

Vends Commodore Vic 20 très bon état + 3 livres + 3 cartouches. Le tout : 1 000 F. **Olivier TRINCAL, 22, rue du**

Fonds-des-Prés, Plappenville, 57050 Metz. Tél.: 87.32.62.99.

Vends Commodore 64 Péritel antenne + lecteur de cassette + joystick + jeux (1942, Astérix, Express, Raider, Spy II). Le tout 2 500 F. **Frédéric CARITTE**, 19, rue Pièce-Corne à Chaumont. Tél.: 34.71.25.65.

Vends pour C 64/128, imprimante MPS 803 état neuf. Prix à débattre. Paris ou région parisienne. **Philippe**. Tél.: 45.33.01.87.

Vends C 64 + 1531 + 1541 + très nombreux programmes récents (Road Runner, California Games...). Parfait état. Prix: 4 500 F à débattre... **Jean-Pierre MARCAGGI**, rés. Mas-de-Pouane, bdt. B, Croix-Sainte, 13500 Martigues. Tél.: 42.80.36.71.

Vends C 128 D + moniteur couleur 80 Col 1901 + lecteur K7 + synthétiseur vocal + 3 joysticks + cartouche chargement rapide + nbx logiciels. 5 000 F. **Jean-Michel ESCURAT**, 15, rue des Vignerons, 94300 Vincennes. Tél.: (1) 64.98.12.64.

Vends CBM 128 D + lecteur 1571 int. + prise Péritel + monbr. jeux et utilitaire + 1 ou 2 boîtes de rangement. Le tout à 4 000 F (à débattre). **Vincent DOUVIER**, 79, rue de Feucherolles, 78630 Orgeval. Tél.: 39.75.69.81.

Vends C 128 + 1570 + Péritel + livres + nombreux jeux dont nouveautés. Affaire à saisir 4 000 F le tout. **Stéphane DAUTRICHE**, 20, rue Édouard-Manet, 92190 Meudon-Val-Floury. Tél.: 46.26.86.30, après 20 heures.

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + 2 joyst. + voice master + nbx logiciels (Ult. 4, Barbarian, Enduro Racer, Defender of the Crown, etc.), le tout 4 000 F. **Emmanuel LOUIS**, 1, rue Blaise-Pascal, 80090 Amiens. Tél.: 22.46.13.49.

Vends ou échange jeux sur C 64 et Amiga. Possède Renegade Athena Cath H 23 Stealthfighter Testdrive, Eos Ferrari F1, Out Run. Fournit timbres. **Alain ou Thierry HANCE**, 1, rue Abbé-Fricot, 54400 Longwy-Haut.

Vends C 128 + 1570 + livres, peu servi. Prix: 3 800 F. **Michel PERNOT**, 16, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: 46.71.83.64.

Vends C 64 ou échange en K7. Envoyez liste (Slap, Flight, Army move, Arkanoïd, Xéviux, Delta, etc.). Réponse assurée. **Chanh NGOUNG**, 6, les Nouveaux-Horizons, 78990 Élancourt.

Vends CBM 64 + moniteur mono vert + 1530 + cordon moniteur à console + 1 quick Shot 2 + beaucoup de logiciels, le tout 2 500 F + 1 surprise! **Emmanuel DESTINE**, 1311, rue Léopold-Dusart, 59590 Raimises. Tél.: 25.47.47.09.

Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + livre + nombreux jeux. Le tout 6 000 F (à débattre). **Denis DERENDIGER**, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld. Tél.: 88.74.53.91, (entre 18 h et 20 h).

Vends pour C 64, lecteur disk 1541 neuf: 1 000 F + nbx jeux K7 + disk originaux (Defender of the Crown, Silent Service). **Patrick BETOULLE**, 7, rue Clément-Ader, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: 34.76.90.83.

Vends Amiga 500 neuf + moniteur couleur Thomson + 5 logiciels + 10 disques vierges + boîte de rangement + 2 joysticks + souris: 5 500 F (au détail). **Éric J. TESTON**, 16, résidence du Parc, 91300 Massy. Tél.: 64.47.15.49.

Vends C 128 + 1571 + TV couleur + Pal/RVB + MPS 803 + 1530 + nbx logiciels + Fast Load + nbx livres et revues. Prix: 3 000 F. **Dominique SOARES**, 3, square du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél.: 30.51.03.16.

Vends ou échange News (Prohibition, Mask). Vends C 64 + drive + 1530 + moniteur mono + disks (News) + joystick: 4 000 F!!! **Franch HUREL**, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: 43.08.17.30.

Vends Commodore V20 avec lect. K7 + nbx log. + livres + nombreuses extensions + carte mère 3 connecteurs. Le tout 1 500 F à débattre. **Thierry SUARD**, Le gage-Vaudry, 14500 Vire.

Vends C 64 + moniteur coul. + drive 1541 + lecteur K7 + nbx jeux (toutes les News) + joysticks + doc. (livres, etc.), pour 6 000 F. **Yann LAMY-ROUSSEAU**, 2, rue Saint-Jean, bdt. A, app. 11, 57360 Annaville. Tél.: 87.70.33.91 (18 h à 20 h).

Vends Commodore 64 Pal bon état + lecteur K7 + joystick + automatisation Basic + nombreux jeux: 1 250 F. **Roland FREMERY**, 6, rue Fridtjof Nansen, 57360 Annaville. Tél.: 87.71.39.63.

Vends C 64 (Pal) + lect. K7 + 2 cart. Basic Simon. Arrow 64 + divers jeux + livres: 2 500 F. **Stéphane BÉCU**, 33, bis, avenue du Floricant-Mairieux, 59600 Maubeuge. Tél.: 27.67.92.16.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Power card + Péritel + joystick + disks + livres, revues + boîte rang. Le tout: 4 000 F. **Christophe MOREUX**, 6, Sente-Saint-Jouin, 78450 Villepreux. Tél.: 34.62.47.92.

A saisir! Vends C 64 bon état + lect. K7 + drive 1541 + manette + doc. et livres + nombreux jeux + cartouche: 3 500 F (à débattre). **Jean-Marc CASTILLON**, Toulouse. Tél.: 61.09.88.43.

Stop! Vends CBM 128 + 1571 + 1530 + moniteur coul. + cordon Péritel + nombreux prgms + divers. Le tout en parfait état pour 5 500 F. **André WOZNY**, 12 bis, allée Pierre-Loti, 92140 Clamart. Tél.: 47.36.38.78.

Vends 128 D + MPS 803 + lect. K7 + 3 joy. + nbx prgs + revues + boîte de rgmt + Interface Pal/Péritel. Le tout en excellent état: 6 000 F. **Olivier LEPEITTE**, 83, rue de l'Abbé-Glatz, 92600 Asnières. Tél.: 47.99.08.14.

Vends K7 Commodore 64/128: 50 F l'unité: Sold a million 2, Barry MC Guigan Boxing, World Cup 86, Summer Games 2, Knight Games, Beach Head 2 et One on One. **François GUÉGUIN**, 15, rue du Général-Koenig, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 48.80.32.34, après 18 h.

Vends Commodore 128 + lect. 1571 + impr. MPS 803 + Freeze Frame + disks + 3 boîtes rangement + lect. K7 1531 + 1 joystick: 5 000 F. **Daniel GOLAB**, 2, rue Jean-Ladoux-tranget, 34500 Béziers. Tél.: 67.30.06.84 ap. 20 h.

Vends pour C 64, Freeze Frame MK2 New version 320 F + originaux K7 50 F: Judge Dredd, Tau Ceti, Fairlight, Fist 2, Redhawk, Hacker, Antiraid, Nexus, etc. **Attilio DI COSTANZO**, 31, quai de l'Ourocq. Tél.: 48.40.81.03.

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 30 K7 J + 10 disks + 10 disks vierges + adaptateur TV + 2 joyst. + 2 livres + Atari 130 XE: 7 500 F. A débattre. **Philippe DEVE-OGLOU**, 19, square Mont-Louis, 95380 Louvres. Tél.: 34.68.77.15.

Vends Commodore 128 + drive 1571 + moniteur couleur + nbx jeux (Defender of the Crown, Bard's Tale II, Arkanoïd), + livres + revues pour 6 000 F. **Ludovic FARACHE**, 30, rue du Parc, 91360 Épinay-sur-Orge. Tél.: 69.09.86.24.

Vends C 64 (Pal/RVB/85) + 1531 (neuf) + nbx jeux (Bar, Paper, SP, etc.) + livres + docs + 25 hebdo. Valeur: 5 000 F. Vds: 900 F le tout, T.B. et A.T. **Stéphane GRISON**, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél.: 40.49.01.33.

Urgent! Vends C 64 Pal: 1 000 F, Koal Apad: 600 F, lect. K7: 300 F, nbx log.: 300 F ou le tout 2 000 F. **Gilbert RINALDI**, «Boisredon», chemin de la Font-de-Dônes, 06650 Opio. Tél.: 93.77.34.85 à partir de 20 h.

Vends Commodore 128 avec lecteur K7, nbx prgs, 5 livres, joystick et câbles mon. et TV. Le tout en très bon état: 2 500 F. **Bertrand VILAIN**, 49, rue d'Awoing, 59400 Cambrai. Tél.: 27.81.29.80.

Vends C 128 + 1571 + mon. couleur + power card + disks + docs + livres + joysticks + magnéto. Le tout en très bon état et pour 5 000 F. **Charles-Henri MAILLARD**. Tél.: 49.54.40.10.

Vends CBM 64 + 1530 + 60 jeux (Barbarian, Arkanoïd, Metro Cross...). + automatisation Basic + manuels + Paddles + joysticks. Le tout: 2 500 F. **Samuel CHABAUD**, 185, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél.: 42.02.64.72.

Vends C 64 + lecteur 1541 + moniteur 1530 + Power Cartridge + int. Pal/Péritel + nombreux prgs + livres + revues. Le tout pour 3 300 F. **Thierry DESBROUSSES**, 192, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél.: 47.98.58.65.

Vends Commodore 64 Pal + lect. K7 + nombreux jeux (originaux). Le tout: 990 F. **Franck FASOLIN**, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 69.07.62.16.

CBM 128 + Azerty + 1541 + 1531 + interf. Pal/Péritel + 2 joyst + nbx log.: 3 600 F. **Christophe NICOLAS**, 13, rue Louis-Lucy, 92000 Nanterre. Tél.: 47.21.33.21.

Vends prgs (C 64 sur K7), nbx News au prix que vous voulez. Achète 1541: 1571; MPS 801; MPS 1200 ou moniteur couleur. Réponse assurée. **Michel PERNOT**, 19, rue A-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.95.19.

Urgent vends Commodore 64 + lecteur de disquettes + K7 + jeux + livres + Fast Load: le tout en très bon état de marche: 3 000 F. **Jérôme COUREAU**, 22, rue Voltaire, 42270 Saint-Priest-en-Jarez. Tél.: 77.74.44.54 (vers 8 h).

Vends C 64 Péritel + lecteur K7 + 1 joystick + 12 jeux dont Eureka, Zaxxon, Omega, Théâtre, Europe, etc. + livres de programmes. Prix: 3 000 F à débattre. **Michel DEJOUEUX**, 32, g. rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél.: 64.34.14.93.

Super offre: Vends pour C 64 K7, 60 jeux (Traillblazer, Match Point...). Prix: 200 F + extension V20: 100 F. **Éric HILAIRE**, 66, boulevard Pasteur, 07400 Le Teil. Tél.: 75.49.06.43.

Vends pour Commodore 64: cartouche Freeze Frame MK3 à 400 F et achète «Action Replay MK3» à bon prix. **Bruno HESNARD**, 12, all. de la Grange-de-Malassis, 91190 Gif. Tél.: 60.12.34.98.

THOMSON

Vends 2 TO 9, TO 7, TO 7/70, MO 5, très bon état. Prix à débattre. **COKTEL VISION**, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: 46.04.70.85.

Vends K7 pour TO-MO. Frais de port gratuits, surprise pour le premier qui m'appelle. Prix: 51 F l'unité. **Stéphane SCIALOM**, 4, rue du Château, 95360 Montmagne. Tél.: 39.83.61.83 (après 17 h).

Vends ordinateur TO 7/70 + magnétophone + cartouche Basic + 2 manettes + 4 livres + jeux + 9 hebdo. Le tout: 1 500 F (Région Marseille/Martigues/Fos). **Franck NOGUERA**, boulevard Guy-Moquet, 13110 port-de-Bouc. Tél.: 42.06.66.27.

Vends MO 5: 1 000 F + lep: 150 F (très bon état) + crayon optique: 100 F + 2 manettes et extension man. + 200 F + 11 jeux: 60 F l'un + livre et nombreux listings: 90 F. **Michel BRAUWERS**, 17, avenue de Strasbourg, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.94.91.74.

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin: 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V.: 2 rue Rampon - 75011 PARIS

Tél.: (1) 43.57.48.20
Tél.: (1) 43.57.82.05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau 1450
Modèle
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier 2190
Azerty
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. 3990
Azerty + Lect. 1571
Demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES			
MPS 801	1300	SYNTH VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 1200	2290	SYNTH VOCAL VOICE MASTER	850
MONITEUR		INTERFACE MIDI	350
1802 (40 coll)	1990	INTERFACES	
1902 (80 coll)	2790	CENTRONICS	890
LECTEUR		IEE	1590
K7 130	250	RS 232	650
DISK 1541	1650	TELEMATIQUE	
DISK 1571	2490	MODEM DTL DIGITELEC	1590
GRAPHIQUE		MODEM DTL + DIGITELEC	1990
TABLETTE KOALA PAD	1300	EMULATEUR MINITEL	390
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	VIDEO	
CRAYON OPTIQUE	410	DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	640	INTERFACE PAL-RVB	450
SOURIS 128	550	TUNER TELE	1390
AUDIO		CARTOUCHES	
SOUND EXPANDER	1200	CPM	390
SOUND SAMPLER	850	POWER CARTRIDGE	470
CLAVIER SYNTHÉ	925	GAME KILLER	150
		FREEZE FRAME	490
		EXTENSION MEMOIRE 256 K	1290

IMPRIMANTE
COULEUR
OKIMATE 20
+ Cordon
2490 F

PROMO

C 64 + 1541 + Mon. Coul. 1802 .. 4690 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		LE LIVRE DU LECTEUR		JEUX D'ADVENTURE :	
TRUCS ET ASTUCES		DE CASSETTE 1530	99	COMMENT	
DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU		LES PROGRAMMER	129
LE LIVRE DU CP/M	149	COMMODORE 64.			
LA BIBLE		TOME 2	149	PSI	
DU COMMODORE 128	249	DE LIVRE DU LECTEUR		CL FOUR C64	110
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	DE DISQUETTE 1541	179	CHRYSTAL CASTLE	95/145
LE LIVRE DU LECTEUR DE		LE LANGAGE MACHINE DU		BASIC C128	149
DISQUETTE COMMODORE		COMMODORE 64.		CPM PLUS SUR C128	149
1571 ET 1570	179	TOME 1	149	102 PROGRAMME	
PEKS ET		ENTRETIEN ET REPARATION	149	C64	120
POKES DU C128	129	DU VC 1541	149	102 PROGRAMME	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		+ SILENT SERVICE		HIT PARADE	
DATAMAT	350	+ CAUDRON		ARKANOÏD	89/136
TEXTOMAT	350	+ GREEN BERET	175	ARMY MOVES	89/145
POWERPLAN	650	KONAMIS GREATEST HITS		BARBARIAN	95/135
SWIFT	450	+ GREAT BERET		BOMB JACK 2	89/129
SWIFT K7	295	+ PING PONG		COBRA	89/129
WIZASTAR 128	1190	+ HYPERSPORTS		DEEPER DUNGEONS	95/145
VIRGULE SENSOR	750	+ YE AR KUNG FU	95/145	ENDURO RACER	95/145
SUPERBASE 128	595	+ GRAPHIQUE ACTION		FIST 2	95/129
GRAPHIQUE/MUSIQUE		+ SPY HUNTER		GAUNTLET	95/145
SUPERPAINT	350	+ ZAXXON		GUNSHIP	145/195
GAME MAKER	220	+ BUCK ROGERS		JAILBREAK	95/145
ART STUDIO D	149/184	+ TAPPER	99	LEGEND OF KAGE	89/125
ADVANCED MUSIC		ARCADE CLASSIC		METRO CROSS	95/145
SYSTEM	310	+ POLE POSITION		INFILTRATOR	95/145
MUSIC STUDIO	186	+ PAC MAN		MOVIE MONSTER	95/145
PROGRAMMATION		+ DIG DUC + MR DO	95	SPACE HARRIER	89/129
TRANSFERT				STRIKE FORCE	
BASIC 64	350	NOUVEAUTÉS		HARRIER	95/145
OSFORD PASCAL	N.C.	BASKETBALL	95/145	SUMMER GAMES II	89/139
MON. 64	N.C.	BLACK MAGIC	95/145	SUPER HUEY 2	95/145
DISC DISSECTOR	324	INDIAN SHIP		TERRA CRESTA	89/129
LOGO	595	WRESTLING	95/145	THE GREAT ESCAPE	89/129
BASIC 128	450	DECEPTOR	95/145	TOP GUN	89/129
EDUCATIFS		FIELDS OF FIRE	95/145	WINTER GAMES	89/129
MATHREMOIS	190	GAME OVER	95/145	WORLD GAMES	95/145
ORTHOVERBES	190	GUNSLINGER	95/145	XEVIOUS	95/145
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190	IKARI WARRIOR	89/129	AMERICA CUP	95/145
ORTH (N°1 à N°2)	190	INDIANA JONES	95/145	BATAILLE	
GRAND (N°1 à N°6)	190	KILLED	95/145	D'ANGLETERRE	119
ARITH (N°1 à N°2)	190	ALGÈBRE (N°1 à N°2)	190	BREAKTHRU	95/145
MATS SUP	190	DEAD	95/145	CRYSTAL CASTLE	95/145
MIMI	295	KNUCKLE BUSTER	95/145	DESTROYERS	NO/145
		MASTER OF		DESERT FOX	89/139
		UNIVERSIS	95/145	DOUBLE TAKE	89/129
		NEMESIS	89/145	ELECTROGLIDE	89/129
		NINJA	95/145	GALVAN	89/129
		QUARTET	95/145	GHOST N GOBBELN	95/145
		RENEGADE	95/145	GREEN BERET	89/129
		BLADE RUNNER	95/145	HIGHLANDER	89/129
		ROAD RUNNER	95/145	KONAMIS GOLF	89/129
		SARACEN	95/145	JEUX	SANS
		SLAP FUGHT	95/145	FRONTIERS	89/129
		STIFFUP AND CO	95/145	MIAMI VICE	89/129
		SUBBATTLE		NEXUS	95/145
		SIMULATOR	95/135	PARALLAX	89/129
		SUPER SOCCER	89/145	PISTOP 2	89/139
		SWOLD SAMOURAI	95/145	RAMBO	85/139
		TAI PAN	89/145	SANXION	95/145
		TAG TEAM		STREET HAWK	89/129
		WRESTLING	95/145	TENTH FRAME	95/145
		TANK	95/145	THAI BOXING	89/129
		TEMPLE OF TERROR	95/145	UCHI MATA JUDO	89/129
		WIZBALL	95/145	V.I.	
		WONDERBOY	95/135	YE AR KUNG FU II	89/129
				ZORRO	89/139

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

Vends MO5 (clavier méca.) + magnétophone + crayon optique + 2 manettes + jeux + livres + revues. PRIX: 2 000 F. **Jean DESCOS**, 12, allée de Picardie, 78130 Les Mureaux. Tél.: 34.74.72.80.

Vends MO5 + lep + crayon optique. Le tout: 1 000 F. **Nicolas**. Tél.: 21.54.27.73.

Vends TO 7/70 (très bon état) + magnéto K7 + manettes + interface jeux + clavier méca. + clavier gomme + 40 jeux + livres + programmes (bon état). Le tout: 3 000 F. **Jean-Marc MONGIN**, 4, square Sully-Prudhomme, 60270 Gouvieux. Tél.: 44.57.35.88.

Vends MO5 + ext. music et jeu + 2 joysticks + lect. K7 + ext. ODD + Jane et 10 disques + crayon optique + imprimante therm. + livres + 25 jeux + ext. diverse. PRIX: 3 500 F. **Eric BERAUD**, chalet chemin des Oches, 05220 Monestier-les-bains. Tél.: 82.24.45.13.

Affaire! Vends MO 5 peu servi + 2 joysticks + ext. music et jeux + crayon optique + 55 jeux + K7 vierges. Valeur: 7 150 F, vendu: 5 000 F. **Arnaud LEFEVRE**, 788, rue de Clemont, 60600 Breuil-la-Sec. Tél.: 44.50.46.28.

Vends MO5 + lecteur K7 + 2 manettes + crayon optique + ext. jeux/musique + nbx logiciels (Arkanoid, TNT...). Le tout: 1 799 F. **Olivier MERCIER**, 5, rue des Archéologues, 58267 Provins. Tél.: 27.81.96.97.

Vends pour TO8, TO9, TO9 + logiciel de jeu Entropie d'Infogrames sur disquette 3,5 p. PRIX: 150 F avec notice. **Fabrice MERILLON**, 10, rue de Belle-Vallée, Saint-Firmin-des-Près, 41100 Vendôme. Tél.: 54.23.46.86.

Vends Microton N 2 A 10 + TEO N 10 A 13: 150 F, 1 manette (neuve): 150 F, 1 crayon optique: 75 F. **Fabrice MERILLON**, 10, rue de Belle-Vallée, Saint-Firmin-des-Près, 41100 Vendôme. Tél.: 54.23.46.86.

Vends TO 7/70 avec clavier méca. + Basic 1.0 + magnéto + ext. music et jeux + 1 manette + 10 jeux, très bon état. Le tout: 1 000 F. **Régis AEBY**, 28, lotissement « les Sorbiers » Jallans, 28200 Châteaudun. Tél.: 37.45.27.45.

Vends TO 8: 2 000 F + drive 31/2: 1 500 F + lecteur de K7: 200 F + souris: 200 F + 1 joystick: 80 F + magazines: 100 F + 14 logiciels: 100 F pièce. Le tout: 4 500 F. **Sébastien SCHOEMER**, 1, rue Ancillon, 57070 Metz. Tél.: 87.36.12.45.

Vends MO5 + lecteur K7 + extension manettes et jeux

+ clavier méca. + crayon optique + 32 logiciels + livres. PRIX: 1 900 F. **Grégoire POUSSAIN**, 29, rue Garibaldi, 69800 Saint-Priest. Tél.: 78.20.63.54.

Vends originaux sur disq. 3,5 p. pour Thomson TO8, TO9: OK Cow boy, Super Androïdes, Bactron (aussi pour MO 6). PRIX: 100 F chaque. **Jean-Pierre ZANIER**, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél.: 48.21.33.82.

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + ODD + extension music et jeux + Basic + jeux (Volsolo, Karaté, Aigle d'Or...). + Livres. PRIX: 2 500 F. **Laurent CARON**, le Rocher, rue de la Villette, 49170 Saint-Georges-sur-Loire. Tél.: 41.39.15.45.

Vends MO5, tbé + lep + ext. music et jeux + 5 K7 et nombreux livres + guide. Le tout: 1 000 F. **Grégoire DELATRE**, école des garçons, Wavrans-sur-Ya, 62380 Lumbres. Tél.: 21.39.63.59.

Vends TO 7/70 + Basic 1.06128 + lep + ODD + ext. 64 K + ext. imp. + câble + megabus + inscrist. ext. manette + 2 quitshot II + ext. minitel. PRIX: 3 500 F. Possibilité de détail. **Philippe MOREL**, 45, rue Claude-Debussy, 93290 Tremblay-Les-Gonnesses. Tél.: 48.60.35.05.

Vends MO5 (clavier méca.) + lep + crayon optique + 80 logiciels + 3 manettes + 15 revues + housse + cadeau. Le tout: 2 000 F. **Serge LENGAGNE**, avenue de Grand-champs, 95260 Nours. Tél.: 30.34.24.46.

Vends MO5 avec lecteur K7 + 2 manettes + extension + crayon optique + nombreux jeux avec documents. Le tout: 2 500 F. **Jean BENZIN**, 21 ter, rue Paulin-Régner, 47000 Agen. Tél.: 53.66.66.93.

Vends TO 7/70 tbé + clavier méca. + jeux + extension music + adaptateur manettes + manette + lecteurs K7. PRIX: 2 500 F. **Gilles BERRIN**, Villa Vert Pré, 55, traverse Cade, 13014 Marseille. Tél.: 91.58.28.29.

Urgent! Vends K7 pour Thomson MO5, TO7, etc. A partir de 120 F. Frais de port compris. **Pascal BOUCHEZ**, 1, rue de Lorraine, 60000 Beauvais. Tél.: 44.84.01.60 (à partir de 18 h).

Vends ou échange jeux TO 8 sur disk 3,5 p. Vends lep neuf, peu utilisé: 350 F avec K7 diverses. Vends nombreux Theophile et Microton. **Alexis TURPIN**, 18, rue de la Cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél.: 64.28.23.19.

Vends TO9 + moniteur N/B + ext. jeux + manettes +

lep + logiciels + disquettes vierges + lang logo + manuels. Le tout parfait état. PRIX: 7 000 F. **Jacques ANGEL**, 3, allée des Lilas, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél.: 16 (11) 43.03.15.62.

DIVERS

Vends Oric Atmos + lecteur Sedoric + 10 disquettes de jeux et d'utilitaires + jeux sur K7. Le tout: 2 500 F. **Franck HERVOCHON**, 5, square de Narvik, 35200 Rennes. Tél.: 99.32.04.25.

Vends pour Oric/Atmos: Aigle d'or, 145 F; le Protector, 65 F; Talisman, 150 F; le Géant Glacé, 65 F; etc. Vends Oric/Atmos: 700 F. **Pascal IRACA**, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.

Vends Oric/Atmos 48 K Péritel 1985 + 50 jeux + cordons + revues: 700 F. Vends MSX Philips VG 8020, neuf 1987 + 4 jeux + revues + magnéto: 700 F. **Hubert GRÉGOIRE**, 58, imp. L. Blériot, av. Kennedy, 84300 Cavillon. Tél.: 90.78.18.94.

Vends nouveautés, sur K7 et disquettes, à bas prix. **Sylvain ONFROY**, 5, rue de Granville, 14500 Vire. Tél.: 31.68.15.29.

Vends disquette 3"5 sous plastique, garantis par fabricant (3 M) 100 % sans erreur, prix commerce: 295 F, vendus par 10: 100 F seulement! **Renaud JAFFRE**, 6, allée G. Bonnier, résidence la Forêt, appt 45032, 91230 Montgeron. Tél.: 69.03.48.69 (après 18 h).

Vends drive SF 354. Recherche échange, propose PGM 520, 1040. Cherche news only. **Christophe LEPOIVRE**, Luché-Pringé, 72800 Le Lude. Tél.: 43.45.45.15.

Suite cadeau vends K7 de jeux Mattel Intellivision neuves et emballées (Soccer, Backgammon, Utopia Math Fun, Reversi, etc.), bas prix. **Stéphane SIX**, villa Palladio A, 27, av. de Champagne, 06100 Nice. Tél.: 93.81.29.35.

Exceptionnel débutant vends Sega-Yeno 64 Ko, disquette 256 Ko, 3,5 pouces, bibliographie, jeux, disquettes, joysticks, cart. K7, prix: 2 000 F. **Gérard BIEDNY**, 1, allée Joachim-du-Bellay, 93270 Sevran. Tél.: 43.83.27.52.

Vends console vidéo Vectrex + 2 manettes + 10 cartouches sur région Bordeaux. **Eric JEGOU**, le Clos des Chartrons, appt 131, 13, rue de Leybardie, 33300 Bordeaux. Tél.: 56.43.12.18 (après 20 h).

Vends micro ordinateur CBS Adam, console unité centrale imprimante, lecteur K7 + doc. + K7: 2 000 F. **Jean-Pierre AUDOUSET**, route de Favardines, 18360 Saulzais-le-Potier. Tél.: 48.63.12.94 (après 19 h).

Vends Bull Mical 90-20 600 K, clavier moniteur lecteur + programmes prologue fichier multipan. PRIX: 4 000 F avec facilités paiement. **Pierre CHAUX**, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.14.32.67.

Vends cartouche (Ping-Pong, Nemesis, Yie Ar Kung Fu 2, Hyper Rally, Green Beret): 130 F pièce; Space Trouble: 50 F en K7 Macadam Bumper 100. **Frédéric BERNARD**, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norrois-les-P.-à-M. Tél.: 83.81.30.47.

Vends collection de Tilt du numéro 1 au 46, en excellent état: 160 F. **Sylvain RECLUS**, 15, allée Jean-Grenillon, 51100 Reims. Tél.: 26.04.16.44.

Vends Hector HRX + jeux + prise Péritel + livres: 1 200 F. **Philippe NE**, 26, rue Royale, Boissy-St-Léger. Tél.: 45.69.26.84.

Vends originaux du Pulsar 2: 50 F, Mission Delta: 70 F, Flipper 70 F, Top Chrono: 70 F, sur MO 5 et assembleur + livre sur ZX 81: 100 F. **Bruno BONHOMME**, 4, cours du Dauphiné, 42400 St-Chamond. Tél.: 77.22.33.54.

Vends ZX Spectrum + inter. n/b + inter. joysticks + joystick + 15 jeux + 2 utilitaires + livres: le tout 2 000 F à débattre. **Vincent RICARDEAU**, la Jousserie, 72730 La Bazoge. Tél.: 43.25.40.18 (week-end).

Vends Spectrum 128 K + 2 + joystick + reconnaissance vocale + très nombreux logiciels + revues + livres: 2 990 F. **Djamel TADJER**, le Mercure, 96, square de Cos-la-Paillade, 34080 Montpellier. Tél.: 67.75.48.15.

Vends pour Spectrum: interface pour manette (programmable) + une manette quishot: 200 F; extension pour 48 Ko: 100 F; péritel: 200 F. **Christophe RENAUD**, 35, la Laurina, Arsac, 33460 Margaux. Tél.: 56.58.82.74.

Vends ZX Spectrum 48 K + péritel + interface NB + imprimante Alphacom 32 + interface Joystick + Joystick + jeux programmes + livres. PRIX: 2 500 F à discuter. **Jean-Jacques COSTE**, rue Paul de Vanssay, Montanges, 01200 Ballogarde. Tél.: 60.56.33.97.

Vends ou échange des super softs pour votre ZX Spectrum 48 K. En direct d'Angleterre. **Jacques BOUCHET**, Les Oubreyts, 07600 Vauls-les-Bains. Tél.: 75.37.44.23.

Vends pour Spectrum: synthé-vocal: 250 F et crayon optique: 500 F ainsi que interface PHS 60 pour TV sans péritel: 500 F en t.b.é.. **Pascal BRAUD**, La Barre, 44750 Quilly. Tél.: 40.88.22.11.

Vends ZX Spectrum plus 48 K (janv. 86) + 1 interface + 1 joystick + 50 jeux + 2 livres + 1 magnéto + 1 TV N/B. Le tout t.b.é. PRIX à débattre: 3 000 F. **Nicolas FANUCCI**, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél.: 47.04.80.66.

Vends ou échange logiciels pour Spectrum 48 K ou 128 K. (Arkanoid, Aliens, Enduro Racer, Starglider...). Envoyez vos listes. **Alain SLAMA**, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél.: 27.61.93.56.

Vends Spectrum + interface Kempson, péritel + transfor-

mateur état neuf. Très bonne affaire. 900 F. **Vincent JALOWYJ**, 75, rue de Sens, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél.: 64.23.36.59.

Vends Spectrum 48 K + péritel + adapt. N. et B. + ampli son + jeux + livres programmes. 1 000 F. **Eric MOISSET**, 136, rue Baudini, 93140 Bondy. Tél.: 48.48.84.47 (après 18 h).

Vends Spectrum 128 K + 2 avec manette + péritel + jeux Enduro Racer, Express Rider, Green Beret. PRIX: 1 400 F. **Fabrice DOS SANTOS**, bâtiment Albrecht A052, 77100 Meaux-Beauval. Tél.: 64.34.57.20.

Vends Spectrum + 2 128 Ko + Joystick + jeux originaux. Le tout 1 500 F. Valeur réelle 3 500 F. **Frédéric BRIZZI**, 3, rue d'Aquitaine, 95460 Ezanville. Tél.: 39.91.62.15.

ECHANGES

Help!!! Qui pourrait m'aider à compléter ma logithèque CPC 6128 (de préférence nouveautés). Ech. Gauntlet, News, Ghost n Goblins, Hacker II... **Benjamin BEECHKMANS-DECOSTER**, 85, avenue Mollière, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél.: 02.347.47.94.

Amstrad échange jeux sur disk 3 pouces: Scalextric-Barbarians. Joindre timbres pour envoi de liste. Vends aussi K7. **François ALLETRUX**, 39, avenue Pierre-Curie, 78210 St-Cyr l'Ecole. Tél.: 30.45.10.11.

Possesseur CPC 6128, échange jeux + utilitaires. **Bertrand MEGNOT**, 94, rue Curial, Paris. Tél.: 42.03.01.27.

Amstrad 6128, échange nbx logiciels contre logiciels ou contre cartouche pour console de jeux Atari VCS 2600. **Olivier DALECHAMPS**, 13, rue Benoit-allon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 47.06.54.69.

464, échange logiciels originaux: Barbarian, Les Passagers du Vent 1, Winter Games, Billy la Banlieue. **Alain ANSQUER**, Leavenze, 29149 Plouhinec. Tél.: 98.70.76.59.

Echange nombreux jeux dont nouveautés contre lecteur DD1 pour Amstrad (frais de port payés). **Alain BILLON**, le Clos de la Croix-Rouge, 72170 Assé-le-Riboul. Tél.: 43.33.12.96.

Cherche contact pour échange de nombreux jeux disk 3 pouces Amstrad. Echange jeux K7 sur CPC 464. Recherche renseignement sur One, Desert Fox. **Eric JARLAND**, Romefort Avensan, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél.: 56.58.85.06.

Echange nombreux jeux sur CPC 464. Envoyez votre liste de jeux. Réponse assurée. **LOCAL CLUB DES JEUNES**, 170, rue Henri-Ollivier, 59155 Faches-Thumesnil.

Echange jeux pour Amstrad sur disk 3 p. et 5 p. Réponse assurée. Possède News. **Gilles BOULARD**, 14, Rue de Cuverville, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél.: 35.65.23.29.

Echange jeux pour Amstrad CPC 6128, disquettes 3 p. **Xavier BERTRET**, 30, rue des Rouleaux, 44115 Basse-Goulaine.

Echange ou achète disk de jeux pour Amstrad région parisienne. **Nicolas VANDENBUCKE**, 4, hameau du Val-Vatret, 95670 Marly-la-Ville. Tél.: 34.72.65.88.

Echange jeux sur Amstrad 6128 (possède nbx jeux: Arkamoid, Crackout, nouveautés. Recherche Z, Flash, Leviathan, Infiltrator, Barbarian, etc. **Philippe LAVISSE**, 24 rue Marie-Curie, 80450 Camon. Tél.: 22.46.39.11.

Echange ou vends programmes pour 520 ST (Messacre, Manoir, Marche à l'ombre, Superbase, Tonic Tile, Road Runner, etc.). Envoyez vos listes. **Laurent BOUMEDANE**, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières. Tél.: 47.98.86.39.

Cherche contacts ST pour échanger trucs astucieux logiciels. Région des Sables d'Olonne en Vendée (Pawm, Gauntlet, Arkanoid, Starglider...). **Eric DELOUE**, 1, allée d'Arundel, 85100 le Château-d'Olonne. Tél.: 51.32.16.97.

Atari 520 STF, cherche contacts rapides et efficaces. Rech. docs util. Recherche schéma prise minitel + ST. Possède nouveauté 87. **A. SADAOU**, 123, rue Omer-Detourme, 80450 Petit-Camion. Tél.: 22.91.91.05.

Cherche nouveautés sur Atari ST. **Christophe LEPOIVRE**, Luché-Pringé, 72800 Le Lude. Tél.: 43.45.45.15.

Atari ST et Amiga 500/2000. Echange nbx softs + hardwares Synthé Vocal Atari. Envoyez enveloppe timbrée. **Gérard BELTRUTTI**, 2, rue Gaston-Charbonnier-les-Muguets, 06300 Nice. Tél.: 93.55.35.11.

Echange logiciels sur 520 ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche routines en tout genres en assembleur. **Frédéric JOLY**, 7, rue E. Zola, 88190 Golbey. Tél.: 29.34.49.85.

ENTREPRENEURS?

CHOISISSEZ UN METIER D'AVENIR!

VOUS ÊTES:

- Développeur de logiciels
- Intéressé par un métier d'avenir
- Apte à assurer des formations
 - Dynamique
- Passionné par l'informatique

NOUS VOUS OFFRONS:

- L'édition de vos logiciels
- Le support d'un réseau de distribution
- L'intégration à une équipe dynamique
- La possibilité d'assurer des formations en entreprise
- Une rémunération intéressante

Intéressé?

Adresser nous une demande avec CV + photo à :

TELESOFT Dpt.Développement

B.P. 112
75749 PARIS Cedex 15

RUN

à votre disposition
l'authentique
spécialiste

INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Tél. : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie Bobillot
ouvert de 10 h à 19 h
du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT-DE-NEUILLY

Informez-vous : assistez à nos démonstrations permanentes dans nos 2 magasins

ATARI 520/1040

MEGATARI

TOTALEMENT COMPATIBLE 520
ET 1040 ST
BLITTER CHIP
COPROCESSEUR GRAPHIQUE
TOS - ENVIRONNEMENT GEM
HORLOGE PERMANENTE
IMPRIMANTE LASER SLM 804
RESOLUTION 300 x 300 POINTS/POUCE
8 PAGES MINUTE



AMIGA 500

MULTITACHE • GRAPHISME • IMAGES •
VIDEO • SON • RAM 512K

AMIGA 2000

MULTITACHE • RAM 1 Mo
TOTALEMENT MODULAIRE •
VIDEO • GRAPHISME • IMAGES •
COMPATIBLE MS DOS (XT/AT)



Rejoignez le Club AMIGA/RUN

les machines les plus pointues
en démonstration permanente

- leurs périphériques et accessoires
- les meilleurs logiciels, et les plus récents
- la librairie

RUN = information/service avant/après VENTE

nouveau LA CONSOLE SEGA ET SES JEUX

CREDIT CETEREM IMMEDIAT
CREDIT ENTREPRISE-LEASING
CONSULTEZ-NOUS

AMSTRAD PC1512

l'intégrale PC OFFRE SPECIALE

CHACQUE PC 1512 EST LIVRÉ AVEC CET ENSEMBLE DE LOGICIELS D'UNE VALEUR DE 3 000 F :
• TRAITEMENT DE TEXTE "EVOLUTION SUNSET"
• TABLEAU GRAPHIQUE "RELACOMAT"
• BASE DE DONNÉES RELATIONNELLES "SUPERBASE"
ET EN PLUS UN PACK DE 4 JEUX (Leader Board Golf - World Games - Arkanoïd - Super Tennis)

et ce pour le prix du 1512 seul !

et toujours PCW et CPC

ETUDIANTS-COLLECTIVITES
CONSULTEZ-NOUS
LE MEILLEUR ACCUEIL VOUS EST RESERVE

BON à renvoyer à RUN dept V.P.C. : 62 rue Gérard 75013 PARIS

ENVOYEZ-MOI votre liste de logiciels : (ma machine)
votre documentation sur l'ordinateur :

Nom. Prénom
Adresse TILT 10

SUPER !! POUR TOUT ACHAT RUN OFFRE UN CADEAU SURPRISE **SUPER !!**

Atari ST, échange jeux utilitaires, docs, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbousse, Fouquières-le-Béthune, 62400 Béthune.**

Atari XL/XE, recherche correspondants (es) très sérieux et rapides. Pour échanges softs. Echange 1 ampli hi-fi contre 1027 ou 1029. Echange 30 prg contre 1020. Peut aussi échanger contre 1 tablette tactile + prg. Réponse courrier assurée. **Merci. Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Echange jeux et utilitaires (surtout jeux) pour 520 ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gailargues. Tél. : 66.35.21.09. Téléphoner après 17 h 30.**

ST Maniaque, recherche contacts durables pour échanges idées, astuces, plans hard, logiciels... Pas sérieux s'abstenir. **Christophe CONDUCE, La Rousselle Naussac, 12700 Capdenac-Gare.**

Atari 520 STF/XL/XE, cherchent contacts. Réponse assurée. Non sérieux s'abstenir. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermen Onville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

Echange ou vend nombreux jeux pour Atari XL/XE sur disk. Cherche fans d'aventure pour conseils, solutions (Mask of the Sun, Free...). **Frédéric BONDON, 4, rue du Bois-Gaillard, Verron, 72200 La Flèche.**

Echange programmes en tout genre sur Atari ST. Vends Privé Kumana, 3 pouces 1/2 (06/87). **Philippe MEROZ, résidence de l'Esse, plateau du Moulon, 91190 Gif/Yvette.**

Atari ST cherche News logiciels et contacts Avec passionnés de musique sur synthétiseurs dans l'Aube et la Seine-et-Marne. 2 week-end. **Christian MARBAIX, 1, route de Sézanne, 10370 Villeneuve-le-Grand. Tél. : 25.21.32.77.**

Atari 520 STF, échange logiciels (Goldrunner, Airball, Star-trek, etc.) de préférence Moselle et vend Dragon 32 + logiciels + manettes... **Hervé KAUPP, 9, rue Jules-Ferry, Lommerange, 57500 Fontoy. Tél. : 82.84.45.66.**

Echange logiciels sur ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche expérience en assembleur. **Frédéric JOLY, 7, rue E-Zola, 88190 Golbey. Tél. : 29.34.49.85.**

Echange jeux pour Atari 520 STF. Possède et cherche nouveautés. **Christian LAVAGNO, 13, avenue Pasteur, 13330 Pellissanne. Tél. : 90.55.24.52, après 19 h.**

ACHATS

Cherche cassette Mattel Electronics Intelligence. **Patrick KLEIN, 24, rue Gustave-Charpentier, 57340 Morange. Tél. : 87.86.16.12.**

Recherche possesseurs de console Sega Master pour échanges, ventes, etc. Si possible dans région parisienne. **Simone HERREMAN, 101, rue Bérenger, 92320 Châtillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Achète lecteur Opus Discovery 1, imprimante qualité courrier ainsi que logiciels : The Artist, Their Finest Hour, Paint Plus, 80 F l'unité. **Jean-Claude FAGUIN, 17, rue Jean-Philippe-Rameau, 76000 Rouen. Tél. : 35.60.10.74.**

Achète jeux vidéo pour café et flipper en bonne état, petit prix pour usage personnel. **Pascal BILLAY, 20, rue Pierre-et-Marie-Curie, 92140 Clamart. Tél. : 46.44.29.18.**

Achète joystick pour Apple 2 C, achète éventuellement quelques jeux à bas prix (en-dessous de 100 F). **Sébastien CHEMOL, 30, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : 45.04.75.40.**

Achète pour CPC 6128 jeux, utilitaires, éducatifs et revues informatiques (CPC, Amstrad Mag, etc.). Echange tous logiciels : envoyez vos listes. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damadés, apt 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Achète pour C 64 jeux et utilitaires uniquement sur disks. Envoyez liste et prix. Réponse assurée. **Alex CHEVRES-SON, 14, rue des Nénuphars, 68720 Hochsmart.**

Achète pour C64 Music Construction Set à n'importe quel prix ! **Jean-Christophe LIEVENS, 5, rue Jean-Jaurès, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.23.55.**

Recherche épaves de Commodore 64, VIC 20, 128 à prix très bas. Recherche aussi épaves de Spectrums. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verbon, 93030 Evette-Saibert. Tél. : 84.26.16.67.**

Cherche jeux en K7 pour C 64. Ecrivez-moi. **Eric LEVRON, 177, rue du Vallon-Roux-Mesnil-le-Haut, 76370 Neuville-le-Dieppe. Tél. : 35.82.71.86.**

C 64 : achète Power Cartridge t.b.é., max. 250 F ou échange contre nombreux meilleurs softs. Paris et 95 seulement. Faire offre. **Tél. : 39.47.03.29.**

Achète T07-70 Lep Cart. Basic et Logo. Ech. K7 origin. pour C 64. Région Lyon. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.07.79.**

Cherche programmes jeux sur IBM PC au format 3 1/2 et tout émulateur pour Amiga et Atari ST.

Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.

Achète sur PC 1612 Pistop (ou échange contre autres jeux). Achète aussi manette (pas trop cher). **Arnaud GROUSARD, 5, rue Philibert-Delorme, 75017 Paris. Tél. : 42.67.26.92.**

Atari 800 XL : achète tous périphériques (notices, voice master, drive, moniteur...). Echange logiciels sur disks. **Stéphane LISE, 1, rue Rabelais, 95470 Fosses.**

Urgent ! Atari STF achète Crafton Xunk moins de 50 F. Cherche aussi nombreux logiciels à bas prix en disk seulement. **Feng BANNAVONG, 1, allée la Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Cherche Dos 2.5 F pour Atari XL si possible avec notice. **François MÉRIGUET, place Mazurier, 87290 Châteauponsac. Tél. : 55.76.50.16.**

Cherche ST magazine n° 1 bon état, prix 25 F et rembourse les frais de port. **Patrick BOUGEROL, 21, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.95.02 (après 20 h).**

Cherche pour Atari XL cartouche assembleur-éditeur. **Boris CORFU, 17, rue de Champigny, 94430 Chennéville-sur-Marne. Tél. : 45.76.78.62.**

Achète ou échange, pr Atari XL/XE interface parallèle contre jeux et utilitaire en disk, dont (Paper-Clip, Chessmaster 2000, Disk Wizard II, etc.). **Nicolas TUIL, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.25.70.**

Achète, pour Atari 800 XL jeux : Dimension X (de Synapse en K7) sorti en 1984. **Pascal OUDOT, 18, rue Armand-Fabre, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.91.14.**

CLUBS

Domisoft, club d'échanges de prog. pour 800 XL en disk, et K7 cherche correspondants ou acheteurs, prix bas, pleins de jeux... **Dominique DOMISOFT CLUB, Béthune, 25, avenue des Lilas, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.89.91.78.**

Cherche Club donnant cours Basic par correspondance ou dans un local dans Paris et le 95. **Stéphane. Tél. : 39.83.61.83.**

Stop ! Nous vous offrons un nouveau Club aux super news (Defender of the Crown...) pour C 64/128. Contact Paris + région parisienne... Vite ! **Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

Il était une fois un C 64 qui cherchait un copain C 64 ou C 128 ou un Club pour échange ou rencontre. Réponse assurée et durable. **Jérôme PAVIE, 10, rue Saint-Exupéry, 91610 Ballancourt (dans l'Essonne). Tél. : 64.93.30.53.**

Club : Storage Master pour 800 XL. Achète tous matériel XL. Vends, échanges, achète jeux sur disk, pas cher ! **CLUB : Storage Master. Tél. : 77.35.24.95 (après 16 h 30).**

Recherche Club Amiga sur Tours ou la région. Echange aussi une quarantaine de softs. **Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-Lès-Tours. Tél. : 47.53.07.65.**

Cherche adhérents pour fonder Club Atari XL, XE. Ventes, achats, échanges, trucs, idées programmes, (réponse assurée). Offres sérieuses. Joindre 2 timbres pour réponse. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd A-Cieussa, 13007 Marseille.**

Souhaite créer Club Amstrad dans les environs de Mazamet (Tarn). Envoyer vite votre réponse. A bientôt. **Olivier COURTIN, 19, rue Jules-Michelet, 89200 Mazamet. Tél. : 63.61.78.50.**

Finis le racisme ! Enfin un Club national qui s'occupe de tous les Atari existants : XL/XE, ST/STF, MEGA-ST... Essayez nos services pour 50 F : XL/XE, 60 F : ST/STF (le n° 1 de notre revue) avec disk. **Club Cénacle, B.P. 48, 95110 Sannois. Tél. : (1) 39.80.81.92 ou en direct de 18 h à 19 h.**

A tous les membres d'Amis Club de Monnheim, transféré du Club à Erstein à partir du 1^{er} septembre 1987. Ne concerne que les membres. **Philippe KELLER « CLUB AMSTRAD », 15, rue de la Bourgogne, 67150 Erstein.**

Lance appel pour adhérer ou créer Club PC en Belgique. Recherche amateur IBM Compatibles vu échange programmes, matériels, jeux. **Ghislain MULLER, Gemslaan, 26 B-1900 Overisse (Belgique). Tél. : (02) 687.58.47.**

Commodore 64 : notre journal gratuit « Délicieux Magazine » lui est entièrement consacré ! Pour vous abonner, envoyez 4 timbres à 2,20 F à : « Délicieux Magazine ». Recherche des personnes pouvant faire des photocopies, sur la région parisienne. **Ruben SUBTIL, 80, avenue Lefebvre, 78300 Poissy.**

Devant l'abondance des P.A. et l'impossibilité de changer la pagination de TILT, nous sommes obligés de reporter nombre d'entre elles au prochain numéro.
Merci de nous en excuser.

DES ENSEMBLES COMPLETS A DES PRIX INCROYABLES...



VG 5000

• VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • VU 002 Alimentation + • MONITEUR PHILIPS écran vert 32 cm + • Magnétophone spécial informatique + • 3 LOGICIELS + • Manuel complet en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **950F**



MSX

• MC 810. Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammes. Prise Périel. Microprocesseur Z 80 A + MONITEUR PHILIPS. Ecran vert 32 cm + VU010 Imprimante matricielle 254 c. 4 Col 35c/s + VU022 Alimentation + VU040 Interface Imprimante + Manuel en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **1350F**

• MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE •

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

JE DESIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :

NOM ADRESSE

..... CODE POSTAL

CHERTILT

GONFLETTE

Possesseur d'un Atari 1040 STF avec moniteur SM 125, je voudrais savoir si je peux le gonfler en Méga ST 4. Si cela est possible, pourriez-vous m'indiquer où trouver le matériel nécessaire ? Enfin, quel est le meilleur moniteur couleur pour ST, si possible avec une très bonne résolution (de l'ordre de 1024 par 1024) ?

Emile Foullon
97400 St-Denis
Ile de la Réunion

Transformer un 1040 ST pose plusieurs problèmes. Le premier est celui de la capacité mémoire (4 Mo sur les Méga ST contre 1 Mo sur les 1040 ST). Certains kits vendus en magasins permettent cependant d'augmenter facilement la quantité de mémoire vive à l'intérieur d'un 520 ou 1040 ST. Second problème : le blitter. Cet accélérateur graphique est monté d'origine sur les Méga ST. D'après Atari, les possesseurs des anciennes machines pourront l'acquérir. Mais, ni prix ni disponibilité n'ont été annoncés. Autre problème : le port interne et l'horloge calendrier. Et là, nous ne sommes pas encore en mesure de vous apporter une solution. Enfin, les possesseurs de 520 ST noteront que leur machine présente un autre obstacle : les drives des Méga ST sont des 720 Ko formatés contre 360 Ko pour les 520.

ÉMULATION

Je possède un Atari 520 STF et désire acheter un modem et un logiciel me permettant d'émuler le minitel. Mais, dans la jungle des modems je ne sais lequel choisir. Il paraît que le minitel communique en 1200/75 bauds. Dois-je prendre un modem communiquant à cette vitesse ? Est-il obligatoire d'utiliser un mini-

tel avec Emulcom ou peut-on aussi s'en servir avec un modem ? Je suis tenté par un des modems de Digitelec, mais ils nécessitent tous, paraît-il, une carte-interface pour chaque ordinateur. Est-ce vrai ?

Didier Méance
91430 Igny

En effet, le minitel communique en 1200/75 bauds. C'est-à-dire qu'il reçoit les données à 1200 bauds (120 caractères par seconde) et qu'il émet à 75 bauds (7,5 caractères par seconde). Pour qu'un modem puisse avoir accès au réseau minitel, vous devez vous procurer un modèle respectant cette norme (avis V 23 du CCIT). Autre élément important : la liaison entre modem et ordinateur. Généralement, elle est effectuée par l'intermédiaire d'une sortie série type RS 232 ou RS 232 C. Mais cette interface n'existe pas en version de base sur des machines comme les Spectrum ou Amstrad. C'est pourquoi des fabricants comme Digitelec ont proposé des modèles modulaires qui acceptaient des cartes spécifiques à une machine. Ce type de modem est cependant de plus en plus rare : la liaison série ou le câble minitel sont de meilleures solutions. Evidemment, le modem ne suffit pas : il nécessite une partie logicielle décodant les caractères vidéotext transmis afin d'afficher correctement l'image sur l'écran de l'ordinateur. Sur Atari plusieurs programmes existent dont Emulcom. Mais contrairement à d'autres, ce dernier ne fonctionne pas avec un modem.

ADAPTER

Sachant manier le fer à souder, je voudrais adapter un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 sur mon Amstrad CPC 464. Pourrais-tu m'indiquer les caractéristiques minimales qu'un drive doit posséder pour être compatible et où je pourrais trouver un contrôleur de lecteur de disquettes pour CPC (car ce lecteur sera utilisé en drive A).

Eric Schmitt

A notre avis la solution que vous pensez mettre en œuvre n'est pas viable. En effet, la connexion d'un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 en A pose un problème pratique : insurmontable pour un particulier. Ceci pour une raison simple : la carte contrôleur. Nous pensons qu'il est préférable d'acheter un drive 3 pouces Amstrad et de connecter le 5 pouces 1/4 en B. Dans ce cas le lecteur

de disquettes doit respecter les normes Shuggart. Attention cependant aux brochages des connecteurs qui diffèrent chez Hitachi, ceci bien que les signaux soient identiques. Si vous persistez, il reste une solution : acheter un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 Loistech, Tran ou Vortex. Pour plus d'informations à leur sujet, vous pouvez vous reporter au numéro hors-série de Tilt entièrement dédié aux Amstrad.

ORIC EN PANNE

Voici mon problème, j'ai un Oric en panne et j'aimerais savoir à qui je puis me confier pour effectuer les réparations. Etant donné que ma machine n'est plus sous garantie, la FNAC refuse catégoriquement de la réparer. J'ai entendu dire qu'Eurêka avait repris le titre de vendeur officiel d'Oric. Pourrait-il réparer mon ordinateur ?

D'autre part, qu'est devenu « Hebdogiciel » que vous avez cité dans le numéro 34 en page 15. Il paraît qu'il ne sort plus un seul numéro...

Sylvie

Eurêka est non seulement vendeur Oric mais aussi fabricant ! En effet, la marque Oric appartient à Eurêka. Cette société est donc en mesure de réparer les Oric 1, Atmos et Téléstrat. La publication « Hebdogiciel » a cessé de paraître depuis plusieurs mois...

SILENT SERVICE ET MO 5

J'ai un MO 5 Thomson et Silent Service pour MO 6, TO 8, TO 9 et TO 9+ et je n'arrive pas à charger le jeu. Je tape le code donné puis s'affiche : « Found SILENT BAS ». Au bout de quelques secondes, l'écriture devient verte sur fond noir et un message apparaît (Error 2 in 10). Or sur Théophile j'avais lu que ce programme était pour toute la gamme Thomson. De plus, sur le manuel d'utilisation il est précisé qu'il peut fonctionner avec un TO 7/70. Enfin, les deux faces de la cassette portent les mentions : TO d'une part et MO de l'autre. Je voudrais donc savoir si Silent Service fonctionne sur MO 5. Merci d'avance.

Lionel Barbieri
13007 Marseille

Le jeu Silent Service est entièrement compatible avec les MO 5. Pour le charger, il faut lire la face « MO ». Si le message d'erreur apparaît toujours, vérifiez le bon aimantage des têtes de votre LEP (Lecteur Enregistreur de Program-

mes). Si la défaillance persiste demandez un échange à votre revendeur.

PÉPÉ LOUIS ET AMIGA

C'est avec un grand plaisir que j'ai lu « Le retour de Pépé Louis » dans votre numéro 43 de juin 1987. Néanmoins, je trouve que Pépé a commis une grave faute vis-à-vis de l'Amiga. Il critique son DOS qui, dit-il, se « plante » très souvent. Ces « plantages » sont dus à la mauvaise qualité de certaines disquettes qui ne supportent pas la densité de 880 Ko par face. Nous utilisons l'Amiga depuis deux ans et jamais nous n'avons rencontré de problèmes de fichiers perdus. De plus, je pense que l'Amiga est le micro le plus performant du moment et je suis certain que l'A 500 va provoquer le même bouleversement que le C 64 en son temps.

Grolet Yves
Ordilique

5690 Sambreville, Belgique

Alors l'Amiga, fiable ou pas ? Nos collaborateurs et nous manions l'Amiga 1000 depuis plus d'un an. Il ressort que des problèmes apparaissent avec certains programmes comme Defender of The Crown ou Sinbad. Pas d'effacement de fichiers certes, mais des plantages au chargement. En revanche, pertes de fichiers pour certains de nos collaborateurs. Ceci avec des disquettes de qualité.

Est-ce dû au DOS, aux disquettes, aux drives ? Mystère, mais le problème existe ! Bien entendu, nous n'incriminons que l'A 1000 car nous n'avons pas pratiqué les A 500 et A 2000 suffisamment longtemps pour savoir.

PROBLÈME DE MANETTE

Possesseur d'un CPC 464, je rencontre divers problèmes avec un Quick Shot II+. Certains logiciels comme Green Beret, Light Force ou 1942 ne fonctionnent pas avec cette manette. Parfois, j'ai la possibilité de tirer mais pas de bouger, ou vice-versa ! Est-il possible de résoudre ces problèmes ?

Frédéric Perez
42000 Saint-Etienne

Ces problèmes sont le fait du brochage de la prise joystick du CPC. Bien que basée sur un connecteur type Atari, elle ne respecte pas complètement les connexions Atari. La seule solution réside dans le démontage du joystick et l'élimination des broches incompatibles avec le connecteur Amstrad.

PIECES DETACHEES

pour tout matériel
SINCLAIR, SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au +44 291 257 80
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre
ordinateur

FAVORITISME

Serait-ce du favoritisme ? En effet, j'ai noté en feuilletant un *Tilt* que tes articles concernant l'Amstrad CPC étaient bien trop chaleureux étant données les capacités de cette machine, par rapport à celles d'un CBM. Comparons :

— Résolution graphique : 160 par 200 pour le CPC contre 320 par 200 pour le C 64.

— Capacités sonores : 3 voies sur 7 octaves pour le CPC contre 3 voies sur 9 octaves pour le C 64.

— Ludothèque : 6 000 jeux sur CPC contre 15 000 sur C 64.

Alors, que dire ???

P.S. : Où puis-je trouver *Prohibition* sur C 64 ?

Vincent Mourre
et Stéphane Dahan
75116 Paris

REMARQUE

J'ai une sérieuse remarque à te faire : tu dis n'importe quoi lorsque dans le numéro 42 (mai) tu affirmes à Goupil que la logithèque Commodore est de bien meilleur niveau que son homologue Amstrad. Je me suis livré à des calculs avec les notes de ce numéro et je n'ai pas triché, vous pouvez vérifier ! J'ai fait la moyenne, catégorie par catégorie : Amstrad a une moyenne de 12,7 contre 12,3 pour Commodore. C'est assez serré ! De plus, dans les trois numéros précédents, Amstrad avait une moyenne générale supérieure. Commodore excelle pour les bruitages : 14/20 contre 10 pour les CPC. En revanche, l'Amstrad gagne en graphisme et animation. *Arkanoïd*, par exemple, est bien meilleur sur Amstrad dans le n° 42. Dans ce même numéro, douze jeux sur Commodore sont testés contre vingt pour CPC : tu te contredis... Il y a plus de jeux sur Amstrad qui sortent actuellement en France que sur Commodore. La qualité de ceux pour Amstrad étant légèrement supérieure.

Autre sujet : le piratage. Je donne sans compter aux vingt-trois Amstradistes que je connais les cinquante jeux que je possède. De plus, six personnes ont acheté des Amstrad grâce à moi. Malgré cela, ces personnes continuent à acheter des jeux. Et il y en a certains que j'ai depuis trois mois avant que tu les testes.

Frédéric

Etonnant non ? Deux lecteurs, deux avis divergents : pour l'un, nous favorisons l'Amstrad vis-à-vis du C 64, pour le second c'est

l'inverse ! Contrairement à ce que certains d'entre vous pourraient penser, nous ne favorisons ni l'un, ni l'autre, pas plus que d'autres machines d'ailleurs. Il est vrai que les différences de notation peuvent porter à confusion. Les notes et appréciations sont fonction des qualités respectives de chaque ordinateur. Se livrer à des calculs purement statistiques est donc inutile : du fait de la non intégration de certains facteurs, les résultats seront forcément erronés. Signalons que *Prohibition* n'existe que sur Amstrad et Atari ST pour le moment. Enfin, concernant le piratage, vous connaissez notre position.

LA GAMME ATARI ST

Je voudrais avoir quelques précisions sur les Atari ST. Le 1040 est-il plus rapide que le 520 ?

Existe-t-il des programmes spécifiques au 1040 ? Pensez-vous que les ST ont encore de l'avenir ? A votre avis, y a-t-il une valeur sûre en micro ?

Ngo Tong-yih,
75005 Paris

Les 520 et 1040 ST sont deux machines très proches. Les seules différences résident dans la mémoire plus importante du 1040 (1 Mo contre 512 Ko pour le 520) et dans son lecteur de disquettes de plus grande capacité (720 Ko formaté contre 360 pour le 520). Les autres caractéristiques sont identiques pour les deux machines : processeur 68 000 cadencé à 8 MHz, résolution graphique maximale de 640 par 400 en monochrome, etc.

Les performances des 520 et 1040 ST sont donc identiques. C'est pourquoi il n'existe pas, à proprement parler, de programmes dédiés au 1040. Un 520 gonflé pourra, en effet, exécuter des logiciels sur disquettes 720 Ko ou requérant 1 Mo de Ram. En ce qui concerne l'avenir, les ST semblent convaincants. Modernes et séduisants, les Atari 16/32 ont encore de beaux jours devant eux. Cela malgré la venue de l'Amiga 500. En effet, le marché mondial peut tout à fait absorber ces deux machines concurrentes.

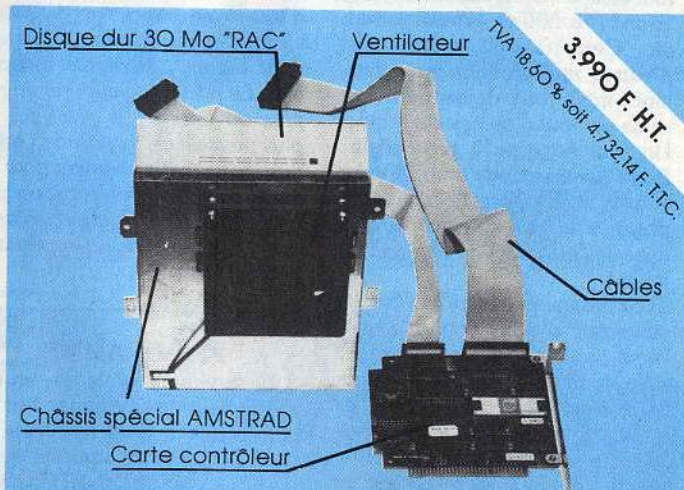
PLAISIR HONNETE

Abonné depuis deux ans, je t'écris afin de donner mon opinion sur les jeux en micro-informatique. Après avoir pris connaissance du hit-parade des lecteurs, des *Tilt* d'or et des Top *Tilt*, j'ai décidé de comparer les meilleurs logiciels ▶

EN EXCLUSIVITE

à "La Règle à Calcul"

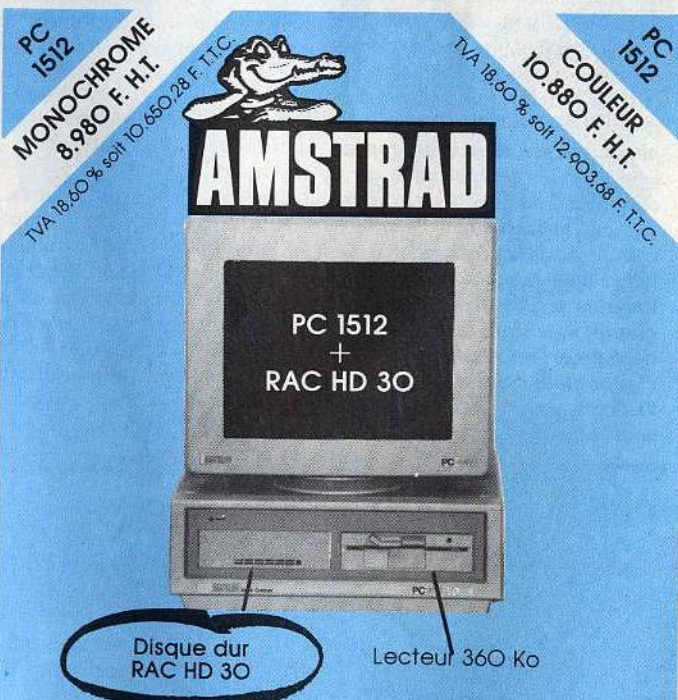
KIT DISQUE DUR 30 Mo SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512



MONTAGE GRATUIT EN 15 mn GARANTIE 1 AN

Caractéristiques techniques du Kit RAC HD 30 PC 1512

Faible consommation, système 4 plateaux, 4 têtes, vitesse d'accès moyenne de 60 ms.



PC 1512 HD 30 : unité centrale, moniteur, lecteur 360 Ko + disque dur 30 Mo, souris, MS DOS 3.2, DOS plus, GEM DESKTOP et GEM PAINT, BASIC 2.



BON DE COMMANDE

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél. (1)
43 25 68 88 Téléc. RAC 201 324 F

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Participation aux frais d'expédition :
- pour le Kit disque dur RAC HD 30 : 35 F - pour le PC 1512 : 100 F

CHER TILT

cités. J'ai, de plus, pris en compte la durée de vie des logiciels. J'ai tout essayé : Green Beret, Skyfox, Grand Prix 500 cc, Winter-games, etc. Certains sont intéressants, d'autres approfondis ou défou-lants mais tous deviennent lassants au bout d'un certain temps. Un seul échappe à cette règle : Silent Service. Cette simulation est complète, propose de bons graphismes et se révèle captivante lorsque l'on attend la venue d'un navire.

Et ce programme attire la réflexion suivante : si vous voulez pleinement profiter d'un jeu, ne prenez pas une copie turbo donnée par un copain. Connaître toutes les subtilités d'un logiciel est impossible sans la documentation. Acheter une copie à un pirate est un scandale, en échanger c'est s'engager à ne pas découvrir le jeu dans sa totalité. En conclusion : achetez des originaux.

Anonyme
Contrairement à ce que certains penseront, il ne s'agit pas d'une lettre truquée. La logique de son auteur est implacable : sa démarche est proche d'une réalité tangible et observable. De plus en plus d'utilisateurs de micros se lassent du phénomène copie car la complexité de certains jeux implique la possession d'éléments comme les documentations, des indices divers ou des gadgets pas toujours faciles à reproduire. Et quand, ils le sont, le jeu peut tout de même s'en ressentir.

Des produits comme Meurtres sur l'Atlantique de Cobra Soft jouissent d'un packaging poussé qui

contient de fausses coupures de presse, des indices et témoignages divers. Et il ne s'agit par forcément d'une manœuvre des éditeurs visant à limiter le piratage en rendant certains éléments incopiables. Le packaging apporte un réel plus au joueur : le réalisme est plus poussé, on se prend et on se passionne plus facilement pour un jeu. Bref, le programme n'est plus le seul élément du jeu. Ambiance et réalisme sont d'une importance équivalente.

PROGRAMME

Il y a quelques semaines, un ami et moi-même avons fait la connaissance d'un nouveau jeu de société à la fois amusant et culturel. Il s'agit de Trivial Pursuit. Programmé sur ordinateur, ce jeu demanderait de nombreuses heures de travail puisqu'il comprend plus de mille questions. Je me lancerais volontiers dans sa programmation et je voudrais connaître la démarche à entreprendre pour arriver à sa commercialisation.

**Nicolas Rode,
09000 Foix**

Adapter Trivial Pursuit sur micro-ordinateur ? Bonne idée que Domark a eue !

Ce jeu existe, entre autres, sur CPC, PC et compatibles ainsi que Commodore 64 et est distribué en France par UBI Soft. Pour ce qui est de se faire éditer, vous devez contacter directement les éditeurs, de préférence par courrier, en joignant une disquette ou une cassette avec votre programme. Notez qu'il peut s'agir d'une sim-

ple démonstration. Enfin, faites jouer la concurrence : proposez votre programme à plusieurs éditeurs !

L'EMBARRAS DU CHOIX

Actuellement possesseur d'un Atari 520 ST, je songe à le vendre pour en acheter un plus performant et aux possibilités graphiques plus étendues. Afin de choisir et de décider au mieux, j'aimerais connaître votre avis sur les points suivants.

Pensez-vous que l'Amiga est promis à un brillant avenir ? Sa logithèque, actuellement de faible importance, va-t-elle évoluer ou risque-t-elle de stagner ?

Ne pensez-vous pas qu'à court terme, dans un an ou plus, cet ordinateur risque d'être dépassé, sur le plan technique, par d'autres machines ?

Quelle est la tendance actuelle du marché de l'informatique ? Dans quel sens celui-ci va-t-il évoluer ? Quel est l'avenir, selon vous, de sociétés comme Commodore ou Atari ? N'est-il pas préférable d'investir dans un ordinateur de marque prestigieuse comme Apple ou IBM ? Je vous remercie d'avance de votre réponse.

**Christophe Barret,
78130 Chapet**

Nous pensons que l'Amiga a de bonnes chances de réussir. Très compétitif et relativement abordable, il se pose en concurrent des ST. Mais, l'opposition de ces machines ne se soldera pas forcément par la disparition de Com-

modore ou Atari. Le passé est d'ailleurs riche de ce type d'exemples : Apple II contre TRS 80, Spectrum contre Oric, etc.

La logithèque Amiga est certes restreinte, mais la France connaît un problème particulier. Du fait de la faible diffusion de l'Amiga 1000 dans notre pays, les distributeurs n'ont pas importé tous les produits disponibles. Cette tendance est aujourd'hui inversée et de nombreux éditeurs s'apprêtent à sortir de nouveaux programmes sur Amiga 500. Bien entendu, il est évident que cette machine sera dépassée un jour ou l'autre. Mais encore une fois, le passé est riche d'enseignements. Qui se souvient de l'Elan (ordinateur aux performances graphiques étonnantes) qui, sorti en même temps que l'Amstrad, n'a jamais réussi à s'imposer ?

De même, le Commodore 64 largement distancé par les ST et Amiga 500 reste encore l'ordinateur le plus répandu. Concernant l'évolution de l'informatique, une seule chose est sûre : personne ne peut dire quel sera son visage demain. En effet, comment savoir si le CDI s'imposera ? A la sortie des MSX tout le monde prédisait une réussite fulgurante. Qu'en est-il maintenant si ce n'est rien ou presque ! Enfin, nous pensons qu'il n'est pas toujours nécessaire d'investir dans des grandes marques.

L'achat d'un ordinateur est déterminé par ses applications. Mieux vaut un ST ou Amiga pour le jeu plutôt qu'un Mac SE ou un IBM AT !

TEMPS N

LE ROI DES JEUX SUR CONSOLES ET MICROS

COMPATIBLES PC

COMMODORE

SPECTRUM

AMSTRAD

THOMSON

ATARI

Centre Commercial

BELLE-EPINE

THIAIS

Tel : 46.87.40.38

ATARI 2600

NINTENDO

MATTEL

SEGA

CBS

MSX

du lundi au samedi de 11h à 20h

Passez à l'action et entrez dans la légende!

INDIANA JONES and the **TEMPLE OF DOOM™**

La version roi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op



Les images sont identiques à celles de la version Coin-Op



Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures - prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battent jusqu'à la mort, des cobras vénéreux porteur de mort, empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

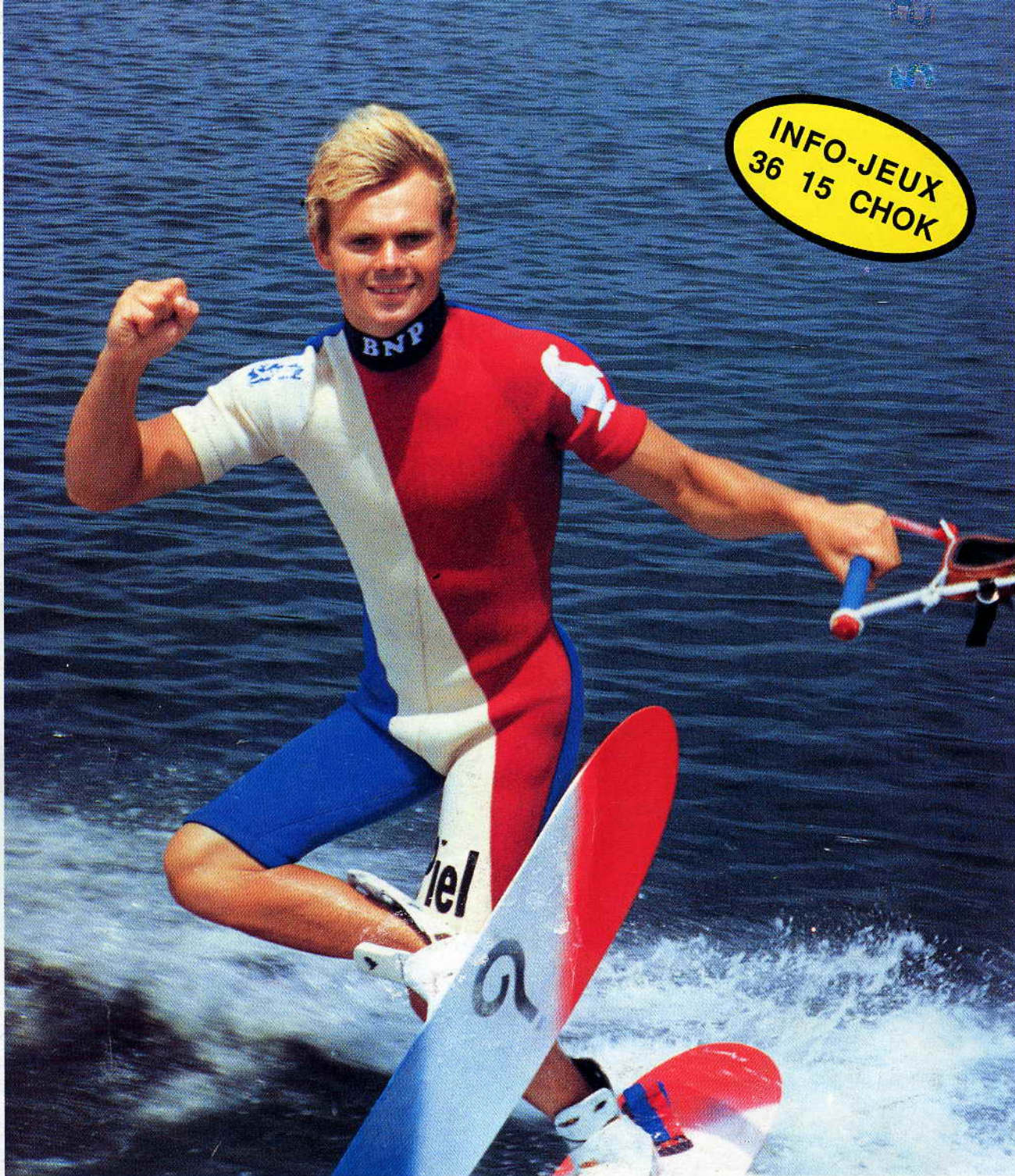
Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

ATARI® **GAMES**

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.
* Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST

INFO-JEUX
36 15 CHOK



© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

"Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :



THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller. Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chute présent à tout instant.

Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances. A toi de jouer ! Patrice Martin



INFOGRADES 
La micro-spectacle

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE