

TILT

MICROLOISIRS

**SPECIAL CRÉATION
GRAPHIQUE
LES MEILLEURS
LOGICIELS**

MICRO-SIMULATION
PILOTEZ UN SOUS-MARIN

IBM/AMSTRAD
**LA VÉRITÉ SUR LES
COMPATIBLES**

BANC D'ESSAI
**MSX II SONY
SPECTRUM 128+2**

Electric Dreams

LE FUMMELE-JEU

L'ÉVÉNEMENT 87

ALIENS

ALIENS II

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Etrangers qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Etrangers peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous!

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C64 CASSETTE ET DISQUETTE, SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



Electric Dreams

EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

DÉCOUVREZ VITE LES NOUVEAUTÉS 87

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE,
9, av. Matignon, 75008 PARIS. Tél.: 42.99.17.85.

Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél.: 47.52.18.18

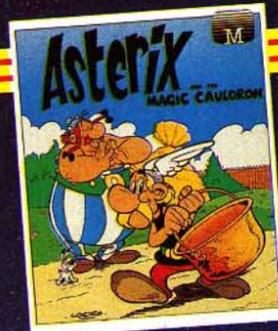
Bon pour un catalogue ACTIVISION:

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal _____
Type d'ordinateur _____

A retourner à ACTIVISION

ET N'oubliez PAS LE 17 NOVEMBRE TILT JEUX ET MICRO: LE GUIDE 87



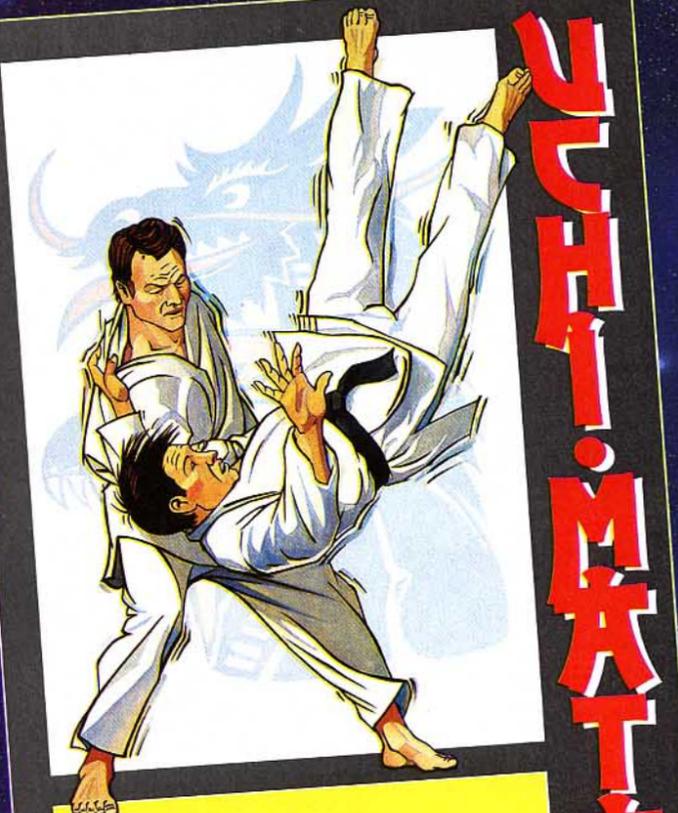


En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...), Distributeurs et spécialistes :

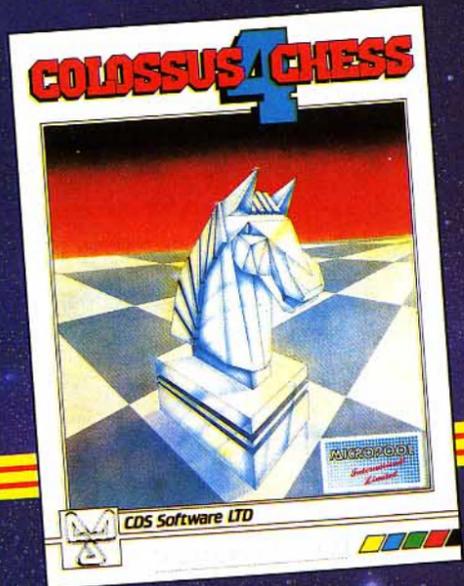
contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**

Principaux titres disponibles
sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.



martech



RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat, Catherine Bourrabier, Bruno Braure, Jean Chagny, Loïc Chauvin, Nicolas Coste, Laurent Decomble, Marc Florian, Pierre Fouillet, Olivier Frère, Anita Gallego, Didier Guilhem, Jimmy Graph, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux, Armel Roubeix, Rosario de Sanctis, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

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

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

Directeur technique : Guy Cuypers

Réalisation : Jean-Jack Vallet avec 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 délégué :

Jean-Pierre Roger

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

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie

Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT) adressé à :

Mondial manutention - Tilt

30, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Télex : 643932 Edimondi

Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.

TILT JOURNAL

14 Le PCW Show joue et gagne : la micro familiale joue son va-tout annuel. Le jeu est roi. Nathalie Meistermann était à Londres pour vous. Innelec : un succès tranquille ; « Aliens », une réussite, Expositions et Salons, les dernières nouveautés.

TUBES

38 La sélection des meilleurs logiciels du mois impitoyablement testés par les spécialistes de Tilt.

TILT PARADE

54 Graphic Adventure Creator et Star Trek pour Commodore 64, Digitaliseur Print-Technik pour Atari ST.

ACTUEL

58 Standards : les incompatibles. Les compatibles le sont-ils vraiment ? Tilt enquête.

SESAME

70 A la recherche des mots perdus pour Commodore 64 et 128, Mastermind pour Amstrad, Carnet d'adresses pour EXL 100.

BANC D'ESSAI

96 HB-F 700 F, puissance soft et Spectrum + 2, l'héritier.

DOSSIER

114 Trente logiciels de création graphique au Tiltoscope.

CHALLENGE

132 Torpille party. Les conflits sous-marins sur micro : passionnants.

LUDIC

140 Vampire pour TO 7/70 ; Buveurs de sang et loups-garous des grands soirs sont en place.

KID'S SCHOOL

146 La livraison du mois, des logiciels éducatifs.

S.O.S. AVENTURE

150 L'affaire pour M.S.X., Wizard's crown pour Apple II, Mindstone pour Spectrum, Message in a bottle, le courrier des aventuriers fous.

TAM-TAM SOFT

166 L'actualité de la micro informatique, en bref et le hit-parade des meilleures ventes.

PETITES ANNONCES

169 Achats, ventes Clubs, échanges.

CHER TILT

175 Le courrier des lecteurs, vos idées, vos suggestions et... vos critiques.

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

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

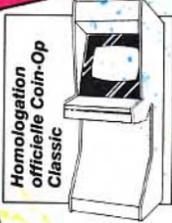
Les Meilleurs JEUX D'ARCADE

Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en-emotions.

Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin-scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant-concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.

Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
CB/Chèque bancaire

Cassette
Cassette
Disque
Cassette
Disque



Écran de tir de differents types d'ordinateurs.

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

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite

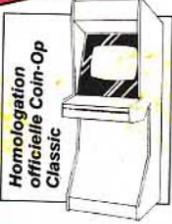
Les- Jeux de-Cafe

De chez un nouveau nom du marche de Jeux de Cafe, SNK Corporation. Possibilite de 2 joueurs. 'Ikari Warriors' ajoute une nouvelle dimension au jeu et permet a un ou 2 joueurs de jouer simultanement.

Le retour du super Joe dans un nouvelle episode de jeu d'action reunissant les caracteristiques du jeu de cafe de 1986 et permettant le jeu simultane de 2 personnes.

Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
CB/Chèque bancaire

Cassette
Cassette
Disque
Cassette
Disque

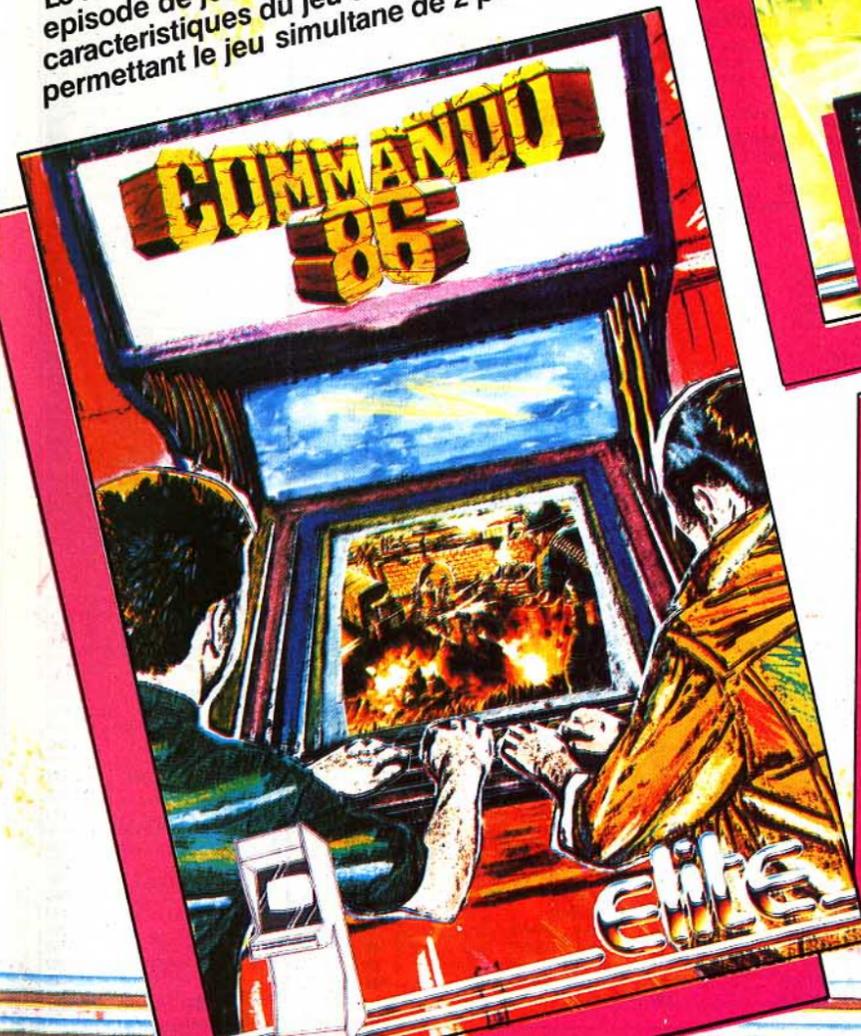


Écran de tir de differents types d'ordinateurs.

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

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

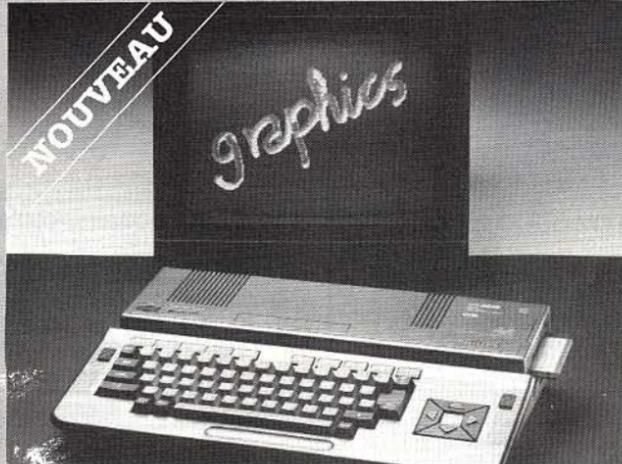
elite



elite

PHILIPS VG 8235

LA RÉPONSE SYSTÈME



Standard MSX 2, consultez-nous

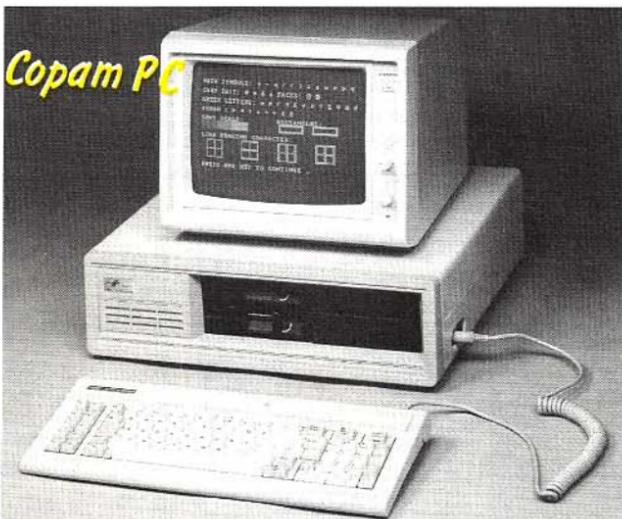
Philips

VG 8235 3 990 F
1 UC 256 K avec lecteur disquette intégré 3 1/2 p.

VG 8235 + Moniteur monochrome 4 990 F
+ Traitement de texte + Gestion de fichier + Designer + MSX-DOS

VG 8235 + Moniteur couleur 5 990 F
+ Traitement de texte + Gestion de fichier + Designer + MSX-DOS

Logiciels utilitaires et jeux disponibles.



Compatible PC 256 K RAM: 6 490 F TTC
1 lecteur de disquette
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert

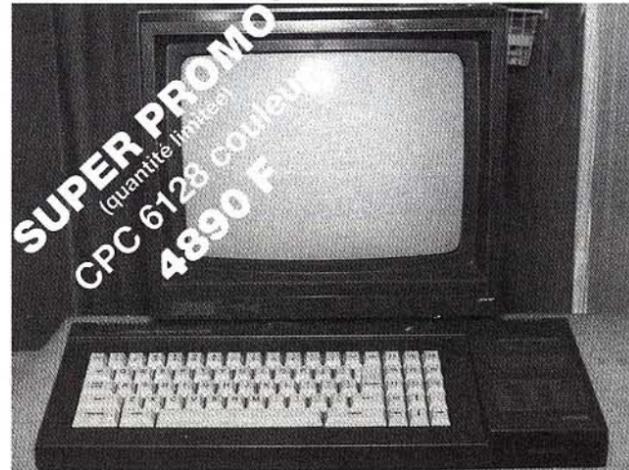
Compatible AT TURBO 512 K RAM: 20 790 F TTC
3 vitesses 6, 8, 10 Mhz
Carte contrôleur pour 2 disquettes et 2 disques durs de 20 Mo
1 lecteur de disquette 1, 2 Mo
1 disque dur 20 Mo
Ecran monochrome 12" vert

Compatible PC 512 K RAM: 7 490 F TTC
2 lecteurs de disquette 360 K
Carte graphique mono et couleur
1 sortie parallèle et série
Horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert

Compatible XT TURBO 640 K RAM: 12 590 F TTC
2 vitesses
4,77 ou 8 Mhz
2 lecteurs de disquettes
1 disque dur de 20 Mo
1 sortie parallèle et série
1 horloge et calendrier
Ecran monochrome 12" vert

Amstrad

Venez découvrir le PC 1512, dernier-né de la gamme Amstrad compatible IBM, 512K, MSDOS et GEM à partir de 4900 F.H.T



CADEAU
Pour l'achat d'un Amstrad CPC
5 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique

Amstrad CPC 6128 Monochrome 3 990 F
Crédit: comptant 990 F + 12 mensualités de 285,13 F

Amstrad CPC 6128 couleur 5 290 F
Crédit: comptant 790 F + 12 mensualités de 426,69 F

Amstrad CPC 464 monochrome 2 690 F
Crédit: comptant 490 F + 12 mensualités de 208,69 F

Amstrad CPC 464 couleur 3 990 F
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 322,35 F

LES DERNIERS HITS...

3D fight - C/D	140/240 F	Pacific - C/D	110/169 F
5x axe - C/D	185/199 F	Paper boy - C	90 F
Affaire Vera Cruz - C/D	155/185 F	Ping-pong - C/D	89/155 F
Alien highway - C/D	95/145 F	Rally II - C/D	160/260 F
Balle de match - C/D	99/175 F	Saboteur - C/D	105/140 F
Bataille d'Angleterre - C/D	115/190 F	Sapiens - C/D	135/175 F
Batman - C/D	99/135 F	Scrabble - C/D	235/250 F
Biggles - C/D	105/165 F	Shogun - C/D	105/155 F
Billie la banlieue - C/D	135/195 F	Skyfox - C/D	105/170 F
Bombjack - C	89 F	Sorcery - C/D	99/140 F
Boulder dash III - C	89 F	Spindizzy - C/D	89/155 F
Bridge - C/D	235/250 F	Spy vs spy - C/D	89/155 F
Cauldron II - C/D	95/160 F	Room ten - C	99 F
Commando - C/D	89/145 F	Tennis 3D - C/D	140/190 F
Dambusters - C	109 F	They sold a million - C/D	109/145 F
Equinox - C/D	109/159 F	The way of the tiger - C/D	95/135 F
Exploding fist - C	95 F	Turbo esprit - C	105 F
Fairlight - C/D	99/155 F	V - C/D	95/135 F
Fighter pilot - C/D	89/135 F	Winter games - C/D	110/150 F
Foot - C/D	175/195 F	Yie ar kung fu - C/D	99/135 F
Ghosts'n goblins - C/D	89/135 F	Zorro - C/D	99/135 F
Gold hits - C/D	110/160 F		
Green beret - C/D	95/155 F		
Impossible Mission - C	115 F		
Infernal runner - C	140 F		
Jumpjet - C/D	89/139 F		
Kung fu master - C/D	110/149 F		
La geste d'Artillac - C/D	235/250 F		
Leader Board - C	105 F		
Les mines du roi Aquantus - C/D	115/175 F		
L'héritage II - C/D	135/175 F		
Macarabo - C/D	135/175 F		
Match day - C	89 F		
Mandrégore - C/D	235/250 F		
Metro 2018 - C/D	170/180 F		
Mission elevator - C	95 F		
Nexus - C	105 F		

UTILITAIRES EN CASSETTES

Gestion familiale - C	150 F
Amslettre (trait. text.)	150 F
Gestion de fichiers - C	150 F
Multigestion - C	150 F
Microgestion - C	195 F
Gestion de stock - C	245 F
Easycalc - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

Datamat (gestion fichier français)	450 F
Textomat (trait. texte français)	450 F
Gestion de stock	320 F
Gestion de fichiers	345 F
Gestion familiale	290 F
D.A.M.S. (Assem/Desassemb/Moniteur)	395 F
C.A.O. (Conception assistée/par ordinateur)	360 F
Ludessin	195 F
Multigestion + CP Graph	290 F
Masterfile (gestion de fichier)	590 F
Wordstar pocket	750 F
D base II	790 F
Superpaint	395 F

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS

METRO: MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98



UNE TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS



JEUX

Arena	330 F
Black Cauldron	390 F
Borrowed Time	255 F
Brattacas	330 F
Cards	199 F
Chess (Psion)	N.C.
Deep Space	375 F
Hacker II	255 F
Leader Board	270 F
Little Computer People	290 F
Major Motion	199 F
The Pawn	239 F
Silent Service	239 F
Spiderman	199 F
Starglider	250 F
ST Protector	225 F
ST Karat	225 F
ST Space Station	225 F
Sundog	330 F
Sword of kadesh	390 F
Time bandit	310 F
Trilogy of Apshai	350 F
Trinity	N.C.
Winter games	345 F
Universe II	270 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Animator	299 F
CAD 3D	499 F
Cambridge lisp	1 490 F
D base II	1 190 F
DB master one	590 F
Easy draw	850 F
Haba writer II	895 F
Haba view	750 F
Laser base	990 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
Megamax - C	1 590 F
Music studio	295 F
Paint works	370 F
Printmaster	390 F
Art gallery	270 F
Profortran	1 290 F
VIP	1 890 F
Plus paint	395 F
Textomat	450 F
Datamat	450 F
Calcomat	450 F
Systeme expert	1 590 F
Fast basic (cartouche)	890 F



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

STAR NL 10 - Version parallèle 2 990 F Citizen 120 D 2 450 F

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 soifs 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 :

reglements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%
Crédit total possible

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

LE SPÉCIALISTE ATARI

PROMO

520 STF + Rom + 1 moniteur couleur 5 990 F

Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé d'un cordon Péritel pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

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

Imprimantes Citizen, Epson, Star Compatibles Atari, NLQ, friction-traction, à partir de 2 490 F

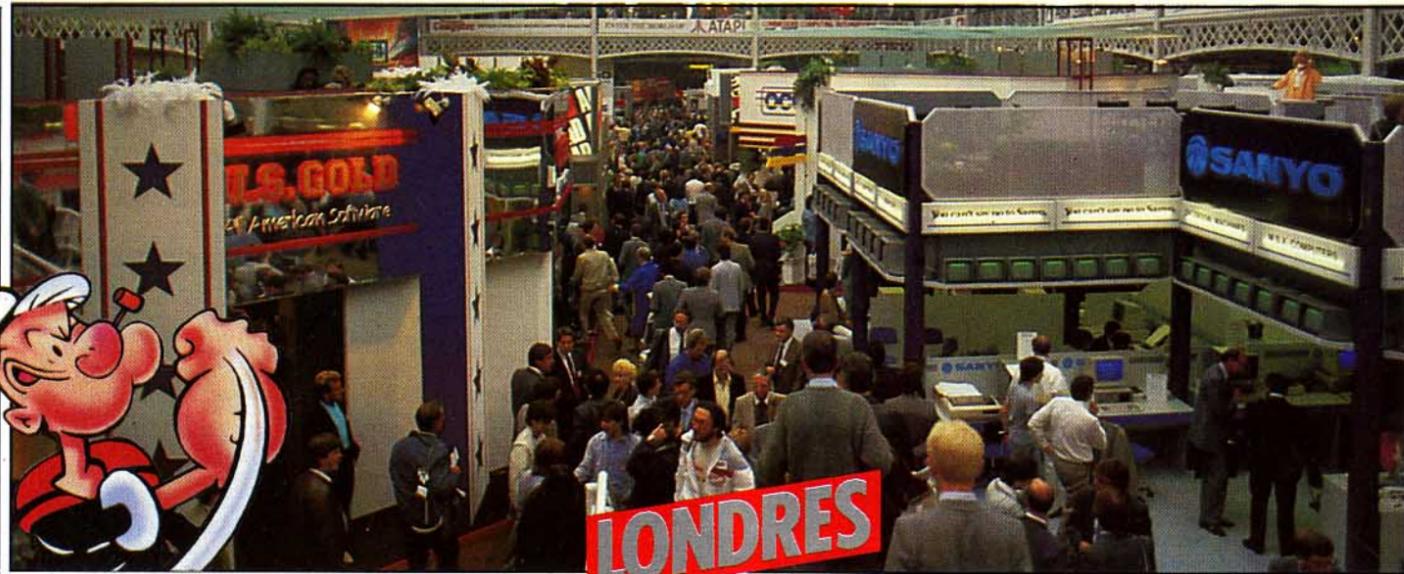
1040 STF livré avec rom 9 990 F

Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400. Livré avec Logo-Basic, Néochrome et traitement de texte. Notice en français.

Avec moniteur couleur 11 990 F

LIBRAIRIE

Trucs et astuces	149 F	Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
La bible du ST	249 F	Disquettes vierges	250 F
Le livre du ST	249 F	Boîte de rangement	195 F
Le livre du Gem sur ST	149 F	Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible	850 F
Le livre langage machine du ST	149 F	Disk dur 10 mega	6 990 F
Graphisme et Son	149 F	First word + DB master	990 F
Graphisme en 3D sur ST	179 F	Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Du Basic au C.	149 F		
Bien débiter avec le ST	129 F		
Livre du logo sur ST	149 F		
Moniteur monochrome H.R.	1 990 F		
Moniteur couleur H.R.	3 990 F		
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F		



Nathalie Meistermann

Le PCW Show joue et gagne

Septembre 1986, Londres : la micro familiale joue son va-tout annuel. A l'approche du boum des fêtes, le jeu est roi, les sociétés de soft prospèrent, le marché prend son envol. My software is rich !



Alan Michael Sugar et son PC. Cherchez la star.

Les Anglais sont vernis. Est-ce que nous avons, nous, un salon entièrement dédié à la micro familiale ? Existe-t-il en France une exposition où les jeux ont leur place au soleil sous les spotlights des plus grands stands ? Les Astérix, Cyborg, Paper Boy et autres Commando volent-ils la vedette à Lotus, Jazz ou Wordstar ? NON. Ça n'est pas juste. Espérons qu'au Sicob de septembre 1987 l'informatique domestique gauloise va enfin se réveiller et montrer autant de dynamisme et d'enthousiasme que lors du PCW Show londonien. Le Personal Computer World Show, qui s'est tenu du 3 au 7 septembre dernier, est l'Exposition informatique anglaise, le must de

tous les fabricants et revendeurs d'Outre-Manche. Contrairement au Sicob, le professionnel est relégué dans une annexe du Grand hall monopolisé, lui, par les stands Ocean, Elite, Gremlins Graphics, Melbourne House, Mirrorsoft, Atari et Amstrad.

Show à l'américaine pour le PC 1512

En réalité le show a commencé la veille lors de la présentation du PC 1512, le compatible IBM PC d'Amstrad. Pour l'entrée dans le monde de son poulain, Alan Sugar avait invité tous les gros tirages de la presse anglaise, sans compter cinquante journalistes français conviés spécialement pour l'occasion. Sept cents journalistes ont assisté pendant deux heures à un grand show à l'américaine. Une mise en scène digne de la présentation des Oscars où acteurs, images de synthèse, publicité comparative se relayaient à la gloire d'Alan Michael Sugar Trade Company. Clou de la présentation : l'arrivée sur scène de Sugar en personne annonçant les prix d'une machine censée révolutionner la distribution : 399 £ hors taxe en Angleterre, commercialisé à 6 000 francs, prix public en France dans la version de base. Il est vrai que peu de compatibles peuvent rivaliser avec le Package de base. Le PC 1512 SD avec ses 512 Ko de mémoire vive extensible à 640 Ko, processeur 8086 tournant à 8 MHz, processeur graphique intégré avec seize couleurs en haute définition, lecteur de disquettes 360 Ko, est livré avec un écran monochrome, une souris et les logiciels suivants : « MS DOS 3.2 », « DOS Plus », « Gem desktop », « Gem Paint » et « Basic 2 ». Citons également les trois slots destinés aux cartes

d'extension, les interfaces RS 232 et parallèle et la prise joystick. Cette dernière est révélatrice du marché visé de même que la brochure Amstrad Gold qui présentait dans le dossier de presse Summer Games II, Pitstop II, Mean 18 golf, Cyrus II chess. La gamme lancée compte également la version double lecteur de disquettes, et les versions 10 Mo et 20 Mo avec moniteurs monochrome ou couleur. Amstrad compte vendre 85 000 compatibles d'ici la fin de l'année en visant tant le marché professionnel que le marché familial. Il est certain que Amstrad va bousculer nombre de clones du best-seller de « Big blue » et faire baisser le prix des logiciels sur le marché. Mais l'impact sera surtout sensible au niveau du secteur familial, image de marque et talents marketing de la firme obligent. Pour le professionnel, Amstrad pâtit en revanche de cette même image de marque qui fait de lui un champion du moyen de gamme grand public.

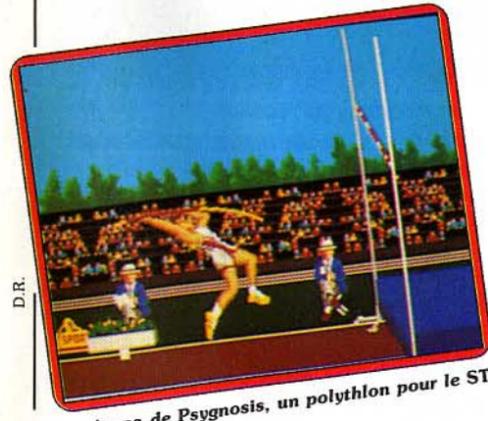


D.R.

Trail Blazer de Gremlin's Graphic.

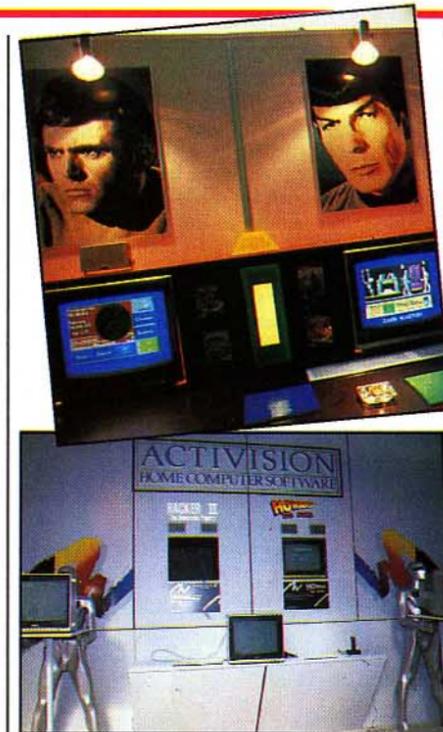
Hard est le show

Les costumes trois-pièces se bousculent sur le stand Amstrad, s'arrachent la documentation, prennent d'assaut les gentils démonstrateurs. Prétendre poser un petit doigt sur une des touches du clavier relève de l'utopie pure et simple. Non loin de là, un autre stand Amstrad vaut le coup d'œil. Sous la bannière Sinclair, des présentoirs entiers remplis de CPC 464, 646 et 6128 occupent une place égale au pas vraiment « nouveau » Spectrum + 2 (voir banc d'essai). Si d'aventure vous désirez en savoir plus sur la machine, l'hôtesse vous renvoie directement sur le stand Amstrad : « Je ne sais rien, adressez-vous en face ». Savoureux ! Atari, tout aussi mégalomane, se réserve une partie de l'exposition à la jonction entre les halls familial et professionnel. Plus de vingt stands en majorité professionnels déclinent les applications de la gamme ST. Parmi les nouveautés, le « Blitter », puce graphique, qui multiplie par six la vitesse d'animation et donc les mouvements du curseur à l'écran ; la version définitive de Néochrome, payante, qui comprend un module d'animation ; un émulateur PC ; Terminal/ST, logiciel qui transforme le ST en terminal de mainframe (grosse configuration) et les nouvelles versions à deux et quatre mégabytes du ST ; sans compter les multiples bases de données compatibles D Base 2. IBM PC, mainframe, D Base II, autant de nouvelles voies qui trahissent l'originalité première du ST. Loin de tout standard, Tatung et ses Einstein continue sa carrière d'outsider avec un nouveau venu l'Einstein 256. Ce pseudo M.S.X., équipé d'un processeur Z80 A tournant sous CP/M, a 256 Ko de mémoire vive et surtout une résolution graphique de 512 x 424 pixels (deux fois la résolution du M.S.X. 2), et il ne coûte que 399 £, soit environ 4 000 francs, avec moniteur couleur. Autrement dit une machine ludique de rêve qui a bien peu de chances de réussir faute de logiciels. La carrière française des précédents Einstein n'invite pas à l'optimisme. Toutes ces machines ne doivent pas faire oublier la popularité de Spectrum qui possède la plus grosse part du marché avec Commodore, Amstrad ne représentant que 10 % des ventes d'ordinateurs en Grande-Bretagne. Contrairement aux Etats-Unis, les nouveautés sont avant tout destinées à ces trois grands, le ST est négligeable. Ne parlons même pas de l'Amiga quasiment inconnu.



D.R.

Arena de Psygnosis, un polythlon pour le ST.



Gros plan sur les vedettes chez Beyond Software et Activision. Attention les yeux.

Nathalie Meistermann

Les jeux du Star system

Pac Man est bien loin, les héros des logiciels nous viennent directement du cinéma ou de la bande dessinée. Les plus grands stands jouent la carte de la célébrité : Star Trek pour Beyond Software, Cobra et Highlander chez Ocean, Aliens, les aventures de Jack Burton et Howard the Duck chez Electric Dreams/Activision. Malheureusement aucun de ces grands titres n'est réellement achevé et les écrans ne reflètent le plus souvent que des préversions, ou comment tromper le badaud sur la marchandise. Même absence pour les grands succès des salles d'arcade. On attend toujours Shao-Lin's Road de The Edge et Gauntlet de US Gold sur Commodore 64, Spectrum et Amstrad. Elite qui annonce depuis au moins six mois la sortie de Paper Boy sur Spectrum, Commodore et Amstrad ne présente qu'une ébauche. Même problème pour Bomb Jack 2, Scooby Doo et Commando 86 : la suite du best-seller abandonne les francs-tireurs pour permettre à deux joueurs de guerroyer côte à côte. En revanche, Melbourne House aurait peut-être dû peaufiner un peu plus son Astérix trop carré et trop lent. Comble de la déception : même Obélix a un profil cubique (voir S.O.S. aventure). La version de présentation de l'inspecteur Gadget semble beaucoup plus réussie. La suite de The way of the exploding fist sur Commodore 64, Amstrad et Spectrum est à la fois un jeu d'aventure/action et un jeu d'action pure. Sur une face de la cassette le protagoniste affronte quinze ennemis, panthères et cobras inclus, à travers grottes et marais jusqu'au combat ultime avec le seigneur de la guerre. Sur l'autre face, seuls les combats ont été retenus. La société Piranha — les charmants carnivores sont en présentation live sur l'aquarium du stand — qui a mis en scène avec succès Popeye et

Rogue, se lance dans la quête éperdue de « Nosferatu » pour son hémoglobine. CRL s'adonne aussi au crucifix et à la gousse d'ail avec Dracula. Plus moderne, Cyborg est un robot hypersophistique qui part à l'assaut d'un vaisseau alien dans une aventure/action classique. Gremlins Graphics sort la deuxième partie de The way of the tiger, Avenger et surtout Trail Blazer, un jeu d'action pure, simpliste mais très réussi. Il s'agit de faire avancer une boule sur un tapis roulant. Le scrolling est digne des jeux d'arcade. Alligata Software lance une compilation des jeux de pub : fléchettes, billard et baby foot à ne jouer qu'aux heures tardives, une chope de Guinness à la main.

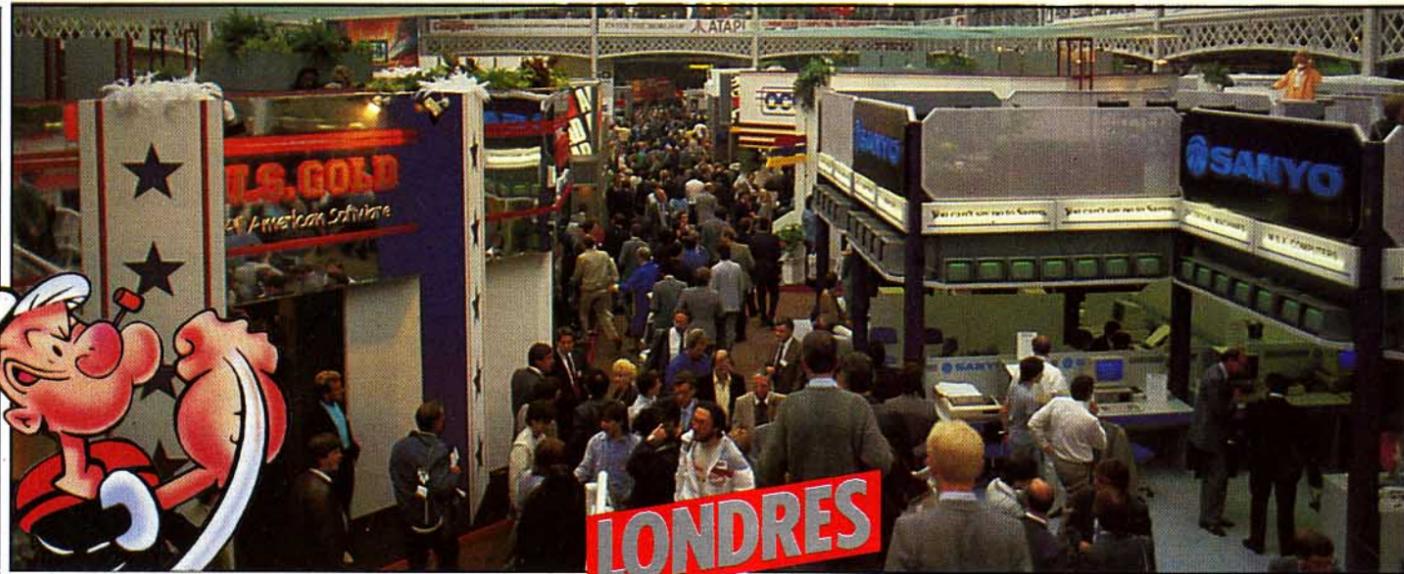
Les jeux des « gros » : ST, IBM, M.S.X. 2

Ariolasoft sort la version française de Print master (C 64, IBM, Apple et ST) et de Bard's Tale (C 64, IBM) et compte d'ici peu commercialiser toute sa gamme sur IBM PC : Archon, Seven cities of gold et Pinball construction set. Les mines du roi Cantus de cette même société ne sont autres que Lode Runner sur Amstrad. Les voies des droits d'auteurs sont impénétrables. Mirrorsoft est parmi les rares sociétés du PCW Show qui développent sur ST. Les simulateurs de vol, Spitfire 40 et Strike Force Harrier, prennent leur envol sur le ST. Fleet Street Editor et son pendant professionnel Fleet Street Publisher sont deux logiciels de mise en page pour réaliser vos propres quotidiens sur ST, IBM et Amstrad. Les programmeurs de Psygnosis, dès le départ spécialisés dans le ST avec Bratacas, sortent un polythlon d'athlétisme plein d'humour, Arena et un simulateur de combat spatial : Deep Space. Aackosoft est la seule société présente à offrir des jeux sur M.S.X. 2. The chess game et Red lights of Amsterdam sont testés dans ce numéro. Pour finir en beauté, citons les jeux sur cartes à mémoire de Hudson Soft, compagnie japonaise. Leur qualité est sans aucune mesure avec les premiers jeux sur cartes introduits sur le marché pour M.S.X. Les programmes présentés en prototypes sur Amstrad, Bomber man, Binary land et Samurai, dépassent d'une tête la majorité des jeux du PCW Show et tous les jeux tournants actuellement sur Amstrad. Espérons que cette société japonaise trouvera rapidement un partenaire prêt à commercialiser les adaptations de ces petites merveilles. N.M.



D.R.

Deep Space de Psygnosis, sur ST.



Nathalie Meistermann

Le PCW Show joue et gagne

Septembre 1986, Londres : la micro familiale joue son va-tout annuel. A l'approche du boum des fêtes, le jeu est roi, les sociétés de soft prospèrent, le marché prend son envol. My software is rich !



Alan Michael Sugar et son PC. Cherchez la star.

Les Anglais sont vernis. Est-ce que nous avons, nous, un salon entièrement dédié à la micro familiale ? Existe-t-il en France une exposition où les jeux ont leur place au soleil sous les spotlights des plus grands stands ? Les Astérix, Cyborg, Paper Boy et autres Commando volent-ils la vedette à Lotus, Jazz ou Wordstar ? NON. Ça n'est pas juste. Espérons qu'au Sicob de septembre 1987 l'informatique domestique gauloise va enfin se réveiller et montrer autant de dynamisme et d'enthousiasme que lors du PCW Show londonien. Le Personal Computer World Show, qui s'est tenu du 3 au 7 septembre dernier, est l'Exposition informatique anglaise, le must de

tous les fabricants et revendeurs d'Outre-Manche. Contrairement au Sicob, le professionnel est relégué dans une annexe du Grand hall monopolisé, lui, par les stands Ocean, Elite, Gremlins Graphics, Melbourne House, Mirrorsoft, Atari et Amstrad.

Show à l'américaine pour le PC 1512

En réalité le show a commencé la veille lors de la présentation du PC 1512, le compatible IBM PC d'Amstrad. Pour l'entrée dans le monde de son poulain, Alan Sugar avait invité tous les gros tirages de la presse anglaise, sans compter cinquante journalistes français conviés spécialement pour l'occasion. Sept cents journalistes ont assisté pendant deux heures à un grand show à l'américaine. Une mise en scène digne de la présentation des Oscars où acteurs, images de synthèse, publicité comparative se relayaient à la gloire d'Alan Michael Sugar Trade Company. Clou de la présentation : l'arrivée sur scène de Sugar en personne annonçant les prix d'une machine censée révolutionner la distribution : 399 £ hors taxe en Angleterre, commercialisé à 6 000 francs, prix public en France dans la version de base. Il est vrai que peu de compatibles peuvent rivaliser avec le Package de base. Le PC 1512 SD avec ses 512 Ko de mémoire vive extensible à 640 Ko, processeur 8086 tournant à 8 MHz, processeur graphique intégré avec seize couleurs en haute définition, lecteur de disquettes 360 Ko, est livré avec un écran monochrome, une souris et les logiciels suivants : « MS DOS 3.2 », « DOS Plus », « Gem desktop », « Gem Paint » et « Basic 2 ». Citons également les trois slots destinés aux cartes

d'extension, les interfaces RS 232 et parallèle et la prise joystick. Cette dernière est révélatrice du marché visé de même que la brochure Amstrad Gold qui présentait dans le dossier de presse Summer Games II, Pitstop II, Mean 18 golf, Cyrus II chess. La gamme lancée compte également la version double lecteur de disquettes, et les versions 10 Mo et 20 Mo avec moniteurs monochrome ou couleur. Amstrad compte vendre 85 000 compatibles d'ici la fin de l'année en visant tant le marché professionnel que le marché familial. Il est certain que Amstrad va bousculer nombre de clones du best-seller de « Big blue » et faire baisser le prix des logiciels sur le marché. Mais l'impact sera surtout sensible au niveau du secteur familial, image de marque et talents marketing de la firme obligent. Pour le professionnel, Amstrad pâtit en revanche de cette même image de marque qui fait de lui un champion du moyen de gamme grand public.

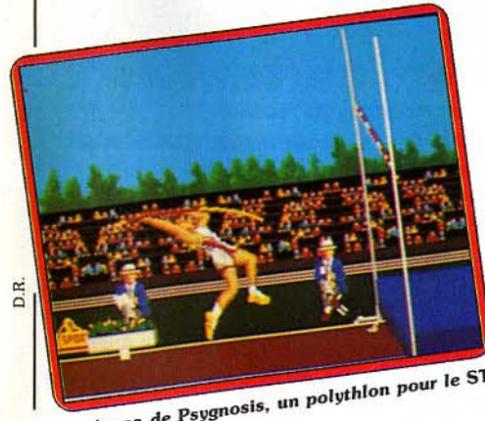


D.R.

Trail Blazer de Gremlin's Graphic.

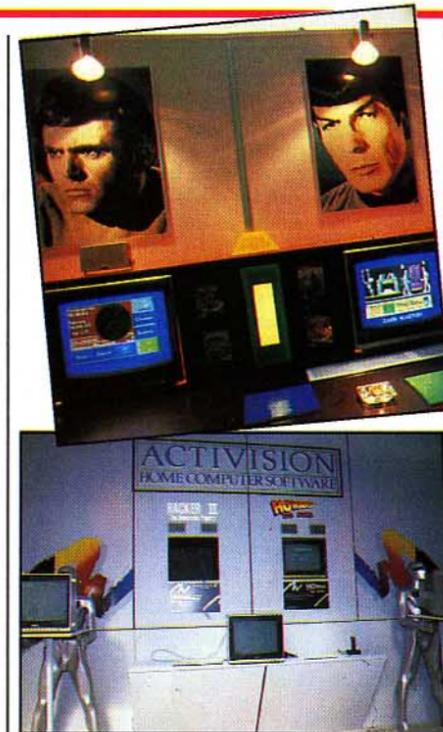
Hard est le show

Les costumes trois-pièces se bousculent sur le stand Amstrad, s'arrachent la documentation, prennent d'assaut les gentils démonstrateurs. Prétendre poser un petit doigt sur une des touches du clavier relève de l'utopie pure et simple. Non loin de là, un autre stand Amstrad vaut le coup d'œil. Sous la bannière Sinclair, des présentoirs entiers remplis de CPC 464, 646 et 6128 occupent une place égale au pas vraiment « nouveau » Spectrum + 2 (voir banc d'essai). Si d'aventure vous désirez en savoir plus sur la machine, l'hôtesse vous renvoie directement sur le stand Amstrad : « Je ne sais rien, adressez-vous en face ». Savoureux ! Atari, tout aussi mégalomane, se réserve une partie de l'exposition à la jonction entre les halls familial et professionnel. Plus de vingt stands en majorité professionnels déclinent les applications de la gamme ST. Parmi les nouveautés, le « Blitter », puce graphique, qui multiplie par six la vitesse d'animation et donc les mouvements du curseur à l'écran ; la version définitive de Néochrome, payante, qui comprend un module d'animation ; un émulateur PC ; Terminal/ST, logiciel qui transforme le ST en terminal de mainframe (grosse configuration) et les nouvelles versions à deux et quatre mégabytes du ST ; sans compter les multiples bases de données compatibles D Base 2. IBM PC, mainframe, D Base II, autant de nouvelles voies qui trahissent l'originalité première du ST. Loin de tout standard, Tatung et ses Einstein continue sa carrière d'outsider avec un nouveau venu l'Einstein 256. Ce pseudo M.S.X., équipé d'un processeur Z80 A tournant sous CP/M, a 256 Ko de mémoire vive et surtout une résolution graphique de 512 x 424 pixels (deux fois la résolution du M.S.X. 2), et il ne coûte que 399 £, soit environ 4 000 francs, avec moniteur couleur. Autrement dit une machine ludique de rêve qui a bien peu de chances de réussir faute de logiciels. La carrière française des précédents Einstein n'invite pas à l'optimisme. Toutes ces machines ne doivent pas faire oublier la popularité de Spectrum qui possède la plus grosse part du marché avec Commodore, Amstrad ne représentant que 10 % des ventes d'ordinateurs en Grande-Bretagne. Contrairement aux Etats-Unis, les nouveautés sont avant tout destinées à ces trois grands, le ST est négligeable. Ne parlons même pas de l'Amiga quasiment inconnu.



D.R.

Arena de Psygnosis, un polythlon pour le ST.



Gros plan sur les vedettes chez Beyond Software et Activision. Attention les yeux.

Rogue, se lance dans la quête éperdue de « Nosferatu » pour son hémoglobine. CRL s'adonne aussi au crucifix et à la gousse d'ail avec Dracula. Plus moderne, Cyborg est un robot hypersophistique qui part à l'assaut d'un vaisseau alien dans une aventure/action classique. Gremlins Graphics sort la deuxième partie de The way of the tiger, Avenger et surtout Trail Blazer, un jeu d'action pure, simpliste mais très réussi. Il s'agit de faire avancer une boule sur un tapis roulant. Le scrolling est digne des jeux d'arcade. Alligata Software lance une compilation des jeux de pub : fléchettes, billard et baby foot à ne jouer qu'aux heures tardives, une chope de Guinness à la main.

Les jeux des « gros » : ST, IBM, M.S.X. 2

Ariolasoft sort la version française de Print master (C 64, IBM, Apple et ST) et de Bard's Tale (C 64, IBM) et compte d'ici peu commercialiser toute sa gamme sur IBM PC : Archon, Seven cities of gold et Pinball construction set. Les mines du roi Cantus de cette même société ne sont autres que Lode Runner sur Amstrad. Les voies des droits d'auteurs sont impénétrables. Mirrorsoft est parmi les rares sociétés du PCW Show qui développent sur ST. Les simulateurs de vol, Spitfire 40 et Strike Force Harrier, prennent leur envol sur le ST. Fleet Street Editor et son pendant professionnel Fleet Street Publisher sont deux logiciels de mise en page pour réaliser vos propres quotidiens sur ST, IBM et Amstrad. Les programmeurs de Psygnosis, dès le départ spécialisés dans le ST avec Bratacas, sortent un polythlon d'athlétisme plein d'humour, Arena et un simulateur de combat spatial : Deep Space. Aackosoft est la seule société présente à offrir des jeux sur M.S.X. 2. The chess game et Red lights of Amsterdam sont testés dans ce numéro. Pour finir en beauté, citons les jeux sur cartes à mémoire de Hudson Soft, compagnie japonaise. Leur qualité est sans aucune mesure avec les premiers jeux sur cartes introduits sur le marché pour M.S.X. Les programmes présentés en prototypes sur Amstrad, Bomber man, Binary land et Samurai, dépassent d'une tête la majorité des jeux du PCW Show et tous les jeux tournants actuellement sur Amstrad. Espérons que cette société japonaise trouvera rapidement un partenaire prêt à commercialiser les adaptations de ces petites merveilles. N.M.



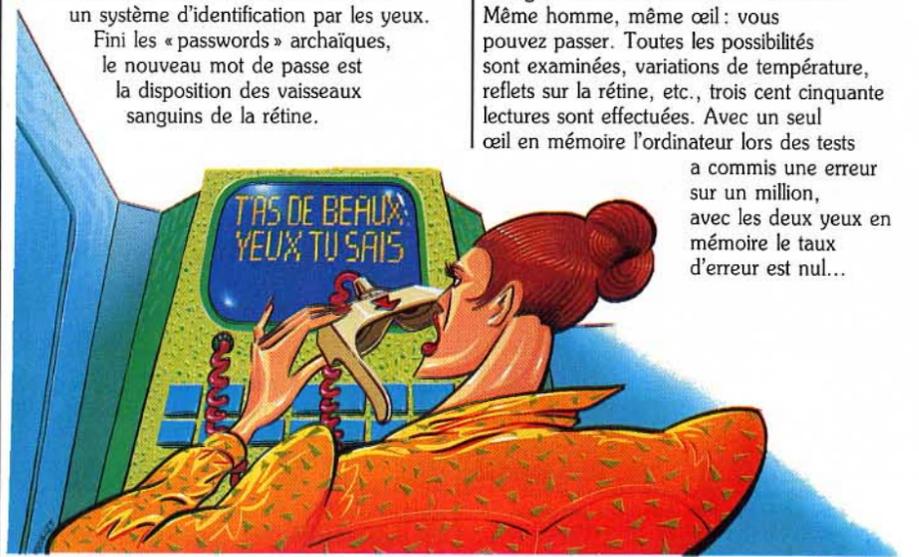
D.R.

Deep Space de Psygnosis, sur ST.

A vue d'œil

La réalité dépasse la fiction. Dans « Jamais plus jamais », un film qui marque le retour de Sean Connery dans le rôle de James Bond 007, une scène montre l'identification par ordinateur de la rétine comme code d'accès. Or une société américaine spécialisée dans les systèmes de sécurité vient de mettre sur le marché un système d'identification par les yeux. Fini les « passwords » archaïques, le nouveau mot de passe est la disposition des vaisseaux sanguins de la rétine.

Il suffit de placer ses yeux devant une sorte de paire de lunettes et l'ordinateur identifie immédiatement la personne. Grâce à une caméra infrarouge opérant un balayage circulaire, il reconnaît les vaisseaux sanguins par leur forme, leur nombre et leur disposition avec l'image de la rétine stockée en mémoire. Même homme, même œil : vous pouvez passer. Toutes les possibilités sont examinées, variations de température, reflets sur la rétine, etc., trois cent cinquante lectures sont effectuées. Avec un seul œil en mémoire l'ordinateur lors des tests a commis une erreur sur un million, avec les deux yeux en mémoire le taux d'erreur est nul...



Un succès tranquille

Innelec, solidement établie sur le marché familial s'attaque au professionnel. Denis Thébaud, directeur de la société nous livre son analyse du marché.

— Denis Thébaud, parlez-nous du démarrage de la société.

— Innelec a été créée en 1983 avec un capital de 250 000 F. A l'époque nous étions trois, le catalogue contenait une cinquantaine de logiciels.

— Après trois ans d'existence, quelle est la situation d'Innelec ?

— Eh bien, l'équipe comprend trente-deux personnes. Nous disposons de 1 500 titres et le chiffre d'affaires prévisionnel pour 1986 est d'environ cinquante millions de francs.

— Quelles sont les raisons de cette progression ?

— C'est simple : nous essayons de servir au mieux l'utilisateur. Le catalogue permet à l'acheteur de savoir si tel ou tel produit lui convient car chaque logiciel est résumé. Le « Top Ten » va dans le même sens, de plus ce souci de service se retrouve dans notre organisation.

— De quelle manière ?

— Si un client désire un logiciel que le revendeur ne possède pas en stock, ce dernier peut immédiatement le commander chez nous. Nous sommes capables de lui indiquer séance tenante le temps nécessaire à la livraison. L'acheteur sait donc à quoi s'en tenir !

— Quelle est la structure du marché du logiciel familial ?

— C'est un marché relativement petit puisqu'il représente environ 180 millions de francs. Les parts respectives entre nos concurrents et nous sont assez stables.

D. Thébaud et N. Geoffroy : Micropool France.



— Lorsque l'on pense Innelec, un autre nom vient à l'esprit : No man's land. Que devient cette société ?

— L'édition de logiciels nous a permis de faire un choix. En 1983 le marché était naissant, personne ne savait dans quelle direction aller. Maintenant, c'est différent. Nous avons choisi la distribution. No man's land est une activité devenue annexe. Autre avantage : cela nous a permis de mieux comprendre les problèmes que pose l'édition. C'est pourquoi, de bons rapports entre les éditeurs et nous sont possibles.

— Qu'est-ce que Micropool ?

— Micropool est une structure de diffusion supranationale. Un regroupement d'éditeurs et de distributeurs qui permet la diffusion de logiciels dans plusieurs pays. Mais ce n'est pas tout, cette structure assure aussi la traduction des programmes.

— L'avantage pour les éditeurs est évident, mais l'acheteur ?

— C'est tout aussi évident. Acheter un programme anglais avec notice de même langue peut poser problème si on ne la parle pas. C'est vrai pour certains jeux d'arcade, mais ça l'est encore plus pour les jeux d'aventure.

— On entend dire que Micropool n'est pas vraiment une réussite, qu'en est-il ?

— Après huit mois d'existence Micropool a trois contrats principaux : Mirrorsoft, Melbourne et Martech. Le succès de programmes comme Biggles, Zoides ou Colossus Chess 4 démontre que cette structure marche bien. Et ce n'est pas tout, Micropool a fait la plus grosse opération européenne en matière de joystick. « Speed King », ça ne vous dit rien ?

— D'accord, pourtant Jeremy Cook n'est plus directeur de Micropool !

— C'est vrai, le problème est que Jeremy Cook dirige PSL. Il ne pouvait pas porter les deux casquettes, c'est tout. De là à conclure que Micropool est un échec il y a une marge non ?

— Absolument, cependant un point m'échappe : pourquoi les éditeurs, sont-ils attirés par Micropool ? Traduire un logiciel n'est pas très difficile.

— Mais justement, ce n'est pas le problème ! Comme je vous l'ai dit tout à l'heure, le marché français n'est pas colossal. Et c'est pareil en Angleterre. Rares sont les éditeurs suffisamment gros pour affronter les difficultés d'un marché national. Il faut beaucoup de moyens pour mettre en place un réseau qui vous mette en prise directe avec les revendeurs, acheteurs ou journalistes. Micropool est une courroie de transmission, les éditeurs peuvent être présents sur plusieurs marchés avec une bonne structure et en minimisant les risques.

— Si le marché est limité, quelles sont vos perspectives de développement ?

— Le logiciel professionnel, le monde du PC et compatibles.

— Pourquoi ?

— La venue d'Amstrad sur ce marché risque de faire basculer les choses. Ce PC est différent, il ne coûte pas cher mais ce n'est pas au détriment de la qualité. Gem lui donne une facilité d'utilisation et une convivialité qui le rend plus souple que les CPC. Il devrait marcher !

— Vous concrétisez cela de quelle façon ?

— Nous avons passé un accord avec Digital Research, le créateur de Gem. Chaque acheteur d'un PC Amstrad trouvera dans la boîte un catalogue des produits Gem. Sur ce catalogue se trouve un coupon réponse qui permet l'achat de ces programmes, et ce coupon est adressé à Innelec.

— Vous devenez le distributeur de Digital Research ?

— En effet, et ce n'est pas tout. Nous allons distribuer les produits Borland, des produits Memsoft et autres. Ce sont des applications

professionnelles, mais les prix sont en rapport avec celui du CPC Amstrad. Les perspectives de développement sont réelles !

— O.K. message reçu. Pouvez-vous nous dire quelle est votre plus grande joie ?

— Eh bien, c'est que ça ne marche pas si mal que ça !

— Et quel est votre plus grand regret ?

— Je pense que nous aurions dû faire du logiciel professionnel il y a un ou deux ans. Si nous l'avions fait nous aurions probablement un chiffre d'affaires d'environ cent millions de francs. Propos recueillis par Mathieu Brisou.

Savoir en marche

Réunir la culture scientifique et technique en une encyclopédie multimédias, tel est le pari de la fondation Diderot créée en 1982 à l'initiative de Jean-Pierre Chevènement alors ministre de l'Education nationale. Une entreprise qui se veut à la fois mise à jour de l'Encyclopédie des Lumières menée par Diderot et synthèse des « questions vives » qui agitent notre époque. Trois maîtres d'œuvre vont travailler pendant dix ans sur ce vaste programme : Fayard, Hachette-jeunesse et Infogrames. Fayard, qui a prévu deux cents titres en dix ans, sort quatre livres d'ici décembre : « L'ordre et la diversité du vivant » ; « Etats de langue » ; « Intelligence et mécanismes de l'intelligence » ; « Espace, jeu et enjeux ». Plus proche de nous, Hachette-jeunesse s'adresse aux dix/quinze ans en association avec Infogrames. Le projet est ambitieux : sortir huit titres par an pendant cinq ans. Les premières parutions de la collection ont un parfum de leçons de choses d'antan : « Vie et mort des dinosaures », « Aux origines de la vie », « Objectif univers » et « Histoire et géographie des climats ». Chacun de ces livres sera illustré par un logiciel éducatif. Le premier s'intéresse à la vie de ces reptiles fossiles gigantesques de l'ère secondaire : sont-ils morts



Vie et mort des dinosaures d'Infogrames.

de faim, de froid ? Rien n'est encore sûr. Dans le jeu, l'apprenti paléontologue forge son opinion sur le terrain. Après préparation de son équipement de parfait amateur de dinosaures, il laboure un champ de fouilles pour finalement soutenir sa thèse au vu des comptes-rendus du laboratoire. Les théories s'affrontent, la question reste ouverte, c'est sans doute l'intérêt majeur de cette encyclopédie du savoir en marche. (Voir Kid's school). N.M.

Froggies chez les Yankees



J.-M. Laethen et sa grenouille : USA nous voilà.

Parmi les solutions envisagées pour mettre en échec les taupes informatiques, les grenouilles viennent grossir le bestiaire de nos ordinateurs. Il en existe de toutes sortes, qu'elles se branchent par devant, sur l'écran ou par derrière sur les sorties série ou parallèle. Le principe est simple : adjoindre au système sans défense un code et une pièce de hardware qui le déchiffre : une serrure et une clef. Il est naturellement plus difficile de reproduire une pièce de hardware que de photocopier une matrice de codes colorés. De là à affirmer que ces protections

sont inviolables, il y a un pas. Mustang technologies est le premier à avoir développé un tel système. Le nom de leur bête a depuis fait école. Sous un boîtier ovale de couleur olive se cache un microprocesseur CMOS (complementary metalic oxyde semi-conductor : type de composant qui consomme très peu de courant), et quatre photos transistors. Placé sur l'écran, le batracien décode le signal visuel et affiche un mot de passe que l'utilisateur tape sur son clavier. Ce videur d'indésirables se trouve aux portes des logiciels, des fichiers ou des terminaux. Il s'adresse avant tout aux logiciels verticaux ou très professionnels qui justifient un investissement supplémentaire d'environ 1 000 F. Roussel Uclaf a acheté mille « Hacker's out » (halte aux fouineurs), la Marine nationale, cinq cents. Maintenant les grenouilles françaises, partent à la conquête des Etats-Unis où le marché est plus restreint. La sévérité de la loi est paraît-il telle qu'elle découragerait les pirates outre-Atlantique. Que font nos parlementaires ?

Mustang Technologies, 17, rue d'Orléans, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (1) 47.71.14.15.

Base de données

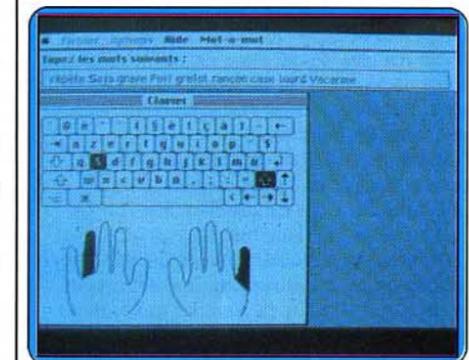
Pour les dingues, les fêlés du cinéma, le groupe Hachette-Filipacchi a créé « Cinescope ». C'est à ce jour la première banque de données sur le cinéma.

« Cinescope » se présente comme suit : titre (français et original), comédiens, rôles, réalisateurs, genre (parmi vingt-quatre), année de réalisation, durée, récompenses obtenues, résumé du scénario. Un seul hic, l'accès à cette banque de données coûte 360 F hors taxe par heure ; il y a toutefois des possibilités d'abonnement.

Pour tout renseignement sur les conditions d'accès, téléphoner au 16 (1) 47.38.43.21 poste 4664, et pour les informations générales au 16 (1) 42.56.42.46.

Mac Tap, maîtriser le clavier

Pour tout savoir sur le clavier « Azerty » du Macintosh sans jamais le regarder, l'œil consciencieusement rivé sur les lignes bleues de l'écran. Un logiciel d'autant plus utile que le Macintosh est souvent dédié aux étudiants qui tricotent avec dextérité de l'index, du majeur et exceptionnellement de l'annulaire. Si vous jouez le jeu, Mac Tap vous guide par paliers dans l'apprentissage de l'« Azerty ». Première étape : le clavier muet pour apprendre sa configuration et l'enchaînement des doigts. A tout moment, le programme peut vous donner votre note globale ainsi que les points obtenus pour chaque doigt et chaque rangée du clavier. Une analyse qui permet de repérer les doigts récalcitrants. Dans



Mac Tap : un apprentissage vocal du clavier.

le « mot à mot », l'élève apprend la position des lettres. Le doublage vocal de chaque lettre renforce la mémorisation. Le résultat du match, avec pourcentage d'erreur et nombre de mots à la minute, fait le point sur les progrès réalisés. Des dictées empruntées à Machiavel, Rimbaud ou Zola terminent la leçon. Comme tout « éducatif » digne de ce nom, le programme possède sa carotte : le laser vitesse. Le but du jeu : détruire un jet de lettres avant qu'il n'atteigne le bord gauche de l'écran. Simple et séduisant, Mac Tap est un bon apprentissage en douceur. Existe aussi sur Amiga, PC, Nanoreseau et TO 9. A noter que le même programme était livré, accompagné d'un ensemble d'utilitaires de base, avec la version « Azerty » du C 128. Distribué par l'Ordinateur Express, 3, rue Pelouze, 75008 Paris. 495 F.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

- KONAMIS GREATEST HITS NF**
 - + GREEN BERET **95 F**
 - + HYPERSPORTS
 - + YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION 3 NF**
 - + KUNG FU MASTER **95 F**
 - + GHOSTBUSTER
 - + RAMBO
 - + FIGHTER PILOT
- ARCADE ACTION NF**
 - + SPY HUNTER **95 F**
 - + ZAXXON
 - + BUCK ROGERS
 - + TAPPER
- SPECTRUM STINGERS NF**
 - + BRUCE LEE **95 F**
 - + ZORRO
 - + CYBERUN
 - + POLE POSITION
- THEY SOLD A MILLION 2 NF**
 - + BRUCE LEE **95 F**
 - + MATCH POINT (tennis)
 - + KNIGHT LORE
 - + MATCH DAY (foot)
- THEY SOLD A MILLION 1 NF**
 - + BEACH HEAD **95 F**
 - + DECATHLON
 - + SABRE WULF
 - + JET SET WILLY
- ARCADE HALL OF FAME NF**
 - + RAID OVER MOSCOW **95 F**
 - + BLUE MAX
 - + FLAK
 - + HUNCHBACK II
 - + ROCCO

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

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

NOUVEAUTES

- ANTIRIAD NF 79 F
- BOMB JACK NF 79 F
- BREATHRU NF 89 F
- CYBERUN NF 89 F
- COBRA NF 79 F
- DESERT FOX NF 95 F
- DOUBLE TAKE NF 79 F
- 1942 NF 79 F
- GALVAN NF 79 F
- GHOST N GOBELINS NF 79 F
- HIGHLANDER NF 79 F
- HUMAN TORCH NF 89 F
- JEUX SANS FRONTIERES NF 79 F
- KAYLETH NF 89 F
- KNIGHT RIDER NF 89 F
- KONAMI'S GOLF NF 79 F
- KONAMI'S TENNIS NF 79 F
- LEADER BOARD NF 95 F
- MAGMAX NF 79 F
- MASTERS OF UNIVERSE NF 89 F
- MIAMI VICE NF 79 F
- MOVIE NF 89 F
- PARALLAX NF 79 F
- PSI 5 TRADING COMPANY 89 F
- REBEL PLANET NF 89 F
- SILENT SERVICE NF 95 F
- STREET HAWK NF 79 F
- SUPERCYCLE NF 89 F
- TEMPLE OF TERROR NF 89 F
- TERRA CRESTA NF 79 F
- THAI BOXING NF 89 F
- THE GOONIES NF 89 F
- THE GREAT ESCAPE NF 79 F
- TOP GUN NF 79 F
- TRAILBLAZER NF 79 F
- WORLD GAMES NF 85 F
- XEVIOUS NF 89 F
- YE AR KUNG FU 2NF 79 F

HIT PARADE

- BATMAN NF 75 F
- BEACH HEAD 2NF 85 F
- BIG GLESE NF 95 F
- BOMB JACK NF 85 F
- BOUNDER NF 79 F
- CAULDRON 2NF 89 F
- COMMANDO NF 75 F
- INFILTRATOR NF 95 F
- INTERNATIONAL karate NF 75 F
- KUNG FU MASTER NF 89 F
- PAPER BOY NF 79 F
- PING PONG KONAM NF 89 F
- POLE POSITION NF 85 F
- REVOLUTION NF 85 F
- RAMBO NF 85 F
- SCRABBLE NF 185 F
- SKYFOX NF 79 F
- SPY VS SPY NF 95 F
- THE DAMBUSTER NF 89 F
- THE WAY OF EXPL, FIST NF 89 F
- THE WAY OF THE TIGERS NF 89 F
- V!! NF 85 F
- WINTER GAMES NF 89 F
- WORLD CUP 86 NF 89 F
- YE AR KUNG FU NF 75 F
- ZORRO NF 85 F

ATARI 600/800/XL/130 INCROYABLE !

- ARCADE CLASSICS NF**
 - + POLE POSITION **95 F**
 - + PAC MAN
 - + DIG DUG
 - + MR DO
- SMASH HIT VOL 5 NF**
 - + ELECTRA GLIDE **95/145 F**
 - + MEDIATOR
 - + CHOP SUEY
 - + QUASIMODO
- SHOOT THEM UP NF**
 - + SUPER ZAXXON **109 F**
 - + DROP ZONE
 - + BLUE MAX 2001
 - + FORT APOCALYPSE
- ATARI ACES NF**
 - + ZORRO **109 F**
 - + UP N DOWN
 - + SPY HUNTER
 - + TAPPER
- PLATFORM PERFECTION NF**
 - + ZORRO **109 F**
 - + BRUCE LEE
 - + BOUNTY BOB
 - + GHOSTCHASER

Americana

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

NOUVEAUTES!

- Bataillon Commander NF 95/145 F
- BEACH HEAD 2NF ND/145 F
- CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
- DECISION in the DESERT 95/145 F
- FIGHT NIGHT NF 95/145 F
- FIGHTER PILOT NF 95/125 F
- GEMSTONE Warrior NF ND/145 F
- JUMPJET NF 95/125 F
- LEADERBOARD NF 95/145 F
- MASTERS OF UNIVERSE NF 95/145 F
- MEDIATOR NF 95/125 F
- QUESTRON NF ND/145 F
- SMASH HIT VOL 4NF 95 F
- SOLOFLIGHT 2NF 95/145 F
- SUPER HUEY NF 95/145 F
- THE EIDOLON NF ND/145 F
- ULTIMA 4 NF ND/145 F
- VIETNAM NF ND/145 F

HIT PARADE

- AIR WOLF NF 89 F
- ALTERNATIVE reaty NF ND/145 F
- BALL BLAZER NF 95/145 F
- ELECTROGLIDE NF 95/135 F
- GREAT US road race NF 99/145 F
- HARDBALL NF 95/145 F
- HUMAN TORCH NF ND/145 F
- KENNEDY Approach NF 145/145 F
- KNIGHT of the desert NF 145 F
- MERCENARY 2ND city NF 85/125 F
- RAID OVER MOSCOW NF 95/145 F
- REBEL PLANET NF ND/145 F
- RESCUE on Fractalus NF 95/145 F
- SILENT SERVICE NF 95/145 F
- SPY VS SPY I NF 95/145 F
- THE GOONIES NF 95/145 F

- ASYLUM NF 95/145 F
- BEACH HEAD NF ND/145 F
- BOULDER DASH NF 99 F

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 la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

- DRELB NF 95 F
- DROP ZONE NF 99 F
- GHOSTBUSTER NF 149 F
- HACKER NF 95/145 F
- MERCENARY NF 95/135 F
- SPITFIRE ACE NF 95 F
- SPY'S DEMISE NF 99/145 F
- STRIP POKER NF 95 F
- TIGERS IN THE SNOW NF ND/145 F
- ULTIMA III NF ND/145 F
- WARRIORS OR RAS NF 95/145 F

SOLDES! 35/49 F

- BLUE MAX 2001 NF
- BOUNTY BOB STRIKE BACK NF
- FORT APOCALYPSE NF
- MELTDOWN NF
- MR DO NF
- SPY HUNTER NF
- SUPER ZAXXON NF
- TAPPER NF

THOMSON ALBUM FIL

- NUMERO 10 **= 195 F**
- SCRABBLE
- LA PLANETE INCONNUE

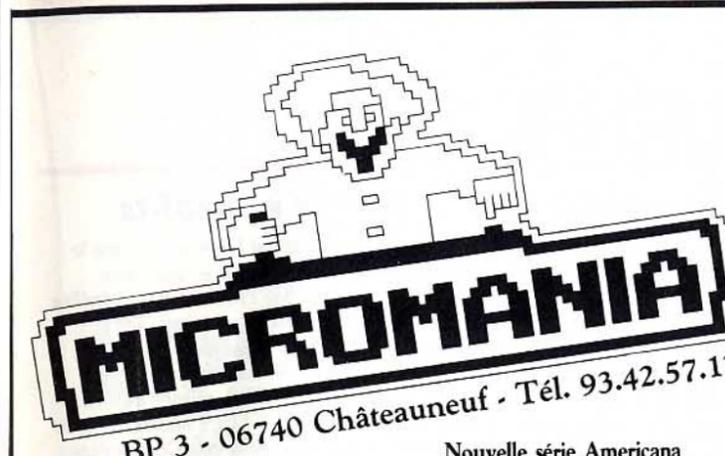
ALBUM THOMSON NF

- + GREEN BERET **245 F**
- + MONOPOLY
- + SUPER TENNIS
- + RUNWAY

NOUVEAUTES

- BOXING 145 F
- DIEUX DU STADE 2 179 F
- DOSSIER BOERHAAVE 149 F
- GREEN BERET 149 F
- HACKER 145 F
- HERITAGE II 145 F
- LA MINE AUX DIAMANTS 149 F
- L'EVADE de Topiocatraz 139 F
- LE TEMPLE DE QUAUHTLI 195 F
- LES PASSAGERS DU VENT 289 F
- MEURTRE SUR Atlantique 195 F
- MONOPOLY 175 F
- SAPIENS 195 F
- SAPHIR 149 F
- SORCERY 149 F
- SPINDIZZY 145 F
- SUPER TENNIS 190 F
- SUPER TEST Decathlon 149 F
- THE WAY OF THE TIGER 149 F
- VAMPIRE 169 F

- NUMERO 10 (Platini) 129 F
- BEACH HEAD 145 F
- FOX 149 F
- MEURTRE A GRANDE VTS 149 F
- INVASION 159 F
- DIEUX DU STADE 159 F
- AIGLE D'OR 139 F
- ANDROIDE 179 F
- FBI 195 F
- EMPIRE 115 F
- MANDRAGORE 195 F
- SCRABBLE 175 F
- KARATE 175 F
- CINQUIEME AXE 125 F
- COLISEUM 125 F
- SOLEIL NOIR 95 F
- LA GESTE d'Artillac 245 F
- OMEGA Planete invisible 195 F
- LAS VEGAS 195 F
- TOUTAN KHAMON 139 F
- SORTILEGE 169 F
- AFFAIRE VERA CRUZ 149 F
- VOL SOLO (solo flight) 185 F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

- KONAMIS GREATEST HITS NF**
 - + GREEN BERET **115/145 F**
 - + PING PONG
 - + HYPERSPORTS
 - + YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION 3 NF**
 - + KUNG FU MASTER **115/145 F**
 - + GHOSTBUSTER
 - + RAMBO
 - + FIGHTER PILOT

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

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

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

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

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

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

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

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

Nouvelle série Americana Des jeux supers à micro-prix

- OLLIES FOLLIES NF 35 F
- SLAMBALL NF 35 F
- SCOOTER NF 35 F
- SHAMUS NF 35 F
- NEW YORK CITY NF 35 F
- SCROLLS OF ABADON NF 35 F
- NEUTRAL ZONE NF 35 F
- BREAKDANCE NF 35 F
- SENTINEL NF 35 F
- GO FOR GOLD NF 35 F

NOUVEAUTES!

- | | CD |
|----------------------------|----------|
| ACE OF AGES NF | 95/145 F |
| ALLEYKAT NF | 89/129 F |
| AMERICA CUP NF | 95/145 F |
| ANTIRIAD NF | 89/129 F |
| BATAILLON Commander NF | 95/145 F |
| BOMB JACK 2NF | 89/129 F |
| BREAKTHRU NF | 95/145 F |
| Champion Ship wrestling NF | 95/145 F |
| CO & CON NF | 119 F |
| COBRA NF | 89/129 F |
| COMMANDO "86" NF | 89/129 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 95/145 F |
| CYBERUNK NF | 95 F |
| DESTROYER NF | 95/145 F |
| DOUBLE TAKE NF | 89/129 F |
| FIRE LORD NF | 89/129 F |
| GALVAN NF | 89/129 F |
| GEMSTONE WARRIOR | 145 F |
| HIGHLANDER NF | 89 F |
| HUMAN TORCH NF | 89/139 F |
| IKARI WARRIORS NF | 89/129 F |
| KAYLETH NF | 95/145 F |
| KONAMIS GOLF NF | 89/129 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 89/129 F |
| 1942 NF | 95/145 F |
| JEUX sans FRONTIERES NF | 89/129 F |
| MAG MAX NF | 89/129 F |
| MASTER OF UNIVERSE NF | 95/145 F |
| MONOPOLY NF | 175 F |
| MOVIE MONSTER NF | 95/145 F |
| PAPER BOY NF | 95/145 F |
| QUESTRON NF | ND/145 F |
| SANXION NF | 95/145 F |
| STREET HAWK NF | 89/129 F |
| SUPER HUEY 2NF | 95/145 F |
| SUPERSTAR PING PONG NF | 95/145 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 95/145 F |
| TERRA CRESTA NF | 89/129 F |
| THAI BOXING NF | 89/129 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 89/129 F |
| THE RETURN of the FIST NF | 95/129 F |
| TOP GUN NF | 89/129 F |
| TRAILBLAZER NF | 95/145 F |
| WORLD GAMES NF | 95/145 F |
| XEVIOUS NF | 95/145 F |

HIT PARADE

- ACROJET NF 95/145 F
- Beyond Forbidden Forest NF 95/145 F
- BIG GLESE NF 95 F
- BOMB JACK NF 89/139 F
- BOUNDER NF 89 F
- CAULDRON NF 79 F
- CAULDRON 2NF 89/129 F
- COMIC BAKERY NF 89 F
- COMMANDO NF 85/135 F
- DESERT FOX NF 89/139 F
- GHOST N GOBELINS NF 95/145 F
- GREEN BERET NF 89/129 F
- HOT WHEELS NF 95/145 F
- INFILTRATOR NF 95/145 F
- INTL KARATE NF 69 F
- KENNEDY APPROACH NF 89/139 F
- KNIGHT GAMES NF 95/145 F
- LEADER BOARD NF 95/145 F
- MACADAM BUMPER NF 145 F
- MIAMI VICE NF 89/129 F
- NEXUS NF 95/145 F
- PARALLAX NF 89/129 F
- PING PONG NF 89/125 F
- PSI 5 trading company NF 89/135 F
- RAMBO NF 85/139 F
- REBEL PLANET NF 89/139 F
- REVS NF 95 F
- SCRABBLE NF 185 F
- SILENT SERVICE NF 95/145 F
- SKYFOX NF 95/125 F
- SOLO FLIGHT 2NF 95/145 F
- SORCERY NF 95 F
- STRIKE force harrier NF 95/145 F
- SUMMER GAMES I NF 89/139 F
- SUPERCYCLE NF 95/145 F
- TEMPLE OF APHAR NF 89/139 F
- THE GOONIES NF 89/139 F
- THE WAY of exp fist NF 85/125 F
- THE WAY of the tiger NF 95/145 F
- V!! NF 89 F
- WINTER GAMES NF 89/139 F
- YE AR KUNG FU NF 89/125 F

"SOLDES" C/D

DEMENTI 35 F/49 F

- ASYLUM NF
- BEACH HEAD 2 NF
- BLACK WHICHE NF
- BLUE MAX 2001 NF
- BOUNTY BOB str, back NF
- BRIAN JACK
- BRUCE LEE NF
- BRUNO BOXING
- BUCK ROGERS
- BUD BLITZ NF
- DRAGON SKULL NF
- DRELB
- ENTOMBED NF
- FIGHT NIGHT NF
- FORT APOCALYPSE NF
- GYROSCOD
- KARATEKA
- KORONIS RIFT
- KUNG FU MASTER NC
- GHOSTCHASER NF
- GROGS REVENGE NF
- HARDBALL NF
- IMHOTEP
- PACMAN NF
- PARADROID
- POLE POSITION NF
- SAUCER ATTACK NF
- SPACE DOUBTS
- STAR Ship Andromeda
- SUPERMAN NF
- SUPER ZAXXON NF
- THE DAMBUSTERS NF
- TIGERS IN THE SNOW
- TIME TUNNEL NF
- ZAXXON
- LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
- ROCK'N WRESTLE NF
- OUTLAWS

TRES BIENTOT VOUS POURREZ CONSULTER ET COMMANDER TOUS LES JEUX PAR MINITEL TELEPHONEZ-NOUS! POUR EN SAVOIR PLUS

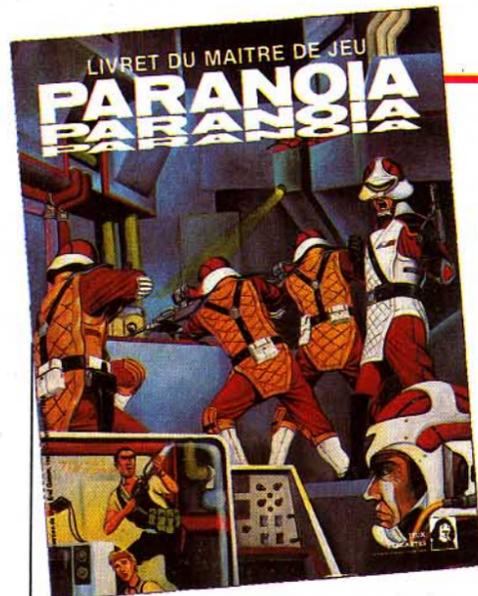
- ALTERNATIVE reaty ND/145 F
- BACK to the future NF 95 F
- BALL BLAZER NF 75 F
- BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
- BATAILLE pour Midway NF 119 F
- COLOSSUS chess IV NF 120 F
- CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
- DECISION in the DESERT 95/145 F
- DROP ZONE NF 95 F
- ELECTROGLIDE NF 89/129 F
- EUREKA NF 249 F
- FIGHTER PILOT NF 95 F
- FIGHTING WARRIOR NF 85 F
- FRANKIES goes to HWD NF 89 F
- FRIDAY THE 13NF 89 F
- GHOSTBUSTER NF 95 F
- GHOSTCHASER NF 75 F
- GREAT ROAD RACER NF 95 F
- HACKER NF 95 F
- HYPERSPORT 89 F
- IMPOSSIBLE MISSION NF 85/139 F
- INT SOCCER 145 F
- KNIGHT of the DESERT 89/139 F
- LAW OF the WEST NF 95/145 F
- LITTLE COMPUTER NF 95 F
- MASTER of the LAMP NF 95 F
- MERCENARY NF 89 F
- MIG ALLEY ACE NF 89/149 F
- MIKI NF 89 F
- MUSIC STUDIO NF 99/149 F
- PENTOGRAM NF 85 F
- PHALSBERN NF ND/145 F
- PHANTASIE NF ND/145 F
- PITSTOP 2NF 89/139 F
- RACING destruction NF 95 F
- RAID OVER MOSCOW NF 89/139 F
- RED HAWK NF 89 F
- RESCUE on Fractalus NF 95/145 F
- ROCKY horror show NF 89 F
- SCALEXTRIC NF 115 F
- SHADOW FIRE NF 95 F
- SPY VS SPY NF 95/125 F
- SPY VS SPY I NF 95/125 F
- STRIP POKER NF 89 F
- THEATRE EUROPE NF 110 F
- ULTIMA III 199 F
- ULTIMA 4 NF ND/145 F
- URIDIUM 95 F
- WARRIORS OF RAS 95/145 F
- WORLD CUP 86 NF 95/145 F
- ZORRO NF 89/139 F

MSX

- ALIEN 8NF 89 F
- ACROJET NF 95 F
- BEACH HEAD NF 95 F
- BOUNDER NF 89 F
- CYBERUNK NF 95 F
- DAMBUSTERS NF 95 F
- DECATHLON NF 89 F
- FLIGHT 737NF 49 F
- GUNFRIGHT NF 89 F
- HYPER VIPER NF 49 F
- KNIGHT LORE NF 89 F
- NIGHT SHADEN NF 89 F
- THAI BOXING NF 89 F
- THE WAY OF THE TIGER NF 89 F
- JACK THE NIPPER NF 89 F
- WALKYR NF 89 F
- WINTER GAMES NF 95 F

- ALBUM ULTIMAT NF**
 - + ALIEN 8
 - + GUNFRIGHT **119 F**
 - + KNIGHT LORE
 - + NIGHTSHADE

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



Paranoïa

Un jeu de rôle, drôle et saignant. La trahison règne.

Contrairement aux autres articles, nous ne parlerons par d'informatique dans celui-ci. Enfin, presque pas... Paranoïa, jeu drôle et de rôles, vous met face à un ordinateur de papier complètement malade. Le but est simple : survivre. En effet, dénonciation et trahison vous entourent. La clef de votre survie : devenir paranoïaque. Le jeu drôle, catégorie très particulière, oppose des intervenants qui ne sont pas tous égaux : maître de jeu, joueurs actifs et non actifs (ces derniers sont facultatifs). L'attrait de Paranoïa dépend du maître de jeu, le metteur en scène, dont le rôle est de conduire les joueurs actifs dans un décor imaginaire et à la rencontre des joueurs non actifs. Multipliant la variété des situations, leur présence est comparable à celle des figurants. Le théâtre des opérations est constitué par le complexe Alpha et ses environs. La vie de la cité, très structurée, repose sur un système de castes. Selon son accréditation (en fonction de sa caste), un personnage a, ou n'a pas, accès à certains lieux et à certaines informations. Tout ceci est sous contrôle de l'ordinateur central, par l'intermédiaire du maître de jeu. Ce dernier est donc metteur en scène mais aussi censeur, juge...

Dans Paranoïa, les joueurs ne doivent compter que sur eux-mêmes, les amitiés ne sont que fictives et temporaires. Comme le dit si bien l'ordinateur : soyez sur vos gardes. L'accréditation est structurée de la façon suivante : infrarouge, rouge, orange, jaune, verte, bleue, indigo, violette et ultraviolette (pour information sachez que le maître de jeu est d'accréditation ultraviolette, mais ne le répétez pas car le savoir est une trahison passible de la peine de mort). Les joueurs actifs ont tous, deux points en commun : accréditation rouge, et acte de trahison potentiel. L'ordinateur les reconnaît comme faisant partie d'un service fondamental : sécurité interne, services techniques, préservation/développement de

TILT JOURNAL

l'habitat et contrôle mental!... L'appartenance à l'un de ces services n'est pas source d'avantages, en revanche les clarificateurs sont généralement favorisés. Cependant, ce métier est le plus dangereux (c'est pourquoi les volontaires à l'exercice de cette profession sont désignés par l'ordinateur). Mais, vous êtes clarificateur ! Ne dites pas le contraire, c'est un délit passible aussi de la peine de mort. Désormais votre devoir est de servir l'ordinateur, éliminer les traîtres, lutter pour la survie du complexe Alpha... Prendre des risques ou perdre la vie n'est pas important, car vous possédez six clones activables à tout instant. Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, excepté le fait que des mutants et des sociétés secrètes pourrissent l'harmonie du complexe Alpha. Les individus mutants ou membres d'une société secrète seront vos premières cibles, à la plus grande satisfaction de l'ordinateur.

Mais il y a un problème : vous êtes mutant et membre d'une société secrète. Faut-il le révéler à l'ordinateur ? Des pouvoirs dangereux pour celui-ci ne peuvent lui convenir : en ce cas, il vaut mieux se taire (mais c'est une trahison). En revanche, si votre mutation n'est pas source de danger, l'ordinateur vous saura gré de votre confession : un magnifique uniforme portant une bande jaune vous sera remis. L'appartenance à une société secrète est source d'ennuis, mais aussi de pouvoir. Les connaissances et les structures de celle-ci se révèlent utiles pour votre survie. Cependant, l'ordinateur ne doit rien savoir. En revanche, dénoncez vos rivaux membres d'une société secrète concurrente. Paranoïa est un monde, à part, d'une grande complexité. Pour simplifier les choses, le jeu comporte un scénario d'initiation. Il se présente sous la forme d'une aventure en solitaire, sorte de questionnaire à choix multiples. Le vrai jeu intervient à l'étape suivante - Café et aspirine fortement conseillés... (Jeu de rôles : édité par Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris. Prix : B). M.B.



Magnum, le joystick pro

La nouvelle manette de Mastertronics qui doit son nom à sa silhouette soit-disant empruntée au pistolet. Viril, n'est-il pas ? (149 F. 170, quai de Jemmapes. 75010 Paris)

Pertes et profits

Commodore International Limited annonce le retour à un solde positif pour le quatrième semestre fiscal de 1985/1986, avec un bénéfice net de 1,2 millions de dollars contre 124 millions de pertes pour la même période de l'année précédente. Un frémissement qui se traduit néanmoins par 127,9 millions de déficit sur l'année par rapport à 113,9 millions l'année précédente. Cela n'empêche pas Commodore d'analyser les causes de « l'amélioration ». Depuis décembre 1985, réduction d'un tiers de l'effectif total, production européenne des ordinateurs familiaux transférée en Extrême-Orient, réduction de 30 % des stocks et de la dette bancaire et surtout une progression des ventes sur toutes les grandes lignes de produits C 64, Amiga et compatibles PC. Des accords auraient été conclus entre Commodore et un grand groupe bancaire américain jusqu'à mars 1987. A suivre...

L'Agence pour la protection des programmes annonce les préjudices subis par l'industrie en raison du piratage en 1985. Elles seraient de 583 millions de francs pour les micros et de 537 millions pour les « mini-grands » systèmes. Ces chiffres obtenus par extrapolation sont assez aléatoires. En revanche, les tendances générales pour 1986 paraissent plus réalistes. Il apparaît que la majorité des pertes résulte du piratage inter-entreprises à des fins professionnelles.

Stages

L'ENSAD propose dix stages de formation aux nouvelles technologies de l'image. Réparti sur trois niveaux, cet atelier d'images et d'informatique propose : un niveau dit de « sensibilisation » sur deux jours, comprenant une présentation de l'ensemble des techniques de création et de communication par l'image (palette graphique, vidéodisque, serveur, videotex, banc de montage)... ; un deuxième, consacré à la réalisation d'images sur palette électronique, synthèse d'images en trois dimensions, vidéotex, montage et effets spéciaux vidéo ; enfin, un troisième niveau orienté vers des systèmes spécialisés du type Graph 9, X Paint, Légende, Imagic, Lumena... Renseignements : Atelier d'Images Informatiques - ENSAD, 31, rue d'Ulm, 75005 Paris.

Art et télématique

Orlan, connue du public pour ses performances sanguino-sexuelles, ou pour son baiser à 5 F au Centre Georges Pompidou propose avec Develay, artiste poète ayant quitté le support papier pour la vidéo et la bande magnétique, un très séduisant service Minitel baptisé « Art Access Revue ».

« Art Access Revue », est la première revue télématique d'art contemporain, d'artistes en réseau (plus de cent artistes internationaux), dans le domaine des arts plastiques, de la littérature et de la musique. Pour « Art Access » ce support est moins un lieu de création qu'une approche de l'art par des voies autres que le musée ou le papier.

Art Access - 36.15.91.77. Code AL 33.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE !

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

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

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

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

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

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

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8
+ NIGHTSHADE
85 F

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

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

AMSTRAD CASSETTES NOUVEAUTES!

ACROJETNF 89 F
AFFAIRE SYDNEYNF 145 F
AMERICA'S CUPNF 89 F
ANTIRIADNF 79 F
BACTRONNF 125 F
BALL BLAZERNF 95 F
BILLY LA BANLIEUENF 125 F
BREAKTHRUNF 89 F
CITY SLIKERNF 89 F
COBRANF 85 F
COMMANDO 86NF 85 F
CRYSTAL CASTLENF 95 F
CYBERRUNNF 95 F
DEEP STRIKENF 89 F
DOSSIER BOERHAAVENF 145 F
1942NF 89 F
ELECTRAGLIDENF 89 F
HERITAGE IINNF 145 F
HIGHLANDERNF 85 F
IKARI WARRIORNF 85 F
JEUX SANS FRONTIERESNF 89 F
KAYLETHNF 89 F
KONAMI'S GOLFNF 89 F
LEADERBOARD (GOLFNF) 89 F
LIGHT FORCENF 89 F
MARACAIBONF 125 F
MAG MAXNF 89 F
MERCENARY 2ND CITYNF 89 F
PAPER BOYNF 89 F
PSII5 TRADING CPYNF 95 F
QUESTPROBENF 95 F
REBEL PLANETNF 89 F
ROBOTNF 119 F
SAPIENSNF 125 F
SCALEXTRICNF 119 F
SILENT SERVICENF 89 F
SUPER CYCLERNF 89 F
TEMPLE OF TERRORNF 95 F
TERRA CRESTANF 85 F
THAI BOXINGNF 85 F
THANATOSNF 89 F
TENSIONNF 119 F
THE GOONIESNF 99 F
THE GREAT ESCAPENF 89 F
THE RETURN of the FISTNF 95 F
TOBROUCKNF 119 F
TOP GUNNF 85 F
TRAILBLAZERNF 89 F
UCHI MATA JUDONF 89 F
XEVIUSNF 89 F
YE AR KUNG FUNF 89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8NF
BOUTY BOBNF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORENF
NIGHT SHADENF
RAIDNF

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

HIT PARADE

3D GRAND PRIXNF 89 F
BAT MANNF 85 F
BIGGLESNF 95 F
BOMB JACKNF 89 F
CAULDRONNF 79 F
CAULDRON 2NF 79 F
COMMANDONF 85 F
DESERT FOXNF 89 F
EDEN BLUESNF 110 F
GALVANNF 85 F
GHOST N GOBBELINSNF 85 F
GREEN BERETNF 85 F
GUNFRIGHTNF 89 F
HUMAN TORCHNF 95 F
IMPOSSIBLE MISSIONNF 89 F
INFILTRATORNF 95 F
INTERNATL KARATENF 95 F
JACK THE NIPPERNF 85 F
KNIGHT GAMESNF 85 F
KNIGHT RIDERNF 85 F
MIAMI VICE NF 85 F
MONOPOLY FR 175 F
MOVIE NF 89 F
NEXUSNF 95 F
PING PONGNF 79 F
RAMBONF 79 F
REVOLUTIONNF 89 F
SCRABBLE FRNF 175 F
STREET HAWKNF 85 F
STRIKE FORCE HARRIERNF 95 F
THE DAMBUSTERSNF 99 F
THE WAY OF THE TIGERNF 95 F
TOMAHAWKNF 95 F
V!NF 89 F
WINTER GAMESNF 95 F
WORLD CUP 86NF 95 F

UN NOUVEAU POINT DE VENTE MICROMANIA

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux ! Et il y a de quoi. Ils sont littéralement prix d'assaut par les fans de la Micro. Pourquoi ?

- Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial !
- Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super !
- Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément !

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite !

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd Joseph Garnier
06000 Nice — Tél. 93.51.61.30

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd. St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel

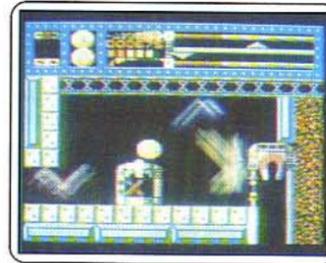
TILT JOURNAL



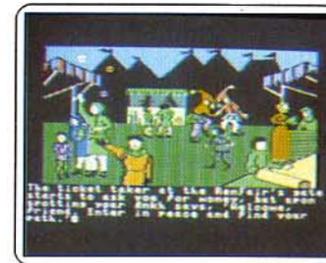
Sorcery : la star des jeux d'action sur Thomson. Adaptation de très grande qualité, il propose un graphisme étonnant. L'animation ne peut être prise en défaut, mais la bande sonore gagnerait à plus de présence. A voir de toute urgence ! (Cassette Virgin Games pour Thomson. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Captain Slog : perdu au milieu d'un labyrinthe peuplé de robots agressifs, votre seule planche de salut sera de collecter les clés qui vous aideront à franchir les écrans de la couleur correspondante et surtout les neuf objets permettant d'accéder enfin à la salle de téléportation. (Cassette Alpha, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★).



Equinox : arrive pour Commodore. Il faut nettoyer les mines des affreuses bestioles qui les infestent. Pour cela, des objets disséminés dans les galeries et un itinéraire bien précis. Le tout dans la joie, grâce à une animation et un graphisme de qualité. (Cassette Mikrogen pour C 64/128. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Ultima IV : après avoir été vaincu, le diable décide de se venger et lance ses monstrueuses créatures à l'assaut des vertes vallées. Votre but : l'empêcher d'arriver à ses fins. Des graphismes honnêtes pour un programme qui ne parle qu'anglais, dommage ! (Disquette US Gold pour C 64/128. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



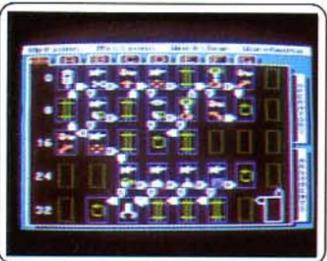
International karaté : n'est ni pire, ni meilleur que ses concurrents. Un graphisme de qualité, une animation honnête mais sans plus et une bande sonore de très bonne facture. Cependant, il n'a pas que des qualités : les commandes ne sont pas évidentes. (Cassette Endurance games pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).

Coup d'œil

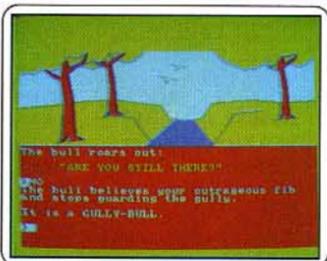
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



The Way of the Tiger : adapté pour Thomson, il est certainement le meilleur programme pour ces machines : un graphisme étonnant, une animation digne des meilleurs. Seul le son gagnerait à plus de présence. Un programme à se procurer de toute urgence ! (Cassette US Gold pour Thomson. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Chipwits : un logiciel de simulation où vous programmez des robots selon les principes de l'intelligence artificielle. Vous pouvez créer votre propre automate ou en modifier un déjà existant. Une aventure qui contient plus qu'il n'y paraît. (Disquette Brainpower, pour Apple/Macintosh. Prix : F. Intérêt : ★★★★★).



The very big cave adventure : vous emmène sur la voie de la fortune. Mais attention, le danger de cette quête est très grand. Des graphismes très moyens, et un analyseur syntaxique défaillant sont les traits caractéristiques de ce jeu d'aventure qui a bien du mal à convaincre. (Cassette CRL pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : ★).



I.C.U.P.S. : dans un premier temps, vous devez piloter votre appareil dans un tunnel spatial encombré de nombreux vaisseaux qui tentent de vous arrêter. Puis il vous faut retrouver dans un labyrinthe hostile les quatre parties de la bombe. Un jeu au style désuet et peu prenant. (Cassette Thor, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★).



Elite : la super aventure spatiale en chambre existe sur Amstrad. Une présentation excellente et un démarrage lassant du fait des trop nombreux achats à effectuer. Malgré cela, l'on est captivé par cette saga et par sa réalisation : graphisme, animation et bande sonore. (Disquette Firebird pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



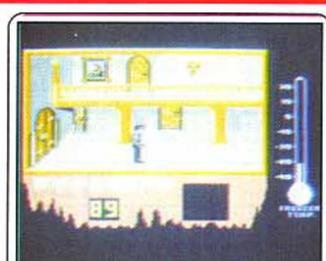
Lords of the Rings : à l'image de Bilbo the Hobbit, il possède un analyseur syntaxique étonnant, mais les graphismes ne sont pas au rendez-vous. Cependant, ce monde fantastique ne rend pas ces derniers nécessaires, à condition de connaître l'anglais... (Disquette Melbourne House, pour PCW. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Bounder : retrouvez notre sympathique balle de tennis, qui doit sauter de dalle en dalle en évitant tous les obstacles (Tilt 33). L'animation est toujours aussi réussie et cette adaptation n'a pas grand-chose à envier à la version Amstrad. Amusant et difficile. (Cassette Gremlin Graphics, pour Spectrum. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Winter games : la version utilise les capacités de l'Atari : Winter games toujours très rapide gagne en réalisme. Le circuit de bobsleigh laisse coi. Le patinage sur glace est hallucinant de vérité. Des jeux attachants, deux adversaires simultanément, plus en différé. (Disquette Epyx pour Atari ST. Prix : D. Intérêt : ★★★★★).



The Rocky Horror Show : de nouveau parmi nous, mais dans une version étendue, spéciale C 128. Graphisme et animation au top niveau, bande sonore excellente, gestion des commandes parfaite. Bref, les concepteurs de ce jeu d'aventure graphique ont tout compris. (Cassette CRL pour C 128. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

LA TECHNOLOGIE 16/32 BITS A 3990 F?



ATARI® 520 STF : 3990 F.
512 K DE RAM - LECTEUR DE DISQUETTE - 512 COULEURS.

Configuration de base

- Unité centrale 512 Ko,
- Souris,
- Lecteur de disquette intégré 3,5", 360 Ko,
- Sortie couleur RVB/péritel,
- Câble péritel-télévision,
- Langage BASIC et LOGO,
- Environnement graphique GEM (fenêtres, icônes...),
- Système d'exploitation TOS en ROM.

Interfaces Intégrés

- Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400 pixels),
- Interface pour second lecteur de disquette,
- Interface série RS 232 C,
- Interface parallèle Centronics,
- Interface manette de commande,
- Port cartouche,
- Interface disque dur haute vitesse : 10 Mégabits par seconde,

Son et Musique

- Coprocesseur musical,
- 3 voix indépendantes,
- Fréquence de 30 Hz à 125 KHz,
- Générateur de bruit,
- Contrôle dynamique de l'enveloppe,
- Interface MIDI (entrées et sorties).

Couleurs

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

Clavier

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

Architecture

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

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

ATARI®
DE REVELATION EN REVELATION

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE, TÉLÉPHONEZ AU : 45.06.31.31.

MSX VIDEO CENTER

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

ORDINATEURS

MSX1

- PHILIPS VG 8020 : 850 F
- CANON V 20 : 850 F
- SPECTRAVIDEO SVI 728 : 890 F
- SONY HB 75-F : 990 F
- SONY HB 501-F : 1990 F

"LE MSX1 CONSTITUE DESORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITE-PRIX" SVM AOUT 86

MSX2

"LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE" MICRO-SYSTEMES SEPT 86

ORDINATEUR MSX 2 384 K SONY HBF 700 F

SONY

(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM)
Lecteur de disquettes intégré double face I MEGA OCTET, 9 modes d'affichage, 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément, horloge interne, mot de passe etc, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)



PRIX DE LANCEMENT : 4990 F

MSX2 PHILIPS

PHILIPS MSX2 VG 8235 : 3990 F!

256 K de RAM, lecteur de disquette 360 K intégré, clavier orientable, moniteur haute résolution couleur ou monochrome, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



- MSX2 PHILIPS VG 8235 N (avec moniteur monochrome) 4690 F!
- MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5990 F!

PHILIPS

- MUSIC MODULE NMS 1205 : 1490 F
- SOURIS SBC 3810 : 490 F
- TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F
- IMPRIMANTE VW 0030 QUALITE COURRIER (complète) : 2990 F

PROMOS PHILIPS

- ORDINATEUR MSX 64 K VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 = 2990 F!
- VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VY 0030 = 1990 F!
- MONITEUR COULEUR CM 8521 = 2490 F
- MONITEUR COULEUR CM 8535 = 3290 F
- IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1490 F

ORDINATEURS MSX 32 K VG 8010

PHILIPS 490F!!

SONY

- MONITEUR KX 14 6450 F
- PROMOS SONY
- ORDINATEUR MSX2 (192 K) HBF 500 F = 3750 F!
- IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F!

IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75 CPS,
SONY PRN MO9 COMPLETE AVEC CABLE : 2990 F
LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3390 F

PROMOS DISQUETTES 3" 1/2 (PAR 10)
SF/DD = 190 F/DF/DD = 250 F

CASSETTES A 49 F

MOLECULE MAN/KNIGHTIME/SPEED KING/CHILLER/HOPPER
FORMULA 1 SIMULATOR/SPACE BUSTERS/MAZES UNLIMITED
SMACK WACKER/ROBOT WARS/SNAKE IT/MOON RIDER
PANEL PANIC/VESTRON/FOOT-VOLLEY

CASSETTES A 95 F

ICE KING/INTERNATIONAL KARATE/WAY OF THE TIGER
FRONT LINE/CASTLE BLACK STAR/GROG'S REVENGE
BOUNDER/JACK THE NIPPER/VALKYR
ATTACK OF KILLER TOMATOES/EGGY

CASSETTES

- JEWELS OF DARKNESS : 149 F/RUNNER : 140 F
- MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 225 F/L'HERITAGE : 165 F
- OCTOPUS : 145 F

PROMOS JEUX CASSETTES

- MINICALC : 199 F/PYROMAN : 99 F/JE COMPTE : 125 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

- L'HERITAGE : 315 F/MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 285 F
- REGATES : 310 F/LA GESTE D'ARTILLAC : 290 F
- OMEGA PLANETE INVISIBLE : 290 F/ILLUSIONS : 190 F/
- PYRO-MAN : 190 F/(LANGAGES EVOLUES DISPONIBLES)

DISQUETTES MSX 2

- DETECTIVE (L'AFFAIRE) : 290 F/KINNETIC CONNECTION : 290 F
- BAD MAX (720 K) : 290 F/WORLD GOLF : 345 F
- LAYDOCK : 345 F/STOCK : 520 F
- EXPERT (système expert professionnel) : 950 F
- CHESS GAME 3 D : 199 F
- RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP-POKER PARLANT) : 199 F

CARTOUCHES A 230 F

- | | |
|--------|-------------------|
| SONY | MAGICAL KID WIZ |
| | MIDNIGHT BROTHERS |
| | COASTER RACE |
| | TRAFFIC |
| KONAMI | KNIGHTMARE |
| | NEMESIS |
| | THE GOONIES |
| | TWIN BEE |

MANETTES MSX

- ARCADE TURBO : 240 F/SUPERJOY 28 : 75 F
- QUICKSHOT 2 TURBO (NON MSX) : 199 F
- QUICKSHOT 2 : 125 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MSX NEWS

LE NUMÉRO 1

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 65 F pour 11 numéros !* En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

est sorti...
Gratuit : le prix de votre abonnement sera déduit de votre première commande si celle-ci atteint la somme de 650 F!
*Prix de lancement. Offre limitée dans le temps. Dépêchez-vous!

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

Nom _____ Prénom _____ Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 65 F _____ F

Adresse _____ Je vous commande le matériel suivant : _____

Ville _____ Code postal _____ Pour un prix de _____ F

Mode de règlement : Chèque Mandat-lettre joint

Frais de port jeux et accessoires 20 F _____ F

Frais de port matériel 90 F _____ F

TOTAL _____ F

Ma commande atteint 650 F, mon abonnement à MSX NEWS est GRATUIT

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



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.

Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout. Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :



1990 F ^{TTC}

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

sinclair

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

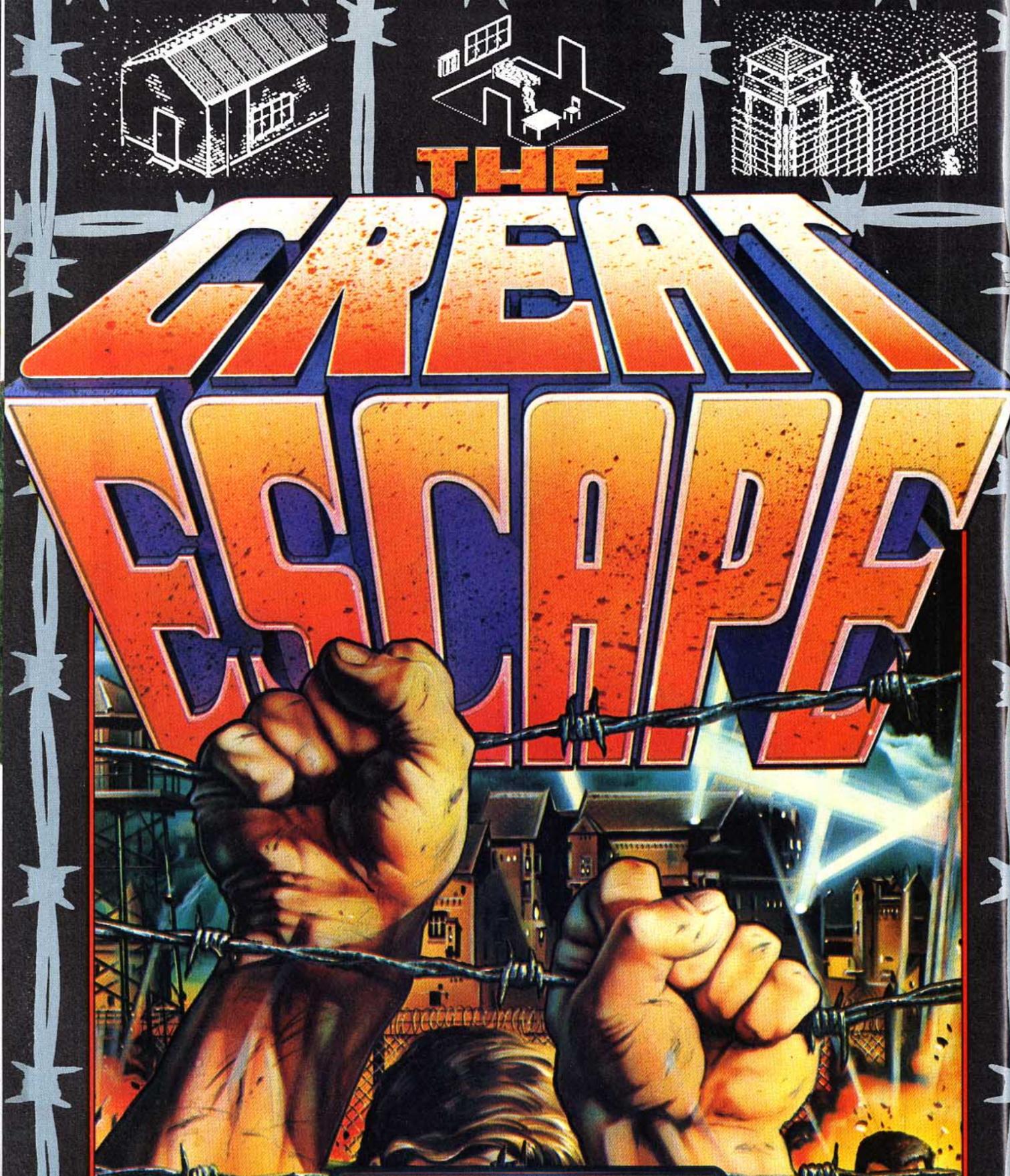
Nom : _____

Adresse _____

Code postal | | | | | Ville _____

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

MEMOIRE MONSTRE PLAISIR MONSTRE



THE

THE GREAT ESCAPE

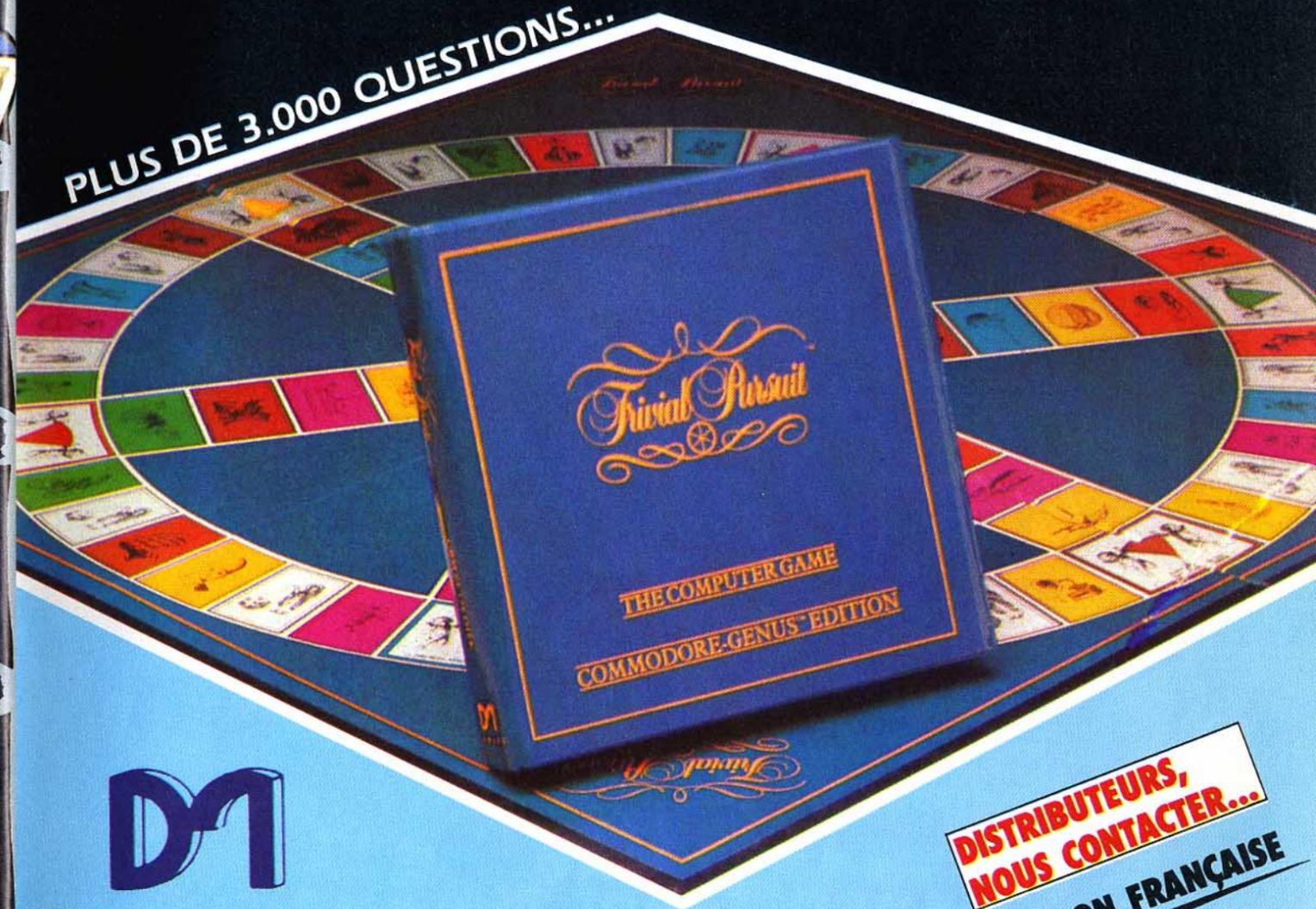
ocean

Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu superbe aux graphiques étonnants. Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

LE JEU LE PLUS POPULAIRE DU MONDE AVEC MAINTENANT DES QUESTIONS MUSICALES ET SONORES...

PLUS DE 3.000 QUESTIONS...



DM
DOMARK

**DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...
VERSION FRANÇAISE**



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

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

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- TRIVIAL PURSUIT**
- AMS-CASS 199 FF
 - CBM-CASS 199 FF
 - SPEC-CASS 199 FF
 - AMS-DISC 259 FF
 - CBM-DISC 259 FF



C'EST NOUVEAU. C'EST SONY.

HBF 700F L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.

Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence: l'intelligence évolutive.

Aujourd'hui, c'est nouveau, c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage. 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY. UNE PROGRAMMATION SIMPLE.

Le HBF 700F SONY possède une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui, étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE CREATIVE.

Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous autorise 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés où vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs, grâce à son écran géré en "BIT MAP". Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE.

Le HBF 700F SONY possède un clavier francisé AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée: horloge digitale, calendrier, pré-réglage du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS.
LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID): C'est le logiciel pratique. Vous disposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et fenêtres.

LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT): Déplacement et effacement des mots, marge et tabulation, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...

LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHER" (HI-BASE): Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches...

LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC): Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.

LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH): Création graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois

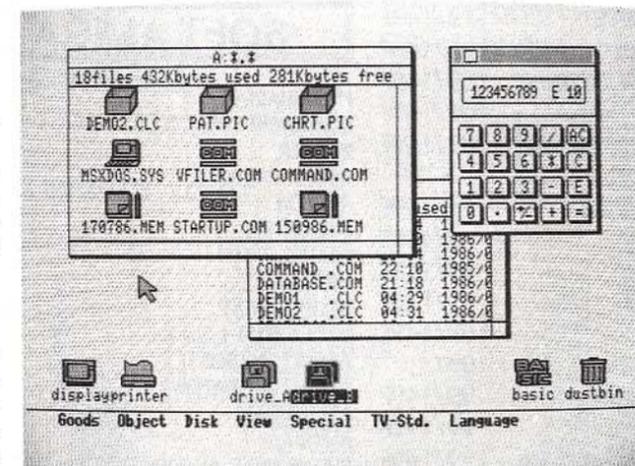
dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mailing).

HBF 700F SONY - LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS.

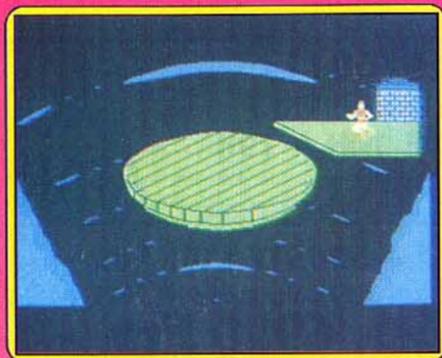
Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY: imprimantes, 2° lecteur de disquettes, manettes de jeux, créateurs graphiques, cartouches au standard MSX, magnéto-cassettes, moniteurs informatiques.



HI-BRID

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



DRAGON'S LAIR

Chevaleresque

Le roi Aethelred vient de perdre sa fille chérie... S'il faut combattre l'infâme Singe, dragon de son état, et récupérer la chère enfant, que les preux chevaliers du joystick affutent leurs réflexes, aiguisent leur patience et... partent à l'aventure ! *Dragon's Lair* est un logiciel étrange.

Sous des allures de jeu d'aventure, la partie dévoile en fait neuf épreuves d'arcade de la plus grande difficulté. Vous incarnez Dirk le Téméraire, le chevalier le plus courageux du royaume. Mais comment ne pas trembler de peur lorsque votre première mission vous suspend dans le vide sous les violents assauts du Génie de l'Air ? En équilibre sur un disque, vous tentez malgré tout de sauter sur la première passerelle pour affronter un couloir hanté d'ossements affamés... Du « damier mortel » aux « cordes brûlantes », les neuf phases de votre mission rivalisent de danger.

Les cinq vies dont vous disposez au départ ne vous permettent pas de mettre à mort le dragon, à moins que...

Dans un contexte graphique superbe, les épreuves sont d'une rare originalité. La stratégie de vos déplacements est différente pour chaque phase du jeu. Saut d'obstacles ou combat à l'épée, il ne s'agit pas de lutter à tort et à travers, encore moins de tenter un passage en force... Un logiciel subtil qui vous fera redécouvrir les vraies joies de l'arcade ! (Cassette Software Projects pour C 64 et 128.) O.H.

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

TOBRUK

Sanglants combats

Le désert nord-africain est aujourd'hui le théâtre de sanglants combats. Pour un wargame de bonne qualité, *Tobruk* propose en outre de brèves séances d'arcade qui concernent les



attaques de blindés. Pour jouer soit contre l'ordinateur, soit contre l'un de vos partenaires habituels, l'action se décompose en diverses phases.

L'écran de jeu principal est une carte de votre terrain de manœuvre. Tandis que vous organisez vos unités — plus ou moins rapidement selon leur composition — vous devez prendre en compte la puissance adverse. Il n'est malheureusement pas possible de connaître la formation des unités ennemies et l'encerclement systématique est fort dangereux. L'offensive ne sera réellement lancée que lorsque deux unités seront en contact. La supériorité numérique n'est pas l'unique composante de l'issue du combat. Il est en effet possible de mener votre attaque par l'analyse du computer ou à l'aide d'une phase « action ». Dans ce dernier cas, vous êtes amené à piloter un blindé.

Le mode « conduite » vous permet de localiser l'ennemi et de vous en rapprocher. Ensuite, à l'aide de la mitrailleuse ou du canon, vous tentez de détruire la base adverse. Durant toute la partie, le

jeu de l'ordinateur est puissant, plaisant et bien mené.

Si l'on ne tient pas compte des parties d'arcade (il est possible de ne pas les inclure dans le jeu...), la partie s'appuie sur une stratégie classique à base d'encerclements, de replis et de réorganisation des unités malmenées. Notons enfin que la chasse aérienne est également de la partie.

Le graphisme n'a rien d'exceptionnel et les animations des parties action manquent souvent de réalisme. Il reste heureusement la stratégie... (Cassette PSS pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128.) O.H.

Type	wargame (action)
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	B

QUESTOR

Belle captive

Le scénario de ce logiciel est simple : vous devez libérer une princesse des griffes d'un affreux malfaisant. Ce genre d'histoire est connue de tous, il est donc inutile d'entrer plus avant dans les détails. En revanche, la qualité de la réalisation appelle quelques commentaires. Tout d'abord le graphisme en basse résolution, c'est-à-dire 160 par 200, avec seize couleurs simultanées offre certes des coloris variés mais malheureu-



sement une qualité très relative des personnages. Pourquoi ne pas avoir choisi le mode intermédiaire — 320 par 200, quatre couleurs —, avec lequel il est possible d'obtenir un graphisme de qualité ? Second point important : l'animation.

Elle est d'une lenteur plus que désagréable, ce qui réduit énormément le plaisir du jeu. Et, de plus, elle est saccadée : après un certain temps d'hésitation, le personnage que vous dirigez est projeté en avant de plusieurs pixels. Cela s'avère gênant, surtout si une sale bestiole n'est pas loin. Le bruitage est logé à la même enseigne : pas fondamentalement mauvais, mais pas vraiment au point non plus. Ce logiciel est d'un niveau plus que moyen. Dommage car la production sur Amstrad nous a habitués à mieux, à beaucoup mieux même... (Cassette Cascade pour Amstrad.) M.B.

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

STORM

Sauver la belle

Nouvelle quête pour les aventuriers du joystick. Storm l'invincible part au secours de sa bien-aimée. Dans un dédale de pièces ténébreuses où veillent les très nombreux guerriers du Maître... La présentation graphique de ce logiciel montre l'aventure en vue aérienne. Le graphisme, net et précis, met en valeur la difficulté de l'action.



Dans chaque salle, divers postes de garde, d'où s'échappent les guerriers, retardent votre progression. Sur les conseils éclairés de votre ami le magicien, vous devez utiliser les nombreux artifices égarés dans le château. Armé d'une épée, usant de masques magiques, d'armures ou d'amulettes sacrées, vous surveillez avec attention votre

TUBES

quotient vital qui diminue sans cesse en haut de l'écran. Les quelques cuisses de poulet ou potions vitaminées vous permettront peut-être de découvrir, un jour, les trois broches magiques donc la clef de l'énigme. Sur un scénario classique, cette aventure s'agrémente d'une animation remarquable. Le maniement des personnages reste quelque peu délicat puisqu'il s'opère au clavier et ne permet rien d'autre que tourner sur soi-même et avancer. Et si l'aventure vous effraie, sachez qu'il est toujours possible d'embarquer l'un de vos amis avec vous. Le jeu à deux permet de lutter coude à coude, il n'en est pas plus facile pour autant... (Cassette Mastertronic pour Amstrad.) O.H.

Type action et stratégie
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

DYNAMITE DAN II

Iles mystérieuses

Voici une nouvelle épreuve pour notre dynamique Dan. Le monde est mis en danger par l'abominable Dr. Blitzen. Celui-ci a ses quartiers secrets dans un groupe de huit îles connues sous le nom d'Arcanum. Sur chacune de ces îles, vous devez mettre la main sur un disque bien caché, localiser le jukebox et écouter finalement le disque, ce qui vous donne les indications nécessaires pour passer au lieu suivant. Lorsque vous parvenez à la dernière île et écoutez le fameux enregistrement, il vous faut encore placer une bombe dans le laboratoire du Dr. Blitzen et quitter la place dans les trois minutes, si vous ne voulez pas sauter avec. Comme de bien entendu, chaque endroit est peuplé de créatures agressives qui cherchent à vous détruire. Vous ne dis-



posez que d'une seule vie pour parvenir au but de votre mission, mais en contrepartie vos ennemis ne peuvent pas vous tuer d'un seul coup. En revanche, ils vous font perdre une partie de votre précieuse énergie, que vous ne pouvez récupérer qu'en mangeant un peu.

En parcourant les différentes salles, vous devez aussi prendre les bombes qui vous permettent de franchir les portes pour accéder à d'autres parties de l'île. Les

lunettes filtrantes vous protègent des rayons paralysants tirés par le Dr. Blitzen. Enfin les réserves de carburant sont indispensables pour refaire le plein de votre dirigeable et passer ainsi d'une zone à l'autre. Chaque île contient aussi un passage secret mis à jour uniquement par un objet particulier. Un bon jeu bien réalisé (Cassette Mirrorsoft, pour Spectrum.) J.H.

Type aventure-action
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

MARACAÏBO

Prison marine

Le feuilleton « faux époux Turenge » continue : un cousin ou un frère de ces agents spéciaux palmés est retenu dans une grotte et prison sous-marine, quelque part dans

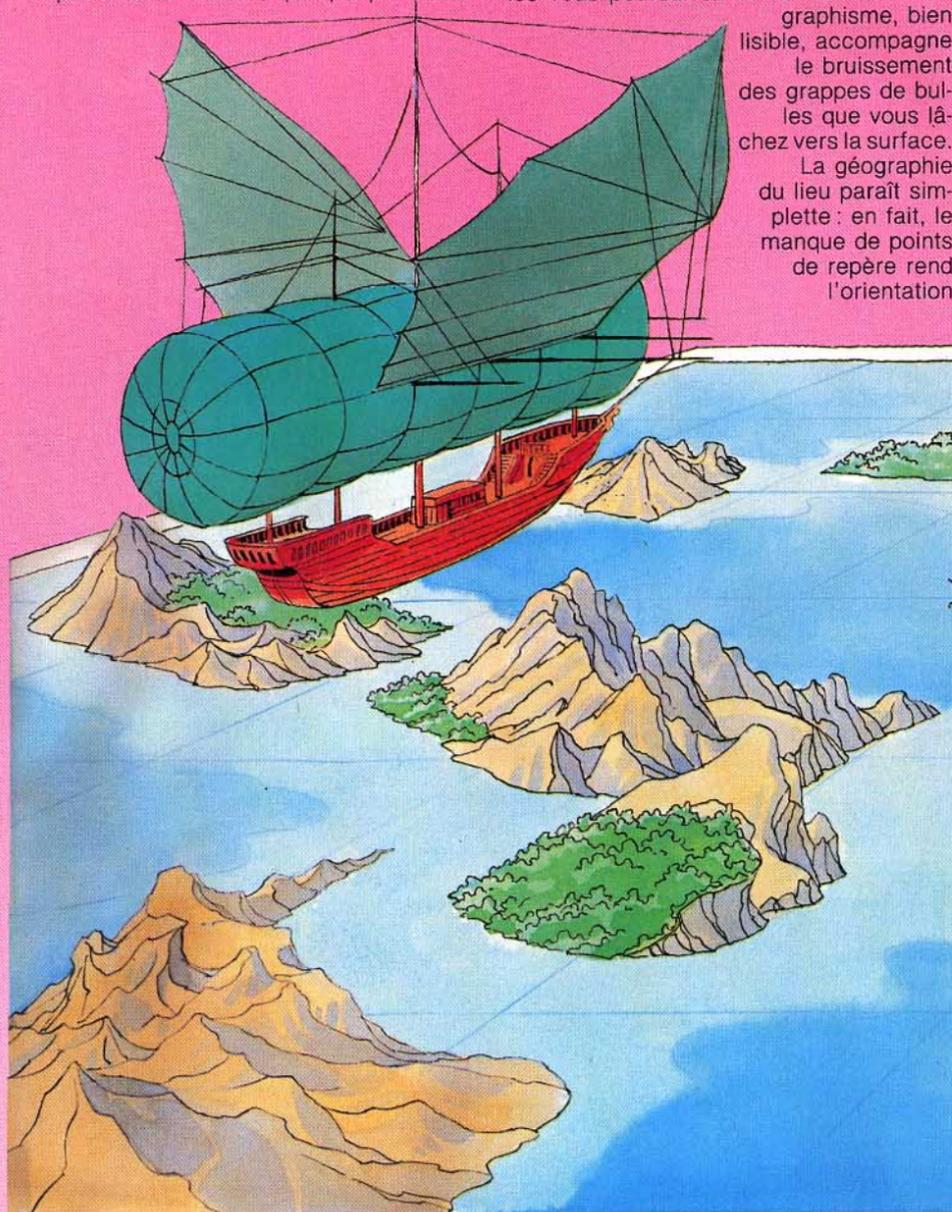
une mer riche en vestiges archéologiques. Vous devez le libérer en trouvant la clef de la grotte-prison. Mais il serait judicieux de délivrer un agent secret tout frétilant et non le cadavre qu'il deviendra bientôt si vous oubliez de le ravitailler en oxygène à travers les barreaux !

Ces fonds marins furent et restent très fréquentés : bouteilles d'oxygène astucieusement dissimulées dans les amphores qui jonchent les fonds, à proximité des colonnes ruinées agrémentant le paysage, traces d'une civilisation engloutie. Les mauvaises rencontres fourmillent : requins, poissons torpilles qui vous tétaniseront provisoirement, et plongeurs ennemis fort agressifs. De la surface pleuvent des mines explosives qui feront de vous de la chair à requin déjà déchiquetée.

Les commandes vous font nager dans toutes les directions, tandis que la couleur de l'eau évolue selon les zones dans lesquelles vous poursuivez votre recherche. Le

graphisme, bien lisible, accompagne le bruissement des grappes de bulles que vous lâchez vers la surface.

La géographie du lieu paraît simple : en fait, le manque de points de repère rend l'orientation



d'autant plus difficile. *Maracaibo* participe d'un mouvement de renouvellement des thèmes, graphismes et rythmes des jeux d'arcade. (Disquette ou cassette Loriciels pour Amstrad.) D.S.

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

IRIDIS ALPHA

Etrange

Franchement, j'ai pas tout compris. On voit un paysage, avec des prairies ou quelque chose de bleu que je croyais liquide, mais qui supporte très bien le passage d'êtres pesants. Et puis des tas de



modules qui bougent très vite dans tous les sens. Mais le joystick fraîchement rapporté de Londres me fournit quelques indications de base. L'entité contrôlée prend au début du jeu la forme d'une chenille volante aux couleurs d'arc-en-ciel. Ensuite elle se mue en un engin très mobile qui tire des rafales blanches et, parfois, se métamorphose en bestiole ou robot tripode projetant autour de lui des sortes de grenades. Ce qui en revanche me fit plonger dans une jubilation fébrile fut la découverte d'un point de repère stable (façon de parler) : plus l'on tire, plus l'on vole vite, plus le score affiché sous le tableau augmente ! Puis mon enquête gagna en précision : le contact avec les plantes du sol, sortes de mugets mauves voisinant avec des cèdres du Liban nains est mortel. Curieusement, les

objets volants non identifiés se montrent moins méchants, leur contact ne produit aucun résultat immédiat. Si ! j'allais oublier les masques ricanants extrêmement agressifs qui se mettent en grappe autour de vous avant votre mort. Bref, m'interrompez-vous, en quoi réside au juste le but du jeu ? Je n'en sais trop rien. *Iridis Alpha* est plus rapide encore que les meilleurs « Defender » sur consoles de jeux. Les scores grimpent quand on commence à comprendre, j'ai l'espoir de faire mieux. Alors, pour mettre fin aux petits matins ensommeillés, entre un café serré et une partie de *Iridis Alpha*, mon cœur balance ! (Cassette Llamasoft pour Commodore 64.) D.S.

Type arcade/action
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix n.c

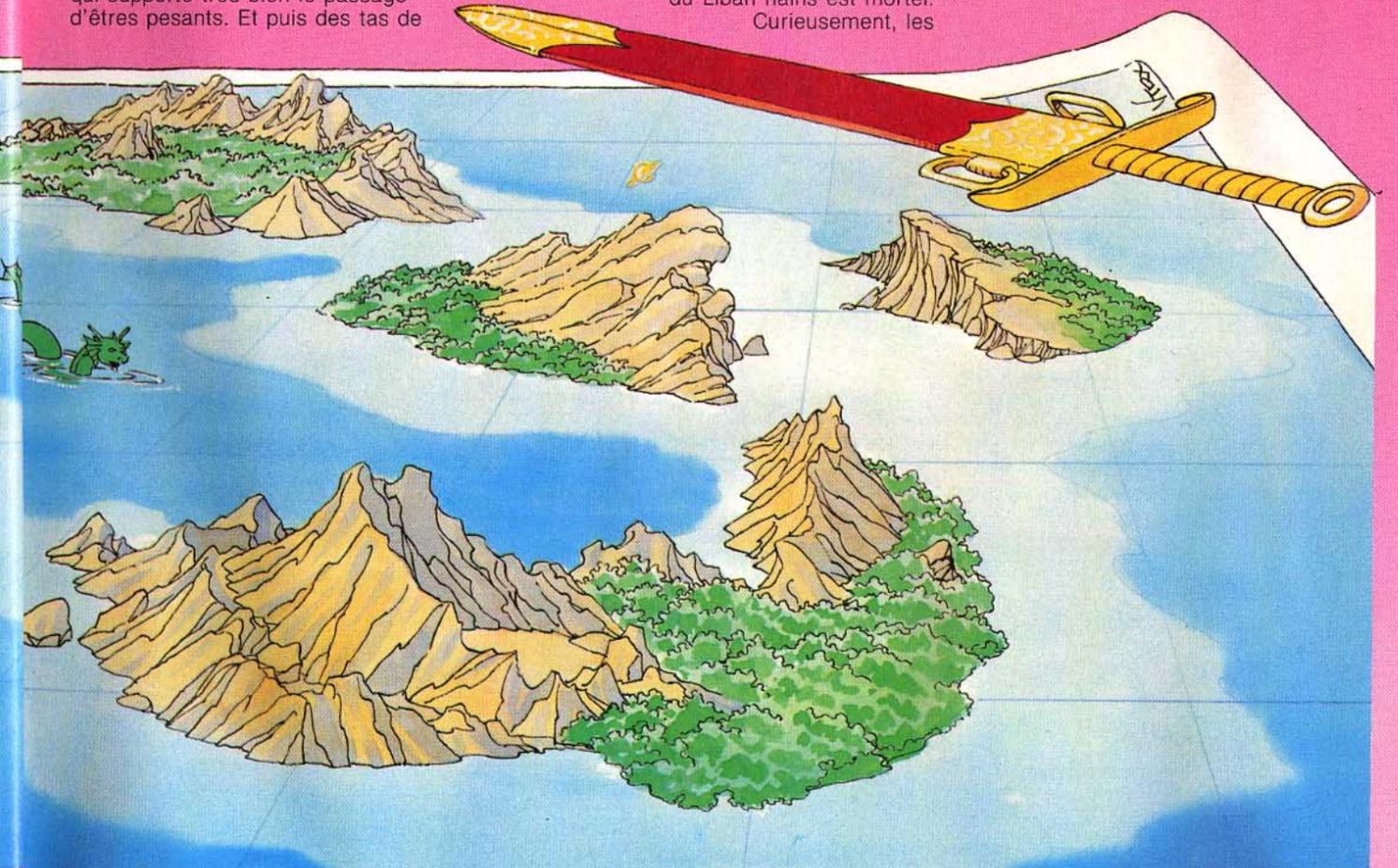
RÉVOLUTION

Rebondissant

Contrairement à son nom, ce programme ne propose ni un jeu d'aventure ni une fresque historique éducative.

Non, il ne s'agit que d'une histoire de « baballe » qui rebondit sans cesse et qui représente votre personnage.

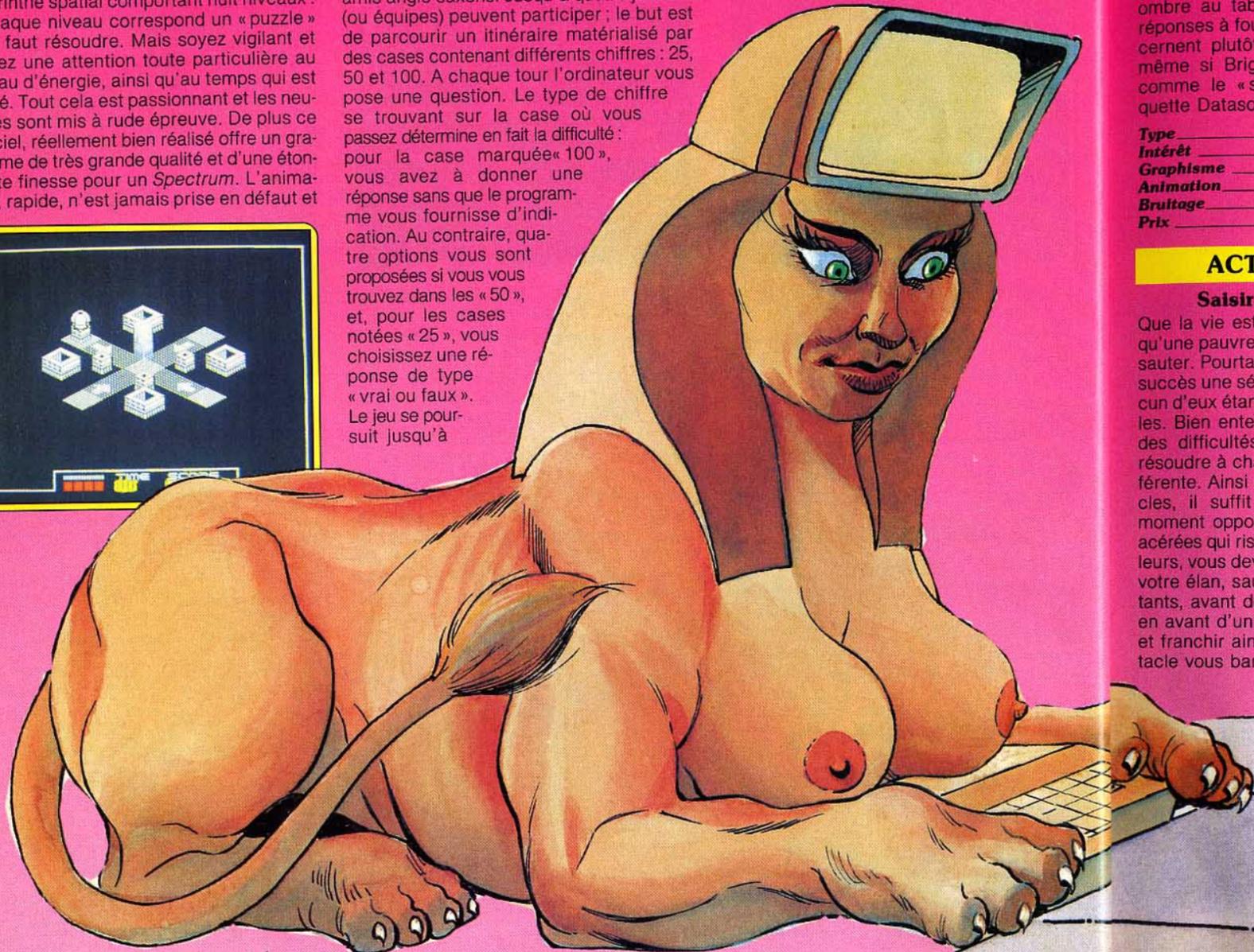
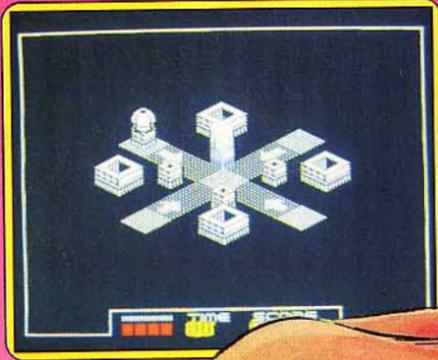
Vous devez la diriger dans une sorte de



TUBES

labyrinthe spatial comportant huit niveaux : à chaque niveau correspond un « puzzle » qu'il faut résoudre. Mais soyez vigilant et portez une attention toute particulière au niveau d'énergie, ainsi qu'au temps qui est limité. Tout cela est passionnant et les neurones sont mis à rude épreuve. De plus ce logiciel, réellement bien réalisé offre un graphisme de très grande qualité et d'une étonnante finesse pour un Spectrum. L'animation, rapide, n'est jamais prise en défaut et

amis anglo-saxons. Jusqu'à quatre joueurs (ou équipes) peuvent participer ; le but est de parcourir un itinéraire matérialisé par des cases contenant différents chiffres : 25, 50 et 100. A chaque tour l'ordinateur vous pose une question. Le type de chiffre se trouvant sur la case où vous passez détermine en fait la difficulté : pour la case marquée « 100 », vous avez à donner une réponse sans que le programme vous fournisse d'indication. Au contraire, quatre options vous sont proposées si vous vous trouvez dans les « 50 », et, pour les cases notées « 25 », vous choisissez une réponse de type « vrai ou faux ». Le jeu se poursuit jusqu'à



se situe au top niveau. Seul regret, la sonorisation. Nous ne remettons pas ici en cause la réalisation du logiciel mais plutôt le manque de sérieux dans l'élaboration des circuits sonores du Spectrum. Malgré ce petit défaut, ce logiciel extrêmement divertissant montre qu'il est possible de concocter de bons softs pour Spectrum. (Cassette US Gold pour Spectrum.) M.B.

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

MIND PURSUIT

That is the question

Une poursuite infernale à travers un labyrinthe de plusieurs milliers de questions. *Mind pursuit* n'est pas sans rappeler *Trivial pursuit*, le jeu qui fait fureur chez nos



pour répondre. Les questions sont variées et recouvrent six catégories différentes : « science/nature », « histoire/géographie », « TV/films », « sports/jeux », « culture » et enfin « divers ». Quelques « plus » en vrac : certaines questions sont graphiques, c'est-à-dire qu'apparaît une image à l'écran sur laquelle est proposé un choix d'options différentes. Par exemple, pour Georges Washington, on vous demande pour quel type de billet se trouve son effigie : 1, 10, 50 ou 100 dollars.

Certaines autres sont musicales. Seule ombre au tableau, les questions (et les réponses à fournir) sont en anglais et concernent plutôt la culture anglo-saxonne, même si Brigitte Bardot y est évoquée comme le « sex-symbol » français. (Disquette Datasoft pour Apple.) D.G.

Type	questions/réponses
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★
Bruitage	★★★
Prix	F

ACTION REFLEX

Saisir la balle au bond

Que la vie est donc dure quand on n'est qu'une pauvre petite balle ne sachant que sauter. Pourtant vous devez franchir avec succès une série de trois labyrinthes, chacun d'eux étant constitué de vingt-cinq salles. Bien entendu, chaque salle présente des difficultés propres que vous devez résoudre à chaque fois d'une manière différente. Ainsi pour passer certains obstacles, il suffit de rouler rapidement au moment opportun, en évitant les flèches acérées qui risquent de crever le ballon. Ailleurs, vous devez commencer par prendre votre élan, sauter sur place quelques instants, avant de vous lancer en avant d'un grand bond et franchir ainsi un obstacle vous barrant la



route. Ces obstacles sont assez variés, depuis une sorte de ressort qui vous projette sur des pointes aiguës, en passant par un aspirateur qui, s'il ne vous fait pas perdre de vie, vous ramène cependant à la salle précédente, sans ou-



blier nombre de flaques d'eau où vous vous enlisez et foyers brûlants du plus mortel effet. Chaque labyrinthe doit être franchi en un temps limité. Pourtant, il faut prendre la précaution de vous arrêter ne serait-ce qu'un instant à l'entrée de chaque salle si vous voulez éviter de tomber directement dans un piège. Un jeu sans prétention, qui demeure correct (Cassette Mirrosoft, pour Spectrum). J.H.

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

NINJA

Réussir ou mourir

Il est naturel pour un Ninja, de se voir confier une mission très dangereuse : « Délivrez la princesse Di-Di Perle d'Orient, elle est la prisonnière d'un somptueux palais ». Pour remplir votre mission, vous disposez de plusieurs armes : un katana, des étoiles de métal et, bien entendu, votre légendaire maîtrise des arts martiaux. Tout cela sera amplement nécessaire pour lutter contre Torrii, Shigo, Shrine, Hallway et Walkway. Ces derniers sont les gardiens du palais, leur grande connaissance des arts de la guerre rendra difficile l'accomplissement de votre mission. Cependant, vous ne vous découragez pas : les ennemis sont dange-

reux, mais la vie de la princesse est en jeu. Comme tout Ninja, vous devez réussir ou mourir. A coups de pied, de poing, de katana vous éliminez un premier agresseur. Un deuxième succombe, vous êtes en train de réussir. Un troisième ennemi est en vue, vous n'en ferez qu'une bouchée. Hélas, vous avez surestimé votre force : vous voici mort. Heureusement, vous pouvez continuer votre mission à la suite de votre prochaine réincarnation. *Ninja* est exemplaire à plus d'un titre. Premièrement, les graphismes, bien qu'exagérément stylisés, sont de



grande qualité. Un petit regret : la fantastique palette des *Atari XL/XE* n'est que partiellement utilisée. Cependant l'animation est extraordinaire, les commandes très agréables et directes.

Le son décevant et le chargement long, long... n'arrivent pas à faire oublier la grande valeur de ce programme. (Cassette Entertainment USA pour Atari 800 XL et 130 XE.) M.B.

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

PSI CHESS

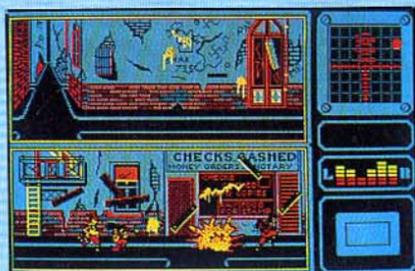
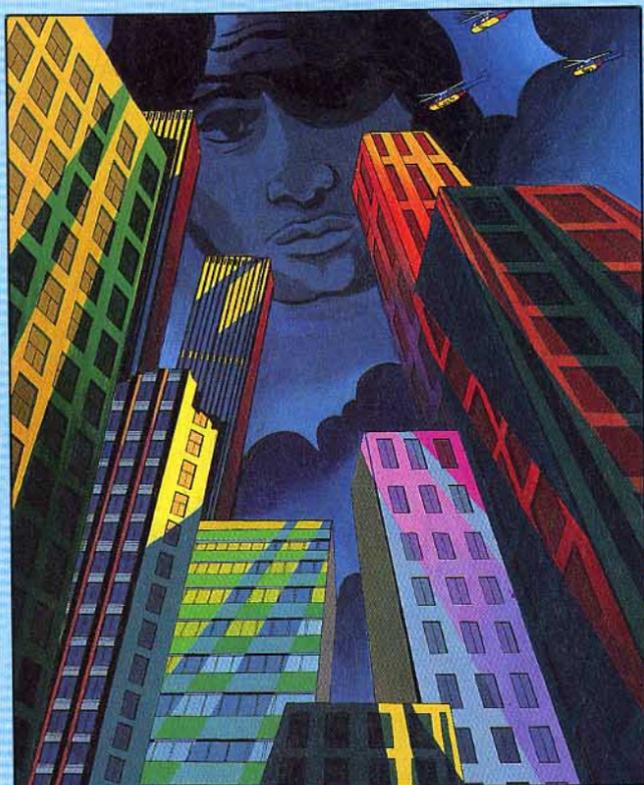
Echec et mat!

Ce logiciel d'échecs, dernier sorti pour cette machine, présente plusieurs particularités intéressantes. Tout d'abord l'échiquier est représenté soit en deux dimensions, soit en relief avec le choix entre les classiques pièces Staunton et les très belles pièces Lewis. L'inclinaison du plateau rend le jeu aisé, mais il est toujours possible de le faire tourner pour vérifier une position. Le déplacement des pièces s'effectue au choix, par l'entrée des codes des cases ou bien par le déplacement d'un curseur au clavier ou à la manette de jeu. Toutes les règles du maître-jeu sont respectées, l'ordinateur allant jusqu'à annoncer le

nul lorsqu'il n'y a plus assez de pièces pour faire mat (roi plus fou ou cheval), ce qui est très rare. Il offre de plus le retour sur les soixante derniers coups de la partie, mais la procédure utilisée est un peu lourde. L'éventail des niveaux proposés est large : sept normaux dont les temps de réflexion s'échelonnent d'une réponse instantanée à trois minutes et six autres disponibles pour les parties par correspondance. Dans le mode Blitz, le programme fera toute la partie dans un temps déterminé, que vous pouvez régler suivant votre humeur. En mode

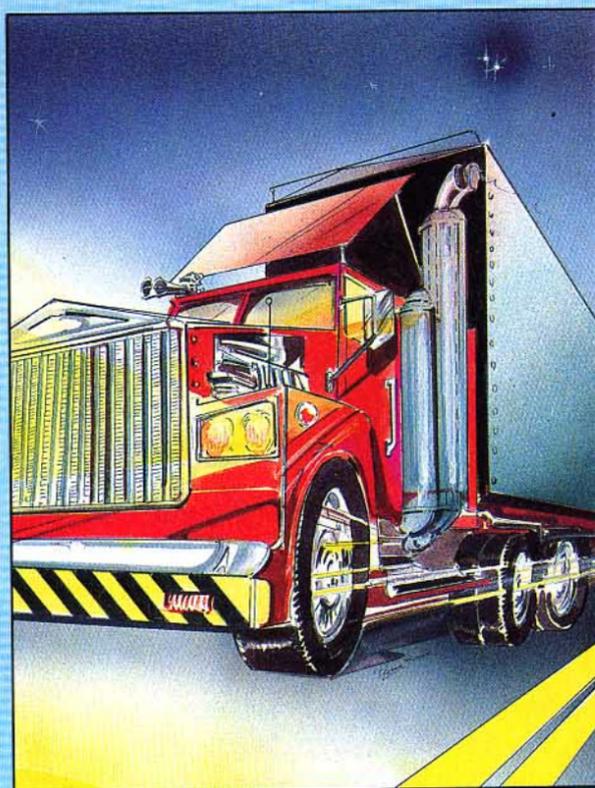


MANHATTAN 95



IL NE VOUS
RESTE QU'UNE SEULE
CHANCE...

ASPHALT



NOM : _____
ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT
Règlement par chèque
bancaire ou CCP.

- MANHATTAN 95 CASSETTE 140 FF
 ASPHALT DISQUETTE 180 FF



1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

TUBES

Balance, il calquera son temps de réflexion sur le vôtre, ce qui est bien pratique. Enfin, il existe un mode Débutant où l'ordinateur perd sa bibliothèque d'ouverture, devient incapable de forcer le mat et offre un jeu plus pauvre.

La bibliothèque d'ouverture est correcte et les lignes s'étendent suffisamment loin. Par contre, il ne sait pas reconnaître les interventions de coups. En milieu de partie, il joue parfois bizarrement, n'hésitant pas à mener une attaque à l'aide des pions du roi, quitte à effectuer lui-même le grand roque. Il est capable de bonnes combinaisons et possède un sens tactique correct. En finale, son jeu reste bon, utilisant règle du carré et opposition, et pouvant même jouer de la sous-promotion pour éviter un pat ! Un excellent logiciel qui donnera du fil à retordre même à des joueurs de club (Cassette The Edge, pour Spectrum.) J.H.

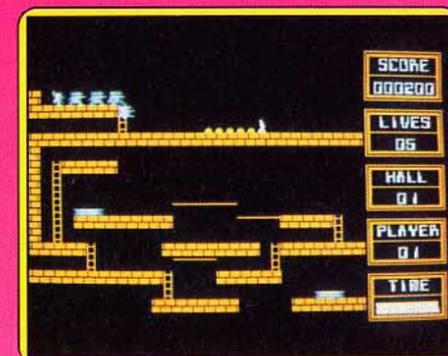
Type	échecs
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	non
Bruitage	non
Prix	B

LES MINES DU ROI AQUANTUS

Triste sort

Coureur de marathon et mineur de fond : voilà le triste sort qu'Ariolasoft vous a concocté sur Amstrad. Sans compter les mauvaises rencontres. Le roi Aquantus était fort aimé de ses sujets qui lui édifièrent de « labyrinthiques » monuments funéraires souterrains, jonchés de tout l'or du prospère royaume. Il reste fort aimé des momies qui tuent sans pitié quiconque trouble la tranquillité du mort. Alors, il faut courir, grimper sur les échelles, sauter d'un niveau à l'autre, éviter les lourds wagonnets qui servaient à extraire le marbre, poser les bombes qui constitueront autant de pièges pour vos poursuivants.

La moindre indécision vous sera fatale !



Enfin atteinte, la petite porte salvatrice qui s'ouvre en grinçant... Sauvé ? Non ! Au suivant des vingt-quatre tableaux, les embûches se multiplient : plancher pourri, au travers duquel vous passez, et tombez au niveau des momies, l'or à malice qui semble justifier de périlleux détours ne se laisse pas prendre, et ne donne pas de points ! La disquette comprend une seconde série de vingt-quatre tableaux, plus difficiles et les « accrochés » pourront définir et sauvegarder des tableaux encore différents. A essayer sur les amis ? (Disquette Rainbow Arts pour Amstrad.) D.S.

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

REBEL STAR

Lunaire

A la tête d'une équipe composée de différents personnages, vous tentez d'investir la base lunaire Delta. Si vous jouez à deux, le second joueur aura pour mission de la défendre. Chacun de vos équipiers est caractérisé par ses capacités à résister aux coups, son armement, et sa rapidité à se déplacer. Le jeu se déroule comme un wargame. Ainsi à tour de rôle, chaque camp fait circuler ses personnages, ses armes, et détruit un ennemi ou un équipement tout-à-fait capital.

Attention, pour pénétrer dans la base au départ, vous devez faire agir les robots, qui



seuls sont en possession d'une arme susceptible de forcer les portes de sécurité et les portes à fermeture à air. Une fois dans la base, vous avez tout intérêt à regrouper un peu votre équipe pour qu'elle se trouve en meilleure position en cas d'attaque ennemie. Cependant, vous devez aussi conserver une bonne mobilité à chaque individu. La plupart des personnages disposent de plusieurs armes. Vous choisissez celle qui vous paraît la plus efficace sur le moment, tout en vous assurant qu'il reste suffisamment de munitions. Vous disposez de plusieurs options pour tirer : un tir réflexe peu coûteux en énergie, et un tir précis, mieux approprié mais aussi plus gourmand. Enfin rien ne vous empêche de choisir une solution d'attente où votre homme ne tire que s'il pense être en bonne position.

Mais le jeu ne s'arrête pas là, car au cours de votre invasion, vous pouvez aussi mettre la main sur des objets (munitions ou autres) qui vous seront très utiles. Un très bon jeu original (Cassette Firebird, pour Spectrum.) J.H.

Type	wargame-stratégie-aventure
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	A



ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



LA GESTE DU BARDE

Saurez-vous percer les secrets des catacombes et des tours de guets de la ville de Skara Brae? A la tête d'une héroïque armée de guerriers et de bardes, réussirez-vous à la libérer de sa diabolique malédiction? La réussite est au bout de vos doigts avec cet ensorcelant jeu de rôle et d'aventure.



EN VERSION FRANÇAISE INTEGRALE

DISPONIBLE EN DISQUETTE POUR AP (DOS 3.3. OBLIGATOIRE)

ariolasoft

STAINLESS STEEL

Le bien contre le mal...

Le célèbre Join Ricky Steel, un jeune super-héros, se trouve aux prises avec une armée d'androïdes. Ces créatures d'acier sont le résultat des études de l'infâme docteur Vardos, être démoniaque qui n'a qu'un but : asservir la terre et ses habitants. Heureusement, Join Ricky Steel veille, mais les armées maléfiques dont la mission est l'élimination de notre héros le mettent à rude épreuve. Son courage et son canon à flux d'énergie ne sont pas de trop pour rejoindre Nightwind, le véhicule blindé.

La puissance de feu de l'appareil est telle qu'il est la clef de cet affrontement entre le bien et le mal. A coup de rayon magnétique, de projectiles ioniques, notre héros se fraye un chemin dans la ville pour rejoindre son engin de guerre. Enfin, le véhicule est en vue ! Désormais, les heures du docteur Vardos sont comptées.

Stainless Steel repose sur un principe élémentaire : tuer ou être tué. Pourtant, cette apparente simplicité ne doit pas faire oublier la valeur du graphisme et de l'animation. Réalisé en mode écran 1 (320 par 200 en quatre couleurs), ce logiciel s'avère



d'une qualité plus qu'honorable. La programmation utilise au mieux la faible palette disponible en créant une ambiance très plaisante. Certes, l'animation connaît des lenteurs, mais le programme n'en souffre pas exagérément. Même si le son gagnerait à plus de présence, le résultat est globalement positif. (Cassette Mikro-Gen pour Amstrad.) M.B.

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

MIAMI VICE

Mission choc

Dimanche, minuit... L'informateur est formel, une livraison d'un million de marchandises de contrebande vient d'être introduite à Miami. Crockett et Tubbs sont chargés de l'enquête. Une mission choc, stratégie calibre 32, il ne vous reste que quatre jours pour démanteler le réseau des trafiquants !

TUBES



dans un premier temps, a trouver le « Sam's Bar » ou l'« Island Bar » afin d'y mettre en place votre souricière. Pour ce faire, la rapidité de votre conduite à travers la ville est essentielle. A l'aide du joystick, le bolide mis à votre disposition est d'un maniement

assez délicat. Inutile de vouloir freiner à trop grande vitesse ou de tenter un quelconque demi-tour. Les joueurs novices n'éviteront pas avant longtemps les accidents du trafic... Lorsque Crockett et Tubbs parviennent enfin au rendez-vous, ils stoppent leur véhicule et s'élancent dans le bar. Seul un minutage précis vous permet de mettre la main sur un indice. Pour quatre minutes de retard (soit quatre secondes de jeu...), les trafiquants ont déjà disparu, ne laissant que de maigres preuves de leur passage. Par contre, si vous les surprenez dans le bar, il est possible de les arrêter, de les tuer, de leur verser des pots-de-vin ou encore de prendre en chasse leurs complices à travers Miami, le revolver au poing !

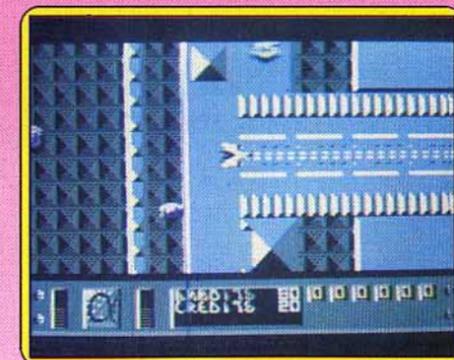
Bien que d'un abord lent et fastidieux — la conduite est peut-être trop délicate — ce logiciel séduit par son originalité. Les graphismes et animations sont corrects (mis à part un léger manque de souplesse et de réalisme) et le scénario implique une cadence de jeu épuisante, au bon sens du terme. Reste à noter l'absence classique de bruitage, comblée par une musique grinçante qui supportera très bien le niveau zéro du potentiomètre de votre téléviseur... (Cassette Ocean pour C64.) O.H.

Type	action et stratégie
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	A

PARALLAX

Danger

Un monde artificiel, cinq zones de dangers et de craintes, une mission réservée aux meilleurs astronautes du monde... *Parallax*



Vous sillonnez les rues encombrées de Miami, à la recherche de l'un des points de rendez-vous. Vous possédez en effet une liste de tous les bars fréquentés par vos ennemis, ainsi qu'un horaire probable de chaque rencontre. La difficulté consiste,

est une cité dominée par la puissance d'un ordinateur général. Si votre visite actuelle est amicale, quelle n'est pas votre surprise lorsque vous apprenez que le peuple qui vous accueille se prépare à envahir la Terre ? Votre seule chance de survie est de

ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



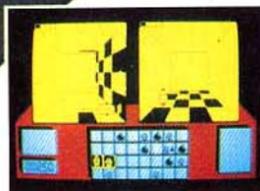
DEACTIVATORS.

Sauverez-vous l'Institut de Recherches Spatiales des terroristes ? Aidé de vos fidèles droïdes, les Deactivators, désamorcerez-vous à temps les horribles bombes ? La réussite est au bout de vos pinces avec cet explosif jeu d'adresse et de stratégie.



MODE
D'EMPLOI
EN FRANÇAIS

DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR AMSTRAD
ET COMMODORE 64-128.
EN CASSETTE POUR SPECTRUM.



ariolasoft

PROMOPR

TUBES

SPÉCIAL OPÉRATIONS

Gagner la guerre

Il y a deux mois, un de vos avions de reconnaissance a pu photographier le centre de recherche en armement ennemi. Vos adversaires seraient sur le point de découvrir une nouvelle arme bactériologique et un nouveau type de roquette. Pour gagner la guerre, il faut à tout prix détruire ce centre. Commencez par choisir votre mission (qui correspond au niveau de difficulté). Ensuite vous constituez votre commando en sélectionnant quatre coéquipiers. Chacun d'eux est aussi formé dans une autre discipline que celle qu'il indique. Pour en savoir plus, vous en questionnez quelques uns. Choisissez-les soigneusement car la réussite de votre mission en dépend. Vous êtes parachuté dans une forêt : explorez-la pour en localiser le centre. Si vous cotoyez une patrouille ennemie, un combat style wargame s'engage sur un écran annexe. Vous devez effectuer le déplacement de chaque personnage et choisir sa cible. Profitez au mieux du terrain pour vous protéger des tirs ennemis et surtout évitez de tirer dans le dos de vos camarades ! Certains combats risquent d'entraîner la mort d'un de vos hommes. Veillez à maintenir le leader un peu à l'écart, car sans lui, la mission deviendrait encore plus difficile à réaliser. Une fois dans le périmètre du centre, il vous faut encore parvenir à trouver l'entrée, en dépit des soldats qui la gardent. Enfin, dans le complexe lui-même, vous vous dirigez au

détruire le « cerveau » de cette base... Loin des « Zaxxon » de tout genre (dont on retrouve ici un graphisme étrangement similaire), *Parallax* a eu l'intelligence d'ajouter à l'action une part importante de stratégie et de réflexion.

Votre vaisseau parcourt un superbe espace tridimensionnel, assailli de tous côtés par de cruels vaisseaux. Fort heureusement, le tir laser n'est pas votre seul atout. Descendu sur le sol, vous voici à la recherche des savants ennemis. Ces derniers possèdent en effet des cartes magnétiques qui vous donneront accès à divers indices. De la banque au magasin, tout est ici relié à l'unité centrale, le but de vos recherches. L'aventure va ainsi vous conduire peu à peu aux niveaux de jeu supérieurs, jusqu'à l'aboutissement complet de votre mission. *Parallax* est géré par une animation exceptionnelle. Le « générique » vaut à lui seul le détour et, tout au long de la partie, les effets graphiques et sonores sont d'une rare qualité. L'action, quelque peu répétitive il est vrai, a tout de même l'avantage de nécessiter une certaine réflexion, ce que l'on ne peut qu'admirer ! (Cassette Ocean pour C64 et 128.) O.H.

Type	action et stratégie
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

HEADCOACH

Football américain

Votre but suprême en temps qu'entraîneur de football américain est bien entendu de gagner la coupe. Pour cela, vous devez dans un premier temps remporter suffisamment de victoires au cours des douze semaines de jeu de la saison pour être inscrit aux tournois suivants qui vous conduiront au bonheur total. Mais ce n'est pas seulement en jouant que vous défendrez vos chances. Vous aurez tout d'abord à fixer la composition de votre équipe, en équilibrant attaque et défense et en tentant de compen-

ser les points forts adverses. Chaque joueur est caractérisé par son âge, son efficacité et sa forme. Pour renforcer votre camp, vous achetez éventuellement un joueur à un club concurrent.

Une fois l'équipe formée, le match peut commencer et vous décidez du type de tactique à adopter à chaque tournant de la partie. Ainsi en attaque, vous choisissez un jeu très solide mais assez statique, ou au contraire un style plus agressif qui peut permettre de marquer tout de suite, mais qui laisse aussi plus de place au contre.

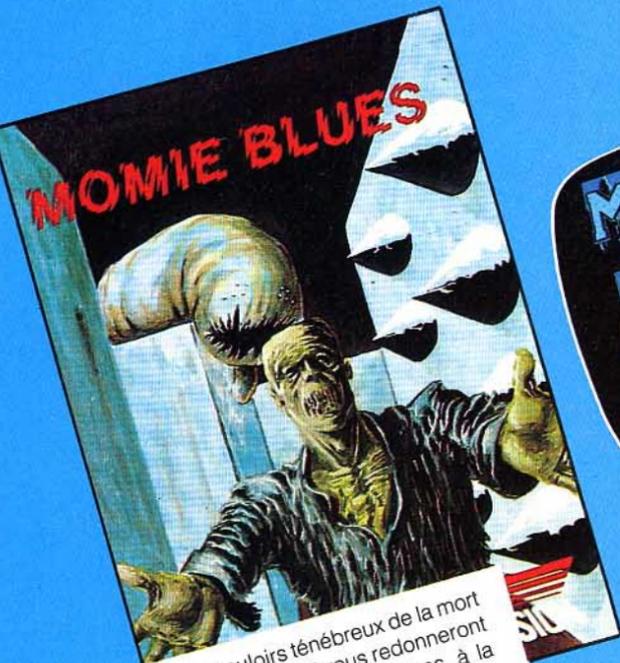
De même vous pouvez opter pour une défense standard ou pour une stratégie plus particulièrement adaptée à une attaque donnée. A la fin de la saison, si vos résultats sont bons, vous êtes conviés à disputer les supermatches. Vous disposez de vingt jours pour entraîner vos hommes et vous ne gardez ensuite que les meilleurs. Prenez garde à ne pas les choisir trop âgés car leurs chances sont plus faibles. Un bon jeu de tactique, assez complet.

(Cassette Additive, pour Spectrum.) O.H.

Type	simulation tactique de football américain
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	nc



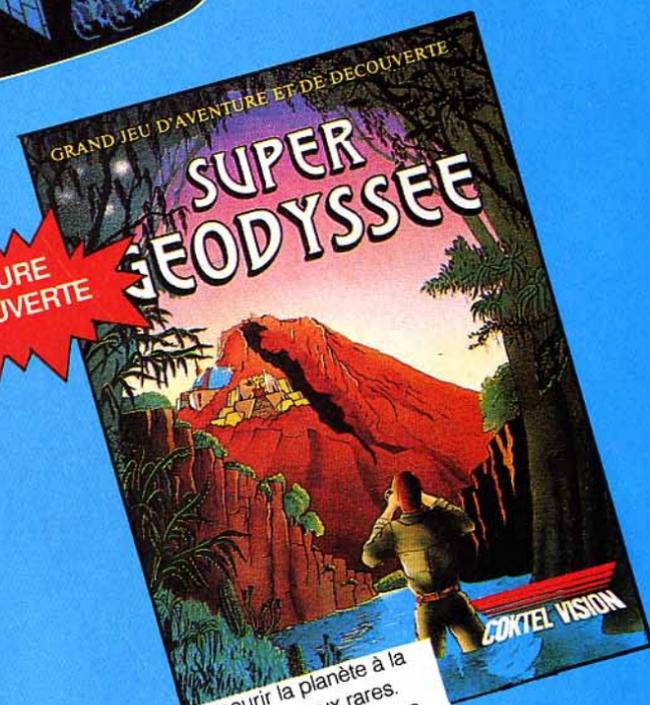
Foncez dans l'Action



MOMIE BLUES
Vous errez dans les couloirs ténébreux de la mort à la recherche des 7 elixirs qui vous redonneront la vie. Attention aux pièges, aux monstres, à la moisissure...
Un jeu surprenant, au graphisme grinçant. Frissons garantis.



ACTION INFERNALE



AVENTURE DECOUVERTE

SUPER GEODYSSEE
Votre mission : parcourir la planète à la recherche d'objets ou animaux rares. Vos moyens : une somme d'argent et un temps limités. Une aventure captivante alliant enquête sur le terrain et intérêt de la découverte. 150 KO de graphisme. 3 niveaux.



ACTION COMBAT

DUEL 2000
Un logiciel comprenant 3 combats :
Un combat de karaté très technique
Un combat de rue acharné et sans merci.
Un combat de robots désopilant.
Seul ou à deux.

Avec ou sans manette
Thomson - Amstrad



Distribué par P.C.V. Diffusion
25, rue Michelet — 92100 BOULOGNE — Tél.: 46.04.70.85

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION

Je désire recevoir :

- SUPER GEO Disk Th 215 F Disk Am. 195
- DUEL 2000 K7 Th. 165 F Disk TO9 215
- MOMIE BLUES K7 Am. 145 F Disk Am. 195
- MOMIE BLUES K7 Am. 130 F Disk Am. 180

Joindre un chèque + 10 F de frais d'envoi.

- Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F

Prénom Nom

Adresse

Code postal Ville

TUBES



Type	jeu de cartes
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.

KNIGHT RIDER

L'union fait la force

Les séries télévisées américaines se prêtent assez bien à ce genre de manœuvre. De l'action, rien que de l'action, Michael Knight quitte le petit écran pour le moniteur de votre C64. Ce fringant chevalier des temps modernes possède une voiture « intelligente » qui conduit à sa place et... réfléchit de même. Vous l'avez compris, il n'est pas question ici de stratégie. Certes, le scénario semble tout d'abord complexe : parmi

milieu d'un vaste réseau de galeries. Un jeu mi-wargame, mi-aventure, qui n'a pas su nous enthousiasmer. (Cassette Lothlorien, pour Spectrum.) J.H.

Type	aventure-wargame
Intérêt	★★★
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	non
Prix	B

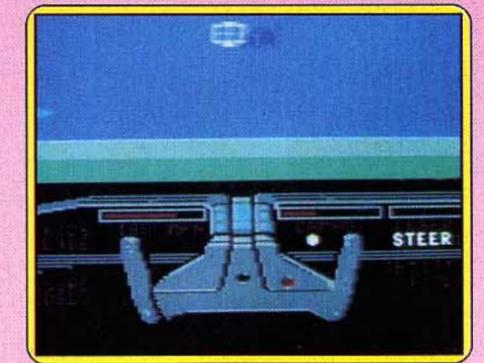
RED LIGHTS OF AMSTERDAM

Strip poker

Un jeu pour M.S.X. 2, enfin ! Un strip poker qui respecte les règles. Vos cinq cartes s'étalent avec le bruissement caractéristique des cartes souples. Vous sélectionnez (avec le joystick ou les touches de mouvement du curseur) votre attitude : parier (et combien : entre cinq et vingt-cinq), attendre, ou renoncer si la main est trop mauvaise. Selon l'attitude de votre adversaire, vous surenchérez, demandez à voir les cartes de la grande fille brune qui vous a fait face, ou préférerez renoncer. Vous désignez les cartes que vous voulez abandonner. Le bluff marche, une stratégie très prudente vous donne un léger avantage (temporiser, parier peu, changer les cartes faibles systématiquement). En fait j'ai dû tricher pour écrire ce compte-rendu : il y avait longtemps qu'à force de me déshabiller je n'avais plus le dernier et crucial élément :

mon stylo !
Votre adversaire batave se devêt de bonne grâce, à condition d'avoir subi une défaite à plates coutures...
Deux observations : le manuel, outre la version originale en hollandais, comprend un texte en français qui suggère que pour parier (Bet) il faut taper B sur le clavier. Erreur : c'est en frappant la touche de déplacement vertical du curseur que les options défilent à l'écran, et que le montant des paris se détermine. Votre adversaire, douée de parole parie en anglais. Ensuite, le titre de la disquette (les lumières rouges d'Amsterdam) fait allusion au plus sinistre des quartiers de la ville, où des prostituées attendent les clients, derrière des vitrines, comme dans des aquariums. Une lampe rouge s'allume quand elles sont occupées

les diverses grandes villes américaines proposées, vous devez lutter contre une dangereuse organisation terroriste. Pour vous rendre dans la cité indiquée par K.I.T.T. (votre « voiture cerveau »), vous allez en fait affronter une armée d'hélicoptères. Profitez-en, il s'agit ici de votre principale mission !
Dans un scrolling 3D correct mais d'une simplicité extrême, votre véhicule doit parcourir une route sinueuse. Et comme l'union fait la force, c'est une fois de plus votre chère voiture qui va vous venir en aide. Un ordinateur à la conduite, l'autre (celui de bord) au tir laser, l'affaire est dans le sac, l'intérêt dans le lac...
Simple question de temps, vous arrivez bientôt sur la base ennemie. Ce logiciel n'offre rien d'exceptionnel. La conduite de votre voiture est d'une facilité déconcertante et la lutte qu'il faut mener à l'intérieur



Foncez dans l'Aventure...

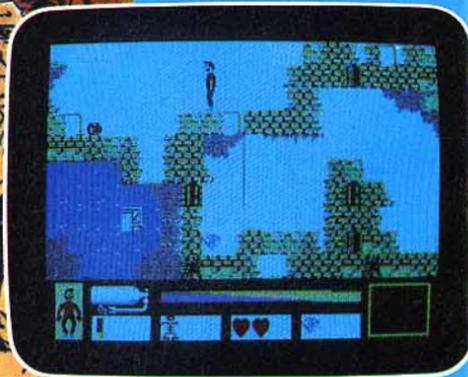
JAMES DEBUG dans LE MYSTERE DE L'ILE PERDUE.



NOUVEAU
UNE SUPER
PRODUCTION
D'AVENTURE
ET D'ACTION.

Avec ou sans manettes
de jeux.

- K7 - Disquette
- QDD
- Disponible sur:
- THOMSON
- AMSTRAD CPC 464,
CPC 664, CPC 6128
- A paraître sur
compatibles PC.



Une grande puissance implante un centre stratégique informatique dans une île perdue du Pacifique.

Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes "buggés" envahit les centres serveurs de la planète; les preuves et témoins de cet événement sont aussitôt éliminés.

JAMES DEBUG, notre nouvel héros, est envoyé sur place. Le matin du 8 avril 1989, il pose le pied sur l'île Raiwawae et rencontre l'unique survivant, l'inquiétant mage Uapou...

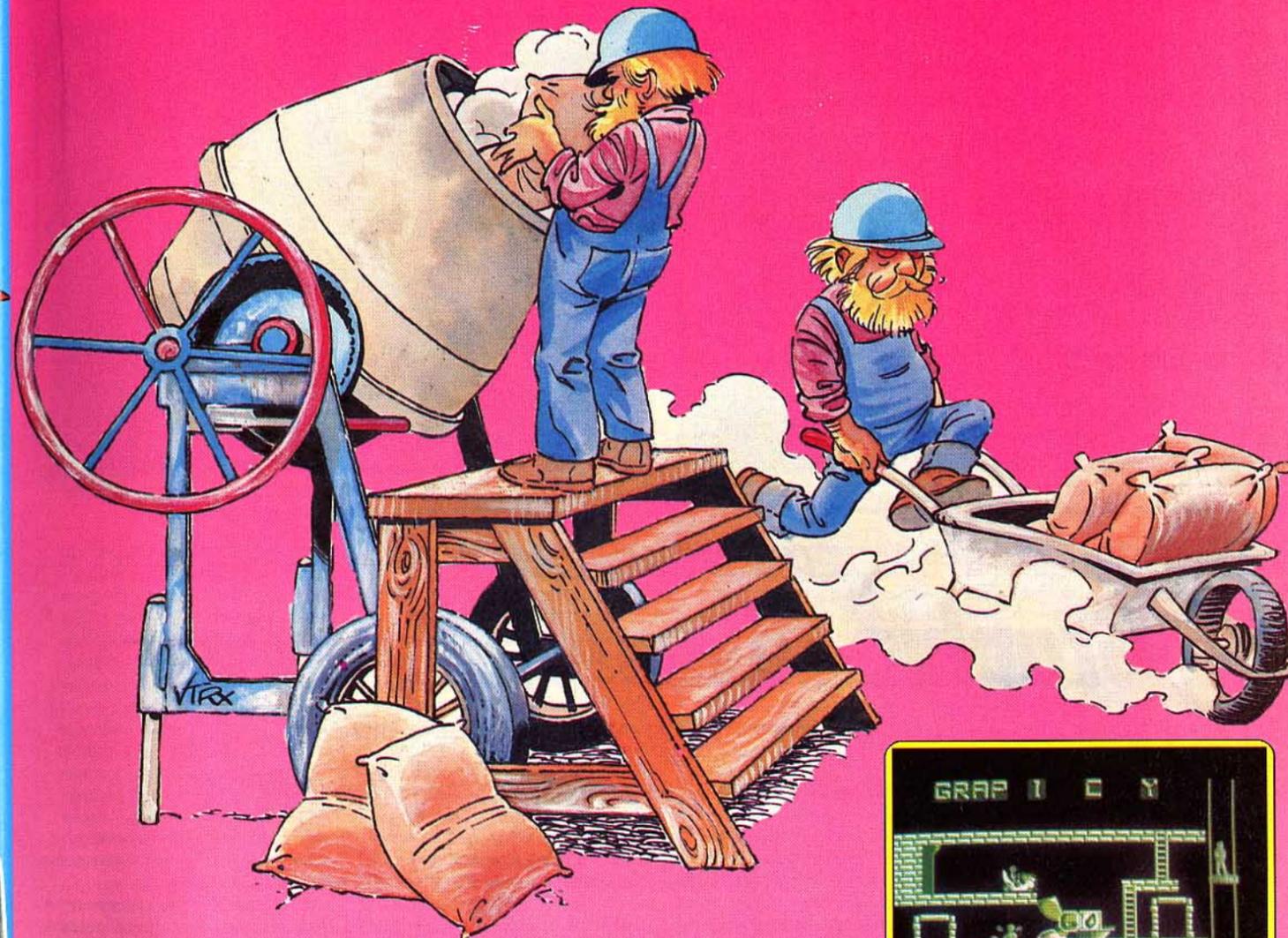
COKTEL VISION

25 rue Michelet 92100 BOULOGNE
(1) 46.04.70.85

Chez votre revendeur ou directement à COKTEL VISION; je désire recevoir James Debug :
En K7 MO5-MO6, TO7-TO8 : 180 F - Disk TO9, TO9+ : 230 F - QDD : 210 F -
K7 Amstrad : 160 F - Disk : 210 F.
Joindre un chèque correspondant + 10 F de frais de port. Le catalogue contre 2 timbres à 2,20 F.
COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 BOULOGNE . Nom -----
Adresse -----

Distribué
par
P.C.V.

TUBES



des bases ennemies n'est qu'un parcours de labyrinthe sans envergure. Décevant ! (Cassette Ocean pour C64.) O.H.

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

GRAPHIC CITY

Faites vos jeux

Ce programme d'animation de lutins permet de réaliser un jeu d'arcade en quelques heures. Il s'adresse au programmeur chevronné et à l'amateur. Les auteurs de la démonstration, eux, ne doivent pas manquer d'expérience : à la place du logo tristounet relégué sur le dernier fichier de la disquette, Ubisoft montre en introduction un chantier de construction.

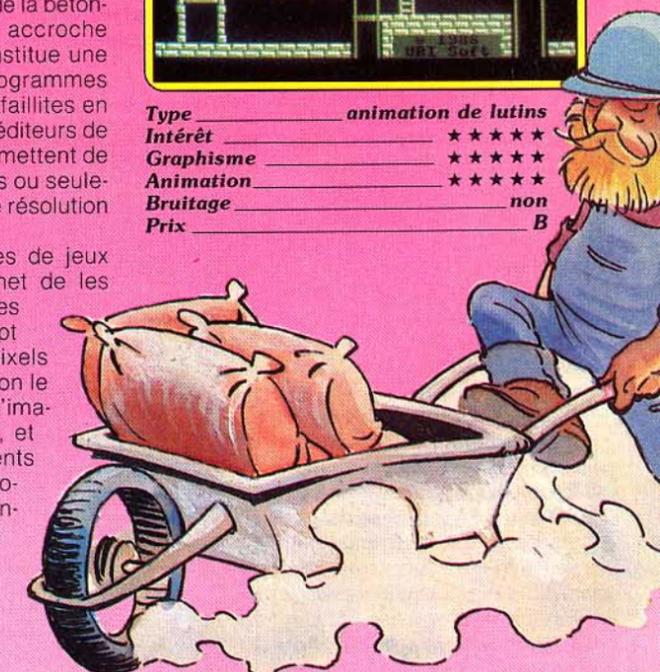
Trois ouvriers (lutins) casqués y travaillent d'arrache-pied : l'un d'entre eux conduit un chariot élévateur, un autre alimente la bétonneuse tandis que le dernier multiplie les allées et venues entre le dernier étage et celui d'en dessous. Il prend le monte-

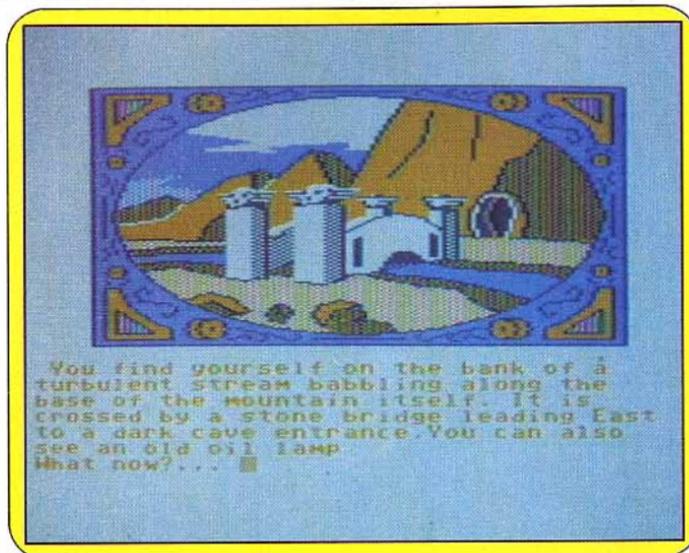
charge entre les étages. Il descend chercher des éléments empilés près de la bétonneuse, et arrivé en haut les accroche devant lui. Chaque élément constitue une lettre de *Graphic City*. Si vos programmes obtiennent une telle qualité, les faillites en chaîne se succéderont chez les éditeurs de jeux d'arcade ! Deux modes permettent de réaliser les lutins en dix couleurs ou seulement en deux couleurs (mais une résolution de 200 x 320 pixels).

Les lutins sont les personnages de jeux d'arcade. Le programme permet de les créer, en les dessinant, puis de les stocker, jusqu'à cent vingt-sept différents avec quarante-cinq pixels de haut et quarante ou vingt selon le mode choisi. On peut fusionner l'image de deux lutins, les modifier, et bien sûr gérer leurs déplacements sur l'écran, notamment en élaborant les « sentiers » qu'ils emprunteront. *Graphic City* n'est donc pas un jeu, mais un moyen souple et puissant pour mettre au point des jeux d'arcade. (Disquette et Cassette Ubisoft pour Amstrad.) D.S.

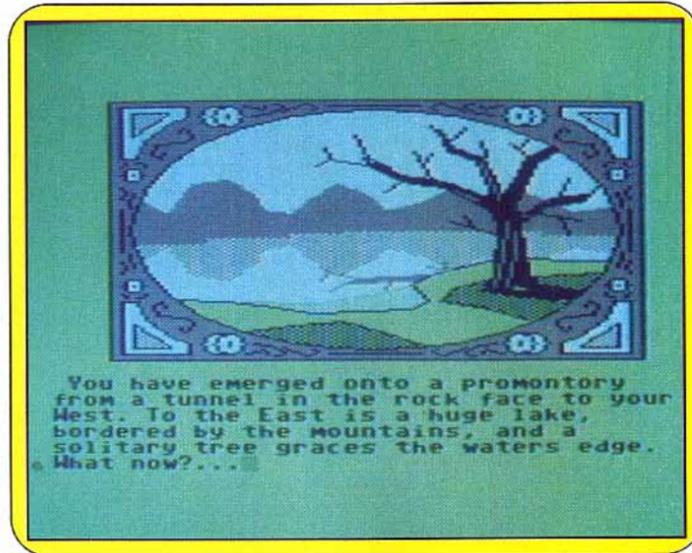


Type	animation de lutins
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	non
Prix	B

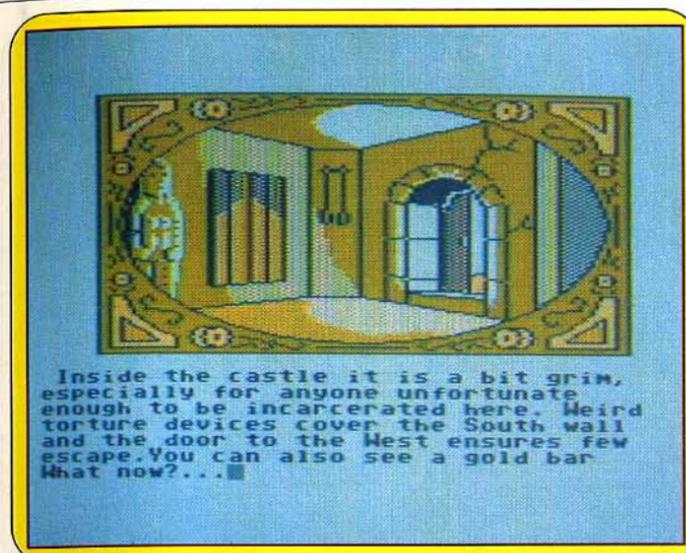




Allumer la lampe crée des points et augmente le poids.



Examiner l'arbre : une clef ! Vous l'y aviez mise.



La lampe allumée encombre pour se saisir de l'or.

COMMODORE 64 Graphic Adventure Creator

Rédiger un jeu en Basic ou en Assembleur demande beaucoup de temps. Des logiciels qui mâchent le travail. En voici un qui nous a paru particulièrement intéressant.

Je suis un créateur depuis ce matin, puisque mon jeu, mis en forme avec *The Graphic Adventure Creator* tourne correctement. Bien sûr, il ne vaut pas un clou mon premier petit jeu. C'est à peine s'il est illustré (mais il l'est). Il comprend quatre tableaux, des salles en l'occurrence, dont les communications se font en dépit de la logique la plus élémentaire, puisqu'en sortant du couloir par l'Est on entre dans un bureau que sa sortie dans ladite direction fait communiquer avec le couloir du départ. Mais la circulation entre les salles se fait comme je l'avais ordonné.

La stratégie fait cruellement défaut : n'empêche, si je travaille un peu, le jeu s'améliorera, si je travaille beaucoup, nul doute qu'il deviendra excellent.

Le petit livret de vingt-quatre pages demi-format (en anglais) fournit toutes les instructions nécessaires pour mettre au point les aventures les plus risquées dans des mondes étranges : un polar nerveux avec son décor familier ou pourquoi pas un roman de Balzac ?

La disquette contient une démonstration, le livret en suggère

une autre. La « démo » numéro un prend l'allure d'une mini-aventure point trop difficile du genre « allez délivrer le prisonnier de la forteresse en apportant le trésor constituant la rançon », etc. Un peu plus développé le programme serait vendable. L'aventure est élaborée avec *The Graphic Adventure Creator*. Pour bri-

ser votre éventuel scepticisme, le livret suggère une solution radicale : écrivez une aventure en trente secondes (pendant que la bouilloire chauffe, précisent les très britanniques rédacteurs). Quinze appuis sur le clavier plus tard, l'aventure existe. Un écran noir affiche : « A cave. What now ? » Et c'est tout, vous avez

créé le niveau zéro de l'aventure, toute nouvelle tentative marquera un progrès.

Les possibilités du programme butent sur le talent des utilisateurs et sur les capacités de mémoire du matériel. Les limites propres au logiciel sont tracées très larges pour des débutants. Vous pourrez créer jusqu'à 9 999 tableaux, chacun étant susceptible de communiquer avec plusieurs autres dans toutes les directions : Nord, Sud, Est, Ouest, vers le haut, par le bas et à l'aide de n'importe quel « verbe » : quitte, saute, ou si le cœur vous en dit : téléporte, mange, prie... 255 objets pourront cohabiter dans l'aventure, chaque tableau sera illustré, en quatre couleurs à l'aide de commandes graphiques simples comprenant un générateur de rectangles, d'ellipses, autorisant des effets de miroir, etc.

Reprenons la démarche de création d'un jeu pour la suivre pas à pas. Il va sans dire qu'un jeu tient le choc de l'utilisation d'autant mieux qu'il a été soigneusement préparé dans son scénario, comme dans sa géographie, conçu autour d'un plan et d'une trame cohérente.

Le *Creator* s'ouvre par un menu. Frapper « R », comme indiqué ouvre la page « Room », qui désigne la pièce, l'endroit, le tableau par lequel vous commencez la création du jeu. L'endroit sera une voiture, une forêt, un monde bizarre et étranger... Donnez le numéro choisi, un au hasard, mais si vous effectuez une retourche sur un jeu déjà commencé, il faudra donner le numéro du tableau que vous voulez modifier. Ensuite indiquez les connexions : c'est-à-dire tous les passages vers d'autres tableaux, les passages ont curieusement le statut de « verbes » : « Est » y est pris pour « aller vers l'Est », vous indiquez donc l'ordre que le joueur devra frapper pour se déplacer. Le « verbe » doit précéder le numéro du tableau auquel il permet d'accéder. La connexion utilise jusqu'à deux cent cinquante-cinq caractères, vous pouvez donc connecter un tableau avec beaucoup d'autres : un couloir d'hôtel sera connecté avec tous les tableaux représentant les chambres qu'il dessert !

Les verbes de votre invention rentrent très bien dans le jeu, à condition de les faire figurer dans le dictionnaire des deux cent cinquante-cinq verbes. La pièce correspond à un numéro d'image : les images proviennent de votre travail avec la section graphique du créateur.

Ne cachons pas qu'une bonne image demande beaucoup de travail, et que des gribouillis informes laisseront les joueurs avant le neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix-neuvième tableau ! Vous devez élaborer des messages, qui appa-

raîtront à l'écran sous l'illustration. Deux cent cinquante-cinq possibilités encore, dont quinze ont une signification prédéterminée. En moins de deux cent cinquante-cinq caractères à chaque fois, vous écrivez l'obligatoire message signifiant « impossible ! », « l'objet n'est pas ici », etc. et éventuellement deux cent quarante messages libres. Vous disposez maintenant d'une version réduite à sa géographie, un jeu en « libre accès », la partie stratégique commence. Prenons quelques exemples : les objets ont une localisation (un livre dans la salle de lecture) le joueur peut l'emporter. Vous dictiez les « conditions » : il doit frapper tel ou tel mot (de préférence plusieurs synonymes seront rentrés pour un seul ordre afin d'assouplir les contraintes lexicales subies par l'utilisateur). Le joueur ne peut porter qu'un certain « poids », vous attribuez aux objets ramassables leur propre poids, et le dépassement de la charge maximale provoque l'impossibilité d'exécution de l'ordre de ramassage avant de s'être délesté de certains objets, d'où de cruels dilemmes. Vous pouvez utiliser des marqueurs, qui signalent si une porte est ouverte ou fermée, un indice apparent ou caché, etc. Vous rentrez aussi la description de lieux, que le joueur lit après une commande « examine ». Il faut également combiner les conditions locales, valables en un lieu, les conditions prioritaires et les conditions secondaires, la meilleure explication figure dans les appendices du livret qui donnent entièrement la construction du jeu de

démonstration. L'immense souplesse de la méthode permet d'écrire le jeu entièrement en français, il est donc dommage de ne pas disposer d'une notice dans cette langue. Elle est si simple et concise que l'anglais ne doit pas faire obstacle à l'utilisation de ce programme, remarquable par sa simplicité d'em-

ploi. (Cassette et disquette Incentive Software, pour Commodore 64, disponible aussi sur Spectrum et Amstrad.) D.S.

Type _____ aide à la création de jeux
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ dépend de vous
Animation _____
Bruitage _____
Prix _____ cass. B, disq. C

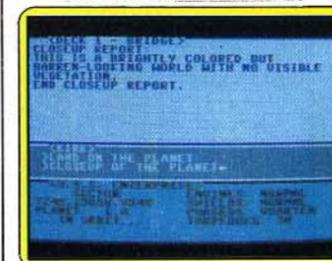
COMMODORE 64 Star Trek

Si la série télévisée est interminable, le jeu rigoureux qui s'en inspire fera de vous un participant à l'aventure.

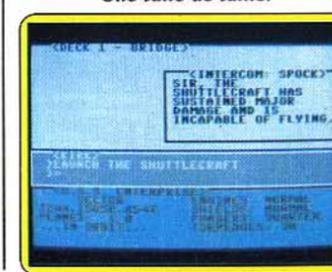
Une bonne connaissance de l'interminable feuilleton américain du même nom qui meuble les soirées de la cinquième chaîne constitue une fort utile introduction à l'univers du jeu. *Star Trek* peut se décrire en opposition aux jeux d'arcade avec soucoupes véloces et rafales frénétiques : on conserve précieusement la disquette contenant les parties sauvegardées parce qu'en mettant bout à bout les moments consacrés à la recherche du vaisseau disparu, on arrive à des dizaines d'heures. Ensuite, parce que dans l'univers de l'aventure, une fraction de notre univers peut se parcourir en tous sens de Orna aux canyons de grès bleu et aux marais salants évaporés jusqu'à Niau, à l'atmosphère répartie en rubans colorés, en passant par Khut aux océans

de pétrole et plastiques liquides. Aucun étagement des tableaux : bien que votre ténacité, intelligence dans la direction de l'équipage et la gestion des machines soient parfaites, les pannes et les réparations survenues constitueront les stigmates d'une expédition mouvementée. Opposition encore dans l'illustration, les jeux d'arcade donnent parfois peu à voir et sont souvent inesthétiques. *Star Trek* fait place à l'imagination : la couleur des planètes lointaines se rêve à partir des textes, dommage ! Le travail d'illustration qu'on espère pour le futur se devra d'être génial, ou de ne pas être, sauf à risquer de nous décevoir durement ! En ce qui concerne le rythme, *Star Trek* souffre de la lenteur du C 64. Différence essentielle : le maniement de la manette de jeu traverse les frontières sans dictionnaire, la direction du vaisseau spatial « Enterprise » réclame une double compétence linguistique, en anglais d'abord, et le vocabulaire de l'aventure, loin de se limiter à North, West, South, East ou pire, à N, W, S, E, réclame de donner et de recevoir des informations utilisables. Les données de l'ordinateur de bord se révèlent cruciales dans la quête des disparus, et sont livrées en anglais contemporain, tandis que proviennent de la petite planète sombre et rocheuse Malakiyy 12 des signaux radios de détresse dans la langue de Shakespeare, c'est-à-dire en vieil anglais ! L'autre compétence linguistique indispensable : l'emploi courant du vocabulaire et de la syntaxe de la flotte de l'espace. Vous devez entrer

Révez les couleurs vives !



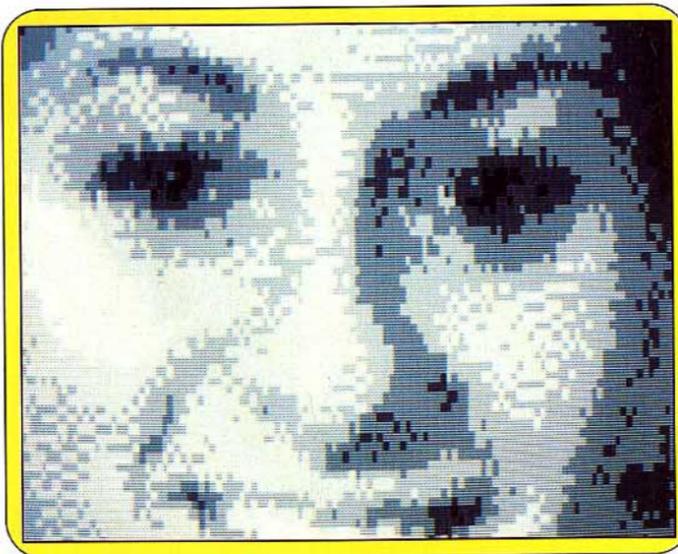
Une tuile de taille.



dans le moule du mode de communication usuel dans un grand vaisseau : vos subordonnés vaquent à leurs occupations à chacun des trois ponts de l'« Enterprise », et ne vous entendent que si vous les appelez par leur nom. Hurler dans les couloirs se fait dans les PME de la vieille Europe, et ne troublera pas le silence de ces espaces infinis. On est rentré dans le jeu quand on sait que le Docteur McCoy ne réparera pas la navette avariée, que seule Nyota Uhura aura une chance d'établir la communication avec les étranges Ornae, quincailiers de la galaxie, friands de composants électroniques et que leur complexion protoplasmique autorise à se transformer eux-mêmes en outils, qu'elle seule saura quoi dire au sujet du monde médiéval,

rois et chevaliers qui vivent sur Andhorga. L'arsenal impressionnant d'armes défensives, d'écrans de protections, et les armes d'attaque personnelles ou du vaisseau ne rouillent pas dans une aventure bien conçue, surtout si leur description détaillée figure dans le manuel. Je n'ai pas découvert l'équipage disparu, ni non plus fait de trop mauvaises rencontres : bien des mystères restent donc à découvrir ! Je me sens faire partie de l'équipage, pour longtemps ! (Disquette Simon and Shuster, pour Commodore 64, Apple et IBM.) D. S.

Type aventure spatiale textuelle
Intérêt ★★★★★
Graphisme —
Animation —
Bruitage —
Prix — E



Une puissante fonction « loupe » permet d'inspecter les détails.

L'accomplissement du miracle demande moins d'une dizaine de secondes : l'image apparaît avec ses seize nuances de gris et sa résolution de 256 x 256 sur le 520 ST ou de 512 x 256 sur le 1040 ST (il paraît d'ailleurs que lorsque le TOS résidera en mémoire morte, il sera possible d'utiliser sur le 520 ST la version du 1040 ST).

Des options supplémentaires permettent ensuite de retravailler l'image. La fonction « zoom », qui met la texture en évidence, est des plus impressionnantes. Face à l'écran, dans certaines conditions de grossissement, vous ne distinguez plus qu'une marquerterie insignifiante de demi-teintes. Un recul de quelques mètres est alors nécessaire pour voir réapparaître une image cohérente ! On frise l'art abstrait. Il est en outre possi-

ble d'obtenir l'affichage de l'image en négatif, et en inversion (effet miroir). Une option autorise l'affectation de couleurs à chacune des seize nuances de gris présentes dans l'image originale. Moyennant une certaine habitude, les effets obtenus sont parfois dignes d'intérêt bien qu'étant très éloignés d'une véritable « mise en couleurs » de l'image (les couleurs étant changées sur la totalité de l'écran, il est impossible de tenir



Notre victime avant mutation.

compte des formes). On regrettera que ce logiciel ne soit pas doté de réelles fonctions graphiques. De toute évidence, ce n'est pas là son but : pour transformer vos « clichés », il faudra vous en remettre à des logiciels spécifiques tels que Néochrome ou Degas. Les images digitalisées peuvent en effet être sauvegardées selon ces formats. Des options d'impression sont en outre disponibles, mais les résultats dépendront essentiellement de la qualité de votre imprimante. (Digitaliseur Print-Technik.) J.-P. D.

Type digitaliseur d'images
Accessibilité ★★★★★
Potentialités ★★★★
Intérêt ★★★★★
Prix Atari 1040 ST 3 490 F
C 64 1 490 F
Atari 520 ST 2 490 F

ATARI ST

Digitaliseur Print-Technik

Changez vos pires ennemis en mosaïques étranges... Le digitaliseur découpe les images en menus parcelles. Inoffensif !

Peu à peu, les digitaliseurs d'images émergent de la brume féérique des rêves inaccessibles pour étaler sur les écrans des amateurs leurs mosaïques étranges. Il n'est plus nécessaire aujourd'hui d'avoir gagné au Loto pour disposer de cet outil fabuleux, il suffit de découvrir une mine d'or. Pour une somme raisonnable, votre micro familier peut désormais vous introduire dans l'univers des nouvelles images.

Le digitaliseur Print-Technik pour Atari ST comprend, outre la disquette du logiciel, un boîtier d'interfaçage entre l'ordinateur et la source vidéo qui se raccorde à la sortie imprimante de l'unité centrale. Pour pouvoir utiliser l'appareil, il est donc nécessaire de disposer d'une source vidéo (caméra ou magnétoscope doté d'une fonction d'arrêt sur image). Le digitaliseur ne peut traiter correctement que les images fixes mais il est possible d'obtenir des effets spéciaux intéressants en transgressant cette contrainte. La souplesse d'emploi laisse

rêveur : des menus déroulants sont là pour vous rassurer et vous faire oublier que vous êtes aux commandes d'un outil complexe. L'option « digitize » est sélectionnée en un couinement de souris.

Sylvie : « Degas a changé ma vie ! »



ESPACE MICRO

32 rue de Maubeuge 75009 Paris

Tél. 42.85.25.20

MACHINES

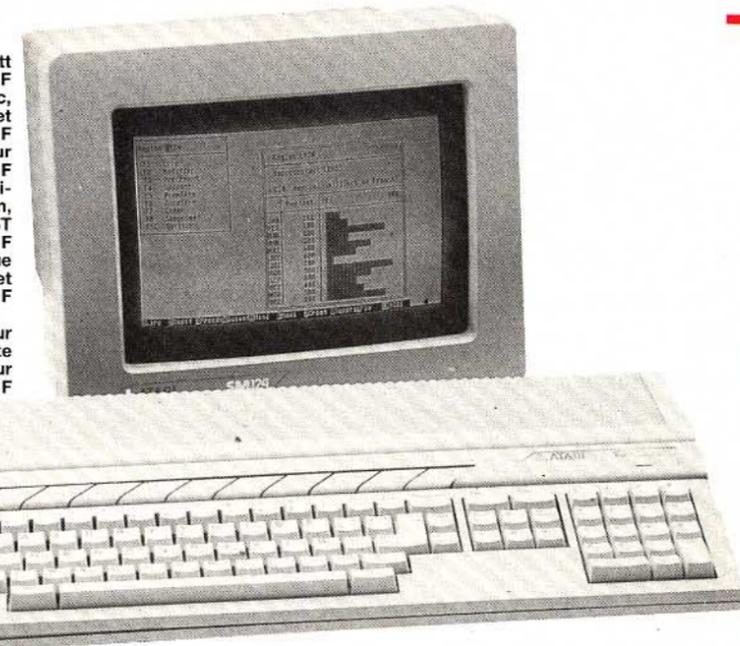
- 520 STF avec roms intégrés, Basic, logo, tt de texte ou de dessin au choix 3 990 F
- 1040 STFM avec moniteur SM 124, Basic, logo, tt de texte et de dessin, câble péritel et manuels 9 990 F
- 1040 SFTC avec moniteur SC 1224 couleur 11 990 F
- 1040, PROGRAMMEUR comprenant moniteur monochrome, imprimante 120 D Citizen, Pascal ou C au choix et une bible ST 13 180 F
- 1040 PRO : moniteur monochrome, disque dur SH 204, tt de texte, base de donnée et tableur 16 980 F
- 1040, BUREAUTIQUE comprenant moniteur monochrome, disque dur SH 204, imprimante Citizen 120 D avec câble, tt de texte, tableur et base de donnée 21 000 F

LANGAGES

- GST-C : 690 F
- MEGAMAX C : 1 350 F
- MCC C : 990 F
- LISP : 890 F
- ALP : 1 900 F
- PASCAL MCC : 790 F
- PASCAL PRO : 1 250 F
- FORTRAN 77 : 1 500 F
- FASTBASIC (cartouche) : 990 F
- COMPILATEUR BASIC : 1 490 F
- FORTH : 450 F
- MACROASSEMBLEUR MCC : 570 F
- ASSEMBLEUR GST : 570 F
- MODULA II : 1 450 F

UTILITAIRES

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



L'ESPACE ATARI

BUREAUTIQUE

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

IMPRIMANTES

- ATARI SMM 804 : 2 500 F
- CITIZEN 120 D (avec câble) : 2 990 F
- OK 120 COULEUR (avec programme et câble) : 3 450 F

LIVRES

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

JEUX

- THE PAWN : 210 F
- WINTER GAMES : 350 F
- SILENT SERVICE : 350 F
- STARFLEET : 350 F
- DEEP SPACE : 350 F
- ARENA : 350 F
- ST KARATE : 350 F
- X-CHESS : 450 F
- BRATACAS : 290 F
- PHANTASY : 490 F
- UNIVERSE II : 650 F
- HEX : 300 F
- FLIP SIDE : 290 F
- MUDPIES : 290 F
- TIME BANDIT : 310 F
- KING QUEST II : 590 F
- SUNDOG : 590 F
- BLACK CAULDRON : 590 F
- OPERATION HK : 390 F
- TRANSYLVANIA : 390 F
- CRIMSON COURT : 390 F
- WINNY THE POH : 590 F
- LITTLE COMPUTER PEOPLE : 370 F
- HACKER : 260 F
- HACKER II : 260 F
- BASKET BALL : 260 F
- MOM AND ME : 385 F
- RED ALERT : 390 F
- MURRAY AND ME : 385 F
- BRIDGE : 340 F
- PERRY MASSON : 470 F
- NINE PRINCESS : 470 F
- FARENHEIT : 470 F
- ESSEX NOVEL : 590 F
- LEADER BOARD : 390 F
- MEAN 18 : 450 F
- MINDSHADOW : 260 F
- SWORD OF KADASH : 390 F
- ROGUE : 390 F
- TEMPLE OF APASHAI : 390 F
- BORROWED TIME : 260 F
- QUASAR : 220 F
- SHANGAI : 240 F
- RODEO : 240 F
- CITIZEN PRIX : 240 F
- MAJOR MOTION : 390 F
- COLOR SPACE : 250 F
- ULTIMA II : 550 F

ACCESSOIRES

- DISQUE DUR SH 204 : 6 990 F
- ROMS ATARI : 220 F
- MONITEUR SM 124 : 1 980 F
- MONITEUR SC 1224 : 3 980 F
- LECTEUR 314 : 2 000 F
- LECTEUR 354 : 2 700 F
- DIGITALISEUR PRO : 3 450 F
- EPROM BURNER : 1 990 F
- MUSIC EXPANDER : 1990 F

Revendeurs logiciels : contactez-nous

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

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date et signature

CB - MANDAT Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
Total			

Standards: les incompatibles

Le standard IBM prend des allures de tornade. Lancement du PC 1512 Amstrad. Commercialisation du « side car », qui transforme l'Amiga en PC. Arrivée imminente d'un compatible Apple. Emulateur MS Dos pour ST annoncé pour novembre... Un doute subsiste cependant : les « compatibles » sont-ils bien compatibles ? Tilt a enquêté. Les résultats ? Inquiétants...

Printemps 1986, coup de tonnerre dans un ciel déjà passablement nuageux ; Apple annonce officiellement la préparation d'ordinateurs compatibles IBM. L'écho en résonnera longtemps car Apple avait bâti sa stratégie sur le refus d'une telle compatibilité, refus constituant un point de repère fixe dans la jungle mouvante et internationale des constructeurs. Au ras des pâquerettes, l'incompatibilité est seule à même de rendre compte de l'impossibilité absolue de faire tourner le jeu *Hacker II* sur *Apple II* avec la disquette étiquetée *Hacker II IBM PC*, comme de jouer sur *IBM*, avec la disquette *Hacker II Apple II*. Il s'agit pourtant du même jeu, programmé par le même éditeur, sur deux disquettes de marque de fabrique et de format identiques et qui, au départ, auraient indifféremment marché sur *Apple* et sur *IBM* !

Standard et compatibilité

Pourquoi cette réorganisation ? Va-t-on vers une compatibilité générale entre les différents matériels et programmes proposés ? Ou, au contraire, est-ce une inaccessible utopie ? A poser ainsi la question, on tombe dans un piège grand ouvert : les mots « standard » et « compatibilité » ne désignent jamais deux fois de suite exactement la même chose. A moins de renvoyer à un autre type de question aussi mal formulée : « A quelle condition deux voitures sont-elles compatibles ? » ou pire : « un train et un autocar » ou encore : « un autorail et un autocar tous deux diesel qui consommeraient le même carburant ? » Ben... ça dépend de... Ça dépend de l'aspect considéré, chaque aspect n'étant pas logiquement relié aux autres : par exemple, deux véhicules peuvent accepter des pneus Michelin et consommer l'un de l'essence, l'autre du fuel pour moteur diesel, et ça n'aura pas de rapport avec la marque du constructeur (Renault ou Citroën), ou la structure de la suspension. Les ordinateurs présentent des niveaux de compatibilité fort variés, niveaux qui ne se commandent pas directement les uns les autres. Celui qui nous intéresse, ferait tourner

les programmes d'une machine sur l'autre, autoriserait le branchement de périphériques de marques différentes à l'ordinateur, ou obtiendrait que la machine exécute des instructions identiques quand on frapperait les mêmes touches. Par exemple, pour effacer un fichier era, erase, remove, rm, etc., s'équivalent, mais ne peuvent s'employer indifféremment. Cette compatibilité, poussée par la demande des utilisateurs forme la surface du problème. Nous le décortiquerons en partant du cœur des machines, pour remonter, couche par couche, jusqu'aux utilisateurs.

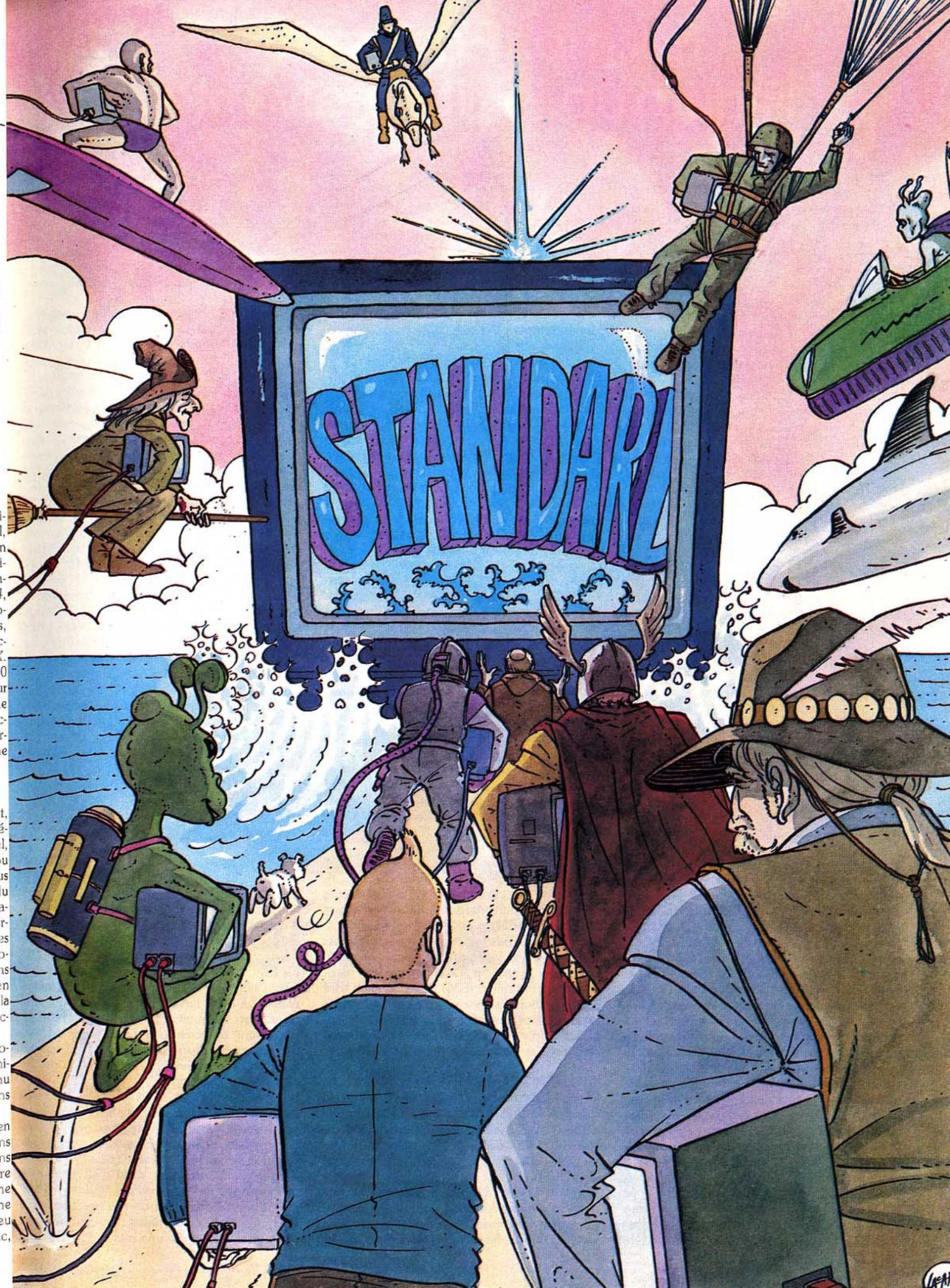
La théorie et les pratiques

Au niveau le plus fondamental, l'ensemble des ordinateurs, indépendamment de leur construction matérielle, obéissent à la même logique : la théorie de l'ordinateur s'est développée avant la construction de la première machine fonctionnant effectivement : aucune révolution technologique dans les matériels ne rendra périmées les études sur le traitement de l'information ou sur la programmation. Et un choix essentiel gouverne tous les matériels : ils traitent une information véhiculée par des systèmes à deux états : un interrupteur ouvert ou fermé, un transistor bloqué ou saturé, aimantation Nord ou Sud, condensateur chargé ou déchargé, relais excité ou non. Un état correspondra à 0, l'autre à 1. Tous les programmes, toutes les opérations reviennent à manipuler des 0 et des 1. Donc l'invention de moyens nouveaux pour manipuler plus vite et stocker plus sûrement des 0 et des 1, ne remettra pas en cause l'édifice informatique. Tous les ordinateurs utilisent donc un système de calcul binaire. Ainsi (presque) tous les véhicules terrestres se déplacent sur des roues. Hélas cette base ne suffit pas à faire communiquer les machines entre elles. Disons que l'emploi d'un système de numérotation en base 2 ne préjuge pas des solutions concrètes pour effectuer les calculs et pour déterminer les équivalents binaires des chiffres décimaux (utilisant 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, etc.). Mais les utilisateurs ordinaires n'ont aucune raison de se préoccuper de ces détails.

Plus étonnant à première vue, des machines bâties autour du même cœur matériel, d'un microprocesseur identique, (comme on peut le constater en lisant les fiches techniques) ne présentent pas pour autant de compatibilité. Ainsi l'Atari, le Commodore 64, l'Oric/Atmos et l'Apple utilisent le microprocesseur 6502 produit par plusieurs firmes, alors que le M.S.X. 2 de Philips, le Spectrum, l'Amstrad CPC 464 et les M.S.X. d'autres marques utilisent le processeur Z 80 A de Zilog. Le microprocesseur contient sur quelques dizaines de millimètres carrés de circuits intégrés minuscules tout ce qui effectue les calculs. Sa vitesse de travail déterminant la vitesse maximale de la machine dans son ensemble.

Le cœur ne suffit pas

Les microprocesseurs sont, le plus souvent, conçus et fabriqués par des entreprises différentes des constructeurs (Motorola, Intel, NEC), tout comme des moteurs Boeing ou Rolls servent à propulser des avions conçus par d'autres constructeurs. L'architecture du montage des mémoires, des circuits de relation avec l'extérieur, la présence d'autres circuits spécialisés (parfois fabriqués par des entreprises différentes de celles du microprocesseur principal) la gestion des informations de l'horloge interne, etc. se distinguent bien évidemment d'une machine à l'autre. Donc la façon de commander ces éléments, les instructions nécessaires varient aussi. Deux ordinateurs utilisant le même microprocesseur peuvent recevoir des instructions similaires quand elles s'adressent directement au microprocesseur : on appelle ces instructions le « langage machine ». Mais les utilisateurs ordinaires ne sauraient rien faire avec le langage machine : les instructions sont si élémentaires (mettre telle donnée dans telle place en mémoire, transférer telle autre d'un registre mémoire à un autre, etc.) qu'une instruction toute simple, ou un programme élémentaire en Basic deviennent longs et peu compréhensibles en langage machine. Donc,



les utilisateurs non techniciens ne se servent de leur machine qu'avec un logiciel technique qui est parfois imprimé à demeure dans leur ordinateur. *Apple II* utilise *Apple-DOS* (*DOS* signifie système d'exploitation de disque), *TRS 80* le *TRS-DOS*; les *M.S.X.*, *M.S.X.-DOS*; *Atari ST*, le *TOS*; *Amiga* l'*Amiga-DOS*, et certains, comme *CP/M*, *Unix*, ou *MS-DOS* (qu'utilise *IBM*) conviennent à plusieurs constructeurs.

Le système d'exploitation facilite la vie de l'utilisateur car il reçoit des ordres simples à frapper sur le clavier qu'il traduit à la machine et aux périphériques en instructions élémentaires plus nombreuses adressées aux bons circuits, aux bons périphériques et dont il gère les rapports dans le temps. Si les programmes de jeu se chargent souvent directement avec la mise sous tension de la machine, les programmes interactifs, édition, traitement de texte, gestion de fichiers, se chargent après que le système d'exploitation ait été chargé. Alors, ces programmes qui tournent sous *CP/M* se fichent éperdument de ce qui se passe dans la machine, pourvu qu'ils aient affaire au système d'exploitation *CP/M* et pas *MS/DOS*.

Des résultats

Nous voilà revenus au niveau des utilisateurs ordinaires. Ils s'intéressent aux résultats plus qu'aux moyens de les obtenir. Donc, un scénario de jeu les intéressera autant sur une machine que sur une autre. La rapidité des mouvements, la facilité des commandes, la qualité des graphismes et des sons dépendront des caractéristiques techniques de leur machine, parfois de caractéristiques secondaires et modifiables par l'adjonction de cartes (c'est-à-dire du branchement de circuits supplémentaires), ainsi la capacité de voir simultanément 512 couleurs sur l'écran dépend de la machine. Mais en disposant seulement d'un moniteur monochrome les illustrations les plus somptueuses d'un jeu programmé pour la couleur deviennent de glauques aquariums.

Si leur intérêt se porte vers la programmation, tout le temps passé à maîtriser le *Basic* sera réutilisable d'une machine à l'autre, en revanche, les programmes nécessiteront une nouvelle saisie, avec des modifications mineures pour passer d'un constructeur à l'autre. Il s'agit donc ici d'une forme bien particulière de compatibilité, puisqu'elle se limite à la seule portabilité du savoir-faire des utilisateurs. Ce n'est pourtant pas rien puisque dans le domaine des véhicules terrestres, le « savoir-conduire » acquis en passant le permis pour une voiture de tourisme ne vaut ni pour un camion, ni pour une moto.

Quand *Tilt* reçoit dans un paquet une disquette *Apple* et une disquette *IBM* d'un jeu, les deux de format 5 pouces 1/4, intervertir les disquettes provoque un refus de lecture : la surface de la disquette vierge est inorganisée. L'opération de formatage, préalable à toute utilisation, découpe la disquette en zones, sélectionne la zone du répertoire, celle régissant l'allocation des secteurs (c'est-à-dire le sommaire et la table des matières de la disquette), toute une série de repères pour la tête

de lecture, faute desquels le lecteur de disquettes n'arrive pas à lire l'information pourtant présente car il loupera les pistes de lectures, ne trouvera pas l'emplacement du répertoire, etc. Le problème diffère ici très peu de celui de câbles incompatibles : ce qui empêche le transfert de l'information réside surtout dans le moyen de transport ou de lecture et pas forcément dans l'incompatibilité des langages employés pour l'un et l'autre programme.

« Sac de nœuds »

Les autres périphériques posent des problèmes différents de compatibilité. Souvent ce sont des questions de câblage, parfois toutes bêtes, tenant simplement à la forme des prises (ainsi tout constructeur qui se respecte doit livrer ses machines avec l'une des six formes de prises qui, selon les pays, permet, à l'exclusion de toute autre, de se brancher sur le réseau électrique!). Parfois, les pelotes de câbles font beaucoup de nœuds. Et sans accords d'organiser une prise à dix, vingt, voire un plus grand nombre d'entrées, la probabilité qu'un câble corresponde à une prise deviendrait inférieure à celle de gagner au loto. Ainsi s'explique la naissance de la prise *Péritel* en France, issue des travaux d'une commission réunissant une pléiade de représentants d'*EDF*, *PTT* et autres administrations. Elle reposait sur une ambition de l'Etat français : faciliter le démarrage de la télématique, micro-informatique française en garantissant que les cinquante-quatre millions de Français pourraient s'équiper, sans trébucher d'emblée dans des fils mal embouchés refusant de s'insérer où que ce soit. L'idée géniale devant faciliter cet objectif venait de la constatation que tous les foyers étaient équipés de postes de télévision, ces postes pourraient donc servir de moniteurs pour les micro-ordinateurs, d'écran pour les serveurs télématiques, devant le terminal visuel universel. Huit ans après, les micros disposent le plus souvent de leur moniteur et le *Minitel* et tous les services qui l'utilisent ont leur écran propre.

Quand les dirigeants d'*Apple* annoncent la fabrication de matériels compatibles *IBM*, ils s'engagent dans la construction d'ordinateurs sur lesquels pourront tourner les programmes conçus pour *IBM*, avec très peu d'exceptions. Ils ne suivront pas l'exemple de ces fabricants de compatibles qui commercialisent des matériels ayant la couleur, l'architecture, les composants du matériel *IBM*, moins le sigle *IBM* sur le boîtier. Ils essaieront sans nul doute d'ajouter aux caractéristiques qui firent la fortune d'*Apple* la possibilité d'accès à l'immense bibliothèque de logiciels destinés à *IBM*.

Quel standard unique ?

Pourquoi et comment l'irrésistible pression du standard *IBM* opère-elle ? En deux temps : d'abord l'absence de compatibilité devient un jour ou l'autre insupportable pour les utilisateurs professionnels, ensuite le choix d'un standard unique se porte naturellement vers le standard dominant. On raconte que certains dirigeants d'entreprises de bonne taille, soucieux d'une informatisation rationnelle de leurs services, lancèrent des enquêtes pour recen-

ser les besoins existants. Ils frôlèrent la crise cardiaque en apprenant que « non merci, nos besoins sont satisfaits ! » et que, par malchance, chaque service, bureau, sous-direction et atelier était équipé d'un matériel particulier, incapable de transmettre au bureau voisin la moindre information, sauf à resaisir toutes les données ! Imaginez l'agacement du responsable de la paye qui repère « le » programme qui répond à ses désirs mais qui ne tourne pas sur son matériel.

Chaque modernisation provoque un affreux dilemme : choisir un matériel plus performant au prix de l'abandon de précieuses archives informatiques, du renvoi de tout le personnel en stage pour se familiariser avec de nouveaux programmes et du réexamen de tous les périphériques. A cette étape du renouvellement du système informatique, les arguments en faveur de l'achat du matériel compatible avec *IBM* pèsent très lourd, et plus lourd encore depuis la récente décision d'*Apple* : le matériel compatible *IBM* permet la plus grande souplesse d'adaptation, chaque type de périphérique sera représenté par du matériel de qualité, *IBM* existera encore dans dix ans et son standard à fortiori, etc. Pensez donc, *IBM*, jusqu'à la sortie en août 1981, de l'*IBM PC* était totalement absent de la micro-informatique ; trois ans après, la firme dominait le marché, cinq ans après, le n° 2, *Apple* se rallie au standard : il faut aujourd'hui des raisons sérieuses pour choisir de s'équiper en matériel non compatible.

Comment les producteurs de compatibles font-ils leur beurre ? Comment *Apple* fera-t-il le sien ? En proposant du matériel disposant d'avantages décisifs sur celui fabriqué par *IBM* dans ses propres usines. L'avantage le plus facile à mettre en valeur est le prix : *IBM* fait payer le prix de la marque. Les compatibles extrême-orientaux qui ne supportent, il est vrai, pas le coût du développement, et utilisent une main-d'œuvre sous-payée, offrent des matériels équivalents au tiers du prix *IBM*. Mais des compatibles peuvent se révéler plus rapides qu'*IBM*, comporter des claviers plus agréables, des possibilités d'extensions plus larges, etc. Ainsi, sur un « créneau », une qualité particulière, ou vis-à-vis d'une catégorie d'utilisateurs, des compatibles peuvent s'assurer des ventes confortables parmi les acheteurs qui recherchent à priori du matériel compatible *IBM*. Il est évident que *Apple* lancera des compatibles possédant des avantages qualitatifs face à *IBM*, faisant tout pour asseoir une réputation de qualité dans le maniement du traitement, de l'édition et du montage de textes, dans le confort et la facilité d'utilisation. Il est non moins évident qu'*IBM* ne lui facilitera pas la tâche.

La question des standards se pose tout différemment pour les micro-ordinateurs familiaux ou de jeux, puisque les programmes, archives, constitués avec leur aide n'ont pas de valeur marchande, et aucune pression de standard dominant ne joue : surtout au début, les programmes de jeux, consommant peu de mémoire, s'élaboraient ou s'adaptaient sans gros frais. Dans ce domaine, le minimum que l'on puisse attendre d'une marque, minimum

Sur micro Thomson votre vie ne tient qu'à un fil.



4 super jeux pour 245 F*

RUNWAY

Carambolages et sorties de route garantis pour vos adversaires. Triomphez grâce à votre Formule 1.

MONOPOLY

Votre ordinateur transformé en redoutable banquier... Affrontez-le et devenez milliardaire.

SUPER TENNIS

La finale de tennis du tournoi "Open" ?

Un jeu d'attaquants : rapidité et ingéniosité feront votre succès.

GREEN BERET

Paras de choc... Rambos en herbe... Vous et votre commando avez pour mission de délivrer vos camarades prisonniers. Attaques aériennes, embuscades, combats au couteau vous guettent...



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé. Disponible sur MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+ en cassette.

mal respecté, est l'observance d'une compatibilité ascendante entre les générations successives de matériel : le matériel le plus récent doit accepter les programmes et les périphériques conçus pour les machines antérieures. Une solution spectaculaire se trouve chez Commodore, puisque le *Commodore 128* redevient provisoirement un *Commodore 64*, quand on le fait fonctionner en mode *C 64* afin qu'il accepte des logiciels développés pour cette machine.

Standards M.S.X.

L'existence des standards *M.S.X. 1*, *M.S.X. 2*, et bientôt *M.S.X. 3*, qui développent une telle compatibilité, illustre le cas d'un standard négocié entre plusieurs entreprises, désireuses de mettre en commun leurs possibilités de connexions à des périphériques et la bibliothèque de logiciels. Le compromis sur les normes ne donne pas de miracles, la résultante innove peu techniquement, mais offre des garanties commerciales minimales. En effet, le matériel sera jugé, et acheté, sur ses propres qualités et défauts, sans risquer la mévente simplement parce que les trois logiciels qui se battent en duel pour tourner sur la machine ne présentent aucun intérêt, ou parce que les disquettes du bon format connaissent une pénurie chronique.

Le temps et la concurrence acharnée conduisent à standardiser les performances et les services offerts. Les grands logiciels, comme les grands jeux, sont disponibles sur plusieurs matériels : le scénario, les résultats sont identiques, tandis que les programmes qui les génèrent diffèrent, chacun étant adapté à un type de matériel.

Un roman traduit en plusieurs langues provoque des réactions similaires chez les lecteurs de plusieurs nationalités, mais quelle tête feriez-vous en recevant un « polar » de votre auteur préféré en édition japonaise ou bengalaise ? La « traduction » d'un programme à un autre pose autant de problèmes ou presque que celle d'un livre d'une langue à l'autre. La traduction automatique n'est pas au point, se heurte à des difficultés théoriques quasi-insurmontables pour les langages naturels, et ne vaut pas la peine de milliers d'heures de travail pour les langages informatiques : les styles de programmation diffèrent de plus d'un programmeur à l'autre, si bien que la traduction automatique représente un effort bien plus important que la standardisation des matériels et l'éducation des programmeurs à des méthodes de programmation rigoureuses.

L'univers de l'écrit est fractionné par l'existence d'une multitude de langues humaines, qui correspondent à des cultures, des sensibilités, qui ont été forgées par l'histoire et les coutumes, rétives aux tentatives de normalisation, de simplification. L'univers informatique n'a pas quarante ans, les langages évoluent, deviennent de plus en plus rationnels, les passerelles entre différents matériels vont se multiplier, mais l'éparpillement des normes et caractéristiques techniques et logicielles tendra à devoir moins au hasard, aux stratégies commerciales, et plus aux besoins spécifiques de telle ou telle application. Des pressions convergentes s'exercent

en provenance de plusieurs directions : les utilisateurs, les stratégies commerciales ou la simple évolution des matériels : les microprocesseurs, année par année, phagocytent, absorbent les processeurs associés, les puces d'entrées/sorties : ce qui, hier, constituait une architecture élaborée par les constructeurs des machines tend à s'incorporer physiquement au microprocesseur vendu par les concepteurs de processeurs, si bien que la zone de compatibilité liée au microprocesseur prend de plus en plus d'importance. En effet, figer l'environnement des microprocesseurs dans le même bloc de silicium permet d'éviter les soudures, jointures et autres zones de faiblesses potentielles. Rien n'empêche de figer aussi les circuits contenant en mémoire morte, non modifiable, le système d'exploitation, voire un langage évolué.

La tour de Babel

Revenons aux mécanismes qui poussent à la très large diffusion de langages communs : ce phénomène reste peu sensible pour les microordinateurs parce que les applications ne sont pas révisées, leur faible taille, la non-communication entre machines ne présentent que peu d'inconvénients réels. En micro on croirait revoir l'arrêt de la construction de la tour de Babel consécutive au fait qu'un jour, la multitude de gens qui y travaillaient se sont mis à parler chacun une langue différente, et ont été incapables de se comprendre. Les versions du Basic prolifèrent et on ne compte plus les titres comme « Le Basic pour Apple II », « Le Basic sur TO7 », « Le Basic de... ». Pire encore : si les programmes d'autodidactes tournent parfaitement, ils s'imprègnent du style et aussi des faiblesses de leur auteur. Mais le Basic étant peu adapté aux programmes longs, et rendant difficile la localisation des erreurs commises, chaque programme est personnel, et s'ils trahissent les tics, manières d'écrire de leur auteur, peu importe, car en pratique il sera bien le seul à vouloir réviser un de ses programmes.

Les tragédies naissent quand une grosse application professionnelle mérite actualisation. L'auteur du programme a changé entre-temps d'entreprise, et la personne qui plonge dans le programme se noie dans une suite de listings absolument incompréhensibles, au bout de quinze jours de travail s'impose la triste évidence : il faut tout réécrire de A à Z. Multiplier les dialectes ou programmer de manière trop personnelle provoque la perte d'une qualité essentielle de tout un langage : celle d'être un moyen de communication.

La seule façon de se prémunir, celle permettant à plusieurs équipes de travailler simultanément à la même application a été cherchée dans des méthodes et des langages de programmations structurées, plus rationnelles, autorisant les tests module par module. Ainsi le langage Pascal (du nom du mathématicien et philosophe français Blaise Pascal), né pour des besoins universitaires au début des années 1970 diffuse rapidement dans le monde entier, et pour des applications très différentes. Il demande à sa naissance bien trop de mémoire pour tourner sur des micro-

ordinateurs (ses différentes versions sont précisément définies) et devient disponible sur un nombre de plus en plus grand de micros.

Langage universel ?

La plus récente des naissances conscientes et maîtrisées d'un langage résulte d'une histoire franco-américaine : il y a dix ans, le ministère de la Défense américain, le plus gros consommateur de logiciels au monde, se rend compte des gaspillages de temps et d'argent, comme du manque de fiabilité provoqués par l'absence d'homogénéité qui règne dans ses services en matière de programmation. Le ministère lance un appel d'offre international pour définir un langage de haut niveau. Le marché sera remporté par une équipe française de CII-Honeywell-Bull. Le mode de création de ADA lui garantit une évolution qui respectera son homogénéité. Le langage exige bien trop de mémoire, et répond à des exigences formelles totalement inutiles pour de petits programmes, mais la capacité croissante des matériels (dont le prix bloque à la baisse davantage sur les lecteurs de disquettes que sur les capacités de mémoire et de calcul), la compatibilité entre des micros et des mini-ordinateurs d'une même marque vont provoquer, y compris pour les micros, des conséquences indirectes de la diffusion d'un langage universel du type d'ADA.

Une homogénéisation totale de l'univers informatique ne se dessine pourtant pas : les besoins des utilisateurs provoquent la construction de matériels particuliers ou l'élaboration de langages spécifiques. Ainsi la recherche en intelligence artificielle dispose de langages particulièrement adaptés à ses problèmes, ayant des capacités à manipuler des concepts abstraits, facilitant les choix dans un large éventail de possibilités à chaque étape... Des machines, des microprocesseurs ont été conçus spécialement pour tirer le meilleur rapport des spécificités de ces langages. Les scientifiques ont d'autres besoins que les gestionnaires : la taille des chiffres sur lesquels s'effectuent les calculs dans la machine est une caractéristique quasi-immuable d'un type de machine ou d'un langage, la gestion des pages d'une administration et le calcul du trajet des particules en physique corpusculaire, ou la prévision du temps requièrent des caractéristiques parfois contradictoires. Les différences découlant des besoins de diverses communautés d'utilisateurs vont ainsi perdurer.

Sur un marché aussi disputé que celui de l'informatique, les consommateurs arbitrent la compétition. Le géant IBM lui-même ne peut se permettre de vivre sur une rente de situation, si des concurrents directs (et les concurrents sont d'autant plus directs qu'ils proposent du matériel compatible) offrent des machines, dispositifs, périphériques qui satisfont mieux le public qu'IBM, IBM perdra ce créneau. Comment réagirait-il ? En adoptant l'innovation séduisante ou en proposant mieux. L'arrivée de nouvelles entreprises ayant fait leurs preuves dans l'arène du marché des compatibles, donne du fil à retordre à IBM !

Denis Scherer

Sur micro Amstrad votre vie ne tient qu'à un fil.



3 super jeux pour 145 F*

GUNFRIGHT

La bourse ou la vie ! De dangereux hors-la-loi terrorisent Black Rock City, qui réclame un nouveau shérif. Le shérif c'est vous !

THE WAY OF THE TIGER

Le grand Najishi vous impose 3 épreuves : combat corps à corps, lutte au bâton,

duel à l'épée des samourai, afin de faire de vous un Ninja !

V! LES VISITEURS

Alerte à tous les terriens ! Des reptiles à l'apparence humaine veulent envahir notre planète !! Vous êtes Donovan, chef de la résistance. L'avenir de l'humanité est entre vos mains !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Seuls les prix FIL sont imbattables.

*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette : 195 F. Disponible sur Amstrad CPC 464, 664, 6128.

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX (CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



198^F TTC
au lieu de **594^F**



US GOLD 1 (CASSETTE) US GOLD 2 (DISQUETTE)

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.

78^F TTC au lieu de **120^F**
118^F TTC au lieu de **180^F**



SALUT L'ARTISTE: (CASSETTE)

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.



98^F TTC au lieu de **185^F**



PACK 1955 (DISQUETTE)

The Way Of Exploding Fist: un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs. Warrior: passionnant jeu de guerre.

190^F TTC au lieu de **240^F**



EASY AMSCALC (CASSETTE)

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.

148^F TTC au lieu de **245^F**



MASTER FILE (CASSETTE)

Gérez, trie, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.

198^F TTC au lieu de **290^F**



AMSOFT

NOUVEAUTÉS

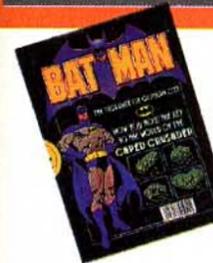


AMSTRAD GOLD HITS

US GOLD 5 (CASSETTE) US GOLD 6 (DISQUETTE)

4 leaders du Hit Parade Logiciels: Beach Head II, Alien 8, Raid, Super Test Decathlon

120^F TTC
180^F TTC



ENFIN DES JEUX POUR PCW 8256/8512

BATMAN

Un des premiers jeux d'arcade et d'aventure disponible sur PCW

169^F TTC



JEUX D'ECHEC AMSOFT

Très belle présentation en 3 dimensions

180^F TTC

VIDEO SHOP

50, rue de Richelieu
75001 - PARIS
GENERAL VIDEO
10, bd. de Strasbourg
75010 - PARIS
A.M.I.E.
11, bd. Voltaire
75011 - PARIS
HYPER CB
183, rue St Charles
75015 - PARIS
MICRO FOLIE'S
4, rue André Chénier
78000 - VERSAILLES
LOISITECH
83, av. Faïdherbe
93106 - MONTREUIL

VDMC

62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT
ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES
LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS
CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE
ARPAJOU ORGANISATION
12, place de la Cathédrale
64100 - BAYONNE
KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION

43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE
MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX
VIOLNI
217, rue l'Aiguille du Midi
74400 - CHAMONIX
MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES
M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE
TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER

2, av. de Laon
51100 - REIMS
GRYCHTA FRERES
1, rue de la Fontaine
57000 - METZ
MICROPUCE
87, bd de Valmy
59650 - VILLENEUVE D'ASCO
PALAIS DE LA TELEVISION
Centre Commercial Place des Halles
67000 - STRASBOURG
MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue
69002 - LYON
VIDEO PLAY
C.C. Barnéoud
83160 - LA VALETTE

J B G

ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45.41.41.63 ou 45.41.44.54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Revendeur Agréé ATARI

ATARI 520 STF et 1040 STF

LOGICIELS

12 - Emulcom	890 F
13 - Calcomat	450 F
14 - Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15 - Textomat	450 F
16 - Système expert	1.590 F
17 - Megamax C	N.C.
18 - Music Studio	290 F
19 - Brataccas	370 F
20 - Hacker II	290 F
21 - Leader Board	290 F
22 - St Karaté	275 F
23 - Space Station	275 F
24 - Silent Service	275 F
25 - Rogue	290 F
26 - Black Cauldron	N.C.
27 - Solo Flight	N.C.
28 - F 15 Strike Eagles	N.C.
29 - Flight Sim II	N.C.
30 - Star Glider	N.C.
31 - Arena	320 F
32 - The Pawn	240 F
33 - Paint Works	280 F
34 - Real Time Clock	450 F
35 - Tool Kit	320 F
36 - Winter Games	350 F
37 - Little people computer	390 F

MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF	3.990 F
2 - Atari 1040 STF mono	9.990 F
3 - Atari 1040 STF couleur	11.990 F
4 - Moniteur monochrome H.R.	1.990 F
5 - Moniteur couleur	2.990 F
6 - Moniteur couleur Atari	3.990 F
7 - Lecteur 360 K	1.990 F
8 - Lecteur 720 K	2.700 F
9 - Imprimante Atari SMM 804	2.490 F
10 - Imprimante Citizen 120 D	2.990 F
11 - Disque dur 20 M SH 204	6.990 F



Revendeur Agréé

AMSTRAD CHAINE COMPACT

CD-1000 CARACTERISTIQUES

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

ou chrome.
Enceintes puissantes de taille égale à la chaîne Midi.

CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES POUR LA CHAINE COMPACTE CD 2000 SEULEMENT

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

38 - CD 1000	4.490 F
39 - CD 2000	4.990 F

CREDIT POSSIBLE

Exemple :
Apport TEG Mensualité

CD 1000	890 F	18,24	189,74	× 24
---------	-------	-------	--------	------

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

Crédit CREG immédiat

AMSTRAD

40 - CPC 6128 couleur	5.290 F
41 - Monochrome	3.990 F
42 - Amstrad CPC 464 monochrome	2.690 F
43 - Amstrad CPC 464 couleur	3.990 F
44 - PCW 8256	
(Traitement de texte avec imprimante)	5.927 F

LOGICIELS

45 - Knight Games	130 F (K7) 180 F (D)
46 - Sapiens	160 F (K7) 210 F (D)
47 - Commando	130 F (K7) 180 F (D)
48 - Samanta Fox strip poker	130 F (K7)
49 - Yie or Kung Fu	130 F (K7) 180 F (D)
50 - Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
51 - L'héritage	180 F (K7) 250 F (D)
52 - Zaxx	130 F (K7)
53 - Gold Hits	130 F (K7) 180 F (D)
54 - Mission elevator	130 F (K7) 180 F (D)
55 - International Karaté	130 F (K7) 180 F (D)
56 - Ping-pong	130 F (K7) 180 F (D)
57 - Impossible Mission	130 F (K7) 180 F (D)
58 - Mandragore	239 F (K7)
59 - Swords and sorcery	130 F (K7) 180 F (D)
60 - Winter games	130 F (K7) 180 F (D)
61 - Crafton	130 F (K7)
62 - Knight rider	130 F (K7) 180 F (D)
63 - Cauldron	130 F (K7)
64 - Geste d'Artillac	239 F (K7)
65 - Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
66 - Spitfire 40	130 F (K7) 180 F (D)
67 - Green beret	130 F (K7) 180 F (D)
68 - Biggles	130 F (K7) 180 F (D)
69 - Transmat	185 F (D)
70 - Scrabble	280 F (K7) 340 F (D)
71 - Oddjob	200 F (D)
72 - Barry McGuigan Boxing	180 F (D)
73 - Boulder Dash II	130 F (K7) 180 F (D)
74 - Gosts'n Goblins	130 F (K7) 180 F (D)
75 - Vera Cruz	180 F (K7) 250 F (D)
76 - Theatre Europe	130 F (K7) 180 F (D)

DIVERS

77 - Joystick Konix	160 F
78 - Joystick quickshot II	80 F
79 - Joystick quickshot II plus	130 F
80 - Joystick quickshot II turbo	190 F
81 - Joystick pro compétition	190 F
82 - Disquette 5p 1/4 × 10	149 F
83 - Disquette 3,5 p × 10	150 F
84 - Disquette 3 p × 10	350 F

COMMODORE

85 - Commodore 64 N	2.090 F
86 - Lecteur Disk 1541	1.890 F
87 - Lecteur K7 1530	320 F
88 - Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
89 - Moniteur couleur	2.200 F

LOGICIELS

90 - Mission AD	130 F (K7) 180 F (D)
91 - Dragon's Lair	130 F (K7) 180 F (D)
92 - Silente service	130 F (K7) 180 F (D)
93 - Shōgun	130 F (K7) 180 F (D)
94 - Amazone women	130 F (K7) 180 F (D)
95 - Titanic	130 F (K7) 180 F (D)
96 - International Karaté	130 F (K7)
97 - Impossible mission	130 F (K7) 180 F (D)
98 - War	130 F (K7) 180 F (D)
99 - Mission élévator	130 F (K7) 180 F (D)
100 - Summer Games II	130 F (K7) 180 F (D)
101 - Winter Games	130 F (K7) 180 F (D)
102 - Ultima III	190 F (D)
103 - Game maker	130 F (K7) 180 F (D)
104 - Asterix	130 F (K7) 180 F (D)
105 - Alley Cat	130 F (K7) 810 F (D)
106 - Basket ball	130 F (K7) 180 F (D)
107 - Tai Boxing	130 F (K7) 180 F (D)
108 - Spindizzy	130 F (K7) 180 F (D)
109 - Power Cartridge	495 F
110 - Knight Rider	130 F (K7) 180 F (D)
111 - Miami vice	130 F (K7) 180 F (D)
112 - Ultima IV	190 F (D)
113 - Leader Board	130 F (K7) 180 F (D)
114 - Parallax	130 F (K7) 180 F (D)
115 - Solo Flight II	130 F (K7) 180 F (D)
116 - Knight Games	130 F (K7) 180 F (D)
117 - Vorpel Kit Utility	180 F (D)
118 - Hacker II	130 F (K7) 180 F (D)
119 - Super cycle	130 F (K7) 180 F (D)
120 - The Pawn	180 F (D)
121 - Game Killer	180 F (D)
122 - Paper Boy	N.C.

MSX

LOGICIELS

123 - Eggerland mystery	240 F (K)
124 - Hyper sports 3	240 F (K)
125 - Knight mare	240 F (K)
126 - Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
127 - Vera Cruz	180 F (K7)
128 - Sorcery	110 F (K7)
129 - Mandragore	239 F (K7)
130 - Le Geste d'Artillac	250 F (K7)
131 - The way of the tiger	130 F (K7)
132 - International Karaté	130 F (K7)
133 - Boulder Dash	130 F (K7)
134 - Samantha Fox Strip poker	130 F (K7)
135 - Football	240 F (K)
136 - Nemesis	240 F (K)
137 - Hole in one Professional	240 F (K)

LOGICIEL 130 XE et 800 XL

138 - Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
139 - Hacker	130 F (K7) 180 F (D)
140 - Alternater reality	180 F (D)
141 - Boulder Dash II	140 F (K7)
142 - Flight simulator II	550 F (D)
143 - 7 cities of gold	180 F (D)
144 - Spy VS Spy II	130 F (K7) 180 F (D)
145 - Ultima IV	190 F (D)
146 - Solo Flight II	180 F (D)
147 - Crusade in Europe	130 F (K7) 180 F (D)
148 - Ghostbuster	130 F (K7) 180 F (D)
149 - Hard Ball	130 F (K7) 180 F (D)
150 - Raid over Moscou	130 F (K7) 180 F (D)

AMIGA SUPER PRIX NOUS CONSULTER

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

N° F

Frais de port logiciels 20 F F

Frais de port matériel 70 F F

Contre-remboursement + 30 F F

Total F

Crédit CREG immédiat BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

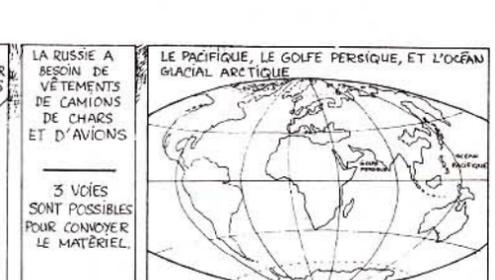
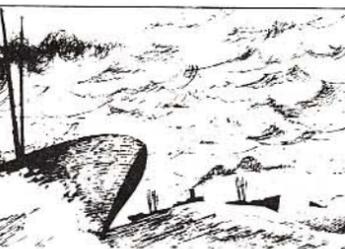
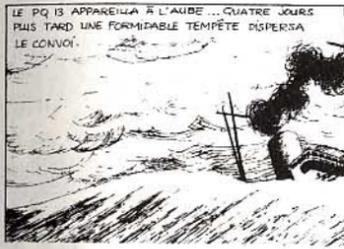
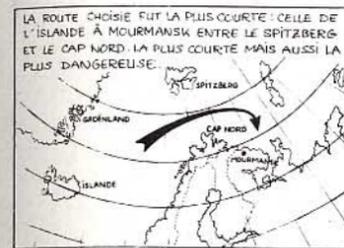
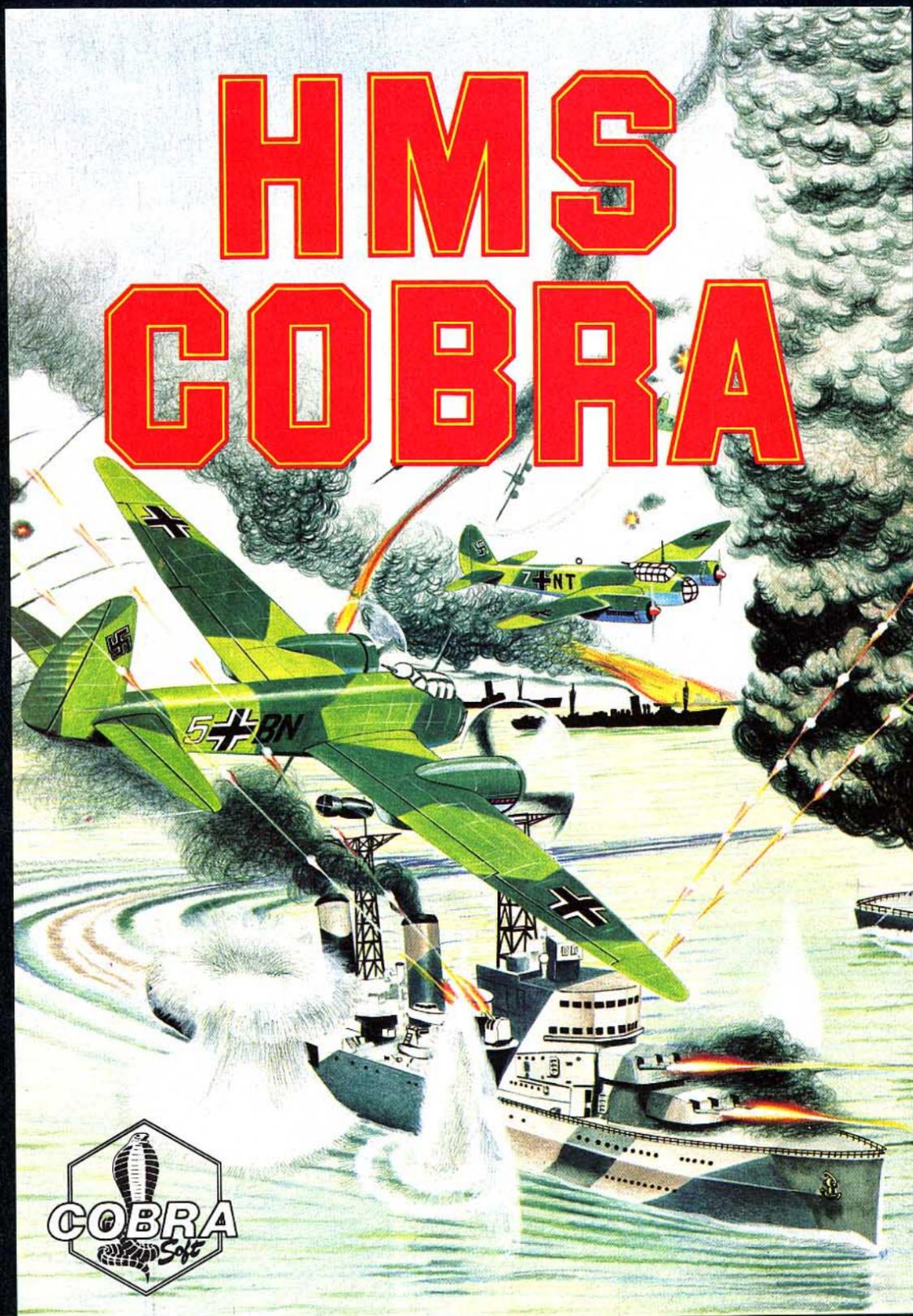
.....TÉL.....

CODE POSTAL.....

VILLE.....

TYPE DE CONSOLE.....

HMS COBRA



H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORCA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- Amiral vous élaborez la stratégie,
- Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,
- Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,
- Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER: "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

BON DE COMMANDE version Amstrad

- Cassette 290 Frs
- Disquette 350 Frs

Nr
Code Postal Ville
Ci-joint mon règlement par chèque
(rajouter 30 Frs pour le port), soit

SESAME

COMMODORE 64 OU 128

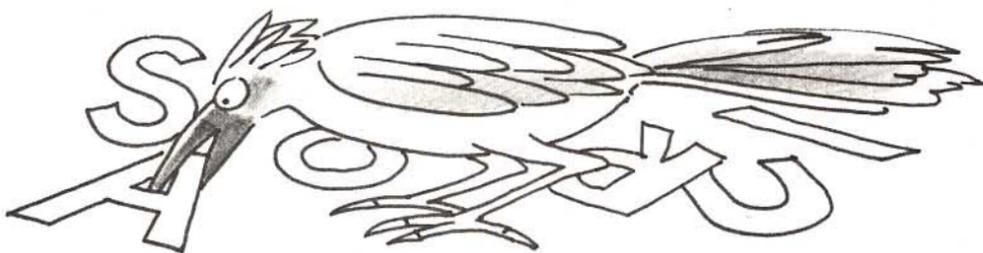
A la recherche des mots perdus

Frédéric Rivaux vous a concocté un superbe programme en couleurs et en musique.

Une adaptation très réussie et bucolique du jeu du pendu.

Un adorable oiseau viendra glaner les bonnes lettres pour les positionner à leur place dans le mot perdu. Il délaissera celles qui ne l'intéressent pas et ira assister, goguenard, à votre défaite du haut de son perchoir.

Mais tout n'est pas encore perdu ; soyez donc perspicace et découvrez le bon mot avant d'être ridiculisé par une armée de sept animaux à plumes moqueurs...



```

1 GOSUB 16000 : PLAY
2 SCREEN 0,0,1 : HICOLOR 0,0 : HIRES : SCLEAR
3 WRITE 24,167,2,1," F(bas).R(bas) (haut)S(bas)OFT "
5 WRITE 110,142,1,1,"(bas)PRESENTE...":HICOLOR 3,0,0,6,40,2:HICOLOR 6,14,3,
4,34,1
7 HICOLOR 1,0,2,12,34,13
9 WRITE I+35,100+I,1,6,"LE RETOUR DE LA GRANDE AVENTURE"
11 WRITE 125,15,1,1,"(bas)AVEC..."
13 FOR I=1 TO 2000:NEXT
15 SCLEAR:HICOLOR 0,0:HIRES
17 HICOLOR 1,0,6,12,34,8
19 WRITE O+45,100+O,2,5,"A LA RECHERCHE"
21 HICOLOR 1,0,2,12,34,13
23 WRITE W+37,60+W,2,5,"DES MOTS PERDUS"
25 FOR I=1 TO 3000:NEXT
27 SCLEAR:HICOLOR 0,0:HIRES
29 HICOLOR 1,0,6,12,34,8
31 WRITE W+45,100+W,2,5,"INSTRUCTIONS..."
33 FOR I=1 TO 1000:NEXT
35 SCLEAR:HICOLOR 0,0:HIRES
37 HICOLOR 1,0,6,12,34,13
39 WRITE R+47,103+R,1,1,"V(bas)VOUS ETES UN ACADEMIEN PERDU";
41 WRITE R+47,95+R,1,1,"(bas)DANS UNE JUNGLE DE MOTS. 500 SE";
43 WRITE R+47,85+R,1,1,"(bas)SONT ECHAPPEES A VOUS DE LES ";
45 WRITE R+47,75+R,1,1,"(bas)RECUPERER AVEC L'AIDE DE VOTRE";
47 WRITE R+47,65+R,1,1,"(bas)FIDELE FAUCON. ATTENTION SI ";
49 WRITE R+47,55+R,1,1,"(bas)VOUS VOUS TROMPEZ VOTRE OISEAU";
51 WRITE R+47,45+R,1,1,"(bas)IRA SE PERCHER SUR UN POTEAU. ";
53 WRITE R+47,35+R,1,1,"(bas)QUAND TOUS LES POTEAUX SERONT ";
55 WRITE R+47,25+R,1,1,"(bas)OCCUPES ... VOUS AUREZ PERDU OU";
57 WRITE R+47,15+R,1,1,"(bas)gagne ! (rvs on)APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
(rvs off)"
59 GET AS:IFAS=""THEN59
61 SCLEAR:HICOLOR 0,0:HIRES
63 HICOLOR 1,0,6,12,34,13
65 WRITE T+47,75+T,1,1,"(bas)SI VOUS PENSEZ AVOIR TROUVE ";
67 WRITE T+47,65+T,1,1,"(bas)APPUYEZ SUR '(fleche haut gauche) ET
INSCRIVEZ ";

```

```

69 WRITE T+47,55+T,1,1,"(bas)VOTRE REPONSE. ";
71 WRITE T+47,45+T,1,1,"(bas)LE MOT PERDU QUE VOUS DEVIEZ ";
73 WRITE T+47,35+T,1,1,"(bas)RETROUVER S'AFFICHERA . ";
75 WRITE T+47,25+T,1,1,"QUE LE JEU COMMENCE !!!!!.....";
77 FOR I=1 TO 9000:NEXT
79 SCLEAR:HICOLOR 0,0:HIRES
81 HICOLOR 1,0,0,6,40,6
83 WRITE U+2,122+U,1,2,"(bas)PATIENCE JE CHARGE LE PGM PRINCIPAL."
87 FOR I=1 TO 2000:NEXT:TEXT
88 LOAD"Q",8,2:RUN
89 END
10000 REM *****
10001 REM *
10002 REM * MUSIQUE
10003 REM *
10004 REM *****
16000 MCOPY 16012
16003 VOLIS
16004 VOICE 1,9,9,9,0,S
16006 VOICE 2,9,9,9,0,S
16008 VOICE 3,9,9,9,0,S
16010 GOTO 16400
16012 MDATA8,10,80,2,5,8,10,80,2,5,8,10
16014 MDATA8,4,96,80,10,5,6,10,80,2,5,6,10
16016 MDATA80,2,5,6,10,5,3,112,80,90,6,4,10
16018 MDATA80,1,6,4,9,80,1,6,4,9,6,1,50
16020 MDATA80,70,6,6,10,80,1,6,6,9,80,1
16022 MDATA6,6,9,6,3,50,6,8,10,80,1,6,8,9
16024 MDATA6,6,10,6,4,40,6,3,10,6,8,10,80,1
16026 MDATA6,8,9,6,6,10,6,4,40,6,3,10,6,8,10
16028 MDATA80,1,6,8,9,6,6,10,6,4,20,80,2,0
16030 MDATA6,1,20,80,20,6,8,96
16032 MDATA80,10,6,9,10,80,1,6,9,9,80,1,6,9,9,6,6,112
16034 MDATA80,10,5,9,10,80,1,5,9,9,80,1
16036 MDATA8,9,9,5,6,90,3,8,10,80,1,3,8,9

```

LE SERVICE 1^{ere} CLASSE



POUR PROPULSER VOS VENTES DE LOGICIELS

- Recevez tous les hits, les premiers.
- Bénéficiez des meilleurs prix.
- Un spécialiste du soft vous appellera chaque semaine.
- Plus de 1000 titres disponibles.
- Livraison en moins de 24 heures partout en France.
- Aides à la vente : traductions, p.l.v., hit parade, etc.

Appelez-nous,
vous gagnerez à nous connaître...



GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 08 83 17 - Télex 740 571 F
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS POUR MICRO-ORDINATEURS

- 16038 MDATA80,1,3,8,9,4,11,10,5,9,10,80,1
16040 MDATA5,9,9,80,1,5,9,9,5,6,120,5,4,10
16042 MDATA5,8,10,6,1,10,80,1,6,1,9,80,1
16044 MDATA6,1,39,5,12,10,80,1,5,12,9,80,1
16046 MDATA5,12,9,6,3,10,80,1,6,3,39,6,1, 10
16048 MDATA80,1,6,1,9,80,1,6,1,9,6,4,10
16050 MDATA80,1,6,4,9,6,3,10,80,1,6,3,9
16052 MDATA6,6,10,80,1,6,6,9,6,5,10,80,1
16054 MDATA6,5,9,6,8,10,80,1,6,8,9,6,6,1,0
16056 MDATA80,1,6,6,9,6,9,10,80,1,6,9,9
16058 MDATA6,8,10,80,1,6,8,9,6,11,10,80,1
16060 MDATA6,11,9,6,9,10,80,1,6,9,9,7,1,10
16062 MDATA80,1,7,1,9,6,12,10,80,1,6,12,9
16064 MDATA7,3,10,7,1,10,7,4,10,80,1,7,4,9
16066 MDATA80,1,7,4,9,7,1,10,6,8,10,80,1
16068 MDATA6,8,9,80,1,6,8,9,6,4,10,6,1,1,0
16070 MDATA5,8,10,80,1,5,8,9,5,4,10,5,1,10
16072 MDATA80,1,5,1,9,80,1,5,1,9,4,12,10
16074 MDATA7,6,10,7,3,10,80,1,7,3,9,6,12,10
16076 MDATA6,8,10,6,6,10,80,1,6,6,9,6,3,10
16078 MDATA5,12,10,5,8,10,5,6,10,5,3,10,4,12,10
16080 MDATA5,1,10,80,1,5,1,9,80,1,5,1,9
16082 MDATA7,4,10,80,1,7,4,9,80,1,7,4,9
16084 MDATA7,1,10,7,10,10,80,1,7,10,9,80,1
16086 MDATA7,10,9,6,7,10,6,4,10,80,1,6,4,9
16088 MDATA80,1,6,4,9,6,1,10,6,10,10,80,1
16090 MDATA6,10,9,80,1,6,10,9,80,1,6,10,19
16092 MDATA80,60,5,11,20,80,30,6,8,10,80,1
16094 MDATA6,8,9,80,1,6,8,9,6,1,40,6,3,40
16096 MDATA5,8,40,5,11,20,6,4,20,6,3,20,6,4,20
16098 MDATA6,6,20,6,1,20,80,1,6,1,19,5,11,20
16100 MDATA6,1,20,6,6,20,6,4,20,6,6,20,6,8,20
16102 MDATA6,3,20,80,1,6,3,19,6,1,20,6,11,20
16104 MDATA7,4,20,3,20,7,4,20,7,6,20,7,1,20
16106 MDATA80,1,7,1,19,6,11,20,5,11,20,6,1,20
16108 MDATA6,2,20,6,1,20,5,11,20,6,1,20,5,11,20
16110 MDATA5,9,20,6,2,20,6,4,20,6,6,20,6,4,20
16112 MDATA6,2,20,6,4,20,6,2,20,6,1,20,6,4,20
16114 MDATA6,6,20,6,7,20,6,6,20,6,4,20,6,6,20
16116 MDATA6,7,20,6,6,20,6,4,20,6,6,20,6,7,20
16118 MDATA6,6,20,6,4,20,6,6,20,6,7,20,6,6,20
16120 MDATA6,4,20,6,6,20,6,7,20,6,6,20,6,7,20
16122 MDATA6,10,20,6,11,50,7,1,10,6,11,10,6,9,10
16124 MDATA80,1,6,9,9,6,8,10,6,6,10,6,4,10
16126 MDATA80,1,6,4,9,6,3,10,6,1,10,6,3,10
16128 MDATA6,6,10,6,4,10,5,11,10,5,8,10,6,3,10
16130 MDATA6,1,10,5,9,10,5,6,10,6,1,10,5,11,10
16132 MDATA5,8,10,5,4,10,4,11,10,6,10,10,6,11,10
16134 MDATA6,10,10,6,11,10,6,10,10,6,11,10,6,10,10
16136 MDATA6,11,10,7,1,10,6,11,10,6,9,10,80,1
16138 MDATA6,9,9,6,8,10,6,6,10,7,4,10,80,1
16140 MDATA7,4,9,6,3,10,6,1,10,6,3,10,6,6,10
16142 MDATA6,4,10,5,11,10,5,8,10,6,3,10,6,1,10
16144 MDATA5,9,10,5,6,10,6,1,10,5,11,10,5,8,10
16146 MDATA5,4,10,4,11,10,5,11,10,6,11,10,80,1
16148 MDATA6,11,9,5,4,10,5,8,10,80,1,5,8,9
16150 MDATA80,1,5,8,9,5,4,10,4,11,10,80,1
16152 MDATA4,11,9,80,1,4,11,9,4,8,10,4,4,10
16154 MDATA80,1,4,4,9,80,1,4,4,9,3,11,50
16156 MDATA5,8,10,80,1,5,8,9,80,1,5,8,9
16158 MDATA5,4,10,4,11,10,80,1,4,11,9,80,1
16160 MDATA4,11,9,4,8,10,4,4,10,80,1,4,4,9
16162 MDATA80,1,4,4,9,3,11,60,80,30,6,11,10
16164 MDATA80,1,6,11,9,80,1,6,11,9,80,1
16166 MDATA6,11,19,80,30,7,3,10,80,1,7,3,9
16168 MDATA80,1,7,3,9,7,4,20,80,90,#
16170 MDATA4,8,10
16172 MDATA80,2,4,8,10,80,2,4,8,10,4,4,96
16174 MDATA80,10,4,6,10,80,2,4,6,10,80,2
16176 MDATA4,6,10,4,3,112,80,10,5,8,10,80,1
16178 MDATA5,8,9,80,1,5,8,9,5,4,120,5,8,10
16180 MDATA80,1,5,8,9,80,1,5,8,9,5,3,80
16182 MDATA5,8,90,5,4,10,80,1,5,4,9,5,6,10
16184 MDATA5,8,50,5,4,10,80,1,5,4,9,5,6,10
16186 MDATA5,8,10,6,3,10,80,1,6,3,9,5,8,10
16188 MDATA5,1,20,80,20,4,9,20,80,20,4,11,96
16190 MDATA80,10,5,9,10,80,1,5,9,9,80,1
16192 MDATA5,9,9,5,6,112,80,50,3,10,80,1
16194 MDATA5,3,9,80,1,5,3,9,4,12,80,5,1,20
16196 MDATA80,30,5,3,10,80,1,5,3,9,80,1
16198 MDATA5,3,9,4,12,80,5,1,10,5,8,10,80,1
16200 MDATA5,8,9,5,4,10,5,6,50,5,9,10,80,1
16202 MDATA5,9,9,5,6,10,5,8,50,80,1,5,8,9
16204 MDATA80,1,5,8,9,5,4,10,5,9,10,80,1
16208 MDATA80,1,5,11,9,80,1,5,11,9,5,8,10

- 16210 MDATA6,1,10,5,1,10,80,1,5,1,9,4,9,10
16212 MDATA5,5,10,80,1,5,5,9,80,1,5,5,9
16214 MDATA4,11,10,5,6,10,80,1,5,6,9,80,1
16216 MDATA5,6,9,5,1,10,5,9,10,80,1,5,9,9
16218 MDATA80,1,5,9,9,5,6,10,6,1,10,6,1,160
16220 MDATA6,6,10,6,3,10,80,1,6,3,9,5,12,10
16222 MDATA5,8,10,5,6,10,80,1,5,6,9,5,3,10
16224 MDATA4,12,10,4,8,10,5,6,10,5,3,10,4,12,10
16226 MDATA5,1,10,80,1,5,1,9,6,1,18,6,4,10
16228 MDATA80,1,6,4,9,80,1,6,4,9,6,1,10
16230 MDATA6,10,10,80,1,6,10,9,80,1,6,10,9
16232 MDATA6,7,10,5,4,10,80,1,5,4,9,80,1
16234 MDATA5,4,9,5,1,10,4,10,10,80,1,4,10,9
16236 MDATA80,1,4,10,9,80,1,4,10,19,80,60
16238 MDATA4,11,20,80,180,5,8,240,5,8,120
16240 MDATA5,6,40,5,9,40,5,11,80,5,9,40,5,4,20
16242 MDATA5,6,20,5,7,20,5,6,20,5,4,20,5,6,20
16244 MDATA5,7,20,5,6,20,5,4,20,5,6,20,5,7,20
16246 MDATA5,6,20,5,4,20,5,6,20,5,7,20,5,6,20
16248 MDATA5,4,20,5,6,20,5,7,20,5,6,20,5,7,20
16250 MDATA5,10,20,5,11,50,7,1,10,6,11,10,6,9,10
16252 MDATA80,1,6,9,9,6,8,10,6,6,10,6,4,10
16254 MDATA80,1,6,4,9,6,3,10,6,1,10,6,3,10
16256 MDATA6,6,10,6,4,10,5,11,10,5,8,10,6,3,10
16258 MDATA6,1,10,5,9,10,5,6,10,6,1,10,5,11,10
16260 MDATA5,8,10,5,4,10,4,11,10,5,10,10,5,11,10
16262 MDATA5,10,10,5,11,10,5,10,10,5,11,10,5,10,10
16264 MDATA5,11,10,7,1,10,6,11,10,6,9,10
16266 MDATA6,9,10,6,8,10,6,6,10,6,4,10
16268 MDATA6,4,10,6,3,10,6,1,10,6,3,10,6,6,10
16270 MDATA6,4,10,5,11,10,5,8,10,6,3,10,6,1,10
16272 MDATA5,9,10,5,6,10,6,1,10,5,11,10,5,8,10,5,4,10
16274 MDATA4,11,10,5,11,10,6,11,10,6,11,10
16276 MDATA6,4,130,6,6,10,6,6,10
16278 MDATA6,6,10,6,8,130,6,11,10,6,11,10
16280 MDATA80,1,6,11,9,80,1,6,11,19,80,30
16282 MDATA5,6,10,80,1,5,6,9,80,1,5,6,9
16284 MDATA5,8,20,80,30,5,11,10,80,1,5,11,9
16286 MDATA80,1,5,11,9,80,1,5,11,19,80,90,#
16288 MDATA5,8,10,80,2,5,8,10,80,2,5,8,10
16290 MDATA5,4,96,80,10,5,6,10,80,2,5,6,10
16292 MDATA80,2,5,6,10,5,3,112,80,50,5,9,10
16294 MDATA80,1,5,9,9,80,1,5,9,9,8,90
16296 MDATA80,30,5,9,10,80,1,5,9,9,80,1
16298 MDATA5,9,9,5,8,40,5,3,80,5,4,10,80,1
16300 MDATA5,4,9,80,1,5,4,9,5,6,10,5,8,50
16302 MDATA5,4,10,80,1,5,4,9,5,6,10,5,8,30
16304 MDATA5,3,10,5,4,20,80,20,4,9,20,80,20
16306 MDATA4,8,96,80,10,4,9,10,80,1,4,9,9
16308 MDATA80,1,4,9,9,4,6,112,80,90,4,9,10
16310 MDATA80,1,4,9,9,80,1,4,9,9,4,8,60
16312 MDATA80,70,4,9,10,80,1,4,9,9,80,1
16314 MDATA4,9,9,4,8,10,3,8,10,80,1,3,8,9
16316 MDATA80,1,3,8,9,4,1,20,80,30,4,1,10
16318 MDATA80,1,4,1,9,80,1,4,1,9,80,1
16320 MDATA4,1,19,80,30,4,1,10,80,1,4,1,9
16322 MDATA80,1,4,1,9,80,1,4,1,19,80,20
16324 MDATA4,1,20,80,20,4,1,20,80,20,4,1,20
16326 MDATA80,20,4,1,20,80,20,4,1,20,80,20
16328 MDATA4,1,20,80,20,4,1,130,80,1,4,1,9
16330 MDATA80,1,4,1,9,80,1,4,1,9,3,8,130
16332 MDATA80,1,3,8,9,4,1,10,80,1,4,1,9
16334 MDATA80,1,4,1,9,80,1,4,1,9,80,1
16336 MDATA4,1,9,80,1,4,1,9,4,1,140,80,60
16338 MDATA 5,1,20,80,180,80,160,80,160,5,11,20
16340 MDATA6,4,20,6,3,20,6,4,20,6,6,20,6,1,20
16342 MDATA80,1,6,1,19,5,8,20,6,3,40,6,2,80
16344 MDATA5,11,40,6,4,40,6,6,80,6,2,40,80,50
16346 MDATA4,10,10,80,1,4,10,9,80,1,4,10,9
16348 MDATA80,1,4,10,19,80,30,4,11,10,80,1
16350 MDATA4,11,9,80,1,4,11,9,80,1,4,11,19
16352 MDATA80,30,4,12,10,80,1,4,12,9,80,1
16354 MDATA4,12,9,80,1,4,12,19,80,30,5,1,10
16356 MDATA80,1,5,1,9,80,1,5,1,9,80,1
16358 MDATA5,1,19,80,30,5,1,10,80,1,5,1,9
16360 MDATA80,1,5,1,9,80,1,5,1,19,80,1
16362 MDATA5,1,9,80,1,5,1,9,5,3,60,4,3,20
16364 MDATA4,4,20,80,20,4,6,20,80,20,4,8,20
16366 MDATA80,20,4,9,20,80,20,4,11,20,80,20
16368 MDATA4,11,20,80,20,4,6,10,80,1,4,6,9
16370 MDATA4,11,10,80,1,4,11,9,4,6,10,80,1
16372 MDATA4,6,9,4,11,10,80,1,4,11,9,4,6,10
16374 MDATA80,1,4,6,9,4,11,10,80,1,4,11,9
16376 MDATA4,9,10,80,1,4,9,9,4,11,10,80,1

Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est un tueur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!!!). Sautez sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger (Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga. "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maître de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleaux de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles - surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timides - alors bonne chance!

Future Knight

Lévez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivé à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensionnel du vaisseau galactique S.S. Rusthucket - mettez alors votre complet d'attaque Omnibolt Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie - êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchdroïd?

Trailblazer

Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carres mystérieux, des carres qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter - quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti - plus vite que vous achevez votre tâche, plus vous gagnez.

Jack the Nipper CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, CBM 64/128 & Amstrad (disc) Future Knight CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM64/128 & Amstrad (disc) FUTURE KNIGHT

Avenger Trailblazer Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128, Amstrad, MSX, CBM 64/128 & Amstrad (disc) Trailblazer CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)



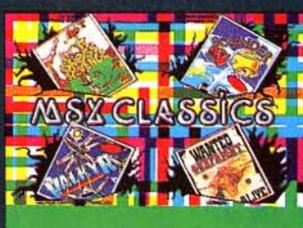
Zzap Sizzlers CBM 64/128 'Z'; Monty on the Run; Boulder; Starquake.



Crash Smashes Monty on the Run; Sweevo's World; Boulder; Starquake.



Amtix Accolades Amstrad Monty on the Run; Sweevo's World; Boulder; Starquake.



MSX Classics MSX Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Boulder.

```
16378 MDATA4,11,9,5,6,10,5,4,10,4,11,10,4,8,10
16380 MDATA5,3,10,5,1,10,4,9,10,4,6,10,5,1,10
16382 MDATA4,11,10,4,8,10,4,4,10,4,3,10,4,6,10
16384 MDATA4,9,10,4,6,10,5,4,130,5,3,10,80,1
16386 MDATA5,3,9,80,1,5,3,9,5,4,130,5,6,10
16388 MDATA80,1,5,6,9,80,1,5,6,9,5,8,20
16390 MDATA80,30,4,11,10,80,1,4,11,9,80,1
16392 MDATA4,11,9,80,1,4,11,19,80,30,4,11,10
16394 MDATA80,1,4,11,9,80,1,4,11,9,5,4,20
16396 MDATA80,90
16400 RETURN
```

2 ème PARTIE PGM.

```
99 REM -----
100 POKE 53269,0:GOSUB2660
110 X=RND(-TI)
120 DIMW(20),WS(500)
130 GOSUB1190
140 PRINT(home)(rvs on)***** ENCORE UN MOMENT JE VOUS PRIE. *****
150 GOSUB1380
160 GOSUB1970
161 PRINT(home)(rvs on)***** J'AI SELECTIONNE "I" MOTS *****
170 GOSUB690
175 FOR I=0 TO 800:NEXT
180 PRINT(white)(27 espaces)
190 WS=WS(RND(1)*N+1)
200 GOSUB650
210 LS=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
220 PRINT(home)(17 bas)(8 droit)
230 FOR I=2 TO 14
240 PRINTMIDS(LS,I,1)"(droit)";
250 NEXT
260 PRINT:PRINT(bas)(8 droit)";
270 FOR I=15 TO 27
280 PRINTMIDS(LS,I,1)"(droit)";
290 NEXT
300 PRINT(home)(5 bas)SPC(18-LEN(GS));
310 FOR I=1 TO LEN(GS)
320 PRINTMIDS(GS,I,1)"(droit)";
330 NEXT
340 IFCOUNT<>LEN(WS)THEN420
350 POKE198,0
360 FOR DL=1TO100:NEXTDL:CL=CL+1:IFCL=3 THENCL=1
370 PRINTMIDS(black)(cyan)(CL,1);
380 PRINT(home)(rvs on)***** VOUS AVEZ GAGNE BRAVO !!!! *****
390 GETAS:IFAS=" "THEN360
400 GOTO2610
410 GOSUB2000
420 GETAS:IFAS<"A"ORAS>"Z"ANDAS<>"(fleche haut gauche)"THEN410
430 IFAS="(fleche haut gauche)"THEN760
440 P=ASC(AS)-64
450 IFMIDS(LS,P+1,1)<>" "THENS40
460 PRINT(home)(noir)(rvs on)***** LETTRE DEJA PRISE *****
*****
470 FOR I=1 TO 800:NEXTI:PRINT(home)(rvs on)***** CHOISISSEZ UNE
AUTRE LETTRE *(rvs off)
480 PRINT(home)(4 bas)(38 espaces)
490 PRINT(home)(4 bas)SPC(18-LEN(GS));
500 FOR I=1 TO LEN(GS)
510 PRINTMIDS(GS,I,1)"(droit)";
520 NEXT
530 GOTO420
540 LS=LEFTS(LS,P)+ " " +MIDS(LS,P+2)
550 RF=0
560 FOR I=1 TO LEN(WS)
570 IFMIDS(WS,I,1)≠ASTHEN610
580 GS=LEFTS(GS,I)+MIDS(WS,I,1)+MIDS(GS,I+2)
590 RF=RF+1
600 COUNT=COUNT+1
610 NEXTI
620 IF RF=0 THEN GOSUB 1030
630 IF RF THEN GOSUB2070
640 GOTO 220
650 GS=" "
660 FOR I=1 TO LEN(WS):GS=GS+" " :W(I)=0:NEXT
670 RETURN
680 I=I+1:GOTO1980
690 REM ***** SPRITES *****
700 V=53248
710 FOR I=0 TO 15:POKEV+I,0:NEXT
720 POKEV+21,255
730 FOR I=V+39 TO V+46:POKEI,0:NEXT
740 X=0:Y=60:S=251
750 RETURN
```

```
760 PRINT(home)(rvs on)(black)*** VOTRE CHOIX ---:(14 espaces)";
770 POKEV+21,PEEK(V+21)AND254
780 FOR I=1 TO LEN(WS):PRINT " ";NEXT
790 PRINT(home)(rvs on)(18 droit);GUS;
800 IF LEN(GUS)<LEN(WS)THENPRINT"C-.";
810 IF LEN(GUS)<LEN(WS)-1THENFORI=2TOLEN(WS)-LEN(GUS):PRINT " ";
820 GETKS:IFKS=" "THEN820
830 IFKS=CHRS(20)ANDLEN(GUS)>0THENGUS=LEFTS(GUS,LEN(GUS)-1):GOTO790
840 IFKS=CHRS(13)ANDLEN(GUS)=LEN(WS)THEN870
850 IFKS=" "ANDKS<"Z"ANDLEN(GUS)<LEN(WS)THENGUS=GUS+KS
860 GOTO 790
870 IFGUS WSTHEN930
880 PRINT(home)(38 espaces)
890 PRINT(home)(4 bas)SPC(18-LEN(" "WS));
900 FOR I=1 TO LEN(" "WS)
910 PRINTMIDS(" "WS,I,1)"(droit)";
920 NEXT: GOTO350
930 PRINT(home)(noir)(rvs on)***** DESOLE....PERDU *****
940 PRINT(home)(rvs on)***** LE MOT ETAIT .... *****
950 PRINT(home)(4 bas)SPC(18-LEN(" "WS));
960 FOR I=1 TO LEN(" "WS)
970 PRINTMIDS(" "WS,I,1)"(droit)";
980 FOR D=1 TO 200:NEXT
990 NEXT
1000 POKE198,0
1010 GETAS:IFAS=" "THEN1010
1020 GOTO2610
1030 DB=DB+1:S=S-3
1040 DX=32*DB+16:DY=225
1050 IF DB=8 THEN DB=0
1060 POKEV,XAND255:POKEV+16,PEEK(V+16)AND254OR-(X>255):POKEV+1,Y:
POKE2040,S
1070 IFX=0THENPOKEV+21,PEEK(V+21)OR1
1080 FLAG=0
1090 IF ABS(X-DX)>1THENX=X+3:FLAG=1:IFX>344THENX=0:POKEV+21,PEEK
(V+21)AND254
1100 IFY<DYTHENY=Y+2:FLAG=1
1110 S=S+1:IFS=251THENS=248
1120 IFFLAGTHEN1060
1130 X=DX:Y=DY
1140 POKEV+2*DB,XAND255:POKEV+16,PEEK(V+16)OR(2*DB)*(-(X 255))
1150 POKEV+2*DB+1,Y:POKE2040,DB,254
1160 IFDB<>0THENPOKEV+21,PEEK(V+21)AND254
1170 X=0:Y=60:IFDB=0THEN930
1180 RETURN
1190 POKES3281,6:POKES3280,0
1200 PRINT(cyan)(clear)
1210 PRINT(4 bas)
1220 PRINT
1270 :
1320 FOR I=0 TO 8:PRINT("40 espaces)";NEXT
1330 FOR I=1 TO 8:L=1024+23*40+I*4:POKEL,114:POKEL+54272,0:NEXT
1340 FOR I=0 TO 39:POKEI024+24*40+I,160:POKES5296+24*40+I,13:NEXT
1350 PRINT(home)
1360 PRINT(noir)
1370 RETURN
1380 I=15872:IFPEEK(I+1)-96THENFORI=1TO64*6+2:READA:NEXT:RETURN
1390 READA:IFA=256THEN1410
1400 POKEI,A:I=I+1:GOTO1390
1410 FOR I=0 TO 63:POKE254*64+I,PEEK(249*64+I):NEXT:RETURN
1411 REM ***** DATA POUR LES SPRITES *****
1420 DATA0,96,0,0,113,224,0
1430 DATA121,176,0,125,252,117,193
1440 DATA192,127,255,192,113,255,128
1450 DATA0,252,0,0,24,0,0
1460 DATA24,0,0,102,0,0,102
1470 DATA0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA0,0,0,0,0,0,0
1490 DATA0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA0,0,0,0,1,224
1520 DATA0,1,176,0,127,252,117
1530 DATA193,192,127,255,192,113,255
1540 DATA128,0,252,0,0,24,0
1550 DATA0,24,0,0,102,0,0
1560 DATA102,0,0,0,0,0,0
1570 DATA0,0,0,0,0,0,0
1580 DATA0,0,0,0,0,0,0
1590 DATA0,0,0,0,0,0,0
1600 DATA0,0,0,0,0,1
1610 DATA224,0,1,176,112,127,252
1620 DATA127,221,192,115,185,192,1
1630 DATA179,128,0,172,0,0,24
1640 DATA0,0,24,0,0,102,0
1650 DATA0,102,0,0,0,0,0
```

ROBOTARM



● 5 axes ● 5 moteurs ● 3 accessoires de saisies ●
Se manipule grâce à de simples poignées de jeux : version SVI 2000 A ou programmable par ordinateur MSX à l'aide d'un programme approprié « ROGO » et d'une interface spéciale : version SVI 2000 B.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86

SVI 2000 A avec poignées : 680 F TTC
SVI 2000 B avec interfaces* : 950 F TTC
*(interface pour autre ordinateur en préparation).

MXTELX

- Transformez votre ordinateur MSX en serveur en le connectant simplement sur Minitel.
- Connectez-vous sur les réseaux et explorez le monde de la télématique.
- Grâce au puissant programme MXTELX et son connecteur spécial.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : 590 F TTC.



SVI-111

Jetez votre ancienne poignée, le Quickshot 2 Turbo est là !

- Micro switch
- Tir automatique
- Compatible tout ordinateur

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : 249 F TTC.

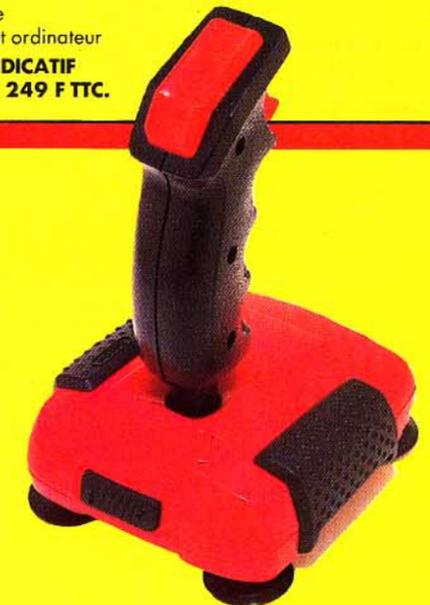


CLIQUER N'EST PAS JOUER SAUF AVEC SPECTRAVIDEO

CLIQUEZ EN PRO :
● Souris à microprocesseur et horloge interne pour MSX, IBM et compatible.
PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : pour MSX 520 F TTC - pour IBM 620 F TTC.

JOUEZ EN PRO : SVI 110P
● Poignée à potentiomètre linéaire - réglage en X et Y - Micro switch.
● 2 vitesses de tir automatique - inverseur pour droitier ou gaucher.
● Pour MSX 16 bits, IBM et compatible.

PRIX PUBLIC INDICATIF AU 01.09.86 : 280 F TTC.



SESAME

AMSTRAD

Master mind

Celui qui ne connaît pas ce célèbre jeu de réflexion verra son front se couvrir de honte et se jettera sur son Amstrad favori pour combler cette énorme lacune. L'ordinateur est un redoutable adversaire et vous avez tout intérêt à bien connecter vos neurones avant de vous lancer dans la partie...

```

10 REM*****
20 REM* MASTER MIND *
30 REM* *
40 REM* par Olivier FRARE *
50 REM*****
60 SC1-0:SC2-0
70 DIM EE(10)
80 DIM E(10)
90 P-1
100 RESTORE 240
110 CLS
120 MODE 0:J-0:Z-7:T-11:S-4:Y-1
130 FOR Y-Y TO T STEP 2
140 READ A
150 PEN Y
160 INK Y,A
170 LOCATE Y+S,Z
180 READ A$
190 PRINT A$
200 NEXT
220 Z-12:T-8:S-5:J-1:Y-2
230 GOTO 130
240 DATA 6,"M",4,"A",9,"S",24,"T",15,"E",16,"R",4,"M",24,"T",15,"N",9,
"D"
250 IF INKEY$="" THEN GOSUB 2170:GOTO 250
260 CLS:PEN 1:INK 1,24:MODE 1
270 GRAPHICS PEN 1
280 CLS
290 LOCATE 10,8:INPUT:"VOTRE PRENOM--> ",PNOM$
300 PNOM$-UPPER$(PNOM$)
310 IF PNOM$="" THEN PNOM$-PNOM1$
320 PNOM1$-PNOM$
330 CLS
340 LOCATE 1,1
350 PRINT "MODE DE JEU NUMERO 1 :1"
360 LOCATE 1,3
370 PRINT "MODE DE JEU NUMERO 2 :2"
380 LOCARE 10,7
390 INPUT:"VOTRE CHOIX--> ",N
400 CLS
410 ON N GOTO 500
420 S-1
430 E(S)-INT(RND*10):IF E(S)<-5 AND E(S)>=1 THEN S-S+1:GOTO 440 ELSE
GOTO 430
440 E(S)-INT(RND*10):IF E(S)<-5 AND E(S)>=1 THEN S-S+1:GOTO 450 ELSE GOTO
440
450 E(S)-INT(RND*10):IF E(S)<-5 AND E(S)>=1 THEN S-S+1:GOTO 460 ELSE 460
460
460 E(S)-INT(RND*10):IF E(S)<-5 AND E(S)>=1 THEN 470 ELSE GOTO 460
470 FOR I-1 TO 4
480 EE(I)-E(I)
490 NEXT
500 LOCATE 1,1

```

Commentaires :

En mode 1, vous devez indiquer en premier le nombre de pions noirs suivi de RETURN ; ensuite, le curseur se place automatiquement à l'endroit prévu pour indiquer le nombre de pions blancs suivi également de RETURN.

Lorsque l'ordinateur trouve la bonne séquence, entrez « 4 » en face des « NOIRS » puis RETURN, puis un nombre quelconque de blancs suivi de RETURN.

En mode 2, vous devez entrer les quatre couleurs de la séquence choisie en tapant RETURN après chacune.

Les coups et blessures sur les visages de boxeurs montrent les douleurs qu'ils ressentent des coups de pieds et coups de poings infligés au visage et au corps. Une action rapide et violente, en relief, rend ce sport spectaculaire vivant - avec un seul but - la victoire!

Extraits du CBM 64. CBM 128 Disc. Cass./Disc. SPECTRUM Cass. AMSTRAD 6128 Disc. AMSTRAD 464/664 Cass./Disc. MSX Cass. ATARI ST Disc.

VOICE MASTER

L'ÉTONNANT
VOICE MASTER
Une étonnante synthèse de la parole -
reconnaissance de la voix et beaucoup plus.



VOTRE ORDINATEUR PEUT PARLER AVEC VOTRE PROPRE VOIX. La qualité de votre voix, dans n'importe quelle langue, avec n'importe quel accent, enregistrée non pas de manière synthétique, mais digitale. Les mots et les phrases peuvent être ajoutés sur un disque à votre gré. Le programme Speech Edit change ou améliore les sons.

COMPRENDRA-T'IL CE QUE VOUS LUI DIREZ? A partir de la mémoire illimitée du disque/de la bande, des groupes de trente deux mots ou phrases seront reconnus. Ré-écouter un enregistrement et reconnaître les mots peuvent exister ensemble. Conversez avec votre ordinateur.

Facile à utiliser avec les ordres de base comme PAROLE, APPRENDRE, VOLUME, etc. Programmes codés et organisation de la mémoire pour les utilisateurs plus perfectionnés.

Software totalement transportable. Les paroles enregistrées sur un CBM 64 à l'aide d'un VM peuvent être enregistrées sur un autre CBM 64 à l'aide d'une bande ou d'un disque et peuvent être reproduites sans utiliser un VM.

SENSATIONNEL EN MUSIQUE - vous pourrez fredonner, siffler, écrire et exécuter. Les notes défilent au fur et à mesure que vous fredonnez. Votre oeuvre peut être amendée, préservée et imprimée. Vous n'aurez pas besoin de connaître le solfège pour écrire et composer!

NOUVEAU! DISQUE D'ESSAI DISPONIBLE - une introduction à la méthode Covox. Le disque fournit plusieurs termes généraux que vous pourrez utiliser avec vos propres programmes. Les échantillons de programmes comprennent un clavier parlant, une calculatrice parlante, une horloge parlante, et autres. Choix de trois langues, anglais, français et allemand. Des échantillons pour la combinaison des mots sont disponibles aux niveaux 1 et 2. Un livret de 28 pages sera fourni.

Commerçants - écrivez-nous, sur votre papier à en-tête, pour recevoir une copie GRATUITE du disque parlant.

L'ULTIME LIEN ENTRE L'HOMME ET L'ORDINATEUR - vous ne trouverez jamais une meilleure offre.

Les produits ANCO sont distribués en France par:-

INNELEC - CADRE - GUILLEMOT - VISUEL PLUS

DISPONIBLE POUR:- COMMODORE CBM 64/128,
ATARI 800/800XL/130XE, APPLE IIc/IIe.

ANCO

ANCO SOFTWARE, 4 WEST GATE HOUSE, SPITAL STREET, DARTFORD,
KENT DA1 2EH, ENGLAND.
Telex: 892758 ANCOG.

```

510 PRINT "NOIR :1"
520 LOCATE 1,3
530 PRINT "BLANC :2"
540 LOCATE 1,5
550 PRINT "ROUGE :3"
560 LOCATE 1,7
570 PRINT "VERT :4"
580 LOCATE 1,9
590 PRINT "JAUNE :5"
600 ON N GOTO 690
610 FOR I=332 TO 460 STEP 32
620 MOVE I,384
630 DRAW I,1
640 NEXT
650 FOR I=1 TO 385 STEP 32
660 MOVE 332,I
670 DRAW 460,I
680 NEXT
690 FOR I=480 TO 608 STEP 32
700 MOVE I,384
710 DRAW I,1
720 NEXT
730 FOR I=1 TO 385 STEP 32
740 MOVE 480,I
750 DRAW 608,I
760 NEXT
770 X=488:Y=26
780 Z=0
790 ON N GOTO 2280
800 IF Z=12 THEN 1250
810 FOR I=1 TO 4
820 E(I)-EE(I)
830 NEXT
840 LOCATE 1,12
850 PRINT "VOTRE COUP";
860 WINDOW #1,5,12,14,14
870 LOCATE 1,14
880 PRINT "--->":PAPER #1,1:CLS #1:PEN #1,2:INK 2,0:LOCATE #1,1,1:INPUT
#1;"",AA
890 LOCATE #1,3,1
900 INPUT #1;"",BB
910 LOCATE #1,5,1
920 INPUT #1;"",CC
930 LOCATE #1,7,1
940 INPUT #1;"",DD
950 GRAPHICS PEN 1
960 Z=Z+1
970 TAG:MOVE X,Y:PRINT CHR$(48+AA);:TAGOFF
980 X=X+35
990 TAG:MOVE X,Y:PRINT CHR$(48+BB);:TAGOFF
1000 X=X+35
1010 TAG:MOVE X,Y:PRINT CHR$(48+CC);:TAGOFF
1020 X=X+35
1030 TAG:MOVE X,Y:PRINT CHR$(48+DD);:TAGOFF
1040 X=488:Y=Y+32
1050 ON N GOTO 2370
1060 S=1
1070 I=0
1080 IF AA=E(S) THEN I=I+1:AA=0:E(S)-99:S=S+1:ELSE S=S+1:I=I
1090 IF BB=E(S) THEN I=I+1:BB=0:E(S)-99:S=S+1:ELSE S=S+1:I=I
1100 IF CC=E(S) THEN I=I+1:CC=0:E(S)-99:S=S+1:ELSE S=S+1:I=I
1110 IF DD=E(S) THEN I=I+1:DD=0:E(S)-99:ELSE I=I
1120 IF I=4 THEN 1310
1130 IF D>0 THEN GRAPHICS PEN 2:INK 2,0:Q=0:GOTO 1650
1140 TST=1
1150 I=0
1160 S=1
1170 IF AA=E(S) THEN AA=0:I=I+1:E(S)-99:S=S+1:GOTO 1210 ELSE 1180
1180 IF BB=E(S) THEN BB=0:I=I+1:E(S)-99:S=S+1:GOTO 1210 ELSE 1190
1190 IF CC=E(S) THEN CC=0:I=I+1:E(S)-99:S=S+1:GOTO 1210 ELSE 1200
1200 IF DD=E(S) THEN DD=0:I=I+1:E(S)-99:S=S+1:GOTO 1210 ELSE S=S+1:GOTO 1210
1210 IF S<5 THEN 1170
1220 IF I>0 THEN GRAPHICS PEN 3:INK 3,26:Q=1 GOTO 1650 ELSE 1230
1230 P=P+1

```

PLUS RAPIDES QUE LA LUMIERE...

NOTICES EN FRANÇAIS

DISPONIBLES AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER

FAST

FASTER THAN LIGHT



PORT GRATUIT
 Règlement par chèque bancaire ou CCP.
 LIGHT FORCE

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

SHOCKWAH RIDER SPECTRUM CASS. 100 F

AMSTRAD CASS 110 F DISC 150 F

COMMODORE CASS 110 F DISC 150 F

- 1240 GOTO 800
- 1250 CLS
- 1260 MODE 0
- 1270 PEN 14
- 1280 LOCATE 3,5
- 1290 PRINT "VOUS AVEZ PERDU"
- 1300 GOTO 1370
- 1310 CLS
- 1320 MODE 0
- 1330 PEN 14
- 1340 LOCATE 3,5
- 1350 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE"
- 1360 SC2-SC2+Z
- 1370 RESTORE 1430
- 1380 FOR I=1 TO 4
- 1390 E(I)-EE(I)
- 1400 NEXT
- 1410 FOR I=1 TO 5
- 1420 READ B
- 1430 DATA 0, 26, 6, 19, 24
- 1440 FOR S=1 TO 4
- 1450 IF E(S)-I THEN E(S)-B
- 1460 NEXT S
- 1470 NEXT I
- 1480 S=1:A=E(S)
- 1490 S=S+1:B=E(S)
- 1500 S=S+1:C=E(S)
- 1510 S=S+1:D=E(S)
- 1520 WINDOW #1,6,8,12,14:PAPER #1,1:CLS #1
- 1530 WINDOW #2,8,10,12,14:PAPER #2,2:CLS #2
- 1540 WINDOW #3,10,12,12,14:PAPER #3,3:CLS #3
- 1550 WINDOW #4,12,13,12,14:PAPER #4,4:CLS #4
- 1560 I=1
- 1570 FOR J=6 TO 12 STEP 2
- 1580 LOCATE J,16
- 1590 PRINT EE(I)
- 1600 I=I+1
- 1610 NEXT J
- 1620 INK 1,A:INK 2,B:INK 3,C:INK 4,D
- 1630 IF INKEY\$="" THEN 1630
- 1640 GOTO 2570
- 1650 ON P GOTO 1660, 1690, 1720, 1750, 1780, 1810, 1840, 1870, 1900, 1930, 1960, 1990
- 1660 RESTORE 1680
- 1670 READ J:GOTO 2020
- 1680 DATA 25
- 1690 RESTORE 1710
- 1700 READ J:GOTO 2020
- 1710 DATA 57
- 1720 RESTORE 1740
- 1730 READ J:GOTO 2020
- 1740 DATA 89
- 1750 RESTORE 1770
- 1760 READ J:GOTO 2020
- 1770 DATA 121
- 1780 RESTORE 1800
- 1790 READ J:GOTO 2020
- 1800 DATA 153
- 1810 RESTORE 1830
- 1820 READ J:GOTO 2020
- 1830 DATA 185
- 1840 RESTORE 1860
- 1850 READ J:GOTO 2020
- 1860 DATA 217
- 1870 RESTORE 1890
- 1880 READ J:GOTO 2020
- 1890 DATA 249
- 1900 RESTORE 1920
- 1910 READ J:GOTO 2020
- 1920 DATA 281
- 1930 RESTORE 1950
- 1940 READ J:GOTO 2020
- 1950 DATA 313
- 1960 RESTORE 1980
- 1970 READ J:GOTO 2020

QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS **RUN!!!**

1 **AMSTRAD**

	COMPTANT	CREDIT CETELEM			
A 464 MONITEUR mono	2890 F	292,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
B 464 MONITEUR couleur	3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 462,40 F
C 6128 MONITEUR mono	4490 F	388,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 553,20 F
D 6128 MONITEUR couleur	5090 F	448,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724,80 F

des accessoires pour votre PCW

1. SAC DE TRANSPORT : Soyez autonome, emportez votre PCW avec vous dans vos déplacements. Dos renforcé pour protection de l'écran. 490 F. Port 60 F.

2. POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : Il comprend un pupitre surélevant l'écran, un logement pour le clavier et un support pour l'imprimante sous lequel se glisse le papier. 540 F. Port 100 F.

3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : Il comprend un pupitre recevant le clavier et l'écran, un support d'imprimante, l'ensemble sur un large pied à 5 branches à roulettes : grande stabilité et complète autonomie. Plateau tournant 360°, hauteur réglable. 1530 F. Port 160 F.



2 **COMMODORE**

64 Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN ! Venez le déguster. Prix : consultez-nous.

PROMOTIONS

1. 64 classique + lecteur K7

2. 64 classique + lecteur 1541

PRIX CANON / NOUS CONSULTER (Dans la limite des stocks disponibles)

3 **RUN PRO**

pour les utilisateurs PRO!

AMIGA Prix : consultez-nous

PC 10 PC 20 COMMODORE: nous consulter.

ATARI. Logiciel de Gestion MEMSOFT : nous consulter.

PC 1512 AMSTRAD

PC 1512 SD monochrome	5925 F
PC 1512 SD couleurs	8171 F
PC 1512 DD monochrome	7459 F
PC 1512 DD couleurs	9710 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets monochrome	10425 F
PC 1512 HD 10 Mega Octets couleurs	12678 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets monochrome	11845 F
PC 1512 HD 20 Mega Octets couleurs	14100 F
IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F

PCW 8256 et 8512

	COMPTANT	CREDIT CETELEM			
E PCW 8256	5926 F	519,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 525 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 725,50 F
F PCW 8512	7690 F	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

4 **ATARI**

520 STF : 3990 F
Ordinateur personnel + câble PERITEL + lecteur de disquette 3 1/2 intégré 500 Ko.

1040 STFM : 9990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur monochrome SM 124.

1040 STFC : 11990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur couleur SC 1224.

	COMPTANT	CREDIT CETELEM			
G 520 STF	3990 F	340,20 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
H 1040 STFM monochrome	9990 F	814,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1271,60 F
I 1040 STFC couleurs	11990 F	948,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1990 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1372,20 F

RUN

INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS

Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F

Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

Métro : PLACE D'ITALIE

7, rue de l'Église

92200 NEUILLY-SUR-SEINE

Tél. : (1) 46.40.73.26

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

5 **LES LOGICIELS**

● ATARI				
HABAWRITER 1	425 F	SHANGAI	395 F	
HABAWRITER 2	780 F	JEWELS OF DARKNESS	195 F	
HABAWIEW	595 F	STRIP POKER	350 F	
HABASPELL	490 F	HALLEY PROJECT	450 F	
HABADEX	390 F	ABSOFIT A/C FORTRAN	1780 F	
HABAMERGE	430 F	ABSOFIT A/C BASIC	1295 F	
K SWITCH (multitache)	260 F	● C 64		
LEATHER GODDESS	305 F	HOT WHEEL	C 99 F	
ARENA	280 F	LEATHER GODDESS	D 250 F	
DEEP SPACE	320 F	THE PAWN	D 200 F	
ST KARATE	255 F	1942	C 105 F D 145 F	
SUPER HUEY	350 F	BASKET BALL II	D 150 F	
SILENT SERVICE	380 F	ASTERIX	C 99 F	
FLIGHT SIMULATOR II	430 F	SOLO FLIGHT II	C 105 F	
JEWELS OF DARKNESS	195 F	PARALAX	C 95 F	
STARGLIDER	240 F	NEXUS	C 105 F	
SHANGAI	440 F	MIAMI VICE	C 99 F	
RED ALERT	220 F	DRAGON'S LAIR	C 105 F	
MERCENARY	350 F	SUPER CYCLE	C 105 F	
WINTER GAMES	350 F	HACKER II	C 105 F D 150 F	
C.O.L.R. Object Editor	260 F	● AMSTRAD		
CARTOGRAPHER	310 F	NOW GAMES III	C 95 F	
BRIDGE 4.0	260 F	LEATHER GODDESS	D 305 F	
CHESS KEMPELEN	350 F	TEMPEST	C 100 F D 135 F	
ST TOOLKIT	275 F	1942	C 95 F D 145 F	
LDW BASIC	595 F	du sérieux pour PCW		
ST REALTIME CLOCK	455 F	ALIENOR (compatibilité générale)	D 1055 F	
EZ-CALC (Tableur)	740 F	COMPTES BANCAIRES	D 730 F	
SOUNDWAVE SW.8	1540 F	ADRESSES	D 395 F	
● AMIGA		BUDGET FAMILIAL	D 730 F	
LEATHER GODDESS	305 F	FICHER	D 395 F	
K SEKA (assembleur)	696 F	MULTIPLAN	498 F	
MI AMIGAFILE	1150 F	DBASE II	790 F	
DEEP SPACE	320 F	LIGHT PEN PCW	950 F	
ARENA	280 F	● MAC INTOSH		
MARBLE MADNESS	390 F	THE PAWN	305 F	
HACKER II	440 F			
SUPER HUEY	350 F			

6 **AMIGA**

MULTITACHE GRAPHISME SON (la parole en plus) RAPIDITE

512 Ko RAM

1 lecteur de disquette 3,5"

1 moniteur couleur HR

DYNAMIC CAD. Une révélation: le logiciel de CAD tant attendu sur AMIGA. 4750 F

7 **Club AMIGA / RUN**

Vous avez un AMIGA. Vous désirez en posséder un et voulez l'utiliser à son TOP NIVEAU. Le Club AMIGA/RUN vous propose :

- des informations;
- des revues et des livres;
- des logiciels... à prix réduits;
- les nouveaux logiciels en priorité;
- un point de rencontre.

Pour bénéficier de tout cela rejoignez le Club AMIGA/RUN.

8 **ATARI**

"first release service"

Vous voulez être l'ATARIMAN de pointe, RUN vous propose l'ATARI "first release service". Vous serez tenus au courant, vous pourrez choisir les derniers logiciels sortis (USA-GB-France), les meilleures parutions, pour vous, pour votre ST chaque mois.

9 **DIGITALISATION**

VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

64/128 (CICI)	1490 F	CAMERA BSTCC-400A (sans objectif)	3328 F
AMIGA (CICI-DIGIVIEW)	2965 F	OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:1,5	1183 F
ATARI ST (CICI)	2490 F	ZOOM COSMICAR	4450 F
ATARI ST PRO (CICI)	3490 F	BAGUE ALLONGE	434 F
PC compatibles	2640 F		

10 **Protégez votre micro...**

RUN vous propose une housse pour chaque appareil!!!

AMSTRAD		COMMODORE 64/128	
464 couleur (2 housses)	140 F	CLAVIER 64 (1 housse)	40 F
464 mono. (2 housses)	140 F	DATASETTE C2N (1 housse)	35 F
6128 couleur (2 housses)	140 F	1541 (1 housse)	70 F
6128 mono. (2 housses)	140 F	IMP. RITEMAN C+	70 F
DISQUE DDI (1 housse)	45 F	(1 housse)	70 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F	1571 (1 housse)	70 F
PCW (3 housses)	195 F	1901 (1 housse)	105 F
AMIGA		ATARI	
Moniteur + UC (1 housse)	195 F	Housse moniteur couleur	105 F

11 **LES JOYSTICKS**

A. SUPER COMPETITION PRO 185 F

B. JOYBALL. Le "must du grand joueur" 375 F

C. JOYCARD 95 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à **RUN** dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom logicielle Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Prénom matériel Expire à fin .../.../... Date de commande : T1.36

Adresse Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 15 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

Tél. Matériel Signature obligatoire :

Envoyez-moi votre documentation concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

T 11

Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total

CRÉDIT CETELEM.*

Je choisis la proposition Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CRÉDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de par chèque CCP Mandat-lettre.

*Pièces à fournir : Votre carte d'identité. Votre relevé d'identité bancaire (RIB). Un de vos chèques annulé par vos soins. Votre dernière fiche de paie. Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

SESAME

```
1980 DATA 345
1990 RESTORE 2010
2000 READ J:GOTO 2020
2010 DATA 377
2020 IF Q<>1 OR TST-1 THEN 2040
2030 GOTO 2120
2040 RESTORE 2090
2050 FOR I-1 TO I
2060 READ A
2070 TAG:MOVE A,J:PRINT CHR$(143)::TAGOFF
2080 NEXT I
2090 DATA 343,373,403,433
2100 IF TST-1 THEN TST-0:GOTO 1230
2110 GOTO 1150
2120 A=A+30
2140 TAG:MOVE A,J:PRINT CHR$(143)::TAGOFF
2150 NEXT I
2160 GOTO 1230
2170 SOUND 1,119,80
2180 SOUND 1,113,20
2190 SOUND 1,106,20
2200 SOUND 1,100,60
2210 SOUND 1,95,20
2220 SOUND 1,67,80
2230 SOUND 1,71,20
2240 SOUND 1,75,20
2250 SOUND 1,80,60
2260 RETURN
2270 CLS
2280 PEN #1,1:INK 1,24
2290 I-1:FLAG-0:T-1
2300 FOR AA-1 TO 5:FOR BB-1 TO 5:FOR CC-1 TO 5:FOR DD-1 TO 5
2310 K-1:IND-0
2320 CHX(K)-AA:CHX(K+1)-BB:CHX(K+2)-CC:CHX(K+3)-DD
2330 IF FLAG-1 THEN GOSUB 2450
2340 IF IND-1 THEN 2430
2350 REP(I,1)-AA:REP(I,2)-BB:REP(I,3)-CC:REP(I,4)-DD
2360 IF Z-12 THEN GOTO 2570 ELSE GOTO 950
2370 FLAG-1
2380 WINDOW #1,11,12,15,17:PAPER #1,0
2390 LOCATE 5,15:PRINT "NOIR :":LOCATE 5,17:PRINT "BLANC:"
2400 CLS #1:LOCATE #1,1,1:INPUT #1,;"",NO(I)
2410 LOCATE #1,1,3:INPUT #1,;"",BL(I)
2420 IF NO(I)-4 THEN GOTO 2560
2430 NEXT DD:NEXT CC:NEXT BB:NEXT AA
2440 END
2450 FOR I-1 TO T
2460 NO-0:BL-0:J-1:K-1
2470 IF REP(I,J)-CHX(K) THEN NO-NO+1:CHX(K)-0
2480 J-J+1:K-K+1:IF J-5 THEN 2490 ELSE 2470
2490 FOR J-1 TO 4:FOR K-1 TO 4
2500 IF REP (I,J)-CHX(K) THEN BL-BL+1:CHX(K)-0:K-4
2510 NEXT K:NEXT J
2520 IF NO NO(I) OR BL BL(I) THEN IND-1:GOTO 2550
2530 CHX(1)-AA:CHX(2)-BB:CHX(3)-CC:CHX(4)-DD
2540 NEXT I:IND-0:T-T+1
2550 RETURN
2560 SC1-SCI+Z
2570 CLS
2580 GRAPHICS PEN 1:PEN 1
2590 MODE 1
2600 LOCATE 17,5:PRINT "SCORE"
2610 MOVE 240,345:DRAW 350,345:DRAW 350,315:DRAW 240,315:DRAW 240,345
2620 WINDOW #1,8,12,10,12
2630 WINDOW #2,27,31,10,12
2650 PAPER #1,1:PAPER #2,1:INK 1,24
2660 CLS #1:CLS #2
2670 PEN #1,2:PEN #2,2:INK 2,0
2680 LOCATE 7,8:PRINT "AMSTRAD"
2690 LOCATE #1,2,2:PRINT #1,SC1
2700 LOCATE 26,8:PRINT PNOMS
2710 LOCATE #2,2,2:PRINT #2,SC2
2720 AS-INKEY$:IF AS="" THEN 2720
2730 GOTO 90
```

L' ARMURE SACREE D'

XANTIRIX



Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore

BANDE DESSINEE de 16 pages inclus



Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144

SESAME

EXL 100

Carnet d'adresses

Avec l'arrivée imminente de la nouvelle année, les bonnes résolutions fleurissent. Il est grand temps de mettre à jour et sous bonne garde votre carnet d'adresses. Mais ce programme reste avant tout une initiation à la gestion d'un fichier de données.

Commentaires : Saisissez ce listing puis « RUN ». Un masque d'écran simulant une fiche vierge avec ses rubriques apparaît sur le moniteur. Vous pouvez saisir, rechercher, modifier et supprimer des fiches, d'une part. D'autre part, vous pouvez vous déplacer dans le fichier à l'aide des flèches montante et descendante. Enfin — l'essentiel de ce programme — vous pouvez sauvegarder ou lire les enregistrements de votre fichier sur un magnétophone connecté à votre ordinateur. A chaque instant, vous pouvez solliciter l'aide de l'ordi-

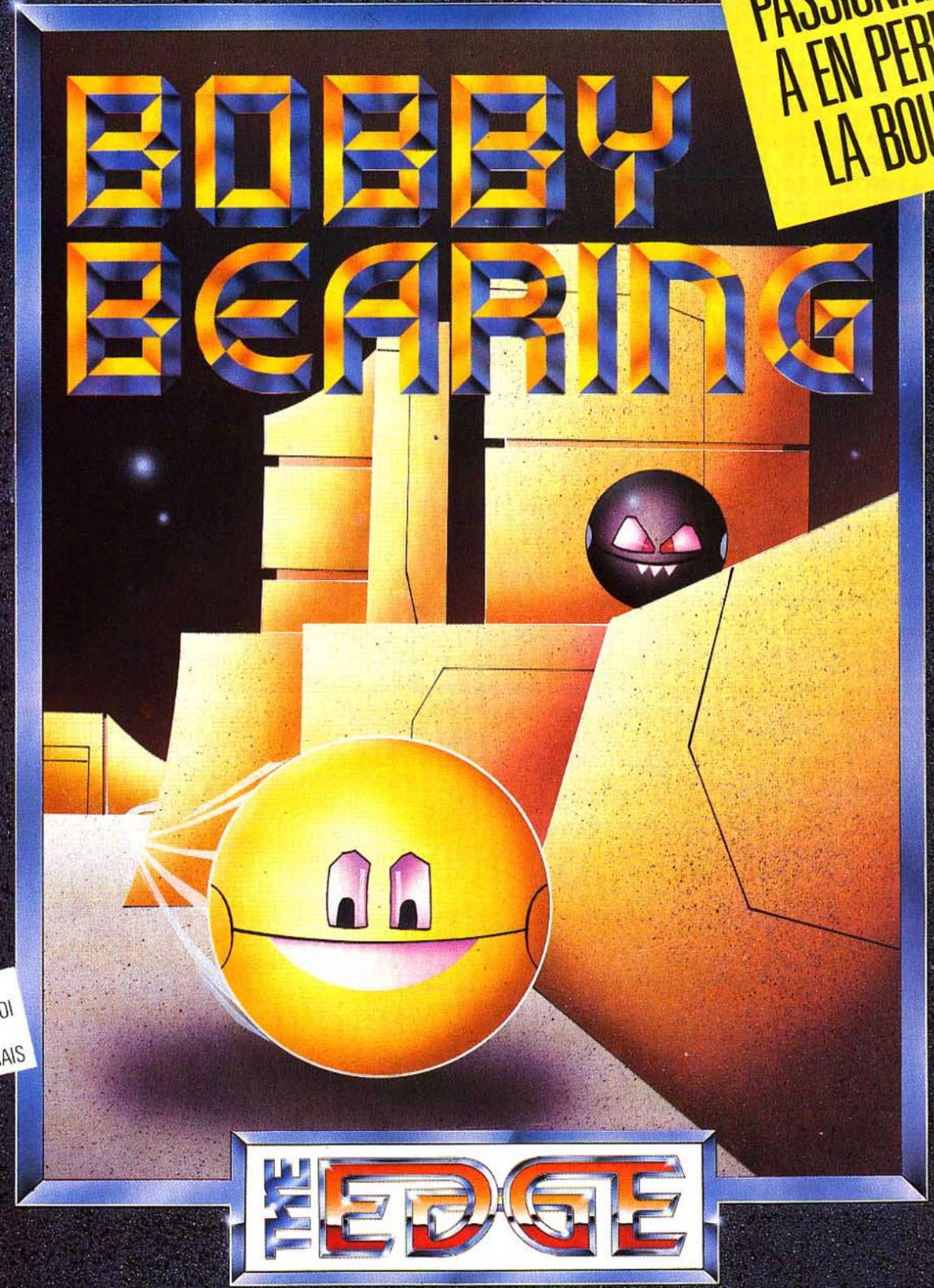
nateur en pressant « Help », fonction qui affiche le mode d'utilisation du logiciel. Ce programme est initialisé pour la gestion de cinq fiches ; il vous sera aisé de modifier, en ligne 35, la variable NF en la débrillant avec une valeur supérieure, sans toutefois excéder 99. Les sous-programmes utilitaires BASIC d'écriture et de lecture du fichier sur magnétophone sont respectivement situés en lignes 1805 et 1905 de ce listing. Ces utilitaires pourront être adaptés pour des programmes rédigés et développés par vos soins.

```

10 !*****
20 !*          CARNET D'ADRESSES          ***
30 !*          Pour Exl 100              ***
40 !*          -C- TILT & CHAGNY        ***
50 !*****
60 !
70 !*GESTION DE FICHER POUR MAGNETOPHONE*
75 !*POUR AUGMENTER LE NOMBRE DE FICHES *
76 !*MODIFIEZ La variable NF=5 ligne 95 *
77 !*  MINIMUM NF=1 MAXIMUM NF=99      *
80 !                                     **
90 !*****DECLARATIONS*****
95 NF=5: !Nombre de fiches autorisees
100 DIM N$(99),P$(99),A$(99),C$(99),V$(99),T$(99),S$(99),O$(99),M$(99)
105 !*****PRGRAMME PRINCIPAL*****
110 CLS "YBB"
120 GOSUB 1400:GOSUB 1470:GOSUB 1550:GOSUB 1650:GOSUB 1690
130 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 130
140 IF A=76 OR A=108 THEN GOSUB 1910
150 IF A=83 OR A=115 THEN GOSUB 1800
160 IF A=67 OR A=99 THEN GOSUB 260
170 IF A=82 OR A=114 THEN GOSUB 450
180 IF A=130 THEN GOSUB 670
190 IF A=128 THEN GOSUB 720
200 IF A=77 OR A=109 THEN GOSUB 790
210 IF A=69 OR A=101 THEN GOSUB 1180
220 IF A=72 OR A=104 THEN GOSUB 980:GOTO 110
230 IF A=27 THEN GOSUB 1270
240 CALL SPEECH("L,"&"0D7C9999BAB602FC"):GOTO 130
250 !
255 !*****CREATION FICHE*****
260 GOSUB 1300:CALL COLOR("OEW")
270 LOCATE (22,12):PRINT "Cr"&CHR$(17)&CHR$(17)
280 FOR I=1 TO 99
290 IF N$(I)="" THEN N=I:I=99
300 NEXT I
310 CALL COLOR("OWM")
320 LOCATE (8,8):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(11),N$(N)
330 LOCATE (8,27):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(11),P$(N)

```

PASSIONNANT
A EN PERDRE
LA BOULE.



Les frères de Bobby Bearing ont été entraînés hors du droit chemin par leur cousin. Ignorant les avertissements de leurs aînés, il se sont aventurés dans les métoplans hors de leur domicile, et ont été attaqués et assommés par des roulements

maléfiques qui peuplent la planète... Dans ce jeu passionnant en trois dimensions, Bobby Bearing a pour mission de rechercher ses frères à travers les 250 chambres de ce labyrinthe infernal. Disponible en cassette et disquette pour

Commodore 64/128, Amstrad CPC et Spectrum 48/128 (cassette uniquement).



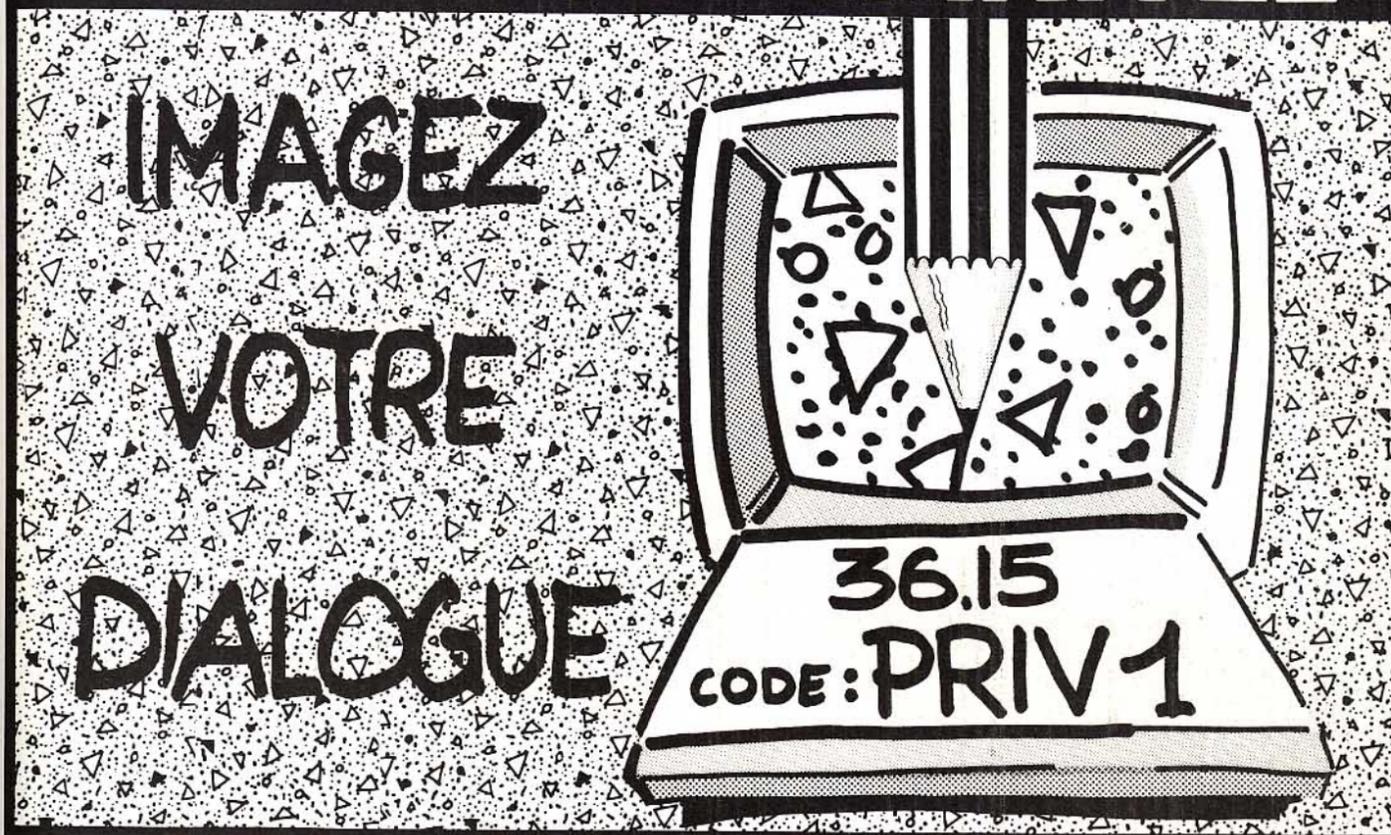
SESAME

```

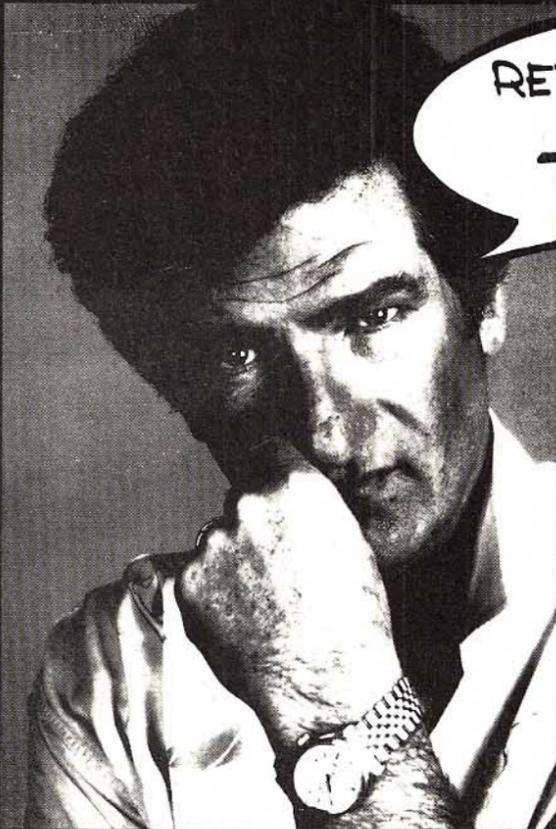
340 LOCATE (10,12):ACCEPT VALIDATE(ALPHANUM)SIZE(26),A$(N)
350 LOCATE (12,11):ACCEPT VALIDATE(DIGIT)SIZE(5),C$(N)
360 LOCATE (12,23):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(15),V$(N)
370 LOCATE (14,14):ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(11),T$(N)
380 LOCATE (14,33):ACCEPT VALIDATE(DIGIT)SIZE(6),S$(N)
390 LOCATE (16,16):ACCEPT SIZE(22),O$(N)
400 LOCATE (18,16):ACCEPT SIZE(-22),M$(N)
410 CALL COLOR("OYR")
420 LOCATE (22,12):PRINT "Cr"&CHR$(17)&CHR$(17)
430 RETURN
440 !
445 !*****RECHERCHER UNE FICHE*****
450 CALL COLOR("OBW")
460 LOCATE (22,17):PRINT "Rech"
470 GOSUB 1300
480 CALL COLOR("OWM")
490 LOCATE (8,8):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(11),R$
500 FOR I=1 TO 99
510 IF N$(I)=R$ THEN N=I:I=99
520 NEXT I
530 CALL COLOR("OWM"):LOCATE (8,8):PRINT N$(N)
540 LOCATE (8,8):PRINT N$(N)
550 LOCATE (8,27):PRINT P$(N)
560 LOCATE (10,12):PRINT A$(N)
570 LOCATE (12,11):PRINT C$(N)
580 LOCATE (12,23):PRINT V$(N)
590 LOCATE (14,14):PRINT T$(N)
600 LOCATE (14,33):PRINT S$(N)
610 LOCATE (16,16):PRINT O$(N)
620 LOCATE (18,16):PRINT M$(N)
630 CALL COLOR("OYR")
640 LOCATE (22,17):PRINT "Rech"
650 RETURN
660 !
665 !*****FICHE SUIVANTE*****
670 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (22,22):PRINT "C"&CHR$(14)
680 N=N+1:IF N>99 THEN N=1
690 GOSUB 1300:GOSUB 530
700 CALL COLOR("OYR"):LOCATE (22,22):PRINT "C"&CHR$(14)
710 RETURN
720 !
725 !*****FICHE PRECEDENTE*****
730 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (22,22):PRINT "C"&CHR$(14)
740 N=N-1:IF N<1 THEN N=99
750 GOSUB 1300:GOSUB 530
760 CALL COLOR("OYR"):LOCATE (22,22):PRINT "C"&CHR$(14)
770 RETURN
780 !
790 !*****MODIFICATION FICHE*****
800 CALL COLOR("OBW")
810 LOCATE (22,26):PRINT "Modi"
820 GOSUB 470
840 CALL COLOR("OWM")
850 LOCATE (8,8):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(-11),N$(N)
860 LOCATE (8,27):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(-11),P$(N)
870 LOCATE (10,12):ACCEPT VALIDATE(ALPHANUM)SIZE(-26),A$(N)
880 LOCATE (12,11):ACCEPT VALIDATE(DIGIT)SIZE(-5),C$(N)
890 LOCATE (12,23):ACCEPT VALIDATE(UALPHA)SIZE(-15),V$(N)
900 LOCATE (14,14):ACCEPT VALIDATE(NUMERIC)SIZE(-11),T$(N)
910 LOCATE (14,33):ACCEPT VALIDATE(DIGIT)SIZE(-6),S$(N)
920 LOCATE (16,16):ACCEPT SIZE(-22),O$(N)
930 LOCATE (18,16):ACCEPT SIZE(-22),M$(N)

```

SUR MINITEL



la griffe des *STARS* sur Minitel



RETROUVEZ MOI SUR PLUM

Eddy Mitchell

36.15 code:

PLUM

CINE-ROCK-B.D-HOBBIES

SUR MINITEL

SESAME

```

940 CALL COLOR("OYR")
950 LOCATE (22,26):PRINT "Modi"
960 RETURN
970 !
975 !*****HELP UTILISATION*****
980 CALL COLOR("OBW")
990 LOCATE (22,36):PRINT "Help"
1000 CLS:CALL COLOR("OYb"):GOSUB 1480
1010 CALL COLOR("OYbHL"):LOCATE (3,9):PRINT "UUTTIILLIISSAATTIIOONN"
1020 CALL COLOR("OYbHL"):LOCATE (4,9):PRINT "UUTTIILLIISSAATTIIOONN"
1030 CALL COLOR("OCb"):LOCATE (8,4):PRINT "CLoad Pour charger le fichier"
1040 LOCATE (9,4):PRINT "a partir du magnetophone. "
1050 LOCATE (10,4):PRINT "Suivre les instructions RADIAN."
1060 LOCATE (11,4):PRINT "CSlave Pour sauvegarder sur le "
1070 LOCATE (12,4):PRINT "magnetophone. Suivre RADIAN "
1080 LOCATE (13,4):PRINT "Cree un enregistrement nouveau."
1090 LOCATE (14,4):PRINT "Rchercher un enregistrement. "
1100 LOCATE (15,4):PRINT "FLECHES] Fiche suivante/precedente"
1110 LOCATE (16,4):PRINT "M]odifier un enregistrement. "
1120 LOCATE (17,4):PRINT "E]ffacer un enregistrement + [E]"
1130 LOCATE (18,4):PRINT "ESC]ape pour sortir du logiciel."
1140 LOCATE (22,4):PRINT "Poussez [ENTER] pour continuer..."
1145 CALL COLOR("OYB"):LOCATE (7,4):PRINT "Ligne 95 NF=Nbr Fiches (MAXI=99)"
1150 PAUSE
1160 RETURN
1170 !
1175 !*****DETRUIRE UNE FICHE*****
1180 CALL COLOR("OBW")
1190 LOCATE (22,31):PRINT "Eras"
1200 GOSUB 470
1210 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 1210
1220 IF A=69 THEN 1230 ELSE 1240
1230 P$(N),A$(N),C$(N),V$(N),T$(N),S$(N),O$(N),M$(N)="":N$(N)=" VIERGE "
1240 CALL COLOR("OYR")
1250 LOCATE (22,31):PRINT "Eras"
1260 RETURN
1270 !
1275 !*****FIN RETOUR BASIC*****
1280 CLS:END
1290 !
1295 !*****EFFACER MASQUE*****
1300 CALL COLOR("OMM"):LOCATE (8,8):PRINT RPT$(" ",11)
1310 LOCATE (8,27):PRINT RPT$(" ",11)
1320 LOCATE (10,12):PRINT RPT$(" ",26)
1330 LOCATE (12,11):PRINT RPT$(" ",5)
1340 LOCATE (12,23):PRINT RPT$(" ",15)
1350 LOCATE (14,14):PRINT RPT$(" ",11)
1360 LOCATE (14,33):PRINT RPT$(" ",6)
1370 LOCATE (16,16):PRINT RPT$(" ",22)
1380 LOCATE (18,16):PRINT RPT$(" ",22)
1390 RETURN
1400 !
1405 !*****DECLARATIONS*****
1410 HL$=CHR$(9)&RPT$(CHR$(4),38)&CHR$(6)
1420 BL$=CHR$(8)&RPT$(CHR$(4),38)&CHR$(7)
1430 ML$=CHR$(3)&RPT$(CHR$(32),38)&CHR$(3)
1440 IL$=CHR$(25)&RPT$(CHR$(4),38)&CHR$(23)
1450 RETURN
1460 !
1465 !*****MASQUE*****
1470 CALL COLOR("OYM")
1480 LOCATE (1,1):PRINT HL$

```

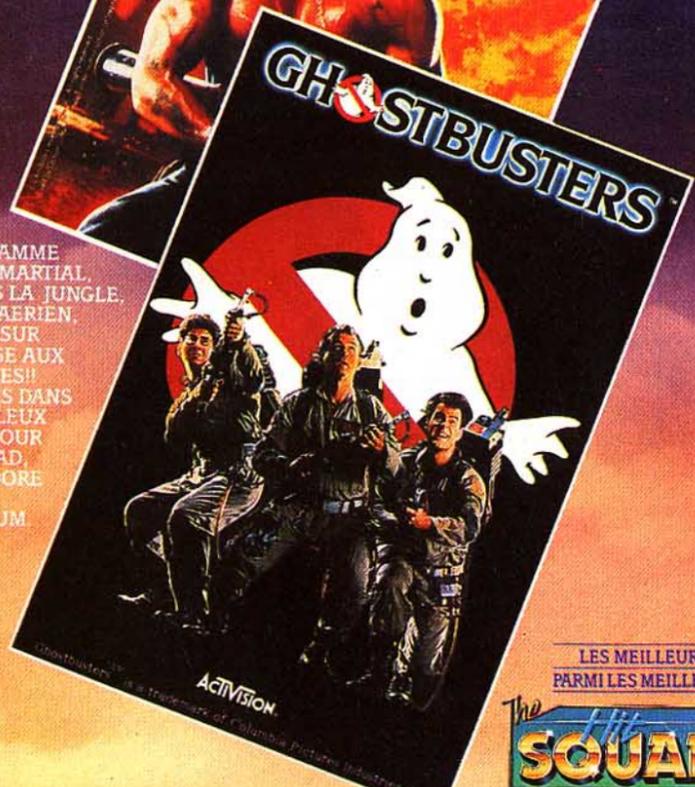
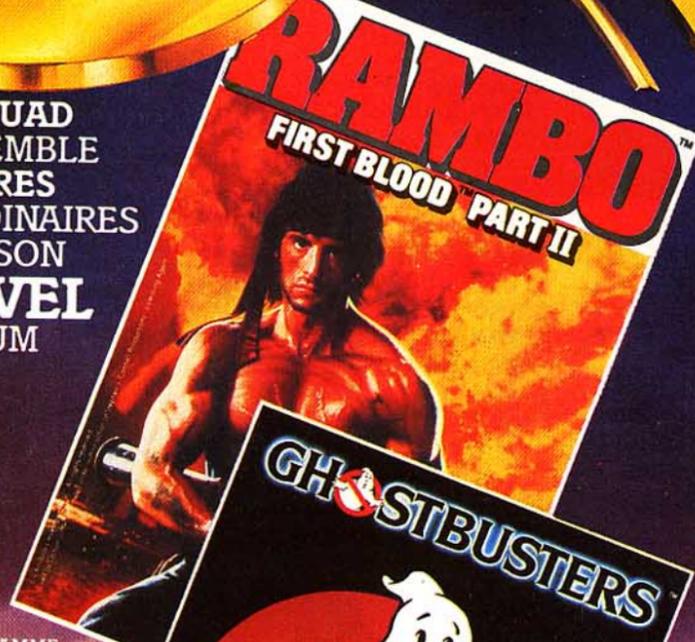
ocean

U.S. GOLD

They sold a

DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM

AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.

CHEZ TOUS LES BONS
VENDEURS DE LOGICIELS

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

SESAME

```

1490 FOR I=2 TO 19
1500 LOCATE (I,1):PRINT ML$
1510 NEXT I
1520 LOCATE (20,1):PRINT BL$
1530 LOCATE (6,1):PRINT IL$
1540 RETURN
1545 !
1546 !*****MASQUE CHOIX*****
1550 CALL COLOR("OYR")
1560 LOCATE (22,2):PRINT "Load"
1570 LOCATE (22,7):PRINT "Save"
1580 LOCATE (22,12):PRINT "Cr"&CHR$(17)&CHR$(17)
1590 LOCATE (22,17):PRINT "Rech"
1600 LOCATE (22,22):PRINT "~" & CHR$(14)
1610 LOCATE (22,26):PRINT "Modi"
1620 LOCATE (22,31):PRINT "Eras"
1630 LOCATE (22,36):PRINT "Help"
1640 RETURN
1645 !
1646 !*****TITRE*****
1650 CALL COLOR("OWMHL")
1660 LOCATE (3,4):PRINT "CCAARRNNEETT DD' 'AADDRREESSSSEESS"
1670 LOCATE (4,4):PRINT "CCAARRNNEETT DD' 'AADDRREESSSSEESS"
1680 RETURN
1685 !
1686 !*****AFFICHAGE RUBRIQUES*****
1690 CALL COLOR("OYM"):LOCATE (8,4):PRINT "Nom:"
1700 LOCATE (8,20):PRINT "Pr"&CHR$(17)&"nom:"
1710 LOCATE (10,4):PRINT "Adresse:"
1720 LOCATE (12,4):PRINT "C/Post:"
1730 LOCATE (12,17):PRINT "Ville:"
1740 LOCATE (14,4):PRINT "T"&CHR$(17)&"I"&CHR$(17)&"phone:"
1750 LOCATE (14,26):PRINT "Poste:"
1760 LOCATE (16,4):PRINT "Observation:"
1770 LOCATE (18,4):PRINT "Commentaire:"
1780 RETURN
1790 !
1800 !
1805 !*****SAUVEGARDE DU FICHIER*****
1810 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (22,7):PRINT "Save"
1820 OPEN #1,"1.CARN",OUTPUT,VARIABLE 129
1830 FOR I=1 TO NF
1840 PRINT #1,N$(I);";";P$(I);";";A$(I);";";C$(I);";";V$(I);";";T$(I)
1850 PRINT #1,S$(I);";";O$(I);";";M$(I)
1860 NEXT I
1870 CLOSE #1
1880 CALL COLOR("OYR"):LOCATE (22,7):PRINT "Save"
1890 RETURN
1900 !
1905 !*****CHARGEMENT DU FICHIER*****
1910 CALL COLOR("OBW"):LOCATE (22,2):PRINT "Load"
1920 OPEN #1,"1.CARN",INPUT,VARIABLE 129
1930 FOR I=1 TO NF
1940 INPUT #1,N$(I),P$(I),A$(I),C$(I),V$(I),T$(I)
1950 INPUT #1,S$(I),O$(I),M$(I)
1960 NEXT I
1970 CLOSE #1
1980 CALL COLOR("OYR"):LOCATE (22,2):PRINT "Load"
1990 RETURN
2000 !*****
2010 !*      FIN DU PROGRAMME      *
2020 !*****

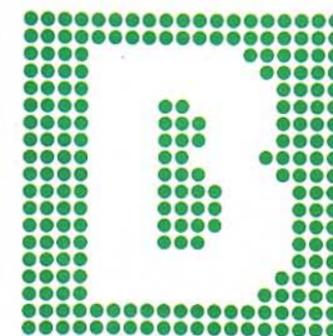
```

J'ai prévu à 14 ans,
de me payer
ce que je veux à 18.
A la BNP,
c'est facile.



Dès 14 ans. Objectif 18.

Offrez-vous ce qui vous plaît à 18 ans. La BNP a un compte pour ça : Objectif 18. C'est tout simple. A partir de 14 ans, vous pouvez mettre de l'argent de côté. Dès 18 ans, la BNP vous prête un montant équivalent à la moyenne de votre épargne, sans vous demander de garanties, et vous en faites ce que vous voulez. Vous devez juste avoir remboursé avant 25 ans. Décidément, à la BNP, c'est facile de s'organiser pour se payer ce qu'on veut.



BNP. La banque est notre métier.

Loriciels fait revivre vos micros...



AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcoures le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



Dément...
Nouvelle
génération
de graphismes !



AMSTRAD



LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons. Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

AMSTRAD



TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays!!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance. Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.

1^{er} SOFT
ANTIBIOTIQUE



AMSTRAD
et
THOMSON

VOS micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser!!!



MGT : le mégasoft à avoir absolument !



MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

AMSTRAD
et
THOMSON



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

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

PRESENT A AMSTRAD EXPO
DU 21 au 24 NOVEMBRE
LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

GRATUIT
LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom
Prénom Age
Adresse T.T.
Ville C.P.
Votre matériel
Joindre 3 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? * OUI NON
* Cochez la case correspondante.

BANC D'ESSAI

Spectrum + 2 l'héritier

Mon premier utilise la recette qui a assuré le succès de ses ancêtres ; mon second apporte fiabilité et marketing ; mon tout est le Spectrum + 2, petit dernier de Sinclair, depuis le rachat de la marque anglaise par Amstrad.

Logithèque très convenable, manuel remarquable et fabrication de qualité rachètent un Basic dépassé.



BANC D'ESSAI

La saga des petits génies est connue de tous : on monte une société à dix-huit ans, deux ans plus tard on est milliardaire, puis la faillite menace et c'est la fin d'une belle histoire. Le chemin de Clive Sinclair ne s'éloigne pas beaucoup de cette caricature : pionnier de la micro avec le ZX 80, il permet à sa société de devenir leader sur le marché de l'informatique familiale. Quelque temps plus tard, l'attente de machines annoncées trop longtemps à l'avance, la fiabilité mise en cause, le mauvais choix des sous-traitants, mettent Sinclair face à la réalité des chiffres : une situation catastrophique. Et voilà qui permet à M. Maxwell (magnat de la presse anglaise) de prendre le contrôle de la Sinclair Research Limited, tâche difficile s'il en est. Puis Clive se retrouve de nouveau, à la tête d'une série d'événements bizarres, à la tête de sa chère société qu'il lui faut redresser. Les finances de Sinclair sont au plus bas. Il signe alors un accord avec Timex pour la diffusion de la télévision à écran plat, un contrat avec Dixon qui rachète une grosse partie des stocks de QL. La firme se porte mieux, mais n'est pas hors de danger. En effet, les termes du contrat avec Dixon interdisent la sortie d'un nouvel ordinateur sur le marché anglais avant 1986. Et une gamme vieillissante résiste mal aux assauts des concurrents. C'est pourquoi un ordinateur hybride, sorte de Spectrum plus avec 128 Ko de Ram et des inscriptions en espagnol, sort en Espagne. C'est le prélude au lancement du Spectrum 128 sur le marché anglais, mais pas avant 1986, contrat oblige. Avril 1986 : la bombe éclate... Amstrad rachète Sinclair ! Surprise pour tout le monde, on pensait que Clive s'en sortirait ! Certes, le seigneur anglais de la micro se débat depuis longtemps dans des problèmes énormes, mais un pionnier s'en sort toujours. Pourtant, le rachat n'est pas une illusion. La majorité y voit une opération stratégique de la part d'Alan Sugar, directeur d'Amstrad : suppression d'un concurrent, et prise d'une solide option sur le marché anglais. Cette douce contrée n'est pas vraiment sensible aux charmes des CPC. C'est pourquoi, aux dires de certains, la marque Sinclair n'était pas condamnée à mourir, seul moyen pour Amstrad de conquérir son marché national. Cependant, le temps passe et pas de nouveauté en vue. Alan Sugar a-t-il décidé de saborder Sinclair ? La réponse arrive sous la forme du Spectrum +2. Conçue à partir des études de Sinclair, cette machine est intéressante à plus d'un titre. Annonce d'un renouveau de la firme qui semble s'inscrire dans une stratégie à long terme. En effet, le Spectrum +2 se vend à un prix accessible, alors que le PC Amstrad se situe en haut de gamme. Un partage du marché est envisageable : le bas

RADIOSCOPIE

- Origine : Japon
- Connexion T.V. : Péritel et sortie vidéo composite
- Microprocesseur : Z 80 cadencé à 3,5 Mhz
- Mémoire vive disponible : 256 Ko
- Mémoire morte : 64 Ko
- Haute résolution : 512 par 212 en 16 couleurs
- Son : 3 voix sur 8 octaves, plus un générateur de bruits
- Palette : 512
- Souris : oui, d'origine
- Prix : 4 990 F TTC, avec une souris et 5 logiciels

de gamme occupé par Sinclair grâce à des machines de qualité mais de faible coût, le domaine des applications sérieuses réservé à Amstrad. Cette hypothèse se trouve étayée par certains faits : l'existence du PCW, la présentation du PC et du Spectrum +2. Le positionnement de ce nouveau Sinclair est celui d'une console : en France il est livré avec un joystick et six cassettes de jeu. Marché difficile puisque les M.S.X. 1 se vendent à des prix imbattables et un mouvement de fond semble annoncer le retour en force des vraies consoles (Atari, Sega, Nintendo). C'est pourquoi l'autre facette du Spectrum +2 est l'initiation, mais il faut compter avec les MO 6 et TO 8, Atari 130 XE, M.S.X. 1 et les CPC... Comme le montrent les photos illustrant cet article, ce nouvel ordinateur est doté d'un design agréable. Le boîtier conserve la ligne que Sinclair avait inaugurée avec le QL et poursuivie avec le Spectrum + : machines compactes, « look » sobre et très « classe ». Cependant, un élément fait une apparition remarquée : le magnétophone désormais intégré. Le clavier est un « Qwerty » à touches mécaniques. L'accès aux virgules, points-virgules, points et guillemets se fait directement (il n'est pas nécessaire de « shifter » pour les obtenir). De plus, les touches de déplacement du curseur se trouvent à côté de la barre d'espacement.

Les deux prises joystick apparaissant sur le côté gauche de la machine n'acceptent pas le brochage Atari, bien que les prises soient identiques. A signaler : le bouton de reset destructif situé du même côté. La face arrière présente de nombreux connecteurs, un jack 3,5 pour la sortie sur son chaîne haute fidélité. Une fiche din permet le raccordement à la prise Péritel. Deux connecteurs sont destinés à recevoir le pavé numérique et une interface RS 232/Midi. Ils sont identiques à ceux de feu QL, et de ce fait représentants d'un standard inconnu. Ensuite nous trouvons une extension de bus entièrement compatible avec l'ancienne. La tension, de neuf volts, est fournie par un transformateur qui ne possède pas d'interrupteur. L'unité centrale n'en possédant pas non plus, le débranchement du bloc d'alimentation est nécessaire après usage. En ce qui concerne les spécifications techniques nous trouvons un Z 80 cadencé à 3,54 Mhz, qui gère 128 Ko de Ram et 32 Ko de Rom. Le son, produit par un AY-3-8912, porte sur huit octaves avec trois voix simultanées. Il sort directement du haut-parleur du téléviseur sur lequel est connecté l'ordinateur, ce qui est bien plus confortable que le système de l'ancien Spectrum. En ce qui concerne les capacités graphiques rien ne change : résolution de 176 par 256 en seize couleurs - on peut même passer 192 sur 256. L'évolution est donc minime par rapport à ses prédécesseurs, mais il ne peut en être autrement pour une compatibilité maximale. Lorsque l'on branche le Spectrum +2, un menu apparaît offrant les options suivantes : Cassettes, Basic 128, Calculatrice, Basic 48. La première charge directement un programme à partir du magnéto sans passer par l'habituel « Load » du Basic. L'option suivante, « Basic 128 » porte bien son nom, la dernière, « Basic 48 », aussi. En

revanche, « Calculatrice » est une nouveauté : les opérations sont saisies directement et le miracle se produit : 2 + 2 donne 4, c'est fantastique n'est-ce pas ? Toutes les fonctions mathématiques du Basic 128 sont utilisables (sinus, cosinus, log...). La précision est de huit chiffres après la virgule et la récupération de variables s'avère possible. Il suffit de taper : LET X = opération, et la variable est utilisable sous Basic, mais il faut sortir du mode « calculatrice » en appuyant sur la touche « Edit. » Un menu propose de sortir du mode « calculatrice » ou d'y revenir. Si on le quitte, on retrouve le menu principal et les options décrites plus haut. Sous Basic 128, la touche « Edit. » donne accès à un menu. Renumérotation, changement de mode écran, sortie sur imprimante sont les fonctions de celui-ci. L'option de renumérotation fixe le

TILTOSCOPE

- Esthétique : ★★★★★
- Prise en main : ★★★★★
- Clavier : ★★★★★
- Graphisme : ★★★★★
- Son : ★★★★★
- Facilité de programmation : ★★★★★
- Stylo optique : non
- Joystick : oui, deux prises intégrées
- Ludothèque : ★★
- Bibliothèque : ★
- Qualité/prix : ★★★★★

début du listing en ligne 10, l'incrémentation est de dix unités. « Mode écran » configure le masque de saisie : identique à celui du Spectrum — curseur en bas de l'écran et listing en haut —, ou bien curseur en haut de l'écran. « Impression » effectue une sortie sur imprimante sans intervention de la part de l'utilisateur, les deux autres options n'appellent pas de commentaires. Le Basic 128 ressemble énormément au Basic 48, mais ici la gestion des microdrives est intégrée. Les instructions propres au Ram disk le sont aussi. Deux autres nouveautés à signaler : « Play » et « Spectrum ». La première gère les nouvelles capacités sonores du Spectrum +2, ainsi que la commande des canaux Midi et « Spectrum » transfère un programme du Basic 128 au Basic 48. A part ces quelques améliorations, ce Basic conserve ses qualités et ses défauts. La programmation structurée s'avère difficile, les « while... wend » et « repeat... until » ne répondant pas à l'appel. Plus grave, le « if... then » n'est pas complété par le « else » devenu si populaire, le « next » doit être accompagné par la variable associée et les codes d'erreurs ne sont pas signifiés en clair. Comme sur l'ancien Spectrum, aucune gestion de lutins mais, heureusement, « circle » et « draw » sont présents. A déplorer : la faiblesse du Basic 128 en ce qui concerne les instructions graphiques et celles de programmation pure. En revanche, les facultés de communication sont réelles, nous l'avons vu avec la commande des canaux Midi par « play ». Mais cette impression est renforcée par les « out », « close # » et « open # », « format » — paramétrage de l'interface série — et autres « verify ». De plus des instructions comme « Lprint » ou « Llist » commandent directement l'imprimante. Ainsi le Basic 128 semble bizarre : ouvert il permet une programmation simple des entrées et sorties ; fermé il n'autorise que difficilement les structures



modernes. En tout cas, il ne peut supporter la comparaison avec les Basic de ses concurrents — sauf peut-être avec celui des CPC 464 qui souffre de défauts similaires. En revanche, le manuel se révèle un modèle du genre. D'une progressivité certaine, il amène l'utilisateur à une bonne connaissance de son ordinateur. A la suite d'une brève présentation du Spectrum +2, les notions élémentaires que sont les modalités de connexion sont introduites sans plus attendre. Après quoi, le manuel expose la façon de charger un programme en passant par le menu de départ. Ensuite nous trouvons deux introductions aux Basic. La première présente le 128, la seconde le 48. Les touches d'accès direct aux commandes Basic n'étant pas sérigraphiées sur le clavier, un schéma présente leur affectation. A la suite de cette introduction, le manuel expose les bases de la programmation sur une vingtaine de chapitres. Ceux-ci sont clairs, nets et précis, tous les sujets sont abordés et la progressivité réelle. Mais, contrairement à beaucoup, le manuel ne s'arrête pas là. Les notions plus complexes et fondamentales sont exposées à travers un aperçu de l'organisation de la machine. De cette manière, on apprend que la mémoire est gérée par un système de bancs commutés. D'autres notions complexes sont abordées par la suite, comme les variables système, clairement explicitées. Il est alors possible de découvrir les similitudes entre ce nouvel ordinateur et ses prédécesseurs. Un examen attentif de ces points d'entrée augure d'une très bonne compatibilité. L'Assembleur n'est pas laissé de côté, les mnémoniques du Z 80 sont rappelés par la suite. Mais les explications les concernant sont plus que succinctes. La liste des codes d'erreurs est, heureusement, présente tout comme un appendice des mots clefs du Basic. Les pages suivantes proposent quelques listings, puis un rappel des conversions de base. Un chapitre exposant les modalités d'utilisation de la calculatrice vient ensuite, il est d'ailleurs étonnant de le trouver en fin de manuel. Les pages suivantes régaleront les bidouilleurs de tout poil grâce aux brochages des connecteurs. Enfin nous trouvons un appendice général, qui contient des renvois pour tous les mots importants. La réussite du Spectrum +2 est liée à ses armes : un manuel remarquable, une fabrication de qualité, une logithèque importante. Cependant, son prix peut sembler élevé : 1 990 F pour un Basic dépassé en fera hésiter plus d'un. Les concurrents ne sont pas forcément plus chers, et les souvenirs du service après-vente en font hurler beaucoup. Ce à quoi, Amstrad rétorque que les nouvelles méthodes de fabrication assurent une très bonne fiabilité et que le SAV sera pris en charge par les structures mises en place pour les ordinateurs de la gamme Amstrad. Les acheteurs se laisseront-ils convaincre ?

Mathieu Brisou

Photos Arnel Roubek
Les secrets, du Spectrum +2 :
 les ports joystick, le bouton de reset,
 un jack trois et demi pour le son,
 les connecteurs
 RS 232/MIDI et pavé
 numérique ainsi que
 le bus d'extension. A noter :
 les inscriptions en français.

BANC D'ESSAI

HB-F 700 F puissance soft

Standard, vous avez dit standard? Rien de surprenant à cela.

Les nouveaux M.S.X. fleurissent.

Sony lance avec souris et logiciels son dernier-né : le Hit Bit 700.

Plus performant et moins cher que le précédent,
il ne lui reste qu'à séduire et à convaincre...

Sony propose un nouveau M.S.X. 2 : le HB-F700F. Version revue et corrigée du HB 500 qu'il est appelé à remplacer. Les principales caractéristiques restent, évidemment, inchangées. Le processeur est un Z 80 cadencé à 3,5 Mégahertz secondé par un VM 9938 pour la partie graphique, et par un S-3527 pour le son. Les 64 Ko de mémoire morte contiennent le Basic M.S.X. et le Dos. Avec un HB 700, l'utilisateur dispose de 256 Ko de Ram, 128 Ko sont réservés au graphisme. Les nombreux modes écran vont de vingt-quatre lignes en quarante caractères à 512 points par 212 et seize couleurs parmi cinq cent douze. Un lecteur de disquettes trois et demi d'une capacité de

720 Ko formatés et une horloge sont intégrés. Deux slots pour cartouches, un connecteur d'extension et une sortie imprimante sont présents pour augmenter le champ d'application de cet ordinateur. Seul regret : l'interface RS 232 C est en option. Comme tous les M.S.X. 2, le HB-F700F est un ordinateur très homogène, sérieux mais joueur. Les concurrents sont les TO8, CPC 6128, ST et PC, mais surtout les M.S.X. En effet, le monde M.S.X. est régi par la guerre. A côté des deux grands (Sony et Philips), les marginaux cherchent une place au soleil. C'est pourquoi les grands sont acculés à prendre les devants, d'où le VG 8235 et le HB-F700F.

D'ailleurs ces deux machines sont directement concurrentes l'une de l'autre. Mais malgré la différence de prix, le nouveau Sony semble plus attrayant que le Philips. Outre le clavier « Azerty » mécanique avec pavé numérique, le HB-F700F offre deux fois plus de Ram utilisateur que le VG 8235.

De plus et — c'est ici que réside la réelle nouveauté — il est livré avec une souris et des logiciels. Ceux-ci, Hi-brid, Hi-Base, Hi-Calc, Hi-Graph et Hi-Text sont sérieux et modernes. La philosophie Mac est très proche puisqu'ils fonctionnent de concert avec la souris. Hi-Brid est un intégrateur graphique, comme « Gem » et « Windows », à l'emploi facilité par un système

de représentation symbolique des opérations à effectuer. Ainsi, pour copier les fichiers, il suffit de se saisir de la souris, de cliquer une icône, de la déplacer ailleurs et c'est tout. Contrairement aux autres programmes de ce type, Hi-Brid comprend deux barres de menu, apparaissant en bas de l'écran qui correspondent à deux systèmes de représentation : un menu « icônique » et un de texte. Ce dernier propose les options suivantes : « Outil », « Programme », « Disquette », « Affichage », « Procédure spéciale », « Langue » et « TV Std ». La zone « Outil » donne accès à un tableau de bord intégrant le choix des couleurs, le volume du son et autres raffinements, une calculatrice et un bloc-agenda. Pour sortir un listing, référez-vous à « Programme ». La zone « Disquette », quant à elle, sert à formater une disquette, à copier ou effacer l'intégralité de son contenu. Une option, très justement nommée « Affichage » permet un classement du catalogue par taille, par type, par ordre alphabétique ou chronologique. Les réglages effectués à l'aide du tableau de bord sont sauvegardables grâce à « Procédure

spéciale » qui peut, aussi, réorganiser l'écran. Hi-Brid n'a pas fini de vous charmer : polyglotte, il vous entretiendra en français, anglais, allemand, espagnol... Enfin, « TV Std » donne accès à la commutation de fréquence TV, 50 ou 60 Hz (cela correspond aux standards TV Pal/Secam et NTSC, avec un moniteur approprié comme le KX 14, une commutation en 60 Hz fait disparaître la bordure au profit d'une image occupant l'intégralité de la surface disponible). La seconde barre de menu, par icônes, offre le choix du mode de représentation du catalogue, donne la possibilité de faire du *Hard Copy*, de sélectionner le lecteur de disquettes utilisé. Enfin, une icône Basic permet l'accès à ce dernier et l'inévitable « poubelle » est, bien entendu, présente au rendez-vous.

Hi-Brid permet l'accès direct aux autres programmes livrés. Ces quatre logiciels utilisent tous le même principe : menus déroulants et souris. Il est possible de transférer les fichiers d'un programme à l'autre ; de ce point de vue, ce pack ressemble à un intégré modulaire.

Hi-Base, gestionnaire de fichiers aux performances intéressantes, ne limite pas le nombre de rubriques qui peuvent contenir jusqu'à deux cent cinquante cinq caractères, ce qui est largement suffisant. L'option de recherche, ouverte sur plusieurs fichiers, porte sur huit rubriques au maximum. Ce système appelé « recherche croisée », s'avère très puissant. Hi-Base se rapproche, en cela, des systèmes de gestion de bases de données, moins la puissance, mais son universalité ne peut être prise en défaut. En effet, il est possible de supprimer ou d'ajouter une rubrique, de se déplacer à l'intérieur du fichier, de comprimer les contenus, de formater l'impression, de charger un fichier de la disquette... Bref, ce logiciel répond à de nombreux besoins, et sa convivialité permet de l'aborder très simplement. Autre programme livré avec la machine, Hi-Calc est une feuille de calcul. Ce type de programme comporte, généralement, un tableau divisé en plusieurs cases accessibles par un système de coordonnées identique à celui utilisé pour la bataille navale (A6? Touché, coulé!). L'intérieur ▶



BANC D'ESSAI

de ces cases contient des formules mathématiques programmées par l'utilisateur, simplifiant ainsi les longs et douloureux calculs répétitifs. Ce programme, également très puissant, comporte 6 630 cases répertoriées horizontalement de A à Z, verticalement de 1 à 255. Il y a 13 260 cases en tout puisque ce logiciel offre deux tableaux. On trouve les opérations courantes, sinus et cosinus se voient complétés par toutes les fonctions trigonométriques possibles et imaginables. Vous pourrez travailler sur les nombres complexes, aussi bien sur les parties réelles qu'imaginaires. Un petit regret cependant : les statistiques et probabilités ont été oubliées.

Mais on peut y remédier avec les factorielles et si elles n'avaient pas été présentes, il aurait été possible de les programmer... Les fonctions « Max », « Min », « Sum » et « Int » existent. Dix récursions seulement, mais en se débrouillant bien on peut en créer un nombre infini. Le déplacement d'un bloc, la définition de la largeur d'une colonne, son insertion ne posent aucun problème. A signaler : le travail sur les deux tableaux de façon simultanée et la précision de quinze chiffres après la virgule. Le troisième logiciel, grapheur nommé *Hi-Calc*, permet d'avoir la représentation graphique de données numériques — et donc d'en simplifier l'interprétation. Les graphiques se

RADIOSCOPIE

- Origine : Japon
- Connexion T.V. : Péritel et sortie vidéo composite
- Microprocesseur : Z 80 cadencé à 3,5 Mhz
- Mémoire vive disponible : 256 Ko
- Mémoire morte : 64 Ko
- Haute résolution : 512 par 212 en 16 couleurs
- Son : 3 voix sur 8 octaves, plus un générateur de bruits
- Palette : 512
- Souris : oui, d'origine
- Prix : 4 990 F TTC, avec une souris et 5 logiciels

présentent de trois manières différentes : lignes, cercles et histogrammes (en deux ou trois dimensions). Une option texte permet d'écrire directement sur les images obtenues afin d'inclure des commentaires. Ceux-ci apparaissent en mode normal, inversé, souligné ou sur fond noir. Le dernier programme, *Hi-Text* est, comme son nom l'indique, un traitement de texte. Recherche d'une chaîne de caractères et remplacement de cette dernière, déplacement d'une partie de texte, effacement ou copie de paragraphe, tout est présent. Le formatage très souple définit les marges, la longueur des pages et les tabulations. Plusieurs styles d'écriture existent : gras, souligné, pica, condensé ou « panaché », pica souligné par exemple. Ce logiciel, très riche, semble toutefois de moins

TILTOSCOPE

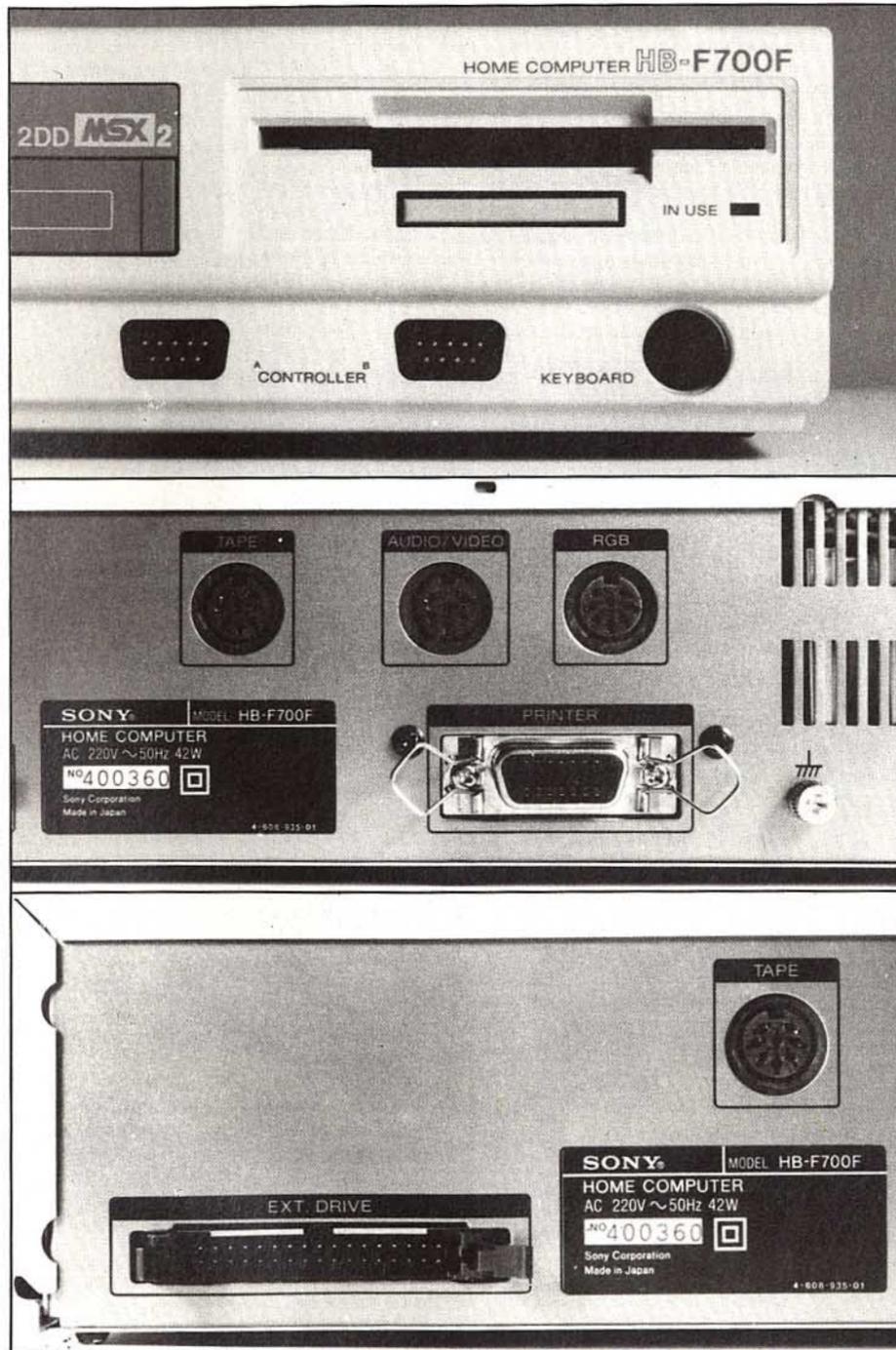
- Esthétique : ★★★★★
- Prise en main : ★★★★★
- Clavier : ★★★★★
- Graphisme : ★★★★★
- Son : ★★★
- Facilité de programmation : ★★★★★
- Stylo optique : non
- Joystick : oui, deux prises intégrées
- Ludothèque : ★★
- Bibliothèque : ★
- Qualité/prix : ★★★★★

bonne qualité que les autres. En effet, l'espacement entre les signes n'est pas proportionnel, et son comportement se révèle bizarre lorsque l'on efface un mot ou une partie de mot. Ces petites imperfections rendent *Hi-Text* moins convaincant que les autres de la série, mais elles sont peut-être dues au fait que la version testée n'était pas définitive ? Ces logiciels forment un tout homogène et, loin des applications professionnelles, ils n'ont qu'une seule ambition : aider l'utilisateur. Néanmoins, on peut s'interroger sur ce choix car cette vision de l'informatique familiale, où l'ordinateur se devait de gérer votre compte en banque, faire des fiches de cuisines et mille et une autres applications, n'a pas en effet connu le succès escompté... Il est surprenant que Sony reprenne le flambeau. La minuscule inscription sur le clavier de la machine suffira-t-elle à crédibiliser ce positionnement, à faire du *HB-F700F* le « Home Intelligent Terminal » du futur ?

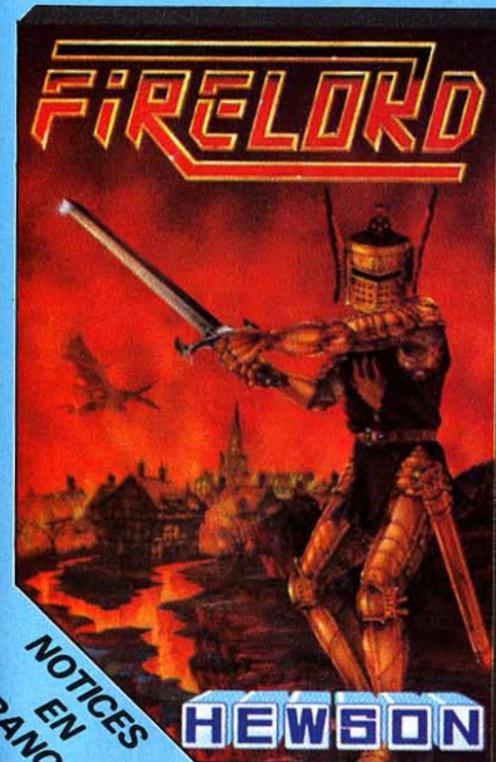
Mathieu Brisou

Sur la face : deux ports cartouche, un drive trois et demi, deux prises joysticks et un connecteur pour clavier. La face arrière est tout aussi complète : sortie vidéo, prise magnéto, interface imprimante et bus pour lecteur de disquettes supplémentaire.

Photos Armet Roubaix



HEWSON

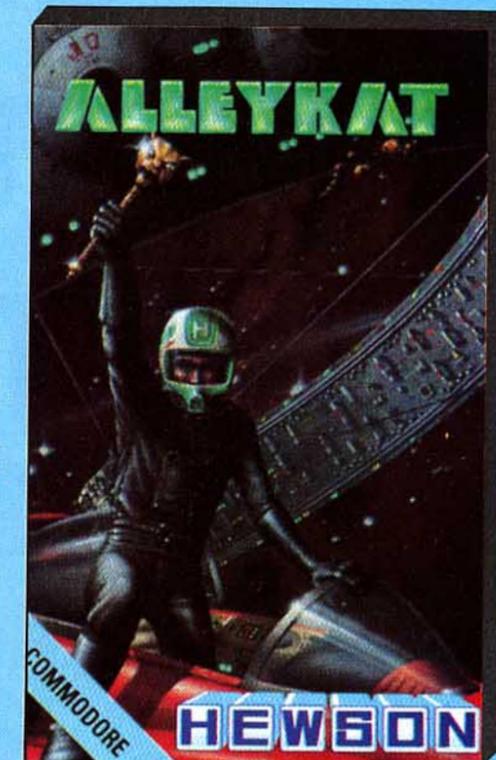


NOTICES EN FRANÇAIS



ARCADE-AVENTURE

RETROUVEZ-VOUS LA PIERRE DE FEU SACRE DEROBEE PAR UNE REINE DIABOLIQUE?



PARTICIPEZ A LA GRANDE FINALE DES COURSES D'ALLEYKAT...

LES ORGANISATEURS VOUS PROPOSENT 8 EPREUVES, DIFFERENTS PAYSAGES DE LA GALAXIE!

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...

DISPONIBLE! PARADROÏD SUR LE MEME SUPPORT...

1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

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



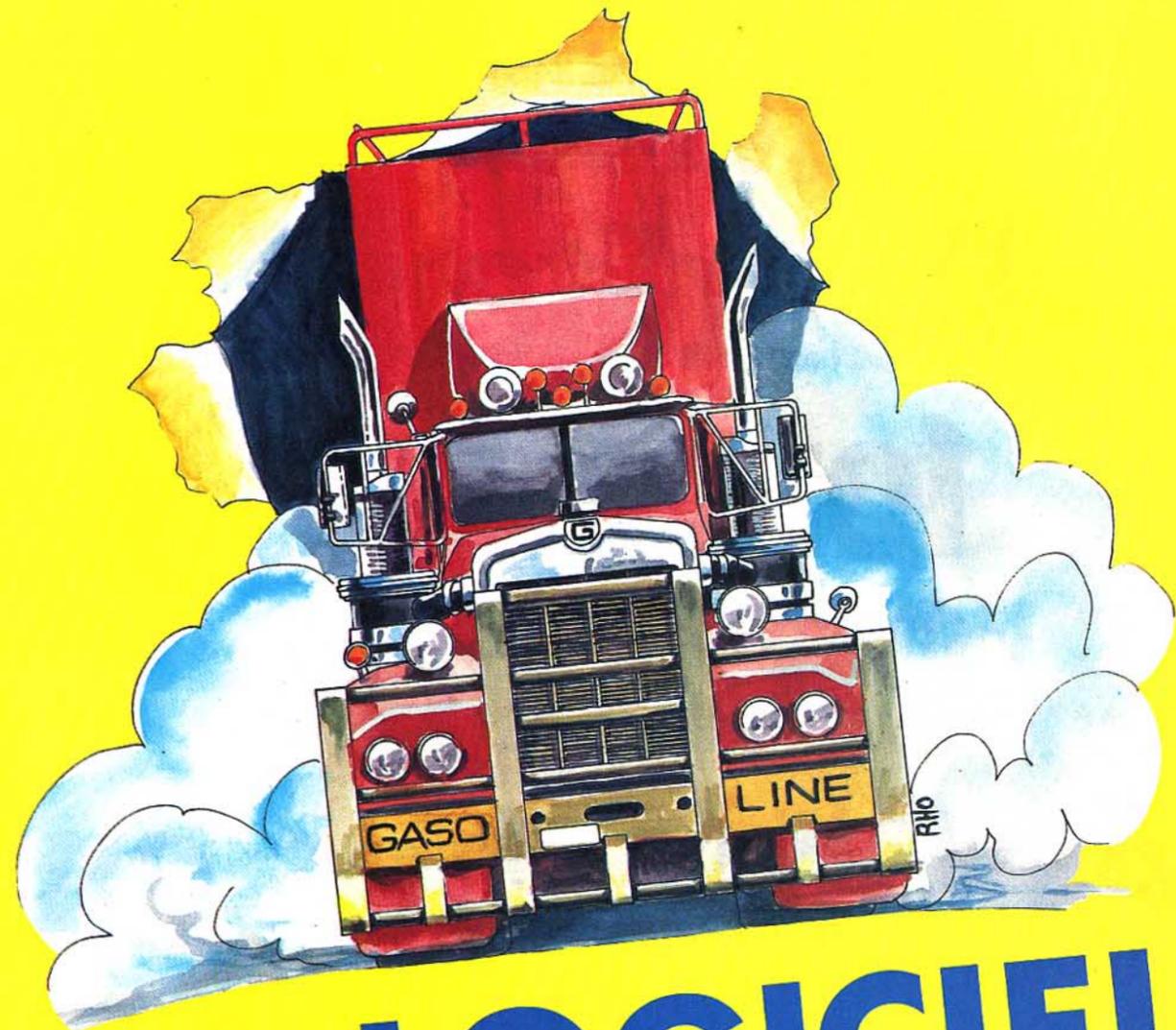
PORT GRATUIT
 Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> ALLEYKAT | <input type="checkbox"/> CBM-CASS 110 FF/ | <input type="checkbox"/> CBM-DISC 140 FF |
| <input type="checkbox"/> FIRE LORD | <input type="checkbox"/> AMS-CASS 110 FF/ | <input type="checkbox"/> AMS-DISC 160 FF |
| | <input type="checkbox"/> CBM-CASS 110 FF/ | <input type="checkbox"/> CBM-DISC 140 FF |
| <input type="checkbox"/> URIDIUM PARADROÏD | <input type="checkbox"/> CBM-CASS 110 FF/ | <input type="checkbox"/> CBM-DISC 140 FF |

“Hep,
l'auditeur!
coince-toi sur
95.2, t'as
les fusibles qui
larsenent!”



Emblon



LE LOGICIEL QUI CARBURE



SAI COMBAT

Un art martial prodigieux, de tradition millénaire, où vous aurez à vaincre 48 adversaires successifs avant d'accéder au grade envié de 8^e Dan et d'obtenir le rang de maître SAI. L'animation et la sonorisation, hyperréalistes, la souplesse et la véritable interactivité des commandes restent à la perfection la complexité, la rapidité et la violence des combats. © GASOLINE SOFTWARE 1988

ELECTRIC WONDERLAND

Au cours de ce superbe jeu d'arcade multitableaux, vous coifferez un casque à hélices électro-propulseur pour vous lancer à la recherche de champions miraculeux. Vos ennemis ? Innombrables. Votre but ? Libérer des sources souterraines sans vous noyer. Action et réflexion...

STARBOY

Ce jeu d'arcade mettra vos réflexes à rude épreuve ! Frôlement débarqué au pied d'un univers inconnu, vous devez monter de tableau en tableau tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.



**“Hep,
l’auditeur!
fonce sur
95.2, t’as
les bronches en
accordéon?”**



CAS CAS CAS CAS CAS
**POWER
PRODUCTS**
POUR ORDINATEURS

DES PRODUITS...

DES BONS PRODUITS...

**DES BONS PRODUITS
QUI DYNAMITENT...**

Et bientôt :

« TOUCH N' DRAW »

Un matériel CAO-DAO professionnel sur ATARIS ST et PC.

“POWER CHAMP CARTOUCHE”

Assembleur pour MSX 525 F.

Demander à votre revendeur des
explications supplémentaires ou à POWER PRODUCTS

(16) 44.75.21.83.

LA PETITE AMIE DE VOTRE COMMODORE

CAS CAS CAS CAS
**POWER
PRODUCTS**
POUR ORDINATEUR



Meilleur Logiciel
Commodore de l'année 86
en Hollande

POWER CARTRIDGE

Une technique de « switching » développée par KCS permet à un programme d'être stocké totalement en dehors de la mémoire de votre Commodore 64/128. Cette cartouche 16K, 100 % code machine, est une extension optimale pour votre ordinateur.

POWER TOOLKIT

Un Toolkit BASIC (commandes supplémentaires) qui simplifie la programmation et debugging.

AUTO	HARDCAT	RENUMBER
AUDIO	HARDCOPY	REPEAT
COLOR	HEX\$	SAFE
DEEK	INFO	TRACE
DELETE	KEY	UNNEW
DOKE	PAUSE	QUIT
DUMP	PLIST	MONITOR
FIND	ILOAD	BLOAD

RENUMBER : Modifie aussi les GOTO et les GOSUB Etc. Permet la renumérotation, d'une section ou le déplacement d'une section.

PSET : Set up selon type d'imprimante.

HARDCAT : Imprime le Directory.

Les commandes du toolkit peuvent être utilisées dans vos propres programmes.

DISKTOOL

Avec la POWER CARTRIDGE vous pouvez LOADer jusqu'à 6 fois plus vite à partir de vos diskettes.

Les commandes Disk peuvent être utilisées dans vos propres programmes.

DLOAD	DVERIFY	DIR
DSAVE	MERGE	DEVICE
DISK		

MERGE : Deux programmes BASIC peuvent être Mergés en une. Avec DISK vos commandes sont envoyées directement vers votre Diskette.

DISK :

TAPETOOL

Avec la POWER CARTRIDGE vous pouvez LOADer jusqu'à 10 fois plus vite à partir de vos cassettes.

Les commandes Tape peuvent être utilisées dans vos propres programmes.

LOAD	SAVE	VERIFY
MERGE	AUDIO	

POWERMON

Un moniteur code machine d'une puissance étonnante qui est toujours disponible et qui vous laisse tout le mémoire de votre Commodore disponible pour vos programmes. Opérationnel aussi sous BASIC-ROM, KERNAL et I/O.

A ASSEMBLE	I INTERPRET	S SAVE
C COMPARE	J JUMP	T TRANSFER
D DIS-	L LOAD	V VERIFY
ASSEMBLE	M MEMORY	W WALK
F FILL	P PRINT	X EXIT
G GO	R REGISTER	\$ DIRECTORY
H HUNT		DOS Commands

PRINTERTOOL

La POWER CARTRIDGE contient une interface-imprimante très efficace qui autodétecte la présence d'une imprimante Series ou Parallèle dans l'User Port ou Bus Series. Elle imprime tous les caractères Commodore sur des imprimantes Epson et compatibles. Il y a une variété de commandes de Set Up. **HARDCOPY** (Copie écran) fonctionne avec des imprimantes Series (MPS 801, 802, 803) mais aussi avec des imprimantes Centronics (EPSON, STAR, CITIZEN, PANASONIC, etc.). Le fonction **HARDCOPY** autodétermine entre HIRES et LORES.

Les graphismes multi-couleurs sont convertis en nuances de gris.

Le fonction **PSET** vous permet d'imprimer petit/grand puis normal/inversé.

Les fonctions **PSET** suivent :

PSET 0 - Autodétecte Series/Centronics.
PSET 1 - Bloque en mode EPSON.
PSET 2 - Bloque en mode SMITH-CORONA.
PSET 3 - Tourne l'impression 90 degrés !!
PSET 4 - **HARDCOPY** en mode MPS802/1526.

PSET B - Mode Bit-image.

PSET C - Majuscules/minuscules et codes contrôles.

PSET T - Tous caractères sans modification.

PSET U - Fonctionne avec imprimante Series et laisse User Port disponible.

PSET Sx - Fixe l'adresse secondaire pour **HARDCOPY** avec Bus Series.

PSET L1 - Ajoute une avance papier, CHR\$ (10) à la fin de chaque ligne.

PSET L0 - Annule **PSET L1**.

POWER RESET



Au bout de la POWER CARTRIDGE se trouve un bouton Reset.

En appuyant sur celui-ci un MENU très spécial apparaît.

Ce fonction est disponible avec n'importe quel programme en mémoire.

CONTINUE Permet un retour dans le programme.

BASIC Retour au BASIC.

RESET Reset normal.

TOTAL Sauvegarde le contenu de mémoire sur diskette.

BACKUP Rechargeable en mémoire avec l'instruction **BLOAD** suivi de **CONTINUE**.

DISK Reset n'importe quel programme.

RESET ALL Comme **BACKUP DISK** mais sur cassette.

TOTAL Reset n'importe quel programme.

BACKUP Comme **BACKUP DISK** mais sur cassette.

TAPE

HARDCOPY Fait une copie-écran. On peut utiliser **CONTINUE** après.

MONITOR Vous transfère en Moniteur langage machine.

UNE MISSION QUE VOUS NE POURREZ JAMAIS ACCOMPLIR?



Power Products FRANCE
BP 3
60153 RETHONDES
Tél. : (16) 44.75.21.83

D.M.A. BRUXELLES - BELGIQUE
(02) 27.36.75.76
HILCU ITTIGEN - SUISSE
(031) 58.66.56

ZAC DE
MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.

L'ADAPTATION OFFICIELLE DU DERNIER JEU DE CAFE "GALVAN"

TEL: 93
42 4998.

HOLLYWOOD NOUS VOILA!

AVEC TELE-POCHE
ET FR3, JOUEZ AU
CINE POCHE ET GAGNEZ
100 SEJOURS A
HOLLYWOOD.



LA TELE PLUS PROCHE

Pour gagner, c'est facile. Il suffit de participer au Ciné-Poche, le ciné-concours de Télé-Poche et FR3 sur l'histoire du cinéma. Du lundi au vendredi, FR 3 vous posera une question pendant les Jeux de 20 Heures. Dès le lundi, Télé-Poche vous donnera des indices pour mieux répondre à ces questions et doubler votre gain, donc de gagner 2 séjours à Hollywood.

Vous saurez tout sur le Ciné-Poche en lisant Télé-Poche et en regardant FR3. Démarrage du concours le 8 septembre.

AMSTRAD EXPO

21 au 24

NOVEMBRE 86

TOUT L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE ORDINATEUR FAMILIAL AMSTRAD
PRESENTATION DU NOUVEAU COMPATIBLE PC AMSTRAD



Lundi 24 : journée professionnelle

Tous les jours de 10 H à 19 H



Dessine-moi un mutant...

Dites-moi, Dear, vous peignez sans pinceau et dessinez sans papier, comment diantre faites-vous? Une puce, dites-vous?

Piquant! Vinci est ridiculisé? Rembrandt anéanti? Van Gogh fini? Mais, Dear, ils sont morts. Et comment appelez-vous cela? Des logiciels de création graphique? Rudement épatant...

Peintres de tout poil, abandonnez donc sans regret votre antique bric à Braque! Les perspectives d'avenir de la création graphique sur micro-ordinateur, qui se dessinent sous nos yeux encore incrédules, n'incitent pas à la morosité. Les logiciels de dessin, dont l'évolution dépend de celle des machines, entrent dans une ère nouvelle grâce à l'apparition de micros doués d'un fort potentiel graphique. Leur lien de parenté avec l'informatique graphique professionnelle ne cesse de s'affirmer. Ils tendent à devenir des outils communicants: l'utilisateur bénéficie de la généralisation du recours aux icônes comme mode de sélection des fonctions et l'on voit poindre à l'horizon l'amorce d'une compatibilité entre programmes tournant sur une même machine (*Cad/3D*, *Néochrome* et *Degas* donnent l'exemple!). Cette tendance encourageante va-t-elle se confirmer? Par ailleurs, l'environnement graphique des ordinateurs s'étoffe avec l'arrivée de périphériques fort attrayants comme les tablettes graphiques ou les digitalisateurs d'images à des prix de moins en moins inaccessibles.

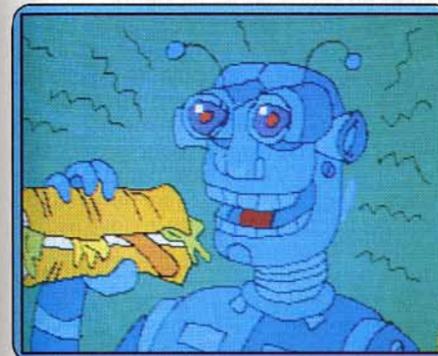
Faut-il pour autant jeter aux orties machines et programmes de conception moins sophistiquée? Les réponses à notre concours de création graphique sur ordinateur lancé dans le n° 33, qui n'ont cessé d'affluer au cours de la constitution de ce dossier, mettent en pièces bien des idées reçues. Leur haut niveau global de qualité artistique ainsi que la diversité des logiciels et du matériel mis en œuvre dans leur élaboration rappellent une vérité qui peut sembler paradoxale: ce n'est pas toujours en utilisant les instruments les plus performants — et les plus chers — que l'on obtient les meilleurs résultats (un simple crayon suffit parfois à créer des chefs-d'œuvre). Fort heureusement, le talent a encore son mot à dire dans le monde des images créées par ordinateur!

De luxe paint: le haut de gamme sur Amiga, très proche par ses capacités de *Aegis images* sur la même machine ou de *Paintworks* sur Atari ST. L'une des images de démonstration, une Vénus de Botticelli, clame que « D Paint » n'a plus rien à prouver. Une fonction « coordonnées » facilite le repérage des pixels: clic! et la position du curseur est notée 0,0. Vous travaillez un peu plus loin, peaufinez votre couleur, et pour revenir au bon pixel, il suffit de déplacer le curseur jusqu'à

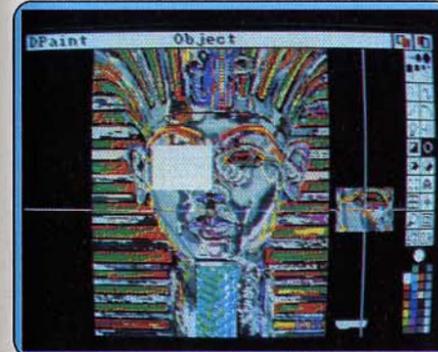
l'affichage des coordonnées 0,0. Les jeux de miroirs demandent de l'attention pour contenir la transformation de l'écran et un kaléidoscope très spectaculaire, qui affiche ce qu'il veut, plus que ce que vous voulez. L'univers des brosses de *De Luxe paint* fait ressortir les limites principales de ce type d'instrument: le talent des utilisateurs. Puisque toutes les caractéristiques des brosses sont modifiables, leur forme, mais aussi leur couleur, le logiciel propose des petits objets, symboles et personnages servant de brosses. Si l'on en pose un sur l'écran, on clique et l'on dispose d'une décalcomanie; si on la fait glisser, le personnage déploie une longue

traîne chatoyante. On utilise ces facilités, et on se retrouve prisonnier des petits dessins d'un illustrateur moins doué que Botticelli, ou on ne les utilise pas, et ils occupent indûment de la place sur la disquette. Un tel instrument, beaucoup plus maniable que la gouache, l'aquarelle ou la peinture à l'huile souffre de la gamme limitée des couleurs figurant simultanément à l'écran. Vingt-quatre couleurs définissables, c'est beaucoup par rapport aux générations précédentes, mais peu dans l'absolu: l'image consomme une quantité d'information trop importante pour les capacités de traitement mais surtout de stockage des micros et de leurs disquettes: la souplesse du programme et la qualité du moniteur restent bridées par les technologies de stockage de l'information. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) D.S.

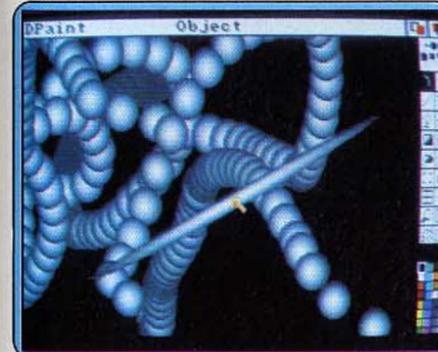
Aegis Image: une étoile dans le peloton de tête des logiciels graphiques pour micro-ordinateurs. Ses mérites reviennent pour une bonne part à l'Amiga sur lequel il tourne. Tout est possible ou presque aux as de la souris, avec une plaisante facilité. Tout peut se définir. Peu doit se définir: les options « par défaut », celles que choisit l'appareil, permettent d'éviter toute phase de préparation. S'il fallait trouver un revers à sa souplesse, on évoquerait la difficulté à placer un point à des coordonnées précises, ou le fait qu'on doive travailler au point ▶



Jérôme Tesseyre aux commandes de l'Amiga.



Une impressionnante palette de couleurs.

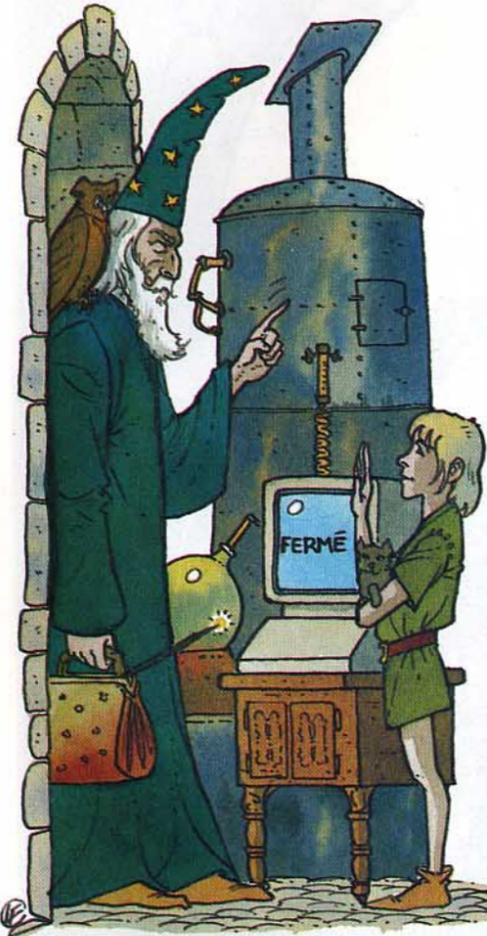


Liberté d'expression pour les pinceaux!





Vous connaîtrez bientôt, l'angoisse de l'écran noir...



avec toutes les trames possibles, les zones fermées, de mixer textes et graphismes à volonté. Mais tout n'est pas rose et *Mac Paint* a aussi des défauts. En effet, le dessin dans une fenêtre se révèle fort peu agréable. La contrainte du déplacement est gênante et le fait de ne pas voir l'intégralité de son œuvre l'est encore plus. Dessiner au format A 4 présente un grand avantage mais l'impossibilité de définir les côtés de la feuille rend très difficile la réalisation d'un dessin à l'échelle de l'écran. Et lorsque l'on désire un cercle, un trait, un rectangle ou autre, qui soit en dehors des limites de la fenêtre, on se trouve rapidement confronté au fait qu'il est impossible de sortir de cette maudite lucarne. Il faut donc jongler avec les déplacements, le tracé de segments etc.

A lire ceci, on peut en déduire que ce logiciel n'est qu'un calvaire, mais ce serait faire fausse route. Si l'on ne détourne pas *Mac Paint* de son usage premier, il se révèle fort agréable. (Disquette Apple pour *Macintosh*.) M.B.

Full Paint : c'est un programme de DAO pour *Macintosh*, et en cela il ressemble à *Mac Paint*. D'autres points communs existent : même disposition d'écran, icônes identiques et possibilités équivalentes. Cependant, *Full Paint* comme certains défauts de son ancêtre car il offre, par exemple la possibilité de réaliser des dessins plein écran. Mais cela demande une concentration extraordinaire : il faut choisir son outil, puis faire disparaître les tableaux de commandes, respirer très fort, utiliser l'outil, cliquer une option dans la barre de menu, sélectionner une sous-commande, relâcher le bouton de la souris et c'est tout... Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça manque un peu de souplesse ! Autre amélioration : il n'est plus nécessaire de prendre la petite main pour déplacer la fenêtre de dessin : elle possède des curseurs de déplacement. Petit gadget amusant : vous chargez plusieurs dessins en même temps. Ainsi, le résultat est assez mitigé : on se trouve en présence d'un bon produit, mais ce n'est pas un *Mac Paint* amélioré.

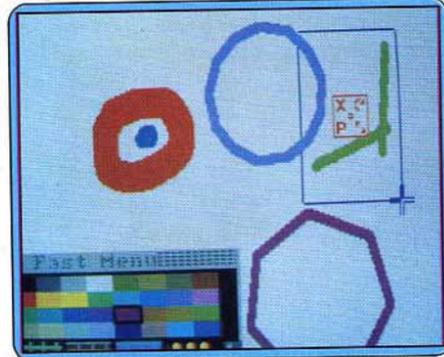
De plus, les nouveautés n'apportent pas forcément un plus, bien souvent elles ne se révèlent pas suffisamment souples. C'est dommage ; peut-être aurait-il mieux valu créer un programme de A à Z plutôt que de s'inspirer d'un produit déjà existant. Car il est peu probable que les possesseurs de *Macintosh* se décident à acheter fort cher un programme qui ne résoudra pas vraiment les insuffisances de *Mac Paint* qui, lui, est gratuit. (Disquette Ann Arbor Software pour *Macintosh*.) M.B.

Rembrandt : avec un peu plus de soixante fonctions, *Rembrandt* est un logiciel de création graphique des plus performants du genre. Il permet toutes les fantaisies imaginables, (ou presque) pour transformer des images. Rotations à cinq degrés près, inversions en tous sens, recopies, gomme de la

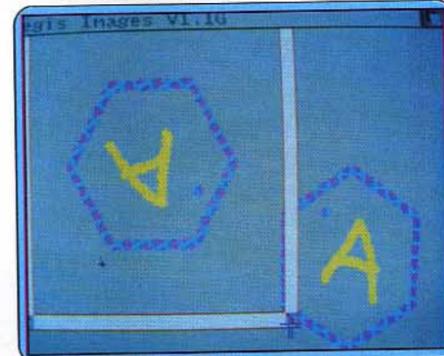
dernière action, avec le fameux « undo ». Toutes ces actions effectuées sur une fenêtre que vous définissez vous-même ! Il est aussi possible de déformer cette fenêtre dans tous les sens ! *Rembrandt* pousse l'Atari dans ses derniers retranchements. Il utilise au choix les modes graphiques 7, 9 à 11 et 15 avec 256 couleurs possibles par image, 128 en Secam. Vous pourrez aussi travailler avec des images dans tous les formats courants, y compris « Movie-Maker » et « Atari Artiste ». Il est même possible de récupérer des jeux de caractères créés ailleurs, et de les inclure dans ceux déjà existants (*Print-Shop*, *Fancy-Writer*...). La fonction « fill » remplit avec une couleur sélectionnée, une des trames modifiables, des couleurs aléatoires et même un caractère. Evidemment les fonctions classiques sont présentes : « points », « traits », « boîtes », « cercles » et « ellipses » (sans que le centre du cercle ne reste marqué).

Les « brosses » sont au nombre de cinq, redéfinissables sans limite de taille, et vous pouvez en sauvegarder plusieurs groupes. Les cinq « Tiles » sont des carrés de 2,4 ou 8 de côté, que vous remplissez point par point, avec toutes les couleurs possibles, aidé en cela par une puissante « loupe ». Les « Stamps » permettent de mémoriser de petites parties de l'image, pour les recopier n'importe où. Il y en a trois petites ou une grande. Ceci devrait faciliter la création d'images fractales. Mais vos images ne resteront pas longtemps statiques. Définissez la taille de votre « caméra », créez jusqu'à trente-deux images, (limitées en taille). Celles-ci défilent à la vitesse que vous choisirez.

Vous avez envie que cela bouge un peu ?



Aegis image : une palette et des brosses



Aegis image : fenêtres et rotation de formes



Mac Paint : l'inspireur...

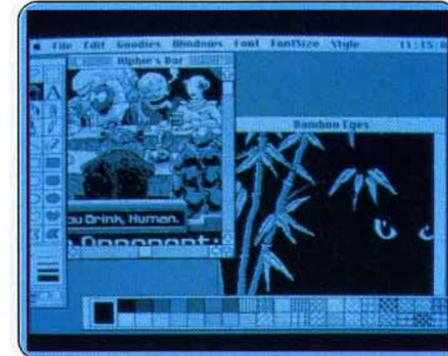
C'est prévu. Placez votre « caméra », choisissez sa taille (limitée), créez vos trente-deux images, et réglez la vitesse de défilement. *Rembrandt* reconnaît les 128 Ko du 130XE, ce qui vous autorise huit images de plus, en mémoire. Elles sont accessibles en moins d'une seconde, car chargées en mémoire. Ça y est, la création de vos rêves est là, sous vos yeux ! *Rembrandt* a encore pensé à votre imprimante (Epson & C. Itoh, pour le moment précisez la notice), pour garder une trace de vos œuvres.

En petit format rapide, ou plus lentement en 15 x 22 cm. L'échelle des gris est respectée pour tous les modes et modifiable. La couleur n'est pas oubliée, et vous en aurez vingt-trois ou plus, avec une *Okimate 10*, J'oublie l'essentiel : « Koalapad », tablette graphique et manette de jeu seront vos doigts de fée.

En résumé, malgré une notice sur disque qu'il faut sortir sur imprimante ou écran, et une certaine lenteur, c'est un logiciel très complet et à un prix raisonnable. Seul risque probable, vous aurez envie d'une imprimante, ou d'aller voir celle du club Atari le plus proche !!!

(295 F au catalogue APX, chez Micro-Vidéo. Disquette Autic pour Atari XL.) L.D.

Geopaint : les possesseurs de *Commodore 64* ou *128* n'ont dorénavant plus besoin de pactiser avec le diable pour donner à leurs machines des allures de *Macintosh*. « Geos » (Graphic Environment Operating System pour les intimes) est passé par là avec son cortège de menus déroulants, de saintes icônes et son pilotage par joystick. Sachez que pour 500 F environ, *Géos* (qui sera bientôt disponible en version française) intègre un programme de traitement de texte, un gestionnaire de fichiers, un programme de création graphique et divers accessoires (bloc-notes, calculette, pendule...). Seul l'aspect graphique nous intéresse ici mais nous ne manquons pas de revenir ultérieurement sur l'ensemble des possibilités de ce logiciel prometteur. La présentation des commandes est maintenant entrée dans les mœurs. En haut de l'écran trône la barre des menus déroulants donnant accès aux options principales (choix de polices de caractères, gestion des fichiers, fonctions d'édition). Vous trouverez par ailleurs une fenêtre de visualisation



... et Full Paint, l'inspiré

des trente-deux textures de remplissage, une « fenêtre d'état » multifonctions regroupant différents indicateurs selon les options choisies (palettes de couleurs, coordonnées absolues ou relatives du curseur, « plan de page » indiquant la position de la fenêtre de dessin par rapport à la page totale, modes d'affichage des caractères...). La partie de l'écran occupée par le dessin ne représente quant à elle qu'un quatorzième de la sur-

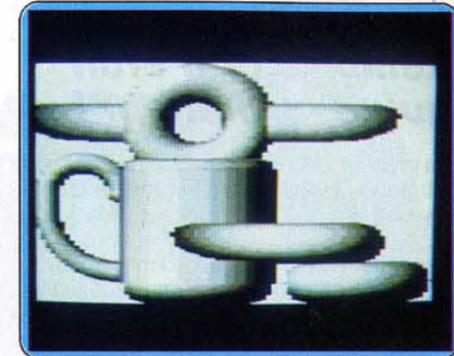


Geopaint, c'est mac !

face totale du document. Il n'a pas été prévu de mode d'affichage du dessin sur la totalité de l'écran.

Quelle différence y a-t-il entre une souris et un joystick ? La réponse à cette question ne relève pas seulement de l'anatomie comparée. Leur manipulation est aussi extrêmement différente. Le joystick n'autorise le déplacement de curseur que dans huit directions, à une vitesse qui n'est pas contrôlable, ce qui rend le tracé à main levée très délicat. Il est n'est guère plus facile de dessiner des courbes avec un joystick que des carrés avec un compas. Il faut regretter que pour l'instant, *Geopaint* ne permette pas l'emploi d'une véritable souris. Cette lacune devrait être rapidement comblée par l'arrivée sur le marché d'une nouvelle version du logiciel.

Le mode de gestion des couleurs utilisé par le *C64* impose lui des contraintes dont souffre la précision du travail effectué. Cela gâche un peu le plaisir que l'on a à utiliser un logiciel aussi complet et simple d'emploi. Le programme propose en effet un grand nombre de fonctions qu'il est impossible d'énumérer de façon exhaustive dans le cadre de ce



Rembrandt tire la quintessence de l'Atari XL

dossier. Vous disposerez par exemple d'un large choix de brosses (trente-deux modèles), d'une gomme, d'un aérographe, de fonctions de tracé de cercles ou de carrés, d'une loupe puissante et de bien d'autres accessoires fort utiles complétés par des possibilités étendues d'insertion de texte, d'effacement, de copie et de déplacement de parties du dessin... Les dessins peuvent en outre être réutilisés sous *Geowrite*. (Disquette Soft Works pour *Commodore 64* et *128*.) J.P.D.

M-S-X Designer : fait partie des logiciels livrés avec le VG 8235 de Philips. Largement inspiré des « Paints », il permet de découvrir les capacités graphiques des M-S-X 2 de façon agréable et peu coûteuse. ▶



par point à l'aide de la loupe si l'on veut modifier une surface tramée : ce sont les limites d'un mode de gestion de l'image. Un programme en utilisant un autre, comme *Easy Draw* sur Atari, ne passe outre qu'au prix de très rigoureuses limitations dont celle du nombre de couleurs.

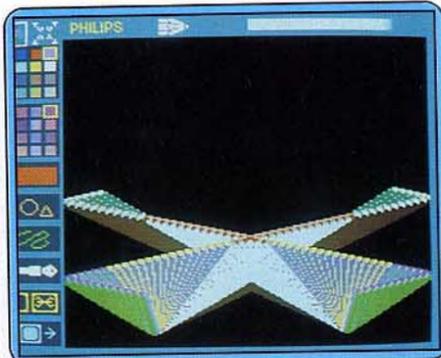
Aegis image permet, luxe suprême, de brosser des couleurs transparentes, composant un style d'aquarelliste, mode distinct de l'aérographe qui projette, tel un atomiseur, des gouttelettes à la densité voulue. Une large brosse en mode aérographe, utilisant une fine trame comme couleur balayera l'écran en faisant progressivement apparaître les motifs dans leurs détails. Autant dire que les limites du logiciel seront les vôtres. (Disquette Aegis Development pour *Amiga*.) D.S.

Mac Paint : c'est certainement le programme de D.A.O. le plus célèbre. Lorsqu'il fut présenté, ce fut un choc pour beaucoup : il permettait de faire tout ce qui était imaginable avec une facilité d'emploi étonnante. Toujours aussi simple et « compréhensif », il n'a pas pris une ride. Il est possible de dessiner au format A 4, de colorer,



Incroyable : Rembrandt n'était qu'un ordinateur !

Sa présentation est très classique, la feuille située vers la droite de l'écran, le menu à gauche. En haut du moniteur, des icônes rappellent quelles sont les options sélectionnées ; de plus, les coordonnées du curseur sont affichées. Le menu, très simple, permet d'avoir accès à toutes les fonctions en sélectionnant les zones adéquates. Celles-ci débouchent sur le changement de couleur, l'annulation de la dernière commande et cinq sous-menus. Le premier contient les instructions de gestion d'objets géométriques, le tracé de cercles, de losanges et rectangles, mais aussi la fonction de remplissage. Le second permet de choisir le mode de tracé : classique ou avec origine commune, symétrie simple ou multiple horizontale ou verticale. Le menu suivant, permet de définir le crayon ; il va du simple trait à l'aérographe en passant par les traits multiples, gras... Ensuite, nous avons accès aux fonctions d'écran qui permettent d'effacer l'image, la duplication d'une zone, et même l'ajustement du décalage de l'écran. Le cinquième menu est chargé de la gestion des instructions entrées/sorties. On peut imprimer, sauvegarder, etc.



MSX Designer exploite le graphisme du MSX 2.

Ce logiciel se présente donc comme un « Paint », mais il sait rester original grâce à de nombreuses instructions qui lui confèrent une grande souplesse. De plus, il permet l'utilisation d'une tablette graphique, d'une souris ou d'un joystick, augmentant d'autant son universalité. Cependant, il est dommage que les fonctions de trames ne soient pas présentes et que la récupération des dessins semble acrobatique. Mais, ce programme est compris dans la version de base, ne l'oubliez pas... (Disquette Philips pour M.S.X.2.) M.B.

Paintworks : très exactement équivalent, dans les hautes performances, à *Deluxe Paint* et à *Aegis Images* sur *Amiga*. D'un abord avenant, on lui découvre longtemps des charmes nouveaux. Il dispose de moins de couleurs que ses rivaux sur *Amiga*. En revanche il permet un travail plus aisé, sur une pleine page qui a plus du double de la taille de l'écran, et que vous faites dérouler à volonté : les sorties sur imprimantes doivent en bénéficier. Les menus déroulants, et l'usage des deux boutons de la souris, accompagnés, après vos premiers essais de la lecture d'une brochure (en anglais) clairement rédigée, proposent des fonctions judicieusement choisies. Jamais de double emploi, ni de gadgets gratuits, un soin tout particulier a été donné au motif, avec lequel vous pourrez dessiner, remplir ou tracer des formes, ou « vaporiser » avec l'aérographe. Trois modes d'obtention : en premier lieu une bibliothèque fournie de motifs présélectionnés (et à mon goût assez décoratifs), ensuite le dessin au point par point, enfin les « voler » en cliquant une petite fenêtre baladeuse quelque part



The Artist : art figuratif ou figures hatives ?

sur l'écran, ce qui provoque parfois de belles trouvailles. Dommage que les démonstrations ne soient pas à la hauteur du programme, qui convient particulièrement aux à-plats, aux techniques picturales des affiches de Matisse ou Vasarely, et pas du tout aux impressionnistes dont un pastiche orne l'emballage du produit. (Disquette Activision pour Atari ST.) D.S.

The Artist : prêt pour la création du siècle ? En route. Choisissez tout d'abord le format de votre pinceau parmi les dix disponibles. Les deux derniers sont un peu particuliers car il s'agit pour l'un d'un pinceau asymétrique qui trace un trait fin dans une diagonale et un trait épais dans l'autre, et pour l'autre d'un vaporisateur. Pour le choix de la peinture, encore dix possibilités, depuis l'uni jusqu'à la marquetterie, en passant par le hachuré ou le briqueté.

Le déplacement du curseur s'effectue par quatre touches bien disposées ou par un joystick au format Kempton. Pour dessiner ou gommer à main levée, il vous suffira de déplacer le curseur tout en appuyant sur la touche correspondante. Contrairement au mode normal du *Spectrum*, il est ici possible de dessiner sur les deux dernières lignes de l'écran. Bien sûr, un grand nombre de facilités supplémentaires vous sont offertes. Ainsi, quatre figures sont directement accessibles : la ligne, le rectangle, l'arc de cercle (dont on peut définir la courbure) et le cercle (malgré un petit « bug » qui rend son emploi un peu moins pratique). Tous ces tracés peuvent s'effectuer en mode normal, surimpression ou inverse. Pour peaufiner votre dessin, le mode loupe agrandit votre réalisation. Bien entendu, on dispose de la fonction « fill » pour colorier une figure fermée, et cela avec la trame de votre choix. La dernière fonction « overlay » est particulièrement puissante. Elle agit comme une feuille de cellophane que l'on plaquerait sur le dessin original. Toutes les commandes sont utilisables pour y dessiner. Ce dessin complémentaire peut être affiché en inverse, transposé en miroir ou bien également voir sa taille modifiée sur l'un des plans. Vous pouvez ensuite l'inclure partiellement ou en totalité dans le dessin d'origine.

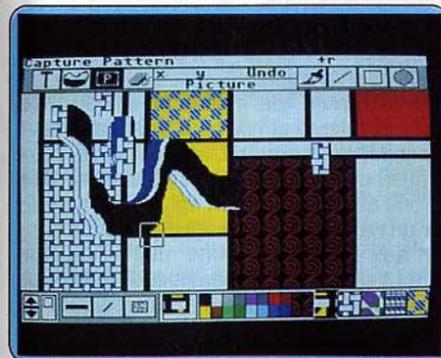
En cas d'erreur, pas de panique : la fonction « undo » annule votre dernière com-



QL Peintre : pour singer les grands peintres !

mande. Toute une gamme de caractères, variables tant en taille qu'en style (gothique, italique, symboles graphiques) vous permet d'écrire avec facilité. Pour l'instant le dessin est encore en noir et blanc. Comme le *Spectrum* n'accepte que deux couleurs différentes sur une même matrice de caractères, vous travaillez sous option « pattern », qui affiche en surimpression l'image d'un damier et permet ainsi de reconnaître la position d'un point par rapport à une matrice. Après avoir défini votre zone de travail, le coloriage s'effectue facilement. Ce logiciel offre de grandes facilités dans un autre domaine : la génération de caractères et l'aide à l'animation. Vous pouvez ainsi dessiner vos caractères sur une grille agrandie, les reproduire en miroir ou juger de l'animation en faisant succéder quatre à six caractères. Ces blocs peuvent d'ailleurs être inclus dans un dessin plus complet, servir de trame, et à l'inverse, une partie du dessin peut être isolée pour devenir un caractère. La sauvegarde de vos images se fera sur tout type de support (cassette, micro-drive, wafadrive, ou drive compatible), sous forme normale ou compactée (sans qu'il soit d'ailleurs nécessaire de charger un décompacteur pour les rappeler). Un fantastique logiciel aux performances époustouflantes. (K7 Softechs, pour *Spectrum*.) J.H.

QL Peintre : il serait dommage de ne pas mieux profiter des remarquables capacités graphiques du QL (512 x 256 en quatre couleurs ou 256 x 256 en huit couleurs). Le programme permet d'ailleurs de travailler indifféremment dans les deux modes, le mode 4



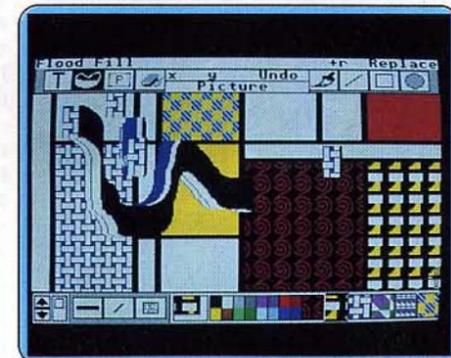
Paint Works : choisissez une partie du dessin...

étant bien sûr recommandé pour obtenir les images les plus fines.

C'est grâce à un choix d'icônes que vous utilisez ce logiciel, choix effectué au clavier ou à la manette de jeu, qui donne une plus grande souplesse encore. Pour dessiner à main levée, vous disposez de dix pinceaux, dont certains sont multiples et permettent ainsi de créer des lignes parallèles horizontales, verticales ou diagonales. Parmi les figures préétablies, on trouve les classiques droites, arrondis à courbure variable, cercles et ellipses. Pour ces derniers, il est même possible de les faire pivoter. Les formes rectangulaires sont d'un emploi un peu moins agréable. En effet, le carré de départ est façonné en l'élargissant dans le sens horizontal ou vertical.

Mais vous pouvez aussi positionner indépendamment les quatre coins, ce qui permet d'ailleurs d'en modifier la forme et de créer des losanges. Toutes les figures fermées pré-programmées sont tracées au choix en mode creux ou plein. Pour les autres, il vous faut choisir le seuil de peinture pour les colorier. Ce coloriage ne s'effectue d'ailleurs pas sans quelques problèmes en cas de figure complexe à angles rentrants. Une partie de la zone risque d'échapper alors au remplissage, et vous serez obligé de repositionner le curseur pour un nouveau passage. Dans certains cas, on peut ainsi être amené à répéter l'opération quatre ou cinq fois.

L'option « aérographe » a pour effet de saupoudrer le dessin avec une couleur unie ou une trame préétablie. En cas d'erreur, deux techniques sont à votre disposition pour réparer les dégâts : soit la gomme classique ; soit, si vous avez dessiné dans le mode « over 1 » une ligne, arc, cercle, ellipse ou forme à quatre côtés, l'efface-



... et faites-en une texture de remplissage !

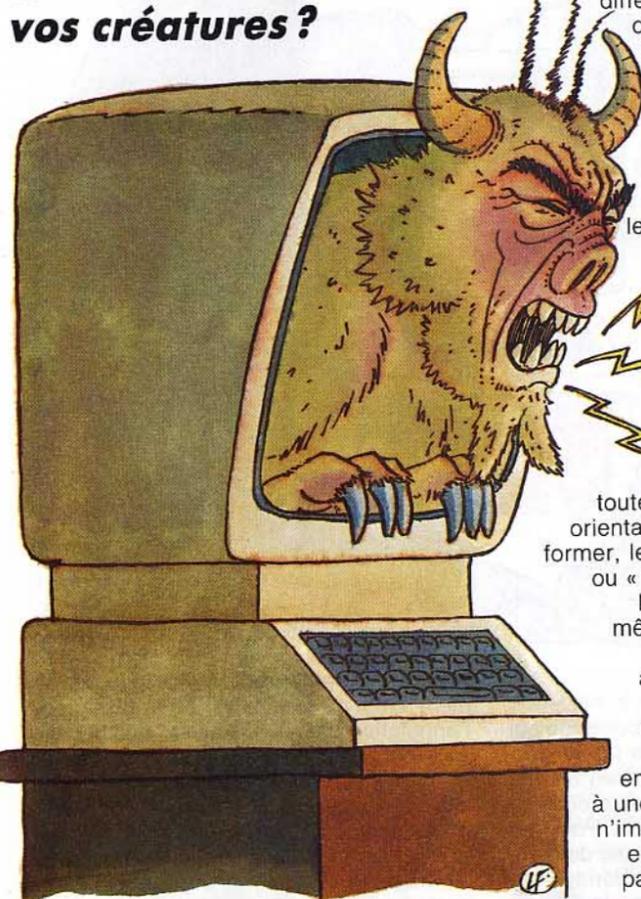


ment de cette courbe obtenu tout simplement en la redessinant ! Mais il manque l'annulation de la dernière commande, pourtant fort utile. A la place, vous trouvez un mode brouillon, indispensable pour essayer les options un peu complexes sans risque pour votre œuvre. Comme autre possibilité, nous trouvons le centrage du dessin, la duplication d'une zone avec éventuelle inversion dans le sens horizontal et la possibilité d'inclure du texte (deux styles et six tailles). En revanche, point de changement d'échelle, de miroir vertical ou de loupe pour travailler plus finement. De plus on aurait aimé disposer d'un compacteur pour sauvegarder les images ainsi réalisées (32 K chacune). Cependant, tel qu'il est, ce logiciel reste intéressant, d'autant que certaines possibilités peuvent se cumuler. (Micro-cassette Pyramide, pour Q.L.) J.H.

Extasie : *Apple* et graphique sont deux mots qui vont très mal ensemble... Faux, entend prouver *Extasie*, édité par *Apple France*. Tout repose sur une colossale finesse. Si le noir et blanc, rendu agile par le maniement d'une souris, permet une résolution de 560 points par ligne, en revanche le mode couleur, possible grâce à la carte du chat mauve et un moniteur couleur offre simultanément seize couleurs en basse résolution. Et si l'on faisait cohabiter le noir et la couleur, le chat et la souris ? Bien sûr, si l'on examine chaque bestiole dans son coin, la souris d'*Apple* présente des performances honorables, le rapport performances/nombre de commandes est bon. Le logiciel, il est vrai est simple d'emploi. Générateur de formes limitées aux rectangles et aux ellipses, choix de pin-



Etes-vous bien certain de maîtriser vos créatures ?



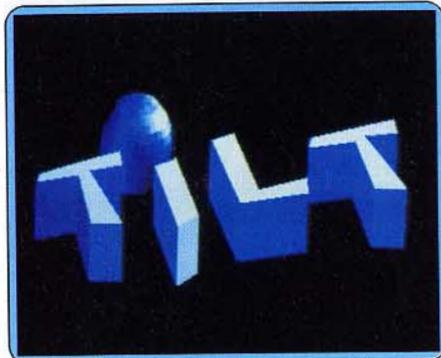
par ordinateur qu'à celui de la création picturale. Sa conception procède en effet d'une philosophie totalement différente. Finies les tentatives désespérées de représentation des perspectives dans le cadre étroit d'un écran prisonnier de ses deux dimensions. Exit le « sacré coup de patte » : vous ne dessinez plus, vous créez des objets en volume totalement indépendants les uns des autres et identifiés par un nom. Un menu vous propose quelques volumes usuels (sphères, tores et autres cubes) mais vous laisse aussi la liberté de créer des objets de forme quelconque. Vous avez toute latitude pour changer leur orientation ou leur échelle, les déformer, les éliminer « physiquement » ou « logiquement », les déplacer, les dupliquer... Vous pouvez même effectuer entre eux des opérations (soustraction, addition, etc.) qui donneront naissance à de nouveaux objets. L'univers ainsi constitué peut être observé en totalité ou en partie (grâce à une fonction « zoom »), et sous n'importe quel angle. Les objets eux-mêmes bénéficient d'une panoplie étoffée de modes de

ceux et de trames peu étendu, loupe dotée d'un quadrillage de fond utile, en forment les piliers. La couleur, malgré les efforts du félin colorié donnerait vite, utilisée seule, une impression de pauvreté, en raison de son imprécision. Mais, la cohabitation périlleuse réussit à réhausser mutuellement les performances de chaque mode. Insertions de textes faciles à maîtriser, sorties sur imprimantes, avec le logiciel *Image Writer*, font d'*Extasie* un programme utile aux possesseurs d'*Apple II*. Mais devenir un « Rembrandt des temps modernes » comme l'insinue la notice, restera au dessus de vos forces. Ceci dit, Rembrandt avec un simple crayon et une feuille de papier obtenait des merveilles ! (Disquette Créadule/Apple France pour *Apple IIc* et *Apple IIe*, 128 K) D.S.

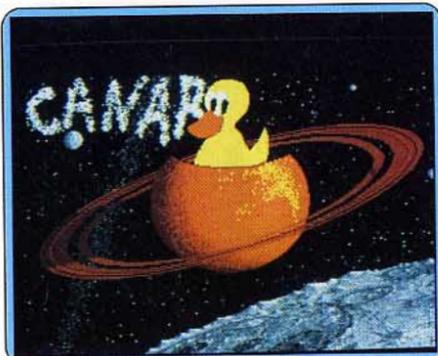
CAD/3D : la C.A.O. sans couac. Peintres figuratifs et poètes incorrigibles, passez votre chemin. Nous sommes ici dans le monde froid et implacable des formes synthétiques. Brosses, palettes et autres accessoires habituellement proposés par les logiciels de création graphique y font figure d'antiquités poussiéreuses. Impossible de vous prendre pour Picasso aux commandes de ce logiciel qui se rattache plus au domaine de la conception assistée



Extasie : le jeu du chat mauve et de la souris



L'univers impitoyable de CAD/3 D

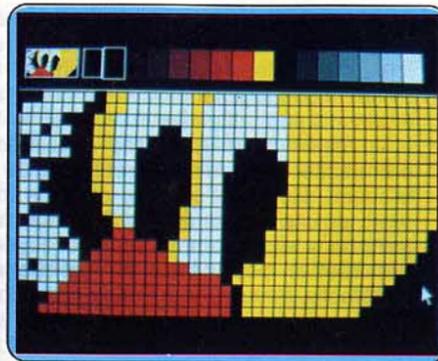


Les possibilités impressionnantes de Degas...

représentation : de la toile arachnéenne du maillage aux transparences des surfaces colorées, dévoilant les arêtes cachées, vous trouverez à coup sûr un habillage seyant. Trois sources fictives de lumière, dont la disposition et l'intensité sont entièrement redéfinissables, jettent sur tout ce beau monde un éclairage valorisant : privilégié au détriment du multicolorisme, l'ombrage des surfaces qui met en œuvre une gamme étendue de nuances donne aux objets un relief saisissant. Monde inhumain figé dans une glaciale immobilité ? Pas du tout. Un programme annexe d'animation vous permet d'insuffler la vie à votre création. Que les nostalgiques du pinceau soient eux aussi rassurés : les images créées avec *CAD/3D* peuvent être retravaillées avec des logiciels tels que *Néochrome* et *Degas*. Ce n'est pas là le moindre intérêt d'un outil graphique assurément très « pro ». (Disquette Antic Soft pour *Atari ST*.) J.P.D.

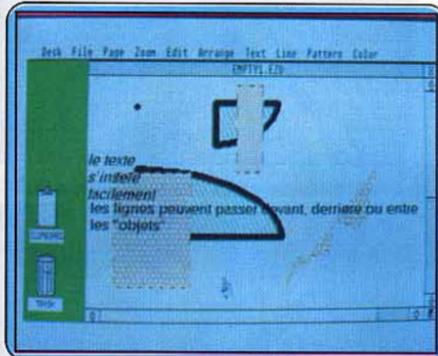
Degas : fait partie des programmes qui savent se faire oublier. Dès son chargement, il se présente comme un outil prêt à l'emploi. Nul besoin ici de contorsions acrobatiques de la main ni de pénibles efforts de mémoire pour sélectionner une fonction. Les risques de crampes induits par des commandes du type shift-control-esc-del etc. sont définitivement éliminés par le recours à une sélection par souris. Un menu clair et complet affiche sur la totalité de l'écran ses trente-neuf commandes (désignées par leur nom et non par des symboles), sa palette de seize couleurs (quatre en moyenne résolution), ses seize brosses, ses fenêtres de visualisation des textures, des types de caractères et de lignes disponibles. Seule exception à la règle, l'option « loupe » est appelée par une touche de fonction.

Le maniement de l'ensemble ne pose aucun problème et l'on peut très facilement se passer du manuel. L'utilisation de deux écrans différents pour l'affichage des options et pour le dessin est loin de constituer un handicap : cette solution donne souvent aux commandes une meilleure lisibilité tout en offrant la possibilité de travailler sur une image « plein écran ». La loupe dispose quant à elle d'un écran spécifique sur lequel les pixels sont représentés par des petits pavés. La palette y étant affichée

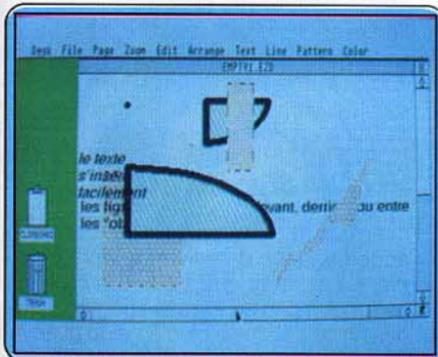


... vues à travers la loupe...

en permanence, le choix des teintes est facile et leur sélection rapide. Hormis les rotations de formes et les changements d'échelle, aucune fonction essentielle ne manque à l'appel. La copie ou le déplacement de parties d'images est à la portée d'un enfant en bas âge. Les possibilités d'incorporation de texte dans les des-

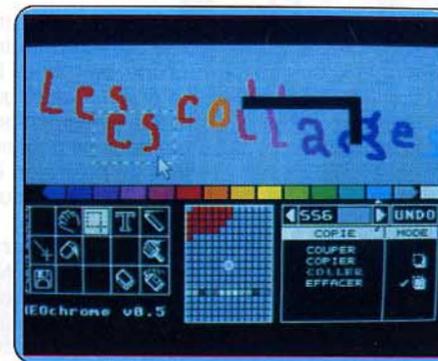


Easy Draw : les objets graphiques créés...



... restent indépendants les uns des autres

sins sont servies par une gamme étendue de caractères. Une fonction opportune améliore le contrôle et la précision du tracé « à main levée » en réduisant le rapport entre les amplitudes de déplacement du curseur et de la souris. Nombre de commandes font appel à des menus secondaires (affichés dans une fenêtre) qui permettent d'en modifier les paramètres. Citons pour l'exemple l'aérographe (trois débits et trois tailles de jets), l'orientation des miroirs, le dessin automatique des ombres (huit directions, seize distances et couleurs), les teintes de la palette (huit niveaux de rouge, bleu et vert donnant naissance par mélange à cinq cent douze

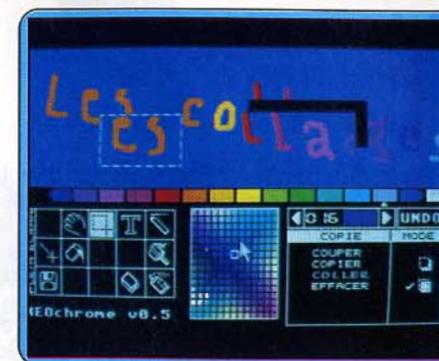


Néochrome : la loupe puissante !

teintes différentes). Vous avez en outre la possibilité de définir vous-même vos propres brosses, textures de remplissage et lignes droites. La création de jeux de caractères de votre cru nécessite en revanche le chargement d'un programme annexe présent sur la disquette. Deux programmes supplémentaires sont fournis afin de compléter l'environnement de *Degas* : l'un assure la conversion d'images *Néochrome* en images *Degas*, l'autre fait défiler automatiquement les dessins présents sur la disquette avec un temps d'affichage de quatre à soixante-quatre secondes. (Disquette Batteries Included pour *Atari ST*) J.-P. D.

Néochrome : ce logiciel, tombé dans le domaine public, (la version définitive qui possède en plus un module d'animation payante sera certainement très chère), pourrait servir d'étalon : il comporte en effet les options indispensables à la réalisation de belles images, s'utilise facilement, permet la sauvegarde des écrans. Bien des logiciels ont été vendus qui permettaient de moindres performances.

Mais sa conception recèle quelques failles (les menus mangent la moitié de l'écran, et le travail en mode « plein écran » demande de cliquer fréquemment en haut et à gauche de l'écran pour obtenir à nouveau le menu), la génération de formes géométriques, parfois bien utile, fait défaut, le mode de sélection des couleurs sur une vaste palette qui se déroule horizontalement provoque parfois des tâtonnements pour obtenir une gamme de teintes voisines, quand bien même le double clic sur la souris permet le repérage sur la palette de la couleur en cours d'utilisation. Un honneur particulier à la loupe qui grossit toujours la zone environnant le curseur. Seize couleurs en basse résolution autorisent des résultats de qualité. Mais une comparaison fouillée avec *Paintworks* ferait ressortir une différence de niveau pour chaque fonction, chaque aspect : confort d'utilisation, choix des formes et intensités des brosses, richesse des motifs, puissance de la loupe, etc. *Néochrome* ne démerite pas,



... et la palette.

bien qu'on dispose de mieux depuis. (Disquette pour *Atari ST*.) D.S.

Easy draw : ou « tracer facile », ne désigne pas un programme de peinture. La différence réside dans le résultat (haute résolution pour peu de couleurs) et surtout dans la méthode : *Easy draw* génère, modifie, déplace et stocke des « objets » graphiques. Tout l'intérêt du logiciel en découle. Il s'agit d'un instrument de haute précision, disposant de très grandes capacités, dont la maîtrise récompensera les efforts d'apprentissage. La quasi-totalité des programmes de création graphique dépose un pixel à côté d'un autre pixel, ce qui autorise le travail au point par point. ▶





Un modèle sort indemne d'une séance de peinture

Easy draw, en revanche, manipule directement des cercles, des carrés, des ellipses. Pour lui, la déformation des formes revient à changer un des paramètres de sa formule et les déplacer modifie les coordonnées des repères.

Les objets sont superposés : tel cercle passe, d'un simple clic, du devant de l'écran au fond de celui-ci, masqué par vos autres créations. Re-clic, et sans grand choc, votre cercle si mignon avec sa trame délicate revient s'exhiber au premier plan. Ainsi n'est-il jamais trop tard pour retravailler un détail : vous générez un cadre centré sur l'objet de votre intérêt, puis vous le déplacez, l'enlevez ou le déformez sans influencer sur les autres. Le cadre se modifie

et le cercle si régulier se transforme en une asperge d'ellipse verticale ou, au contraire, s'aplatit comme une crêpe bretonne. La loupe facilite un travail d'orfèvre, alors que le travail ordinaire s'effectue seulement sur une partie de l'image, car vous ne pourriez obtenir le meilleur niveau de précision en ayant en permanence sous les yeux toute la page que vous élaborez.

Easy draw est conçu pour obtenir des schémas, figures, plans d'excellente qualité. Nul doute qu'on puisse le « détourner » pour dessiner, l'option « main levée » à l'aide de la souris complète utilement les choix principaux de gestion d'« objets » offerts par les menus déroulants.

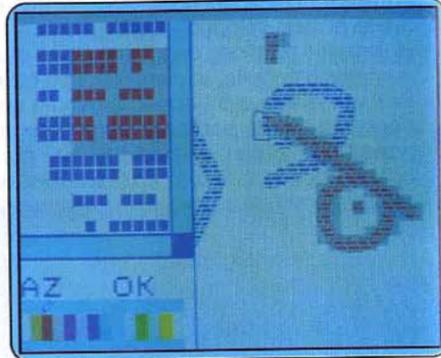


Colourspace : une foultitude d'effets spatiaux

Il nous fut très difficile de charger le programme, malgré des efforts méritoires et trois versions du TOS différentes ; la maison Atari consultée nous fournit des tuyaux percés, puis, fort aimablement le TOS en ROM (c'est-à-dire le système d'exploitation inclus dans six « puces » que nous avons mises sur la carte mère dans le ventre de la machine) et le problème fut résolu. Apportez donc votre TOS pour le test d'achat. (Disquette Migraph pour Atari ST, manuel en anglais : 990 F.) D.S.

Colourspace : est le digne descendant de *Psychedelia* ; comme son ancêtre, il fait partie de la famille des synthétiseurs de formes.

Le concept est simple : en fonction du mouvement d'un curseur, des taches de couleurs apparaissent sur le moniteur. Ce sympathique logiciel produit des résultats étonnants pour un minimum de contraintes et un maximum de souplesse. Ainsi, dès le premier contact, on peut créer, à l'aide de la souris, des motifs colorés, tous plus éclatants les uns que les autres. Si vous « plongez » dans le programme, vous découvrirez ses réelles possibilités et les progrès accomplis depuis *Psychedelia* : de nombreuses commandes ont été ajoutées et il est désormais possible de choisir un fond ou d'en créer un à l'aide de *Néochrome*, de définir une attraction dans la direction de



Colorpaint : une ambition certaine

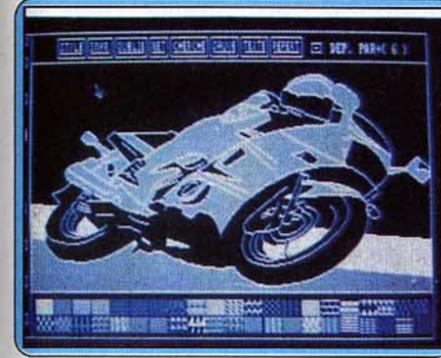
son choix. En plus de tout ceci, une série d'instructions permet de profiter au maximum des couleurs chatoyantes que contient la palette de l'Atari. Cependant, il faut savoir qu'en règle générale on n'obtient que très rarement le résultat désiré, mais ce que l'on admire à la place est souvent bien mieux que ce que l'on avait imaginé ! Mais le côté le plus intéressant de ce programme est de montrer que l'informatique familiale ne se résume pas forcément à des luttes triviales contre des envahisseurs vengés de la planète Zorglub. (Disquette et Casette de Llamasoft pour Atari ST et EXL 100.) M. B.

Colorpaint : une cartouche toute simple, accompagnée d'un livret encore plus simple. Le premier quart d'heure d'utilisation ne produit pas de formes spectaculaires, le dessin se fait aussi bien à l'aide du joystick, d'une souris, d'un crayon optique que du clavier. Les lignes obliques forment des marches d'escalier et les couleurs se limitent à douze. Mais ensuite, une fois les fonctions de base maîtrisées, on découvre un logiciel d'une grande richesse, accessible par menus déroulants.

Colorpaint autorise un travail dont la précision bute seulement sur l'impossibilité d'avoir plus de deux couleurs sur une ligne de huit pixels (points) consécutifs. La précision reste facilitée par la faculté d'obtenir les coordonnées d'un point de l'écran, de générer facilement lignes et surfaces circulaires ou parallélépipédiques, de jouer des effets de miroir, d'aérographe, de gomme et de grattage (qui fait apparaître la ou les couleurs du fond). La loupe, les

effets d'agrandissements des motifs, la curieuse commande d'italiques qui « penche » un dessin, et bien d'autres commande telle celle d'incrustation d'une image dans la fenêtre d'une autre, font de ce logiciel un outil facilitant la représentation du relief et des perspectives avec des moyens bien différents de ceux utilisés par CAD/3D par exemple. La facilité d'insertion du texte dans l'image, la possibilité d'insertion d'images « colorpoint » dans le traitement de texte manifestent une ambition dépassant de beaucoup le coloriage.

Le doute disparaît à la vue de la commande « digitalisation » qui permet de transformer des images prises à l'aide d'une caméra



L'illustrateur : des possibilités plutôt limitées



Lorigraph : coupez et collez, dupliquez !

vidéo en pages de *Colorpaint*, (avec une interface particulière). Une sorte d'animation est possible, car le programme garde la mémoire des instructions successivement utilisées, et l'on peut assister, à la réécriture à la vitesse désirée du générique que l'on aura brillamment mis au point pour le film des dernières vacances ! (Cartouche FIL pour TO 7 et TO 9.) D.S.

L'illustrateur : tiens, un didacticiel arraché à « Kid's school », sa rubrique attirée ! *L'illustrateur*, pour IBM-PC montre qu'à des prix se mesurant en centaines de francs, des logiciels graphiques sur IBM n'ont pas d'avantages décisifs sur ceux proposés pour Amstrad. Défaut numéro un : les tracés à l'aide du clavier (huit directions, donc quatre orientations de tracés) ne permettent pas le dessin à main levée. Le graphisme se réduit à des contours anguleux remplis ensuite par des motifs. Originalité : les coordonnées du curseur s'affichent en



permanence. La loupe manque cruellement. La sauvegarde, l'intégration à des programmes en Basic ainsi que l'intégration de textes ne posent pas de problèmes majeurs. Facile à manier, cet *Illustrateur* noir et blanc, clairement présenté en français s'accompagne pourtant de démonstrations témoignant franchement des limites du logiciel. (Disquette Didacticiels FM pour IBM-PC.) D.S.

Lorigraph : disons-le tout de suite, la version *Spectrum* (en noir et blanc uniquement) est loin de valoir celle concoctée pour Amstrad. Icônes, fenêtres et menus déroulants lui donnent un petit air de *Mac-Draw*, le joystick remplaçant ici la souris. Les pinces sont nombreux (vingt-sept) mais il y manque pourtant les tracés en pointillés et les flèches. Les figures pré-définies elles aussi sont légion. A côté des classiques droites, rayons, rectangles et ellipses (dont le cercle), on trouve des formes plus typées, comme les polygones à angles arrondis et des icônes pleins. Le remplissage des figures fermées s'effectue à l'aide de la trame de votre choix, mais se révèle particulièrement lent sur *Spectrum*. Les tracés peuvent être faits en mode normal, surimpression

inclusive ou non. En version *Amstrad*, on dispose de vingt-sept couleurs, dont quatre affichables simultanément et agrémentées de neuf nuances. Le fond, les bords comme le trait peuvent être modifiés. La fonction « mode » facilite grandement la réalisation de titres, en dégradé par exemple. Mais l'un des points forts de ce logiciel tient à une fonction « couper-coller ». Grâce à celle-ci, vous pouvez saisir une partie du dessin, la garder en mémoire et la dupliquer un peu plus loin. D'autres fonctions classiques sont au rendez-vous : duplication en miroir, lunettes qui permettent à la fois d'accéder aux parties cachées (bords) de l'écran et de grossir une zone du dessin pour la corriger plus finement. Enfin la fonction « spray » saupoudre votre dessin à la manière de votre choix. En cas d'erreur, trois systèmes d'effacement viennent à votre secours, depuis la très classique gomme jusqu'à la réinitialisation de l'écran, en passant heureusement par l'annulation de la dernière instruction. Un logiciel de bonne facture pour Amstrad, très agréable d'emploi grâce à l'usage des icônes, mais qui révèle vite ses limites sur *Spectrum* (K7 ou Disquette Lorigraphs, Amstrad et Spectrum.) J.H. ▶

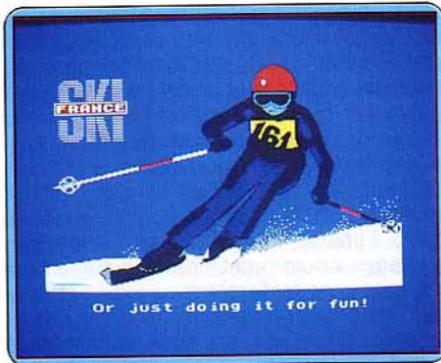


programme son rayon en pixel. Il refuse d'ailleurs de tracer des cercles incomplets (dont une partie déborde des limites de l'écran). Toutes les figures fermées peuvent être coloriées par une couleur ou l'une des quatre trames disponibles. Mais ce remplissage risque de poser quelques problèmes en cas de figures rentrantes, que vous devez alors colorier en plusieurs fois. Les commandes d'effacement sont par contre plus pratiques, en particulier la fonction « erase » qui permet d'annuler l'effet de la dernière commande. L'option « edit » (loupe) facilite les corrections fines. Une fois le dessin terminé, vous ajoutez un peu de couleur en peignant certaines zones avec une large brosse. Enfin, rien ne vous empêche d'incorporer du texte ou des caractères prédéfinis à votre dessin. Bien que certaines fonctions importantes soient absentes de ce logiciel, il permet encore de créer des écrans de qualité, pour peu que l'on ne soit pas trop pressé. (K7 Print'n Plotter, pour Spectrum.) J.H.

Un peintre achève sa toile au pistolet : cinq morts.

Paint Plus : ce logiciel va vous faciliter la création d'écrans et de caractères. Le programme comprend d'ailleurs déjà quatre jeux de vingt et un caractères représentant des portions de sous-marin, de bateau, d'avion, d'hélicoptère, d'immeuble ou d'autres éléments de décor. Trois autres jeux peuvent être chargés, composés de textures différentes. Bien entendu, vous avez aussi la possibilité de créer vos propres caractères sur une matrice agrandie, puis éventuellement de les inverser, tourner à angle droit ou d'en obtenir une image en miroir. Passons maintenant à la réalisation d'écrans proprement dite. Les commandes s'effectuent à l'aide d'une lettre-clé, moins pratique que le système des icônes. Ici, pas de dessin à main levée, ce qui constitue une lacune de taille. Vous pouvez tracer facilement point, droite, rayon, rectangle, cercle et courbe. Pour ces derniers, le système utilisé est assez peu pratique car pour les cercles par exemple, vous devez indiquer au

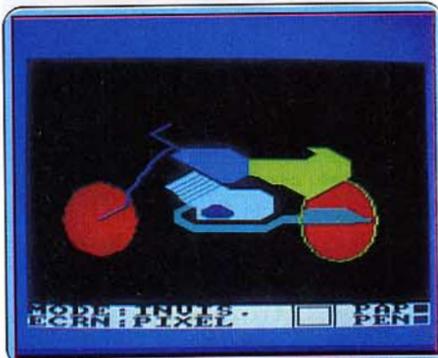
Salut l'Artiste : ne vous désespérez pas ! Lors de vos pires moments de doute, un simple coup d'œil sur les magnifiques dessins de démonstration qui accompagnent le logiciel devrait vous redonner du courage. Ils apportent en effet la preuve qu'il est possible, au terme d'un laborieux travail de reconstitution d'une image pixel par pixel, d'obtenir des résultats intéressants avec (ou malgré ?) ce programme. Une notice traduite en français guide vos premiers pas à travers la jungle des commandes (qui pourtant ne sont pas légion). Saluons son existence. Vous disposez d'un choix de trois modes d'écran. La résolution du dessin sera bien entendu inversement proportionnelle à l'étendue du choix de couleurs : selon le mode sélectionné, vous disposerez de seize, quatre ou deux teintes choisies parmi vingt-sept. En guise de palette, vous ne pourrez cependant consulter qu'une liste de noms de couleurs. Nous ne nous étendrons pas sur des fonctions graphiques manquant parfois cruellement de souplesse et d'accès difficile. La présence providentielle d'une fonction « loupe » et d'une option de recadrage de l'image, ne parvient pas à racheter l'ensem-



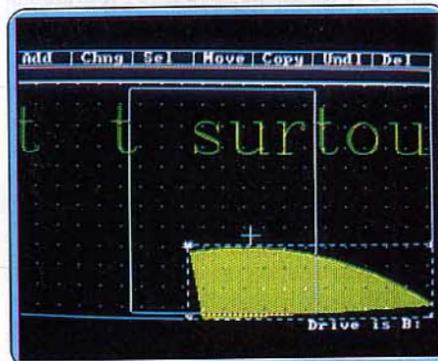
Paint Plus : aide-toi, le logiciel t'aidera !

ble. Un mode « texte » autorise l'incorporation dans vos dessins de caractères que vous pouvez vous-même définir. Les dessins réalisés peuvent aussi être sauvegardés et chargés lors de l'exécution de vos propres programmes. (K7 et Disq. 9. Amsoft pour Amstrad CPC 461) . J.P. D

DR Draw : exact équivalent sur Amstrad de Easy draw sur Atari ST. Le logiciel, intrinsèquement convenable, souffre des limites de la machine : pour peu que vous utilisiez le zoom dans les deux sens, vous obtiendrez par moment des caractères dont l'appartenance à l'alphabet hébreu, cyrillique ou latin prêtera à discussion. « Avec DR Draw, vous pouvez facilement créer de nombreuses sortes de tableaux, diagrammes et autres formes graphiques », proclame la notice. Moins riche en fonctions qu'Easy draw, (ainsi les traitements du texte ou d'un objet ne permettent pas de modifier radicalement les surfaces dans lesquelles ils s'ins-



Salut l'Artiste : la patience est de rigueur !



DR Draw : intrinsèquement convenable

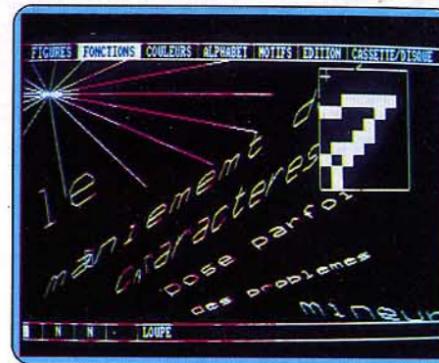
crivent), DR Draw sera donc moins facilement « détournable » pour dessiner par plaisir. L'utiliser renvoie aux souvenirs d'école primaire : sur un écran quadrillé, on s'applique à définir de jolis tableaux. Différence de taille : le stylo rouge n'est pas réservé à la maîtresse ou à l'institut ! La gestion des objets autorise tous les repentirs, toutes les mises au point concernant la taille, l'emplacement, la couleur, le motif de remplissage, voire la forme, puisque les changements d'échelle n'ont pas obligatoirement la même ampleur horizontalement et verticalement. Dernière remarque : le calcul de vos polygones, cercles, ellipses et de leurs transformations prend d'autant plus de temps que le tableau est encombré. Sans provoquer l'impatience, ce retard bridera votre spontanéité. (Disquette Digital Research pour Amstrad.) D.S.

Graph-X : il est souvent agaçant de faire tourner la démonstration avant de s'aventurer à la découverte d'un logiciel graphique, c'est le cas de celle de Graph-X : on arrive vite à la conclusion que la page initiale, si riche en formes et en couleurs a été réalisée pixel par pixel ! Avec relativement peu de commandes, accessibles par menus déroulants, ce programme « bien de chez nous » (car produit à Caen) offre des options intéressantes. Il manie aisément des formes géométriques, obtient ellipses, polygones, parallélogrammes, soleils de toutes formes, tailles et orientations. Il duplique, échange et « incruste » des parties de l'écran. L'incrustation copie ce qui se trouve dans le cadre choisi, à l'exception des points de la couleur du stylo ; la couleur des points de destination correspondants ne change pas : vous copiez donc toute figure se détachant sur un fond uni.

Les motifs prédéfinis peuvent être modifiés, tout comme la forme des pinceaux. Des effets de miroir aident à la réalisation des dessins. La loupe, très puissante se déplace facilement, sa trop petite dimension gêne un peu le confort de la manipulation. On peut choisir d'employer la manette de jeu ou le clavier, utiliser deux couleurs en haute résolution (640 x 200), quatre en 320 x 200 et seize en 160 x 200.

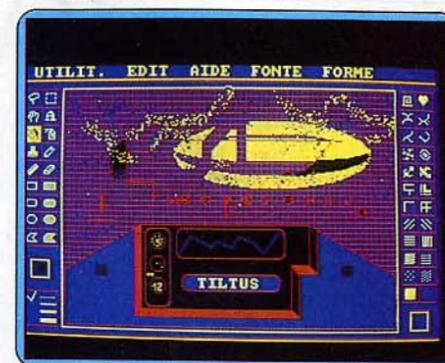
Les sauvegardes sur cassette ou sur disquette s'ajoutent aux possibilités de sortie sur imprimante. La limitation principale vient de la quasi-impossibilité de tracer des lignes courbes irrégulières. Sans tracé à main levée, le maniement des quatre directions par le clavier ou la manette interdit cette souplesse. Graph-X manie le texte de quelques mots avec une aisance qui autorise l'écriture selon des axes obliques.

Le matériel Amstrad ne facilite pas la tâche des concepteurs de logiciels graphiques. Les auteurs ont pourtant tiré leur épingle du jeu. Vous aussi sans doute, à condition de ne pas imiter les démonstrations trompeuses. (Disquette ou cassette Norsoft pour Amstrad.) D.S.



Graph X : un subtil dosage de défauts et qualités

Superpaint : menus déroulants, joystick aussi maniable qu'une souris pour une rapidité de gestion fort honorable, Superpaint frappe très fort. Pour un matériel peu onéreux et de capacité mémoire réduite, ce logiciel vous propose un travail sérieux et précis. La maniabilité est la bienvenue et, avec elle, le plaisir de dessiner ! Le programme met en place deux colonnes d'icônes. Sur la droite, vingt-deux matrices laissent augurer de fameux « remplissages » de formes tandis que, sur la gauche, appa-



Super Paint : du travail sérieux et précis

raissent les classiques fonctions de création. Crayon, pinceau, gomme ou fenêtre, les figures géométriques sont de même au rendez-vous. Manié au joystick, le tracé reste très précis. Il est en effet possible de modifier à tout moment la vitesse d'action de la manette. Outre les options accessibles directement à l'écran, cinq menus déroulants gèrent la maintenance des fichiers, la modification des fenêtres de saisie ou encore les corps et polices de caractères du mode texte.





Tachisme, pointillisme... Pixelisme ???

Essentielle à tout bon logiciel de création graphique, la « correction » est ici particulièrement pratique. Pour ne pas reparler de la fameuse « gomme », c'est l'option « zoom » qui vous permettra de rattraper toutes les imperfections de votre œuvre. A noter également qu'il est toujours possible d'annuler la dernière manœuvre effectuée, qu'il s'agisse d'un remplissage ou d'un ajout quelconque.

Reste à étudier l'option « fenêtre », pour couper, coller, faire tourner un objet sur un plan. Ladite fenêtre possède ici une option fort intéressante qui permet de ne prendre en compte, dans la zone sélectionnée, que les motifs dessinés et donc de ne pas écraser le reste du dessin en cas de superposition de deux vues.

Superpaint est donc relativement performant. Seules les possibilités graphiques de l'*Amstrad* pourront, un jour, freiner votre imagination. (Disquette Micro-Application pour *Amstrad*.)

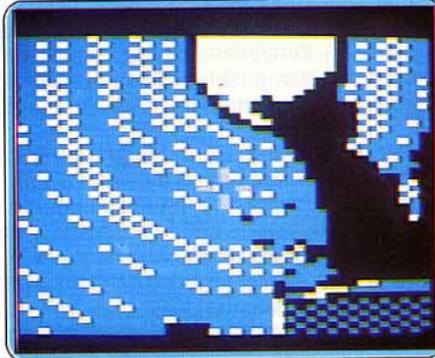
O. H.

Paint Magic : un ancêtre, conçu en 1983 pour le *Commodore 64*. Il permet de mesurer le chemin parcouru. Ses seize couleurs bien saturées ne choquent pas. On regrette durement l'impossibilité de tracer une courbe sans utiliser de figure prédéfinie ou sans se lancer dans le travail de bénédictin consistant à travailler point par point, armé d'un curseur commandé par le clavier ou par le joystick. L'image, forcément pleine page, se voit en alternance avec le menu ; cette forme d'accès aux fonctions de commande ralentit à peine le travail avec un peu d'habitude. La sauvegarde des dessins, aisée, comme la loupe puissante



Paint Magic : des créations point par point...

qui agrandit une zone suffisamment large de l'écran, font de *Paint Magic* un logiciel intermédiaire, qui permet de bons résultats, mais au prix de beaucoup de travail, et d'une familiarité intime avec les techniques de la mosaïque : un petit pixel, qu'on place amoureusement au bon endroit, puis un autre pixel dont on détermine la couleur avant de le glisser à la place prévue, et on se recule pour juger de l'effet. Autrement dit, il reste moins commode d'utilisation qu'un vulgaire crayon, sauf pour les substitutions de couleurs et les remplissages par motif. Pas de brosses variées, de collages et déplacements, de choix de couleurs



... facilitées par l'usage de la loupe.

parmi des centaines, pas de transparences, mais surtout pas de tracé à main levée. Et pourtant nous en disions : « Une trentaine d'instructions permettent de créer des dessins véritablement achevés. Certains concepteurs de logiciels ne jurent que par *Paint Magic* ; une référence ! » Comme quoi chaque génération disponible nous rend plus sévère ! (Disquette Datamost pour *Commodore 64*.)

D.S.

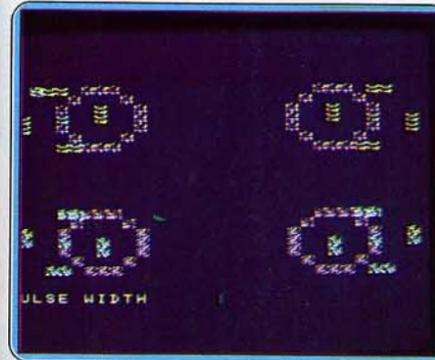
Psychedelia : est un synthétiseur de formes. Premier du genre, développé par Jeff Minter, il a servi comme « maquette » à *Colourspace*. Partant du même concept, la qualité seule diffère. *Psychedelia* possède de nombreuses commandes permettant de changer les couleurs, la vitesse de déplacement du curseur, l'enregistrement d'une séquence... Malheureusement, ce logiciel ne présente ni la souplesse ni la qualité de *Colourspace*. Nous ne trouvons pas les ravissantes cascades de couleurs qui ont fait le succès de ce dernier.

L'écran de *Psychedelia* propose des pâtés de teintes variées (voire avariées ?). Faut-il en accuser le *Commodore* ? Ce n'est pas certain : le *C 64* permet d'avoir une résolution de 320 par 200 en seize couleurs simultanées — c'est-à-dire la même capacité que le *ST*, mais sans la palette de ce dernier, il est vrai.

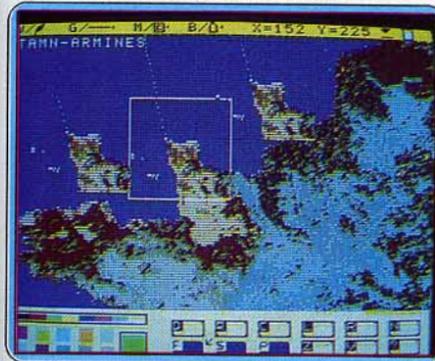
Il aurait donc été possible de réaliser un meilleur graphisme. C'est d'autant plus vrai que celui-ci n'est pas bâclé, mais tout simplement laid.

Domage pour un synthétiseur de formes, il est heureux que le « tir » ait été rectifié avec *Colourspace*... (Cassette Llamasoft pour *C 64*.)

M.B.



Psychedelia : figures abstraites...



Le graphisme selon Exel Paint

Exelpaint : est le programme de dessin pour *EXL 100*. Il sait s'adapter à de nombreux cas de figure. Utilisable en version de base, il permet l'utilisation de la souris, de l'Exelmémoire, du magnétophone, du lecteur de disquettes, et de bien d'autres périphériques. En haut de l'écran nous trouvons, à droite, les coordonnées du curseur, sa couleur et la position de la plume (levée ou non) et, à gauche, de nombreux symboles indiquent si l'on est en synthèse additive ou soustractive, la largeur de trait et le mode de dessin. En bas du moniteur, la



Le sous menu et ses options...

palette de couleurs et le tableau de commandes. Entre ces deux zones, nous trouvons la feuille de dessin qui fait 200 lignes de 320 points, alors que l'écran permet 200 par 200 au maximum.

Le panneau de commandes s'ouvre à toutes les options, fonctions de tracé de cercle, rectangle et autres. Il facilite aussi l'accès à un sous-menu qui permet l'utilisation des commandes d'entrée/sortie, de



... d'une souplesse toute féline !

faire un zoom, de gérer les rotations et les retournements. De plus, une fonction permet l'incrustation, mais cela n'est possible qu'avec la carte adéquate. On peut aussi définir une zone écran qui délimite les fonctions au cadre de cette fenêtre.

Ce programme est si riche qu'il est difficile de dévoiler toutes ses possibilités. Essayez-le ! (Cartouche Exelvision pour *EXL 100*.)

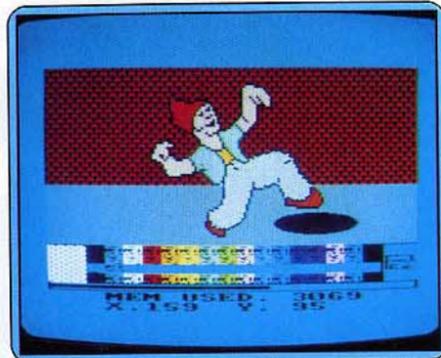
The Image System : sur le tableau de bord s'affichent quelques instruments fort utiles. Une jauge d'occupation de l'espace mémoire et les coordonnées du curseur côtoient deux palettes redéfinissables, composées de seize couleurs choisies parmi vingt-sept, et dont l'intérêt n'est pas seulement décoratif. La première palette est destinée au choix de la couleur de l'unique pin-céau tandis que la seconde sert, lors de la surimpression de dessins, à la sélection des couleurs en mode « transparent » et à l'établissement d'une correspondance entre couleur d'origine et couleur d'affichage. C'est en effet l'une des originalités de ce logiciel que d'autoriser le stockage de dessins en mémoire centrale afin d'en permettre des copies sur l'écran « actif ». L'action conjuguée de ces diverses fonctions peut par exemple servir à l'obtention d'ombres portées. Huit textures de remplissage, que vous pouvez redéfinir à loisir, viennent compléter les possibilités de coloration offertes par le programme.

Si vous n'êtes pas de tendance pixelliste, vous pourrez éviter le laborieux tracé point

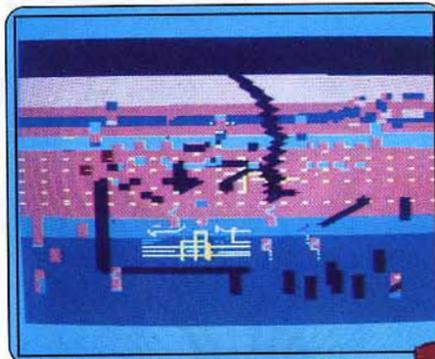


Donnez des couleurs à vos noirs desseins!

par point. Les facilités offertes par l'option de dessin de lignes vous seront d'un grand secours. Cercles et ellipses ne se font pas non plus prier pour prendre à l'écran la forme que vous souhaitez leur donner : vous ne serez pas obligé comme avec « Salut l'artiste » de tracer le centre du cercle ! Rotations, changements d'échelle, duplication de parties de dessin ont le mérite d'exister, bien que leur emploi ne soit pas toujours à l'origine d'une béatitude extatique. La déformation de l'image est effectuée « en aveugle », par action sur le cadre dans lequel elle s'inscrit. Le dessin résultant qui n'apparaît qu'après la fin de l'opération est généralement affecté par une rupture de la continuité de ses contours. De plus, le logiciel n'hésite pas à manifester sa mauvaise humeur en se plantant si vous le submergez de commandes contradictoires de changement de forme ! (Cassette CRL pour Amstrad CPC.) J.-P. D.



The Image System : de bonnes intentions



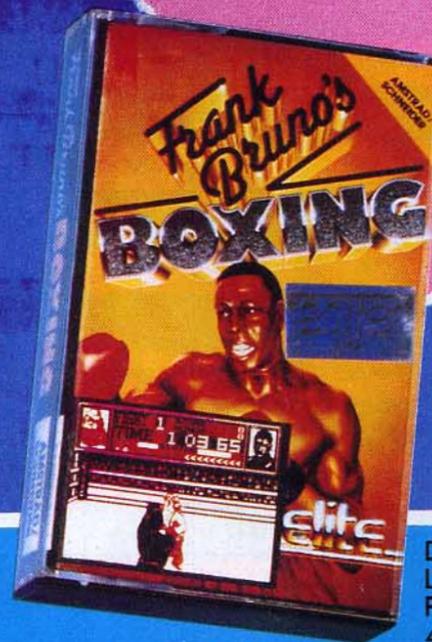
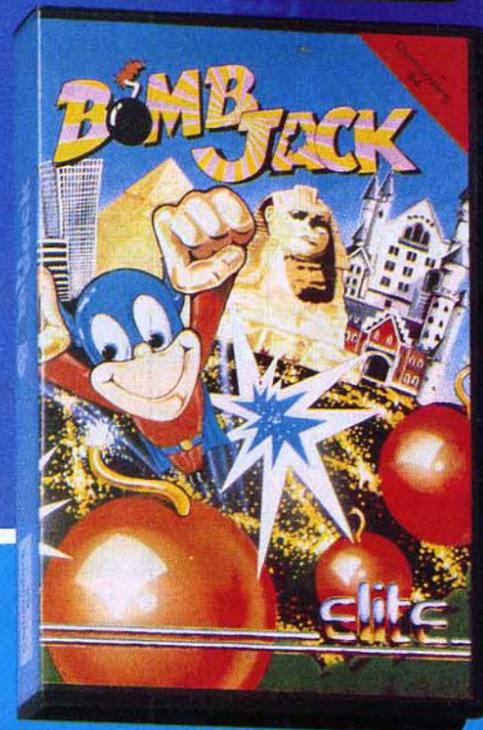
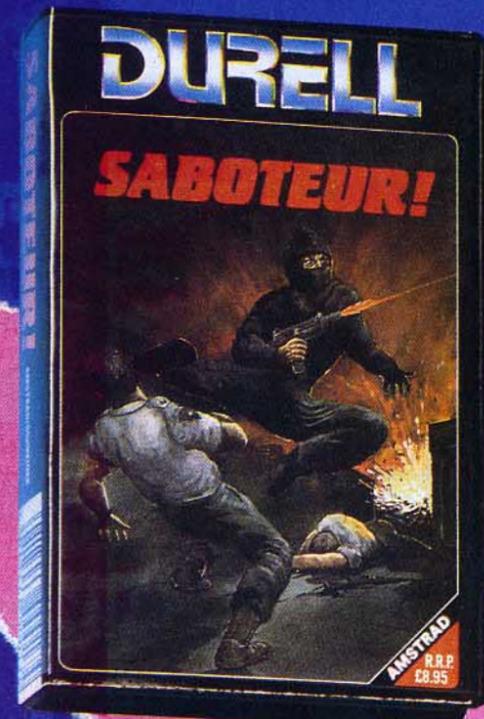
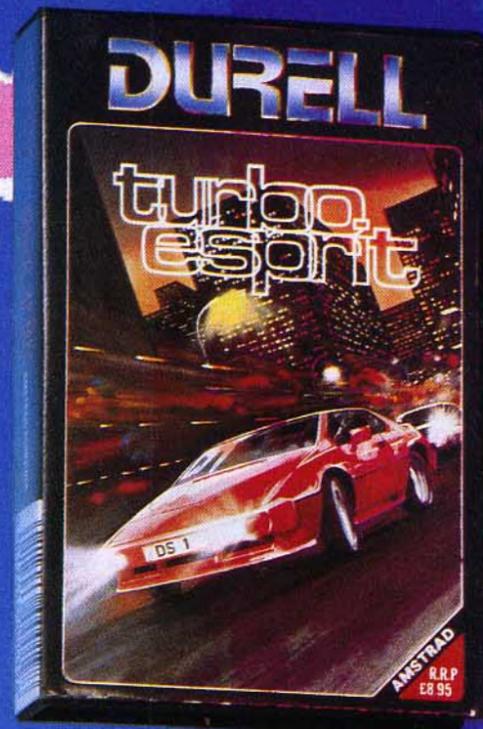
La Palette Magique ne fait pas de miracles cisé dans la notice... Maniabilité donc précaire pour un logiciel ouvert aux jeunes de six ans et plus ! Restent heureusement les possibilités graphiques. Ici, la Palette magique a l'avantage de permettre l'emploi du joystick. Pas de surprise pour les cercles ou rectangles. Le tracé, plus ou moins précis selon le mode de définition choisi, reste toujours correct. Le dessin à main levée est malheureusement bien décevant. Inutile en effet

d'utiliser le joystick, celui-ci est désactivé dès que l'on sélectionne l'option dessin. Il ne vous reste qu'à jongler avec les quatre touches qui génèrent le stylo. Et pour le travail de précision, méfiez-vous du superbe zoom proposé. Si ce dernier permet de compléter le tracé, il est impossible de supprimer le dessin pixel à pixel. Pour la saisie et la duplication d'images, la Palette magique propose l'emploi d'une fenêtre multi-fonction qui vous permettra d'inverser, d'effacer ou d'incruster une partie du dessin sur l'ensemble. C'est en fait dans ces dernières manœuvres que ce logiciel reste le plus efficace. La gestion de la fenêtre précitée est en effet très rapide et facilement maniable (inversion haut-bas et droite-gauche). Et pour encore renforcer la création, notons enfin qu'il est ici possible de créer huit matrices de remplissage selon une trame de 8 x 8 pixels. La définition graphique des dessins reste toujours d'une agréable précision. (Cassette Vifi Int. pour Amstrad.) O.H. Dossier réalisé par M. Brisou, L. Decombe, J.-P. Delalandre, J. Harbonn, O. Hautefeuille, D. Scherer.

Le tableau récapitulatif du dossier se trouve p. 130-131.



les meilleurs logiciels sont à Conforama



La compilation des 4 jeux sur cassettes*

99 F

DISPONIBLES DANS TOUTS LES CONFORAMA. PRIX VALABLES JUSQU'AU 4 JANVIER 1987.

La compilation des 4 jeux existe en disquette : **149 F****
* Amstrad et Commodore ** Amstrad 6128, Commodore C64

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.



30 logiciels de création graphique au Tiltoscope

Logiciel	Marque	Ordinateur	Support	Affichage plein écran	Fonction loupe	Annulation de la dernière opération	Fonction « gomme »	Tracé à main levée	Choix de pinceaux	Figures géométriques	Rotation de formes	Application de formes	Changements d'échelle	Coloration/nuances	Motifs/textures	Remplissage de figures fermées	Aptitudes 3D	Ouverture sur l'animation	Récupération des dessins	Paru dans Tilt numéro	Accessibilité	Potentialités	Intérêt	Prix
AEGIS IMAGES	Aegis Development	Amiga	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	*****	*****	*****	NON	OUI	OUI	*****	*****	OUI	NON	Clignote	OUI	35	*****	*****	*****	F
CAD 3 D	Antic	Atari ST	Disq.	OUI	OUI	OUI	NON	****	NON	*****	OUI	OUI	OUI	*****	—	NON	*****	****	Degas Néochrome	35	*****	*****	*****	D
COLORPAINT	FIL	TO 7/TO 9	Cart.	OUI	OUI	OUI	OUI	****	*****	*****	90°	OUI	OUI	****	***	OUI	**	OUI	OUI	—	*****	*****	*****	F
COLOURSPACE	Llamosoft	Atari ST, XE, XL	Disq. K7	OUI	NON	NON	NON	*****	*****	NON	OUI	NON	NON	*****	*****	NON	NON	OUI	OUI	35	*****	*****	*****	B
DEGAS	Batteries included	Atari ST	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	*****	*****	****	NON	OUI	NON	*****	****	OUI	NON	NON	Néochrome	32	*****	*****	*****	D
DE LUXE PAINT	Electronic Arts	Amiga	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	*****	*****	*****	OUI	OUI	OUI	*****	*****	OUI	NON	Clignote	OUI	32	*****	*****	*****	F
DR DRAW	Digital Research	Amstrad CPC 6128 PCW 8256	Disq.	OUI	OUI	OUI	NON	****	NON	*****	NON	OUI	OUI	****	**	OUI	NON	NON	Dr Write	—	***	***	***	F
EASYDRAW	Migraph	Atari ST	Disq.	NON	OUI	OUI	NON	****	****	*****	OUI	OUI	OUI	***	****	OUI	NON	NON	OUI	—	****	*****	*****	F
EXELPAINT	Exelvision	EXL 100	Cart.	NON	OUI	NON	OUI	****	***	***	NON	NON	NON	***	***	OUI	NON	NON	OUI	30	***	***	*****	F
EXTASIE	Crealude/Apple France	Apple IIe et IIc	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	****	**	**	NON	OUI	NON	****	**	OUI	NON	NON	OUI	—	*****	***	****	
FULL PAINT	Ann Arbor softworks	Macintosh	Disq.	OUI	OUI	NON	OUI	*****	****	*****	NON	OUI	NON	****	****	OUI	NON	NON	OUI	—	****	*****	*****	F
GEOPAINT	Softworks	Commodore C 64 et 128	Disq.	NON	OUI	OUI	OUI	***	*****	***	NON	OUI	NON	****	*****	OUI	NON	NON	Géo Write	—	*****	***	****	F
GRAPH-X	Opus Norsoft	Amstrad	Disq., K7	NON	OUI	OUI	OUI	NON	***	****	OUI	OUI	NON	*****	****	OUI	NON	NON	OUI	—	*****	*****	****	C
LA PALETTE MAGIQUE	Vifi Nathan	Amstrad CPC	K7	NON	OUI	NON	OUI	**	NON	***	OUI	OUI	NON	****	****	OUI	NON	NON	NON	—	***	**	***	B
L'ILLUSTRATEUR	Didacticiel FM	IBM-PC	Disq.	NON	NON	PARFOIS	OUI	NON	***	***	NON	NON	NON	N et B	***	OUI	NON	NON	NON	34	*****	***	***	F
LORIGRAPH	Loriciels	Amstrad	K7, Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	****	*****	*****	OUI	OUI	NON	****	****	OUI	NON	NON	NON	—	*****	*****	*****	B et C
LORIGRAPH	Loriciels	Spectrum	K7	OUI	OUI	OUI	OUI	****	*****	*****	OUI	OUI	NON	N et B	****	OUI	NON	NON	OUI	—	*****	****	***	B
MAC PAINT	Apple	Macintosh	Disq.	NON	OUI	NON	OUI	*****	****	*****	NON	OUI	NON	****	****	OUI	NON	NON	OUI	—	****	*****	*****	gratuit
MSX DESIGNER	Philips	MSX 2	Disq.	NON	OUI	OUI	OUI	*****	****	*****	OUI	OUI	OUI	*****	*****	OUI	NON	NON	OUI	—	*****	*****	*****	gratuit
PAINT MAGIC	Datamost	C 64	Disq.	OUI	OUI	NON	NON	*	NON	***	NON	NON	NON	****	***	OUI	NON	NON	OUI	—	*****	***	***	—
PAINT PLUS	Print'n Plotter	Spectrum	K7	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON	****	NON	NON	NON	***	***	OUI	NON	NON	OUI	—	***	***	***	B
PAINTWORKS	Activision	Atari ST	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	*****	*****	*****	NON	OUI	NON	*****	*****	OUI	NON	Clignote	Néochrome	35	*****	*****	*****	D
PSYCHEDELIA	Llamosoft	C 64	K7	OUI	NON	NON	NON	***	**	NON	OUI	NON	NON	***	***	NON	NON	OUI	OUI	22	**	***	**	B
QL PEINTRE	Pyramide	QL	K7	OUI	NON	NON	OUI	****	*****	*****	OUI	OUI	NON	***	****	OUI	NON	NON	OUI	30	*****	****	****	D
REMBRANDT	Antic	Atari 800 XL-130 XE	2 disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	****	*****	*****	OUI	OUI	OUI	*****	*****	OUI	NON	*****	OUI	—	**	*****	*****	C
SALUT L'ARTISTE	Amsoft	Amstrad CPC	Disq., K7	OUI	OUI	NON	OUI	**	*	**	NON	NON	NON	***	**	OUI	NON	NON	OUI	—	**	***	***	A
SUPER PAINT	Micro Application	Amstrad CPC	Disq.	NON	OUI	OUI	OUI	*****	****	*****	OUI	OUI	NON	***	*****	OUI	NON	NON	NON	—	*****	****	*****	D
THE ARTIST	Softtechnics	Spectrum	K7	OUI	OUI	OUI	OUI	****	*****	****	OUI	OUI	OUI	****	*****	OUI	NON	OUI	OUI	27	*****	*****	*****	B
THE IMAGE SYSTEM	C.R.L.	Amstrad CPC	K7	OUI	OUI	NON	NON	***	NON	***	OUI	OUI	OUI	*****	****	OUI	NON	NON	OUI	35	****	****	*****	B
NEOCHROME		Atari ST	Disq.	OUI	OUI	OUI	OUI	*****	****	NON	NON	OUI	NON	*****	NON	OUI	NON	Clignote	Degas Paintworks	32	*****	****	****	Dom. public



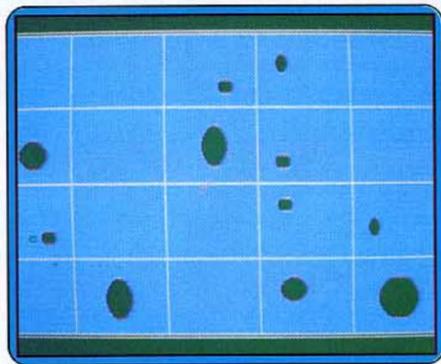
Torpille-party

« A2 », « coulé ! », c'est fini. Les conflits sous-marins d'aujourd'hui sont autrement plus sophistiqués. Plus passionnants aussi.

Rarement micros ne se sont autant approchés de la réalité.

Tilt a pris les commandes des engins les plus redoutables du monde... et a eu bien du mal à les quitter ! Géant !

Gato 1 : ayant obtenu les meilleurs résultats au cours de vos études à l'U.S. Navy, vous voilà promu au grade de capitaine à bord de l'un des soixante-treize sous-marins de la catégorie G.A.T.O. L'attaque de Pearl Harbor par les Japonais a considérablement affaibli les forces U.S. et votre première mission s'annonce difficile. Le « radio » vous apporte le message morse du Haut Commandement qu'il vient de décoder : établir le contact avec un navire transportant des pièces détachées pour les avions endommagés. Après avoir bu une dernière gorgée de café, vous acceptez la mission et le tableau de bord apparaît.



Vos longues heures d'apprentissage scolaire vous reviennent à l'esprit. Le message était clair : « contact à établir en secteur 13 ». Un rapide coup d'œil sur la carte composée des cadrans attribués... secteur 13, en plein milieu des eaux dangereuses. Un agrandissement du cadran actuel vous révèle la proximité du bateau d'assistance. Le logiciel prévoit différents niveaux de jeu et pour les premières missions, le niveau est plus que suffisant. Les moteurs diesel poussés au maximum, votre vitesse atteint les vingt nœuds.

La monotonie du voyage est soudain interrompue par le signal d'alerte. Trois croiseurs vous ont repéré et malgré vos réflexes rapides et une plongée immédiate, un obus a perforé votre réservoir à gasoil réduisant du même coup le rayon d'action du vaisseau. Le niveau zéro aidant, trois torpilles suffisent à détruire les assaillants, vous laissant le champ libre pour terminer votre mission. L'approche d'une île doit se faire à vitesse réduite afin d'éviter la zone de basse profondeur, matérialisée par des pointillés. Les congratulations de vos supérieurs ne se font pas attendre. Un retour rapide au bateau d'assistance permet d'exécuter les réparations nécessaires. Dès la mise en route des diesels, les accu-

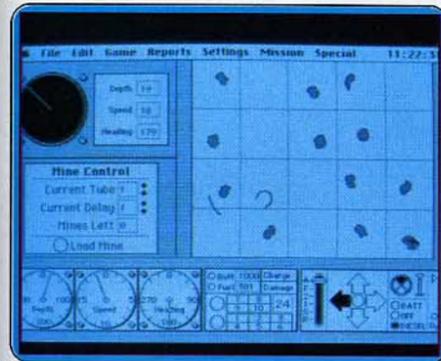
résistance mais malheureusement aussi qu'une faible surface pour les torpilles. La difficulté atteint son paroxysme lors de la récupération des pilotes dont l'avion a été abattu. En effet l'intervention doit être réalisée de nuit, au radar et en surface à proximité des bancs de sable des îles. En mode radar, un rafraîchissement de l'écran élimine toutes les traces rémanentes inutiles. **Gato 1** est un excellent simulateur d'un graphisme précis et agréable, aux messages sonores très réalistes. Un logiciel remarquable malgré l'absence de la fonction « largage de leurres » très utile en cas de panique,

et surtout de la traînée caractéristique laissée par la torpille une fois lancée. (Disquette et notice distribuées par Olivetti pour PC et compatibles.) O. S.

Gato : un logiciel de qualité qui tourne sur *Macintosh*. Il propose plusieurs missions, commençant toutes de la même manière : un message codé vous indique quel est votre objectif. A partir de cet instant, vous ne pouvez compter que sur vous-même et sur la maîtrise de votre sous-marin.

Pour le diriger efficacement, vous avez un certain nombre d'indicateurs et de commandes qui permettent d'effectuer toutes les manœuvres.

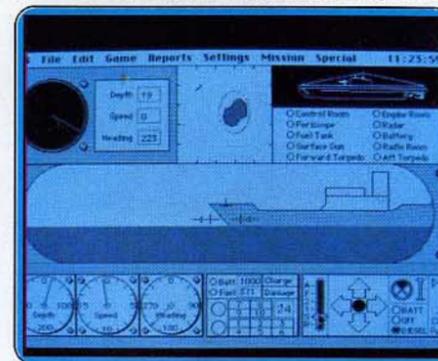
L'écran est divisé en trois parties principales, celle du haut permet de situer le vaisseau par rapport à son environnement. Elle contient un radar, trois indicateurs numériques — vitesse, cap et profondeur de plongée —, une carte et une fenêtre de rapport.



contact direct avec l'ensemble de l'équipage afin de connaître l'état du sous-marin. On peut déterminer sa position, et repérer le chemin parcouru à une carte. Le radar détecte la présence et la situation des navires ennemis. Le périscope, situé dans la fenêtre centrale, offre un contact visuel avec l'extérieur. Par son intermédiaire, vous regardez les quatre points cardinaux et admirez, en trois dimensions, le paysage environnant — îles, navires ennemis et autres douceurs du sud Pacifique. La troisième partie de l'écran s'ouvre sur une fenêtre de commande : c'est par ce biais que le capitaine (vous) dirige le sous-marin. A gauche, trois indicateurs analogiques : profondeur, vitesse et cap. Puis, le

CHALLENGE

tableau de commande des tubes lance-torpilles et des indicateurs supplémentaires : charge des batteries, niveau de fuel, indicateur de charge et de dommage. Le panneau droit comprend les commandes de direction ainsi que le levier de vitesses. En prime, les commandes moteur permettent la commutation entre diesel et batteries, ainsi que la commande de périscope. Tout en haut, la barre de menu permet l'accès à la radio, de changer de jeu ou de sauvegarder la partie en cours. Mais ce n'est pas tout, car, par son intermédiaire, il est possible de paramétrer tous les éléments du jeu. On peut affaiblir l'ennemi, faire de son vaisseau un écumeur des mers (presque) invincible... Ainsi, ce logiciel, d'une grande souplesse, offre un jeu fort agréable



aux quelques privilégiés possesseurs d'un *Macintosh*. (Disquette Spectrum Holobyte Inc pour *Macintosh*.) M. B.

Hunter Killer : immergé au large des côtes allemandes, votre sous-marin vient d'intercepter un signal sur son écran radar. Le sous-marin ennemi est encore à quelque quinze milles de votre position actuelle. Protégé par une escorte aérienne, passé maître dans l'art du torpillage, ce dernier sera néanmoins votre première cible... Un combat difficile pour un logiciel qui n'offre guère de grandes qualités graphiques.

Hunter Killer vous propose cinq niveaux de difficulté. Pour enrayer la progression des convois allemands, vous disposez d'une quinzaine de torpilles et d'une réserve de carburant illimitée. Les écrans de jeu sont au nombre de trois. Le poste de pilotage se compose de deux fenêtres distinctes. Sur la droite, la carte vous permet de repérer l'ennemi et de préciser votre stratégie d'approche. Bien entendu, votre adversaire n'apparaît pas directement à l'écran. Les coordonnées de sa dernière position enregistrée vous aideront à définir sa route. Le contexte graphique de ce logiciel est malheureusement bien pauvre : il est impossible de visualiser directement la progression de votre sous-marin. Sur la carte, sa trace reste immobile, ne se réactualisant que lorsque vous changez de vue.

En ce qui concerne le pilotage, votre sous-marin est équipé de deux moteurs, l'un diesel pour la navigation en surface, l'autre électrique pour la plongée. Même souci de

réalisme en ce qui concerne la plongée. Vous devez simultanément lester votre appareil et modifier l'angle des hydroplanes, sorte de gouvernails horizontaux qui vous permettront d'effectuer des plongées rapides. Immergé, le sous-marin tire son énergie de plusieurs batteries. Reste à vérifier souvent la charge de ces dernières afin de ne pas risquer la vie de l'équipage ! Vous voici finalement à quelques milles du bâtiment adverse. Le périscope est sorti, l'angle de tir calculé d'après la vitesse de l'ennemi... Une touche amorce la torpille, une autre décide du tir, pour le malheur de votre cible !

Quelque soit le niveau de difficulté choisi, votre premier tir sera couronné de succès. Le sous-marin allemand est, en début de jeu, directement à portée de torpille. La manœuvre se complique, par la suite, puisqu'il vous faut alors rester en plongée le plus souvent possible afin d'éviter les attaques aériennes de l'adversaire. Ainsi, pour peu que l'on reste trop longtemps en surface, une sirène d'alarme ne tarde pas à vous signaler l'approche de raids enne-

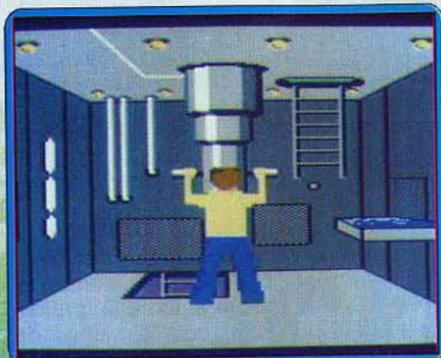


mis. C'est en ce domaine que réside le plus important défaut de *Hunter Killer*. Aucun moyen pour combattre activement l'ennemi aérien, plus encore, aucune défense contre les sous-marins qui vous torpillent en profondeur... Si votre écran semble soudain se remplir d'eau sans raison, il s'agit d'une torpille adverse, non signalée, pas même détectée par vos radars, bref, d'une fin sans panache et... sans remède !

Supérieur à certains programmes pour le réalisme de son pilotage, *Hunter Killer* reste faible quand à la qualité de son scénario. Un contexte graphique trop statique, une absence quasi-totale de bruitage, l'ensemble manque de personnalité, d'ambiance. Difficile de se concentrer sur sa mission, on préfère parfois revenir sur terre ! (K7 Amsoft pour *Amstrad CPC*.) O. H.

Silent Service : comment ne pas citer de nouveau ici cet excellent logiciel, testé dans *Tilt* en octobre. C'est en quelque sorte la valeur sûre du challenge, une espèce de « mètre étalon » du combat sous-marin ! *Silent Service* vous invite à revivre divers scénarios, issus des conflits entre navires japonais et sous-marins alliés au cours de la seconde guerre mondiale. Le logiciel est tout à la fois une réussite sur les plans gra-

CHALLENGE



phique et sonore et une valeur sûre en ce qui concerne la complexité et l'intérêt du jeu. De la phase d'entraînement à l'épreuve finale, les tout jeunes capitaines vont pouvoir tester leurs tubes lance-torpilles, apprendre à reconnaître la silhouette des divers bâtiments ennemis, étudier les multiples cas de figures rencontrés pour finalement définir la stratégie idéale.

Sur cinq écrans de jeu, qui correspondent aux cinq postes de combat, l'action développe une ambiance d'un réalisme subtil. Pour échapper aux destroyers qui escortent les convois, vous plongez ou fuyez avant de contre-attaquer au moment opportun. Et quand vous maîtrisez enfin toutes ces techniques, l'épreuve finale vous entraîne pour de longues heures de combat, auxquelles les plus coriaces seuls pourront tenir tête... *Silent Service* est un logiciel complet et sophistiqué que l'on a bien du mal à quitter. (K7 Microprose pour C 64, également disponible sur Atari 520 ST.) O. H.

Silent Service : la version pour Atari ST ne fait perdre au jeu aucun de ses atouts, mais bénéficie de la qualité du graphisme

de la machine, augmentant encore le réalisme de l'action. Ce privilège se paye, le prix des disquettes (D) dépassant nettement celui des cassettes. D. S.

Opération Swordfish : pompeusement baptisé « wargame » cette cassette propose un jeu d'action au principe fort clair : vous dirigez un sous-marin qui doit couler la flotte ennemie, et éviter les avions de lutte anti-sous-marine.

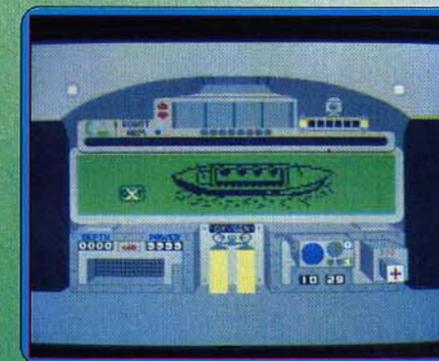
Votre engin a déjà souffert des combats, et ne peut naviguer qu'en surface ou plonger peu profondément en utilisant le périscope. Bien sûr, on peut fermer les écoutilles,

devenant ainsi moins vulnérable, mais aussi (hélas !) aveugle.

Attention au moment de la réouverture des panneaux, vous pouvez recevoir de plein fouet un projectile fatal ! Le sous-marin, navigant en surface peut tenter de mitrailler les avions, démontrant une agilité surprenante pour un engin de cet acabit.

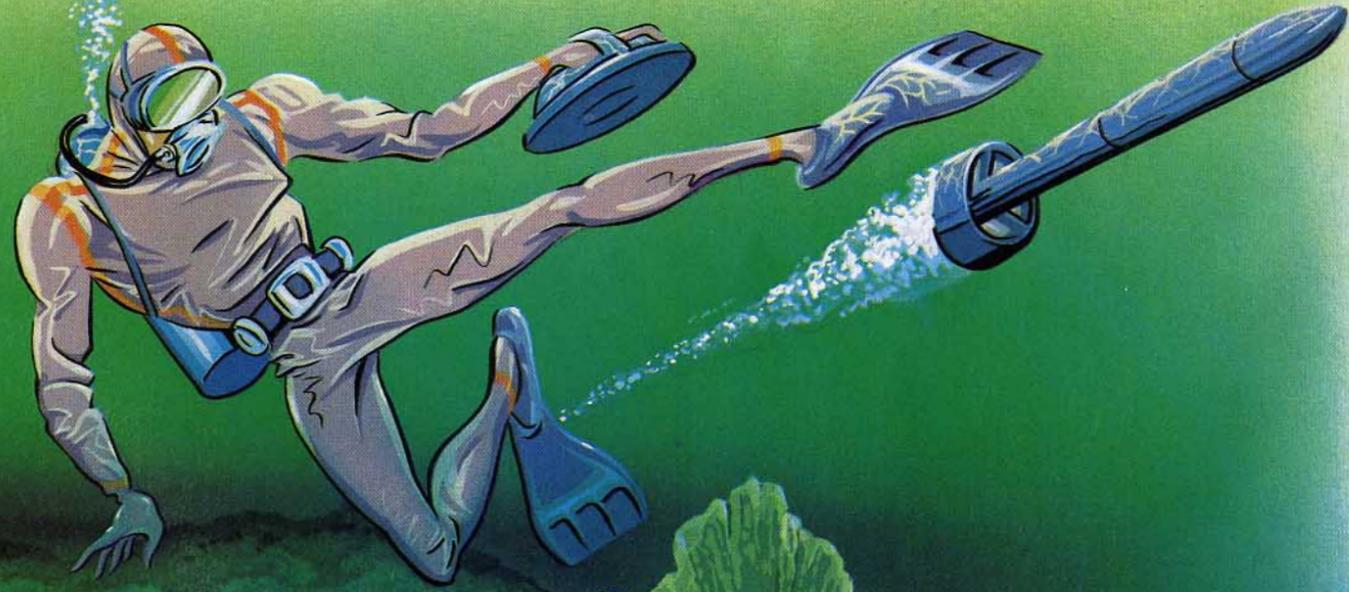
Quand il navigue au périscope, il utilise les torpilles, redoutablement efficaces. Trop utiliser les armes peut les mettre hors service, et les munitions s'épuisent. Le graphisme correct, l'animation bien au point et le bruitage efficace concourent à faire de *Opération Swordfish* un jeu d'action agréable qui fait plus appel à la sûreté des gestes qu'à la vitesse de tir. (Cassette British Software pour Commodore 64) D. S.

Titanic : pour quitter un instant les cruelles péripéties d'une guerre sous-marine, vous voici promu au titre de Directeur des Recherches au sein d'une compagnie privée. Votre but : ramener à la surface l'épave du Titanic ! Sponsorisé par les « puissants » de ce monde, votre équipe est enfin constituée et, avec elle, le merveilleux T.S.1, un sous-marin d'exploration plus que

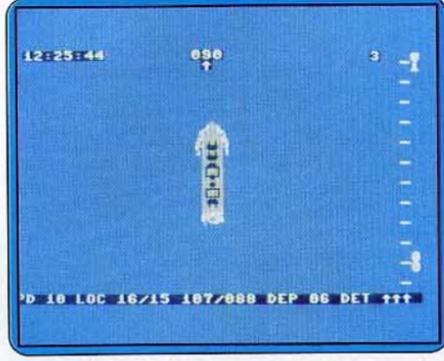


performant. Cocktail subtil de stratégie financière et de simulation sous-marine, la partie se compose de diverses phases distinctes : recherche de capitaux, conférence de presse ou exploration de l'épave, l'aventure est variée, séduisante et, il faut bien l'admettre, très difficile à mener à son terme...

Ayant tout juste réuni les fonds nécessaires, votre première plongée aux commandes du T.S.1 dévoile l'atout essentiel du programme : une représentation du milieu sous-marin superbe de réalisme. Vous abor-



CHALLENGE



Sonar Search est un logiciel de simulation particulièrement intéressant. Tout d'abord, vous êtes amené à contrôler simultanément trois navires, ce qui donne à l'action une envergure peu commune. Ensuite, il n'est aucun moyen de repérer avec précision la position de l'ennemi. Seule la stratégie de vos propres manœuvres vous permet de tenir l'adversaire en respect. Enfin, la phase d'attaque qui suit le repérage de l'ennemi est une véritable course poursuite où le maniement des navires est tout à la fois une épreuve de précision, de sang-froid et de patience.

Le premier tableau de **Sonar Search** met en place une carte qui couvre la totalité de votre terrain d'action. Vos trois destroyers y sont représentés, ainsi que les dernières positions ennemies enregistrées par les radars. Vous devez donc déployer vos unités de façon à couvrir le maximum d'espace radar. Il est possible en effet de déceler un sous-marin ennemi pour peu que ce dernier soit suffisamment proche de

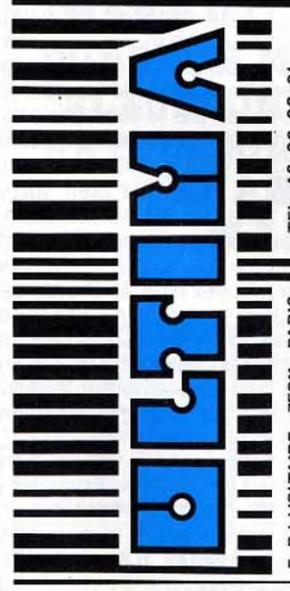
vos navires. La stratégie de base consiste à laisser deux de vos bateaux en surveillance aux portes du détroit et de partir en reconnaissance avec le troisième bâtiment. Sur la carte, les positions respectives de vos trois appareils sont répertoriées en abscisse et ordonnée, ainsi que leur vitesse et leur cap. C'est sur ce même tableau qu'est signalée l'approche éventuelle d'un sous-marin allemand. La recherche de l'ennemi est relativement intéressante puisqu'il est possible de sillonner la carte avec précision, de passer au crible tel ou tel secteur pour enfin débusquer une cible... L'un de vos bâtiments signale l'ennemi. Passez à l'écran de combat.

Pour la phase d'attaque, l'action prend le pas sur la stratégie. Ici, pas de demi-mesure... Les moteurs poussés au maximum, il s'agit de conserver le cap indiqué par le radar et, surtout, de rester très attentif à l'écho de ce dernier. Le contexte sonore de **Sonar Search** tient un rôle prédominant dans la réussite de votre mission. Plus ou moins rapprochés, le « bip » radar et son écho sont votre seule estimation de la position probable de l'ennemi. Sur l'écran de combat, votre destroyer est représenté en vue aérienne. Son étrave fend l'eau avec force remous et les turbines propulsent, en arrière, une écume du plus bel effet. Vous devez désormais prendre en chasse l'adversaire. Selon le niveau de difficulté choisi, ce dernier conserve un cap fixe, auquel cas la victoire est déjà acquise ou entreprendre une série de slaloms auxquels il faut répondre avec rapidité et sagesse. Quoi qu'il en soit, sachez que l'adversaire n'est jamais visible. A son approche, divers

dez en effet l'épave par l'une des quatre soutes accessibles et c'est aussitôt le calme et l'angoisse des grands fonds. Ici, pas de torpille ou de mine, votre submersible va passer de cabines en couloirs pour ramener à la surface les divers objets ramassés par son bras articulé. C'est en fait sous la pâle lumière de votre projecteur qu'apparaît le décor de l'épave et l'effet rendu est très réaliste. Balayé par le champ de la lampe, les murs et objets restent plus ou moins flous selon la puissance du faisceau lumineux... (Un contexte graphique que l'on aurait souhaité rencontrer sur certains logiciels cités par ailleurs !) Le maniement du vaisseau est quand à lui assez simpliste et reste bien éloigné de la simulation. Si l'aventure reste variée, c'est sans aucun doute l'ambiance des recherches qui confère à **Titanic** sa qualité et son originalité. Et puisque l'enjeu n'est pas ici de tuer mais de ramener à la vie, l'expérience n'en est que plus agréable ! (K7 Electric Dreams pour Commodore 64.)

Sonar Search: septembre 1939 dans l'Atlantique Nord; vous partez en mission pour quatre années de guerre navale, une épreuve de longue haleine réservée aux adeptes de la stratégie et... de la patience. Vos trois destroyers doivent enrayer, dans la mesure du possible, la progression des convois de sous-marins allemands, les célèbres « U-boats ». Pour assurer l'approvisionnement des puissances alliées, vos unités ont pris position sur un détroit de faible largeur. Repéré par moment sur vos écrans radar, l'ennemi va tenter l'impossible pour percer votre défense...

O. H.



5 Bd VOLTAIRE, 75011 - PARIS - TEL. 43.38.96.31

L'ÉVÈNEMENT DE LA RENTREE

ATARI 520 STF 3 990 F
 520 STF COULEUR 7 990 F
 1040 STF MONOCHROME 9 990 F
 1040 STF COULEUR 11 990 F

+ 1 logiciel au choix d'une valeur de 300 F
 + 1 heure de démonstration
 — Moniteur couleur 3990 F
 — Moniteur monochrome 1990 F
 — Drive double face 2690 F
 — Disque dur 7000 F
 — Imprimante SMM 804 2490 F

— Venez essayer le digitaliseur

UTILITAIRES

Hebawriter II	750	Winter games	290
Calcomat	450	Gato	N.C.
Easy calc	750	Mean 18	390
DB calc	450	Chessmaster 2000	400
Personal money manager	450	Silent service	450
Publa view	399	Black castron	450
Print master	299	Brattacas	399
Publa view	299	Brattacas	399
Print master	299	Flight sim. II	N.C.
Print master	299	King quest II	250
Print master	299	Little computer people	350
Print master	299	Rogue	360
Print master	299	Sundog	400
Print master	299	The pawn	225
Print master	299	Borrowed Time	250
Print master	299	Hacker	250
Print master	299	Minishadows	250
Print master	299	Nonogram master	N.C.
Print master	299	Silent service	380
Print master	299	Leader board	320
Print master	299	Leader board	320

JEU

Deep Space	320	Graphisme	450
Arena	290	Degas	290
Caratka	290	Color space	250
Protector	290	CAD 3D	290
Star Glider	250	Paint works	390

— CREDIT CETELEM

immédiatement au magasin
 (sur acceptation du dossier à partir de 1500 F)

— Facilités de paiement.



Commodore

C.64 nouveau modèle 1990 1541

C 128 : 2990
 Lecteur de K7 : 1571 : 3190
 MPS 803 : 128 D : 6290
 Moniteur 1802: 2490

UTILITAIRES

Power cartridge	475
Fast load	250
Freeze-Freeze	495
Game killer	179
Cordon 4090 colonnes	450

JEU

The pawn	130
Sanxion	129
World games	169
Approaching Fish II	149
Ultima III	149
Ultima sans frontières	149
Parallax	99
Miami Vice	99
Mission Elevator	149
Mission Elevator	149
Street hawk	99
Astérix	119

SUPER PROMOS

JOYSTICKS: compétition pro
 Konix 170F
 Stick (à mercure) 169F
 179F

DISQUETTES VIERGES FUJII:

5 1/4 SFDD 140F les dix
 3 1/2 SFDD 280F les dix
 3 1/2 DFDD 420F les dix
 Papier imprimante haute qualité (1000 feuilles) 200F

Règlement carte bleue C.B.

date d'expiration - / - /

Signature obligatoire

Tout crédit Cetelem possible ! Téléphonez.



Unité centrale 512 K + lecteur 800 K
 + moniteur couleur HR

SUPER PRIX téléphonez-nous
 + cadeau + 1 heure de démonstration

JEU

Sky fox	350
King quest II	450
Borrowed time	290
The pawn	320
Hardie madness	350

UTILITAIRES

Deluxe paint	990
VIP (opus 1,2,3)	1890
Abis (animation)	1290
Images	990
Lattice C	1290
MCC pascal	1190
Music studio	390

NOUVEAU, L'ULTIMATEQUE, vous propose de nombreux programmes 40 % moins cher que le neuf et rachète tous vos programmes à 50 % de leur prix de vente.

TOS en Rom + pause 3000F
 S20 en 1040 1500F
 Tout problème particulier, appelez notre S.A.V.

Un **SERVICE APRES VENTE** sur place. Toutes vos réparations, maximum 1 semaine.

5, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.38.96.31

Nom

Adresse

Code postal

Tél.

Règlement en : C.B. C.C.P. Matériel + 50 F

Port + 15 F, contre remboursement + 30 F

Total

Prix

Marque

Titre

Port + 15 F, contre remboursement + 30 F

Total

CHALLENGE



facteurs favorisent votre mission. Un régime moteur intermédiaire et un cap légèrement décalé par rapport au cap radar sont d'excellents atouts pour votre future victoire. Inutile en effet de « doubler » l'ennemi à plein régime ou de tomber sous le feu de ses torpilles. Car bien sûr, l'adversaire n'a pas dit son dernier mot. Signalés par le bruit de leurs sillages, les deux engins explosifs n'apparaissent pas encore sur votre écran. Pire que cela, il est très difficile de deviner de quel côté arrive le danger. Observez donc attentivement le cap suivi par l'ennemi et pivotez vers ce dernier de façon à prendre l'assaut de face... Il s'agit là d'une stratégie ordinaire, mais qui nécessite quelques parties de pratique... Si *Sonar Search* ne possède ni le graphisme de *Silent Service*, ni le réalisme de pilotage de *Hunter Killer*, c'est assurément aux niveaux de la stratégie et de la complexité du maniement simultané des trois vaisseaux que se forge l'ambiance de votre mission. Il s'agit de jongler entre les différents navires, de répondre au plus vite aux assauts et repérages ennemis, bref de porter l'attaque sur trois fronts, au risque de s'échouer, de rester en panne sous le feu des torpilles ou encore de perdre vos navires. Une aventure qui mise avant tout sur la qualité de vos réflexes et la précision de vos raisonnements. ! (K7 Réseau Planétaire pour C64 et 128.)



Avant de quitter Sainte-Hélène, commencez donc par vous renseigner un peu sur les différents hommes d'équipage. Certes, cela vous fait perdre du temps, mais en contrepartie, cela vous aide à mettre la main sur le saboteur qui, de toute façon, ferait échouer votre mission s'il n'était pas arrêté à temps. Le coupable doit avoir été en contact récemment avec les Nazis. Mettez l'homme aux arrêts pour vérifier vos hypothèses, quitte à le relâcher si un nouvel attentat survient entre temps. Mais cela ne doit pas vous faire oublier la conduite de votre vaisseau.

Fixez le cap, la vitesse et le nombre de déplacements requis. N'oubliez pas de

ralentir près des côtes pour ne pas vous écraser dessus. Vous pouvez choisir de naviguer en surface ou en plongée. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients propres. Ainsi en surface, vous allez plus vite mais aussi vous êtes à la merci des patrouilles aériennes ennemies, que vous ne pouvez éviter qu'en plongeant au plus vite. En revanche en plongée, vous devez surveiller les différents indicateurs d'oxygène, des moteurs électriques, et le niveau du fond. De plus les accumulateurs ne peuvent se recharger qu'en surface à l'aide du moteur diesel. Avant chaque plongée, n'oubliez pas de vérifier la « check-list » pour vous assurer que tout est conforme. Un oubli de cet ordre aurait des conséquences plus ou moins dramatiques, depuis la panne d'une machine, jusqu'à la mort pure et simple de votre équipage. Vous croisez bon nombre de navires. Avant de les envoyer de par le fond par une torpille bien placée, assurez-vous qu'il ne s'agit pas d'un navire allié ! En tant que commandant, il vous faut bien sûr vous occuper de faire réparer les avaries éventuelles et veiller au bon approvisionnement, tant en vivres qu'en eau et en munitions. Bien que vous soyez déjà surchargé de travail, il vous faut encore surveiller la condition physique et morale de votre équipage. Faites-le faire régulièrement de l'exercice et n'hésitez pas à lui remonter le moral et à le féliciter en cas de victoire. Attention car une mutinerie est vite arrivée. A la fin de chaque partie, le programme dresse le bilan de votre commandement. Une bonne simulation qui pêche cependant par de fréquents accès à la disquette qui ralentissent trop le jeu. (Disquette Froggy Software pour Apple II.)

J. H.

512 K RAM 68000 et une résolution d'enfer !

Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)



ATARI ST

UNE REVUE



CHEZ
LES REVENDEURS
ET MEME EN KIOSQUE

Toutes les
nouveautés en import

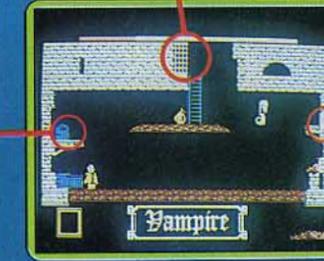
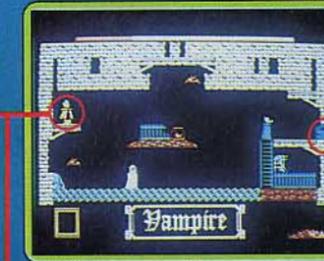
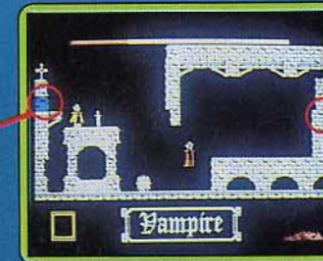
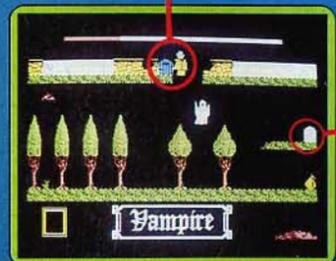
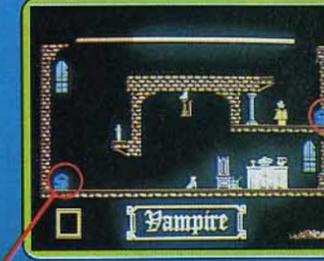
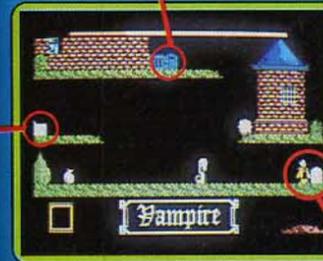
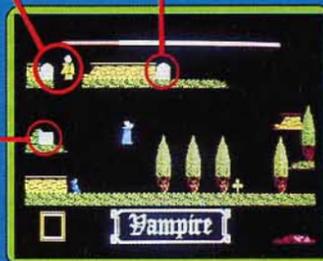
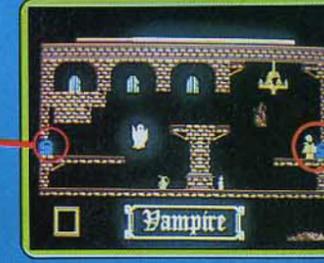
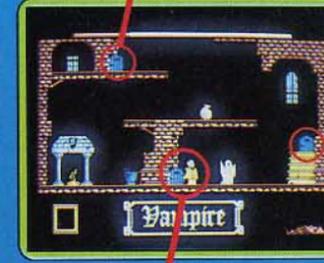
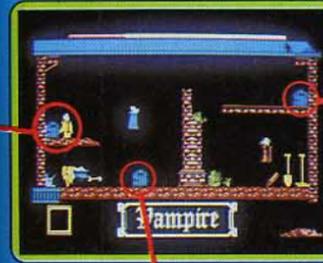
**DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/
QUASAR/ST KARATE/ST PROTECTOR/
SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/
CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/
WINTER GAMES/ HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/
SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/
MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELS OF DARK-NESS/
DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/
ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/
BATTLEZONE/STAR RAIDERS/FIRE BLASTER/WANDERER/
SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/
WAR ZONE/PHANTASIE/MILLIPEDE/STAR TREK/**

Chez les spécialistes du ST

Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligne ST et que vous désirez le faire savoir. Contactez le (1) 42.49.56.29	06200 NICE SYGMAS INFORMATIQUE 98, boulevard René Cassin Tél. : 43.83.04.65	10000 TROYES MICROPOLIS 29, rue Paillet-de-Montabert Tél. : 25.73.28.49	13006 MARSEILLE L'ORDINATEUR 3, rue Lafon Tél. : 91.54.33.36	20000 AJACCIO CIM 9, rue Colonel Olonna d'Ornano Tél. : 95.22.54.55	24480 LE BUISSON SOLEIL VIDEO Boite postale 9 Tél. : 53.22.91.97
33000 BORDEAUX CRAZY EDDIE 22, rue Ravez Tél. : 56.44.40.12	38500 VOIRON MICRO AVENIR 2, avenue Georges Frier Tél. : 76.65.72.55	67640 FERGERSHEIM CONFORAMA Zone industrielle Tél. : 88.64.02.44	75010 PARIS MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes Tél. : (1) 42.01.24.30	76100 ROUEN SERVICE COMPUTER 89, rue La Fayette Tél. : 35.62.34.63	91190 GIF/YVETTE KANAL PLUS/ MICRO VIDEO 1, place du Marché CHEVRY II Tél. : 60.12.33.57

(*) Uniquement chez MICROVIDEO

Vampire

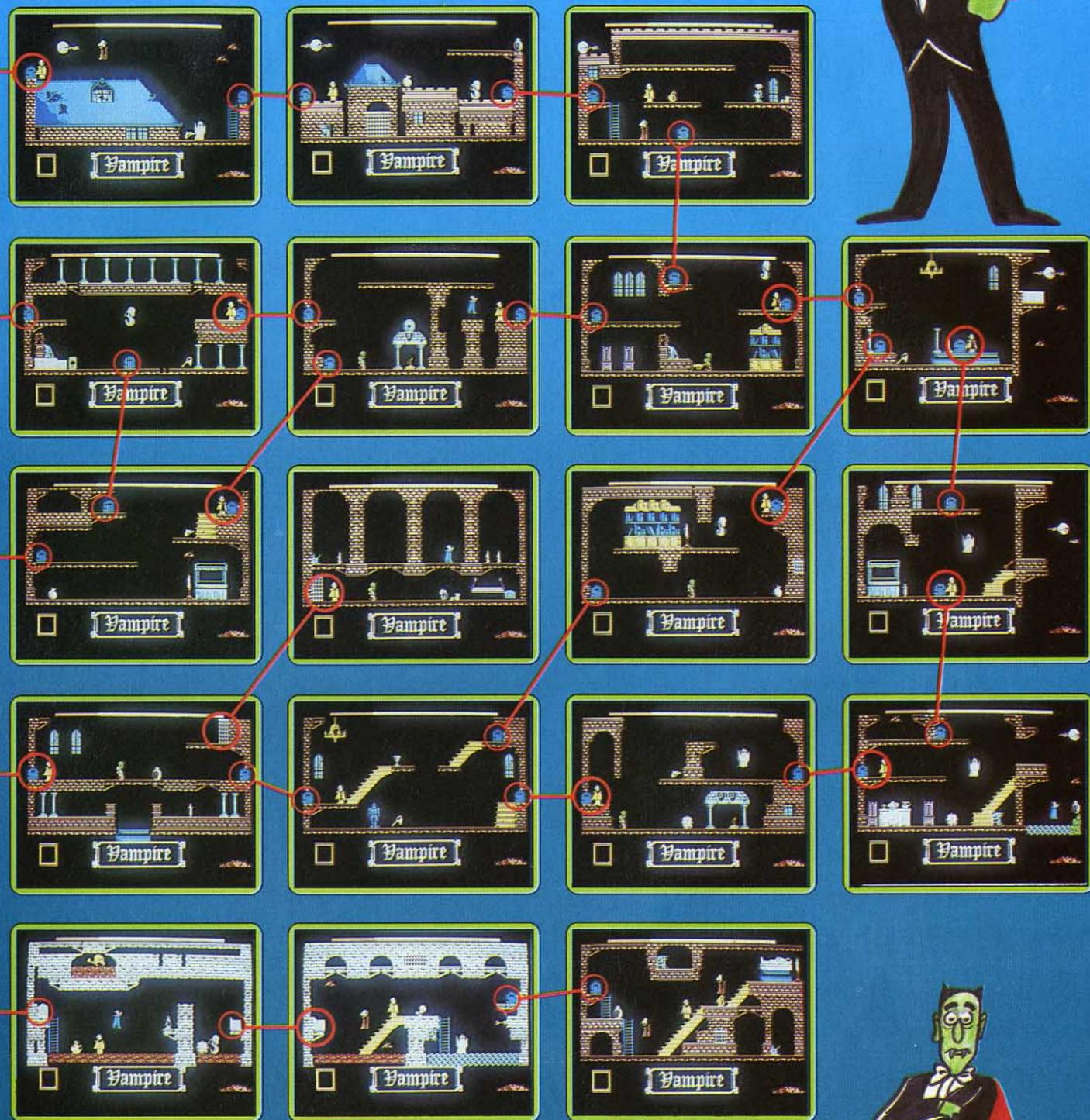


Minuit... L'écran du micro s'auréole d'une lueur ectoplasmique. Plus aucun doute n'est permis: des puces fabriquées dans un château de Transylvanie ont bel et bien été utilisées dans la construction de certains appareils. Pourtant, il est trop tard... Les mémoires mortes sortent peu à peu de leur tombeau, un sang binaire abreuve les circuits de vos ordinateurs sanguinaires... Soudain, un cri presque humain déchire la nuit: Draculhaaaaaaargh...

Attention: passage secret!



LUDIC



FIL A SON FILON CREATION.



Léa c'est notre tête chercheuse. Son rôle dans l'équipe FIL : dénicher pour vous les logiciels les plus créatifs. Son terrain de chasse : la France et souvent l'Europe. Partout elle traque les nouveautés et se bat pour les intégrer à la collection FIL. C'est une négociatrice redoutable. Résultat : une mine de programmes et de jeux pour surprendre votre micro.

Numéro 10 : Spécial Mexique 86. Joueur, supporter ? Choisissez votre terrain et votre équipe. Avec Platini vivez le mondial comme si vous y étiez. Thomson, 145 F.

Échecs 3D : Un jeu fou ! 16 000 ouvertures, 16 niveaux de difficulté. Un tournoi de maîtres en 3 dimensions et en couleur ! IBM PC, XT et compatibles, 345 F.

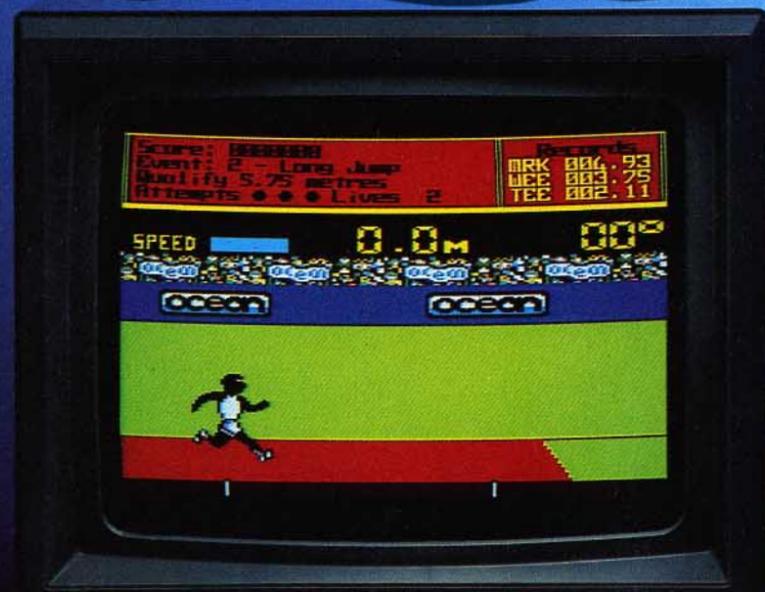
Monopoly : Côté argent, votre micro est un requin. Achats, ventes, spéculation. Soyez plus mordant que lui ! Thomson, Commodore, Amstrad, 175 à 225 F.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

* Prix publics conseillés

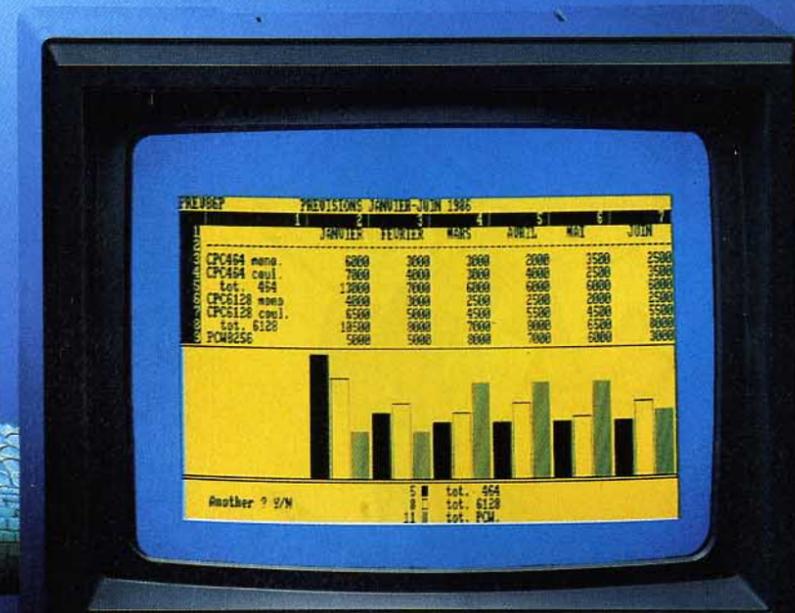
LE PARADIS DES MORDUS



CPC 464 COMPLET 2690F*

Au paradis rien ne manque. AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes : une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer. Plus de 500000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an. C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro. Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.



CPC 6128 COMPLET 3990F**



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

- * CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
- avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
- avec moniteur couleur : 3990 F ttc
- ** CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M +)
- avec moniteur monochrome : 3990 F ttc
- avec moniteur couleur : 5290 F ttc

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : _____

adresse : _____ code postal | | | | |

ville _____ tél. : _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Faites vos contes

Jeux éducatifs, jeux d'aventure : même combat ? La question n'est pas si absurde que cela : la conception d'un conte à partir d'éléments pré-définis n'est pas loin de l'élaboration d'un scénario de jeu d'aventure. Et les vertus éducatives de l'un valent bien celles de l'autres. Tout est affaire de décors...

IL ÉTAIT UNE FOIS

« Il était une fois... » A - Un roi, B - Un pauvre bûcheron, C - Un riche marchand, D - ... (Quel est ton choix ?)

— Musique (celle de « Pierre et le Loup »)

« ... dont la femme donna naissance à un... »

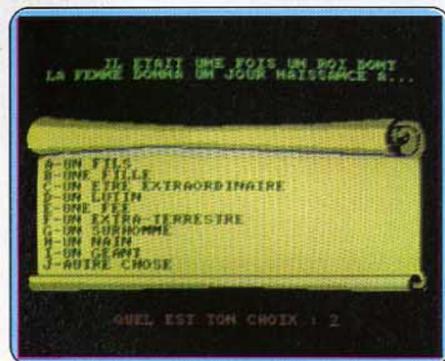
A - Un fils, B - Une fille, C - Un être extraordinaire, D - ... (Quel est ton choix ?)

« ... que l'on appela... » (Comment ?)

— Musique...

Inutile d'aller plus loin : vous avez compris que ce logiciel est une machine à fabriquer des contes.

Si vous êtes amateur de merveilleux et observateur, vous avez sans doute remarqué que, même si personnages et décors varient d'un conte à l'autre, les scénarios font presque



toujours appel aux mêmes ingrédients : épreuves initiatiques, filtres magiques, créatures mal-faisantes...

Il était une fois propose donc, pour chaque étape d'une trame donnée, un choix de personnages, de situations ou d'actions. Afin d'éviter d'enfermer le narrateur dans un schéma trop strict, les auteurs ont prévu pour chaque choix une option « autre réponse » permettant de créer personnages ou situations. Ceci permet, tout en aidant à la construction du récit (chronologie des événements, logique des actions...), une stimulation de l'imagination : la trame du conte constitue un guide sécurisant (plus d'angoisse de la page blanche !) sans devenir carcan. Sans être tout à fait original (moins élaboré, *Conte de FIL* l'a néanmoins précédé dans cette voie), *Il était une fois* est un des rares logiciels de français sortant des sentiers battus de la grammaire. Créatif, servi par une présentation attrayante, il est en outre pourvu d'un sosie anglophone prénommé, évidemment, *Once upon a time*. (Cassette Infogrames pour MO 5 et TO 7/70.)

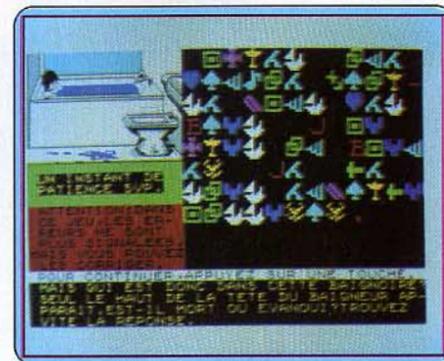
LES CONTE DE MONTE CRISTO

Ah ! Je vous entendez déjà, lecteurs impitoyables : « *Tilt* n'est plus ce qu'il était, ils ne sont même plus fichus d'écrire correctement dans ce journal... » Eh bien, détrompez-vous, il nous reste encore quelques lettres à *Tilt*... et non contents de prétendre avoir lu « le Comte de Monte Cristo » de Dumas (père s'il vous plaît...), nous irons jusqu'à affirmer qu'en grec, *Kruptos* veut dire caché ; ceci uniquement pour vous faire honte, bien entendu ! Il s'agit donc ici de déchiffrer un texte codé. Pour vous faciliter la tâche : une illustration et quelques mots d'introduction pour chaque jeu, des aides permettant, avec un peu d'astuce, de deviner les premières lettres et surtout, la structure de la phrase : pluriels, fréquence des lettres, verbes conjugués...

Le pointage se fait au clavier ou au crayon optique (méthode à déconseiller vu la précision de ce dernier).

Vingt textes, dont vocabulaire et syntaxe s'enrichissent graduellement, permettent d'utiliser le logiciel des premières classes du primaire au début du collège. L'accès à chaque texte se fait par un code révélé dans l'énigme précédente : impossible de venir à bout du programme sans avoir triomphé de toutes les étapes. Ce procédé, volontairement contraignant, a le mérite de stimuler le joueur dans sa recherche.

La réalisation, très réussie du point de vue graphique, n'appelle que peu de critiques : on peut regretter toutefois une lisibilité moyenne des textes longs et une surprenante absence de signes de ponctuation.



Ambitions pédagogiques mesurées pour ce logiciel qui ne prétend pas révolutionner l'enseignement du français. Mais le jeu du message codé fait toujours recette et, pour une fois, la mention « jeu éducatif » n'est pas le simple alibi d'un didactisme glacial. (Cassette Infogrames pour MO 5 et TO 7/70.)

MELOPTICA

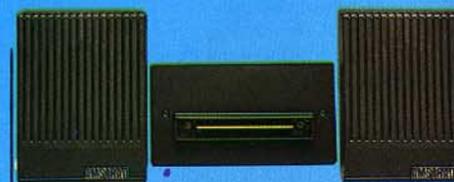
Destiné à des enfants d'au moins huit ans, *Meloptica*, logiciel de création graphique, met l'accent sur le sens des couleurs. Il se réclame même de la technique du pointillisme. Selon l'ordinateur utilisé (TO/7 ou TO 7/70), on peut travailler avec huit ou seize couleurs, et le programme permet en particulier l'utilisation de trames avec mélanges de couleurs et effets de texture. Dans un premier temps, on définit les motifs de base du dessin : les trois trames les plus fines, non modifiables, sont surtout destinées à la création de nuances par le jeu des teintes de fond et de forme.

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
— DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: 1990F ttc
— FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: 1590F ttc



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: 390F ttc



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: 290F ttc avec logiciel graphique

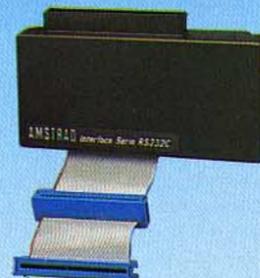


Joystick

Pour piloter tous vos jeux: 149F ttc

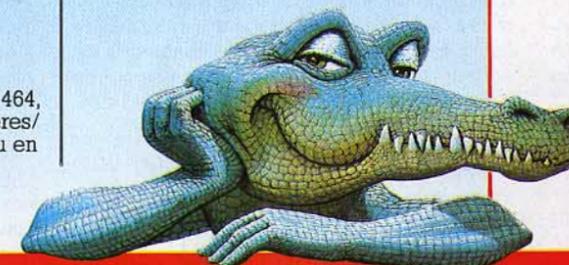
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.). Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: 590F ttc



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: 2290F ttc



Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: 690F ttc



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes. MP 1 pour CPC 464: 390F ttc MP 2 pour CPC 664 et 6128: 490F ttc



NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498F TTC

D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790F TTC.



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE.

KID'S SCHOOL

Six autres peuvent être redéfinies : elles permettent de choisir les effets graphiques. Il s'agit en fait d'une création de caractères au crayon optique sur une grille assez grande pour éviter toute difficulté de pointage.

Il en va tout autrement du dixième motif, le seul que l'on puisse changer en cours de dessin : la taille réduite de la grille rend épique le pointage... attention en particulier au bord droit : la crise de nerfs vous y guette!

Et si par chance vous y avez échappé, vous risquez encore de découvrir que certains carrés de la trame, pourtant soigneusement pointés, n'ont pas été mémorisés!

Cette étape franchie, le plus ingrat est fait et la suite du programme permet de se lancer avec succès dans le jeu des dégradés, des ombres et des reflets. Les choses se compli-

quent néanmoins quand il s'agit de tracer des contours réguliers : le logiciel n'est pas conçu pour cela et le dessin d'une courbe lisse demande une patience infinie. Pourquoi n'avoir pas prévu le dessin direct au crayon optique? C'est dommage car, compte tenu de son prix très raisonnable, *Meloptica* serait alors bien plus séduisant. (Cassette Vifi International pour MO 5 et TO 7/70.)

Le principe en est simple : l'enfant doit classer une série de mots dans l'une des deux catégories proposées pour chaque option : nom ou adjectif, présent ou futur... Hormis l'option « animal ou végétal », les exercices sont essentiellement grammaticaux.

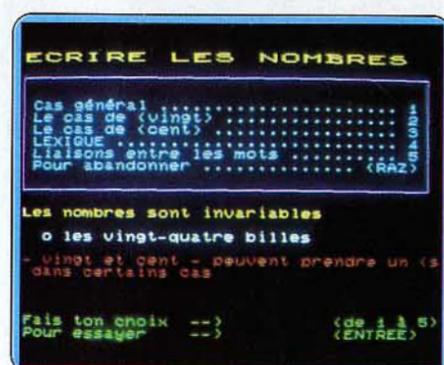
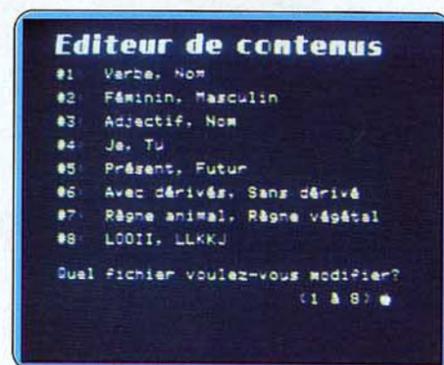
A priori plutôt répétitif, le système utilisé est sauvé par un commentaire illustrant agréablement chaque question : exemples d'emploi des mots, règles simples de conjugaison, encouragements ou remarques amusantes... le ton est vivant, parfois curieux pour qui habite de ce côté-ci de l'Océan.

A l'issue de chaque série de questions l'ordinateur décerne (si le score est suffisant) un certificat de succès (tirable à l'imprimante), évaluation inhabituelle, après tout plus drôle que celle de bien des éducatifs.

ment l'intérêt du logiciel. Un choix curieux des touches de fonction (« Escape » pour majuscules/minuscules, touche 3 pour é...) rend cependant fastidieuse l'entrée des données dès qu'il faut utiliser accents ou ponctuation. Pourquoi n'avoir pas repris les touches du clavier « Azerty »? (Disquette Editions F.M., Magnard pour *Apple II*.)

COGI-ORTHOGRAPHE CE/CM

Conçue par une équipe de pédagogues proches du « terrain », la série *Cogi* propose une gamme de logiciels d'enseignement du français au niveau primaire. Chaque module (lecture, orthographe...) correspond au programme d'une ou deux classes, permettant



Regrettons quelques faiblesses dans l'option « Avec ou sans dérivés » où la notion de mot dérivé est plutôt floue et dans « Animal ou végétal » : qu'on attribue au miel une origine animale ou végétale, cela peut encore se discuter mais classer le corail dans les végétaux... D'accord, dans le Saint-Laurent, il y a surtout des phoques, mais tout de même!

La huitième option, l'éditeur, permet heureusement de modifier les fichiers existants ou d'en créer de nouveaux, moyennant l'emploi d'une seconde disquette car l'entrée d'un fichier écrase le précédent. L'utilisation de cet éditeur, protégé par un mot de passe contre les pirates en culottes courtes, élargit sensiblement une bonne adaptation à l'âge des enfants.

A titre de consolidation des connaissances de base, les logiciels de niveau CM peuvent en outre trouver leur place en début de collège. Au menu de *Cogi-Orthographe*, cinq ou six options selon le niveau : classement alphabétique, orthographe d'usage, écriture des nombres, pluriel des noms, des adjectifs, adverbess. Pour chaque type d'exercice : choix d'un niveau de difficulté, score réalisé et appréciation, consultation possible des règles utilisées avant et pendant l'exercice, retour au menu. L'ensemble est bien conçu et d'emploi très simple : à noter par exemple l'accès direct aux minuscules accentuées, un verrouillage efficace du clavier et un bon choix d'exercices. Côté présentation, la lecture de la notice du logiciel suffit, avant même de faire fonctionner le système, à remettre sur le droit chemin ceux qui ne pensent qu'à s'amuser...

Les auteurs se méfient comme de la peste du mot « ludique » et s'excusent presque d'avoir osé inclure une option (le mot secret) qui pourrait passer pour un jeu de pendu! Fort heureusement, leur audace n'a pas été jusqu'à y adjoindre une animation distrayante... Toute fantaisie est d'ailleurs proscrite du logiciel : ni couleurs chatoyantes, ni animations « inutiles et génératrices de dispersion ». Un peu de sérieux, quoi!

Si l'on accepte ce choix de didactisme pur et dur, on reconnaîtra à *Cogi-Orthographe* de réelles qualités pédagogiques et l'honnêteté d'annoncer la couleur... Tous ne la trouveront pas à leur goût. (Cassette et disquette Edumicro pour MO 5, TO 7/70 et *Apple II*.)

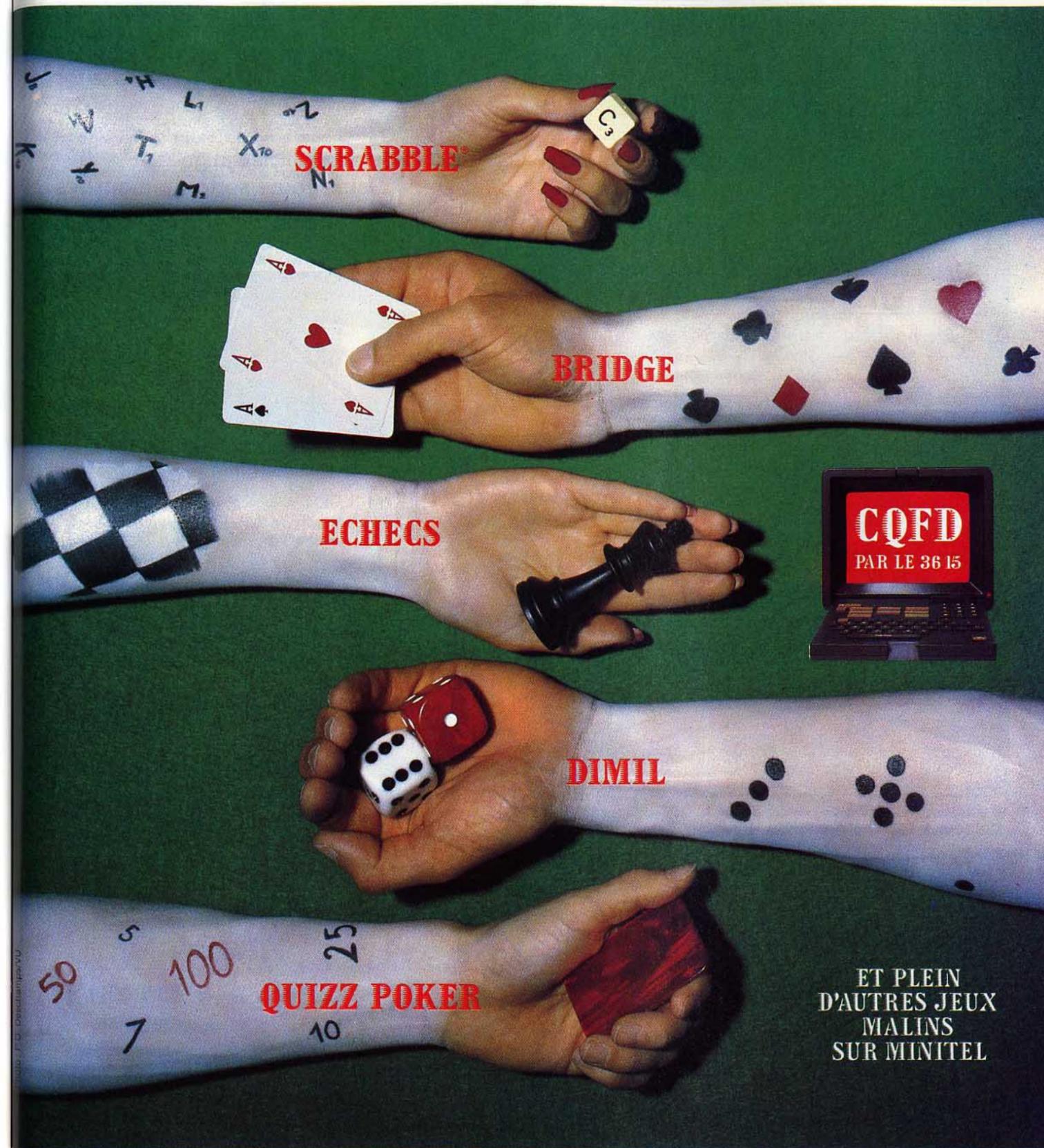
Dominique Leclerc

DIFFÉRENCIATIONS

Objectif de ce logiciel qui nous vient de nos cousins Québécois : une meilleure acquisition de la langue française.

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
COGI-ORTHOGRAPHE CE/CM	Edumicro	K7 Disquette	MO5, TO7/70 Apple II	Orthographe CE/CM	-	***	***	B
DIFFÉRENCIATIONS	Editions FM (Magnard)	K7	Apple II	Création d'exercices Primaire	-	***	**	F
IL ÉTAIT UNE FOIS	Infogrames	K7	MO5, TO7/70	Français Primaire Collège	***	****	****	B
LES CONTES DE MONTE CRYPTO	Infogrames	K7	MO5, TO7/70	Français Primaire	****	***	****	B
MELOPTICA	Vifi International	K7	MO5, TO7/70	Création graphique à partir de 8 ans	***	**	***	A

JEUX DE MAINS



ET PLEIN D'AUTRES JEUX MALINS SUR MINTEL

JEUX DE MALINS

De périls en péripiques

Les éditeurs ont concocté, à la veille des fêtes, des logiciels dignes de bonnes nuits blanches à se creuser la cervelle et combattre toute sorte de monstres. Le voyage est de la partie et c'est en cavalier seul, que vous parcourez l'Europe à la recherche de votre innocence, pour faire triompher le Bien.

L'affaire

Enquête policière et voyages en Europe : l'équation miracle pour un grand jeu d'aventure. Qu'attendez-vous pour aider Raymond Pardon à prouver son innocence ?

Se retrouver en prison lorsque l'on est innocent est complètement injuste et pas très drôle. Le moment le plus attendu est donc celui de la sortie. Et voici la libération de votre personnage : Raymond Par-

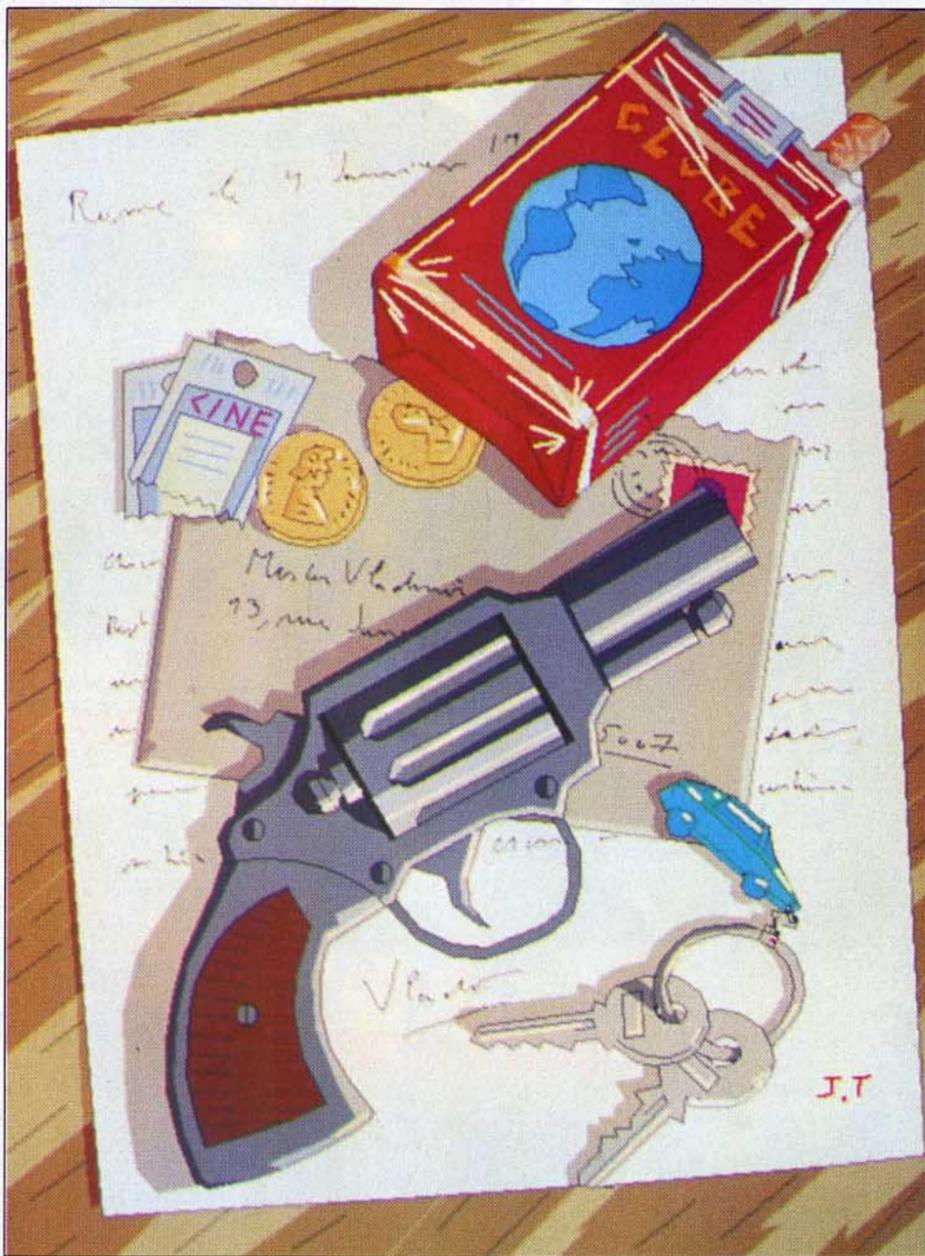


Le « Gai Paris » et ses alentours cachent, peut-être, une partie de la solution

don. A la suite d'un hold-up, vous avez été accusé et condamné. Trois personnes vous ont formellement reconnu. Trouver ces témoins pour découvrir la vérité est désormais votre seul but. Ont-ils menti, si c'est le cas, pour quelle raison et que cachent leurs noirs desseins ?



Cannes et sa célèbre Croisette : du soleil, quelques coins sombres



Illustrations Jérôme Tesseyre

Profitant des capacités graphiques du M.S.X. 2, ce logiciel propose des images réellement fantastiques. L'écran est divisé en trois parties. A gauche, une fenêtre permet la visualisation du lieu, ou de la ville, où se situe l'action. De l'autre côté, l'écran propose un menu graphique. Sélection de la ville, de l'appar-

ence du personnage (journaliste, loubard, gros dur ou vous-même), visualisation des objets possédés et validation de ceux-ci sont les fonctions de ce menu. La troisième zone, en bas de l'écran, propose un zoom, la sélection des lieux, à l'aide d'icônes, et une fenêtre de défilement texte. C'est à cet

endroit que les personnages rencontrés s'expriment. Le contenu du zoom est fonction de l'emplacement du curseur : pointez un livre et le zoom ne montre plus que ce dernier. Pour la validation de cet objet, un simple cliquage suffit. Le déplacement du curseur peut se faire à l'aide du clavier, d'un joystick ou d'une souris (cette dernière étant la plus agréable). Une remarque s'impose : les villes et les lieux sont distincts. Le programme se déroule dans sept villes, Amsterdam, Barcelone, Cannes, Hambourg, Londres, Paris et Rome. Un tour d'Europe très appréciable !

Au départ, on se retrouve dans une pièce contenant des objets. En effet, comment se rendre à Londres si l'on n'a pas de papiers d'identité ? Le portemonnaie, le passeport et le carnet d'adresses sont nécessaires pour commencer l'enquête. Equipé pour partir à l'aventure, nous nous rendons à Cannes. Ce cinéaste rencontré sur la croisière est-il digne d'intérêt ? Certainement pas, en revanche un témoin est assis au bistro. Malheureusement, il ne veut rien dire. Certes, sympathique personnage (il nous propose un pastis), mais que cache-t-il ? Un déguisement de gros dur le fera certainement parler. Raté, il faudrait une arme. Tant pis, en route pour Amsterdam ! Une partie de la solution est probablement cachée dans cette jolie ville, célèbre pour ses mystères. Un homme connaît l'affaire, mais son aide n'apporte pas beaucoup d'éléments nouveaux. C'est alors que le célèbre proverbe, « le hasard fait bien les choses », prend tout son sens. Une armurerie clandestine ! Un colt 45 et une boîte de cent cartouches, de quoi faire parler le témoin de Cannes. Mais avant tout, direction Paris ! La faune des petits truands de cette mégapole est toujours au courant de tout. Pigalle, le Moulin rouge, comment ? Et pourquoi pas Barcelone ? Le soleil d'Espagne et le port de cette cité charment tous les touristes, mais que diable : nous sommes ici pour découvrir la vérité. Ce docker sait-il quelque chose ? Non, mais il peut avoir des cartes de crédit. Ouf, votre portemonnaie justement devenait bien vide ! Direction la banque, puis retour à Cannes. Hélas, le témoin est à Londres. Eh bien ma foi, partons pour Londres afin de retrouver cet homme.

L'affaire est un programme extraordinaire par la qualité du scénario, mais aussi par les graphismes. Démontrant les qualités du M.S.X. 2, il devrait se tailler un joli succès chez les possesseurs de cette machine. Ils seront certainement ravis de découvrir les réelles possibilités de leur ordinateur, qui plus est grâce à un programme de très grande classe. (Disquette Infogrames, pour M.S.X. 2. Prix : E.)

Mathieu Brisou

Wizard's crown

La Couronne des Magiciens qui baignait la merveilleuse ville d'Arghan dans un climat d'allégresse et de justice a été dérobée par le mage Tarmon.

A vous de la retrouver !

Il y a cinq siècles, le pays baignait dans l'allégresse et la justice. La contrée était dirigée par le conseil des Mages, siégeant dans la merveilleuse ville d'Arghan. Ils portaient à tour de rôle la puissante Couronne des Magiciens, responsable de tous ces bien-



faits. Mais en une nuit funeste, Tarmon, le magicien qui en avait la charge, refusa de la rendre comme il l'eut dû. La guerre civile éclata entre les magiciens et le pays sombra dans la désolation. Seule la découverte de la Couronne pourrait redonner au pays sa splendeur passée. Bien entendu, nombre d'expéditions furent menées de par les siècles pour la retrouver mais aucune n'en revint. Parviendrez-vous au but là où tant d'autres ont échoué ?

Votre équipe se compose de huit personnages aux capacités complémentaires. Vous pouvez décider de choisir ceux qui sont déjà intégrés dans le programme ou d'en créer d'autres vous-même. Chaque personnage est défini par sa force qui détermine le type d'arme et d'armure, la possibilité de forcer des portes, et la vitesse de cicatrisation des blessures, par sa dextérité qui s'avère capitale dans bon nombre de domaines, ainsi que pour la vitesse d'action, par l'intelligence, indispensable pour les sorciers, mais utile aussi aux autres, par l'énergie vitale qui conditionne le nombre d'atteintes que le personnage peut subir avant de tomber inconscient ; et enfin par le niveau d'expérience, reflet de ses capacités dans son art.

Ici il n'y a pas de races diverses, chacune ayant des

caractéristiques propres de départ. Au contraire, à partir d'un même moule initial, vous forgez à loisir votre personnage en ventilant comme vous le désirez les points à distribuer. A vous de le faire intelligemment. Cinq métiers sont proposés, fonction bien entendu des habiletés du personnage : ranger, guerrier, prêtre, voleur et sorcier. Mais rien ne vous empêche de cumuler une ou plusieurs fonctions. Au



Un jeu réellement difficile où il est conseillé de sauvegarder fréquemment...



mieux, votre groupe de départ sera constitué pour moitié de bi-classés. Quasiment tous devront savoir bien combattre à l'arme et votre équipe doit comporter au moins deux prêtres pour soigner les blessures. Enfin chaque classe sera représentée par un



Vos déplacements sont limités par le type de terrain ou par l'heure.



Un grand nombre de facteurs interviennent dans la réalisation des combats.

ou plusieurs personnages. Votre troupe étant enfin constituée, n'oubliez surtout pas de l'équiper avant de quitter la ville. Un guerrier sans arme n'aurait vraiment que peu d'intérêt.

Une fois dehors, vous vous déplacez dans un vaste monde représenté manière *Ultima*. Vos déplacements sont limités par le type de terrain ou par



l'heure. Ainsi, pas question de rentrer dans une ville une fois la nuit tombée car les portes sont closes et ne s'ouvriront que le lendemain matin. En discutant avec les gens de rencontre, vous obtenez éventuellement des indices très intéressants pour la suite de votre mission. Dans les villes, vous vous reposez, soignez vos blessures et récupérez votre énergie, vous achetez ou vendez ce que vous avez découvert et bien sûr vous vous entraînez dans votre art pour tenter d'acquérir des capacités supérieures. Mais, pour aller de ville en ville, vous aurez le plus souvent un long chemin à parcourir, semé d'embûches. Ainsi les monstres sont légion et s'ils ne sont pas tous aussi redoutables, les rencontrer est rarement une partie de plaisir.

Les combats se résolvent de deux manières bien distinctes : vous choisissez la méthode rapide où l'ordinateur compare rapidement vos forces et pouvoirs respectifs et règle l'affaire en quelques secondes, ou vous décidez de tout définir vous-même. Vous entrez alors dans une phase qui s'apparente fort à un wargame. A tour de rôle, vous faites se diriger, tourner vers un combattant, attaquer ou lancer un sort à chaque personnage. Un très grand nombre de facteurs sont alors pris en compte, comme la vitesse de déplacement, le type d'arme, la présence ou non d'un bouclier, le côté qu'il protège et bien d'autres. A titre indicatif, après un peu de pratique du jeu, vous serez à même de régler un combat en dix minutes alors que cela ne vous en demandera pas moins de trente à quarante les premières fois. Cela ralentit certes le jeu mais offre un réalisme jamais atteint. D'ailleurs, rien ne vous empêche de choisir systématiquement l'option rapide lors des rencontres. Si les monstres sont déjà peu sympathiques en extérieur, c'est pourtant dans les donjons qu'ils se révèlent les plus implacables. En revanche, c'est aussi là que vous ferez les plus riches découvertes. Dans ces souterrains, seul un personnage est actif et accomplit les actions que vous désirez, les autres se contentant de suivre. Vu la difficulté du jeu, je vous conseille de sauvegarder fréquemment le programme pour ne pas être obligé de tout recommencer depuis le début. Un très bon jeu de rôle, où la gestion des combats a été poussée dans ses plus intimes retranchements. (Disquette S.S.I., pour *Apple II*. Prix : F.) Jacques Harbonn

Mindstone

La Pierre de l'Esprit répandait le bien autour d'elle jusqu'au jour funeste où Nemesar, le fils cadet de la reine, la subtilisa. Un très bon jeu d'aventure classique.

Certains pensent que la Pierre de l'Esprit provient de l'essence même de la Terre. Pour d'autres, il s'agirait d'un cadeau que les Dieux nous auraient fait. Des siècles ont passé depuis qu'elle fut utilisée pour la première fois par les souverains de Calalia. Ils utilisèrent son pouvoir pour répandre le bien autour d'eux et tout continuait à se passer comme avant jusqu'à ce soir funeste. Nemesar, le fils cadet de la reine, jaloux de longue date de son frère Kyle, décida enfin de passer aux actes. Il subtilisa la pierre pourtant bien gardée et s'enfuit avec. Du coup sa puissance est devenue incommensurable et le mal a déjà commencé à s'emparer du royaume. Le roi Jorma, dans une ultime tentative, a chargé Kyle de retrouver son frère et de rapporter la Pierre de l'Esprit.

L'équipe que vous devez diriger comprend non seulement le prince Kyle, mais aussi trois de ses amis,



Dessinez un plan plus précis que la carte fournie pour éviter de vous perdre.



En ville, boire un petit coup est agréable et peut augmenter sa puissance...

Merel, Quin et Taina, tous versés dans les armes et les arts magiques et bien entendu d'une loyauté à toute épreuve. Chaque personnage se voit doté de deux caractéristiques : tout d'abord la force, capitale pour les combats à l'arme et qui s'amenuise d'ailleurs au cours de ces derniers. Cependant elle peut être régénérée en mangeant ou en buvant. Ensuite



le capital psychique, indispensable pour lancer des sorts (ils en consomment une quantité variable en fonction de leur puissance). Seule la méditation, rendue possible uniquement quand on porte un anneau particulier, vous permet de la faire remonter.



L'équipe que vous dirigez est composée de Kyle, l'autre fils, et trois de ses amis.

Avant de vous lancer à corps perdu dans cette périlleuse aventure, commencez par explorer un peu votre chère ville. Ainsi, pour quelques pièces, l'un de vos personnages, peut se désaltérer et accroître sa puissance. De même, dans la boutique de magie, vous apprenez à lancer un sort qui se révèle tout à fait destructeur pour vos ennemis. L'échoppe quant à elle contient aussi nombre d'objets intéressants. Cependant, avant d'acheter quoi que ce soit, réfléchissez bien à ce qui vous sera le plus utile. En effet, votre bourse n'est pas inépuisable, et de loin, et vous aurez besoin de quelques pièces sonnantes et trébuchantes pour la suite de votre aventure. Vous êtes fin prêt ? Parfait, en route donc. Bien que le logiciel soit fourni avec une carte qui donne en très grandes lignes la géographie de la région, je vous conseille pourtant vivement de faire un plan plus précis. En effet, certains endroits comme les marais par exemple avec leur paysage monotone, risquent de vous faire perdre vos points de repère et de vous laisser errer ainsi un long moment inutilement. Contrairement à beaucoup d'autres jeux d'aventure, vous n'aurez pas besoin ici de fouiller en vain chaque lieu pour tenter d'y découvrir quelque chose. A chaque fois qu'un objet normal ou magique est



présent, le programme vous le signale en faisant cliquer un voyant. Soyez vigilant car ce témoin n'est présent que quelques instants. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'un de vos personnages et à récupérer l'objet en question. Pourtant, vous êtes rapidement amené à ne pas ramasser tout ce qui traîne. En effet, chaque personnage ne peut porter que quatre objets et un sort. Certes certains items se détruisent lors de leur utilisation, mais un choix judicieux est toujours préférable.

Les options « look » et « examine » retrouvent toute leur utilité lors des rencontres avec d'autres créatures. C'est ainsi que vous saurez qui vous avez en face de vous (monstres compris), et ce qu'il désire (pour les monstres la réponse est simple : vous dévorer!). Le plus souvent, les créatures humaines ou semi-humaines sont prêtes à vous vendre quelque chose (sans vous dire d'ailleurs quoi avant que vous ne l'avez payé, ce qui est quand même curieux), à échanger des objets ou à vous fournir un rensei-

gnement important, pour peu que vous les récompensiez bien sûr. Les prix affichés lors de ces tractations sont sans appel, aussi il est inutile d'essayer de marchander. La plupart des actions effectuées par un personnage donnent lieu à une animation dans la zone graphique de l'écran.

Le jeu se contrôle de plusieurs manières que vous devez choisir une fois pour toutes au départ (en cas d'erreur, malheureusement vous rechargez le jeu). Ainsi vous avez la possibilité d'opter pour une sélection par lettres clés, plus rapide à jouer mais aussi plus longue à maîtriser. Sinon, c'est grâce à un choix d'icônes qui vous propose toutes les actions possibles que vous mènerez le jeu. Ce choix d'icône peut être effectué au clavier par des touches-flèche ou à l'aide d'une manette de jeu. Un bon jeu d'aventure, mêlé de jeu de rôle, qui saura séduire en particulier tous ceux qui ne sont pas très forts en anglais. (K7 The Edge, pour *Spectrum*. Prix : B.)

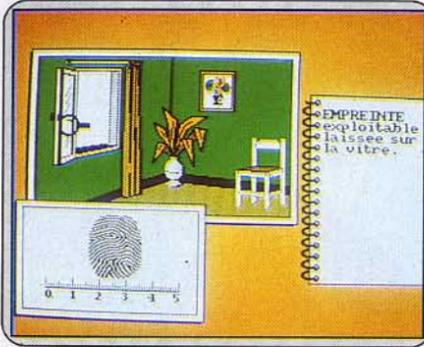
Jacques Harbonn

SOS AVENTURE

L'affaire Sidney

Un dossier embrouillé. Suspense. James Sidney a été assassiné. Saurez-vous démêler l'intrigue et par là même sauver votre carrière à la PJ?

enquête policière: type
 ★★★★★: intérêt
 ★★★★★: graphisme
 ★★★★★: animation
 ★★: dialogue
 ★★★★★: difficulté
 B: prix

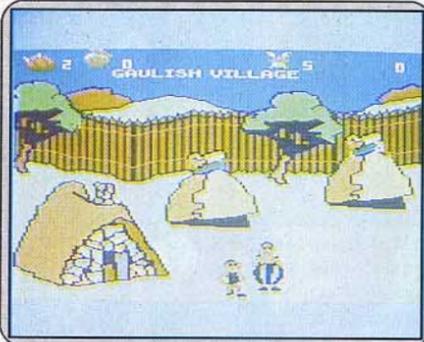


Voici un logiciel qui fera certainement parler de lui. Qualité, suspense et originalité en sont les principales caractéristiques. L'affaire commence avec l'assassinat de James Sidney. Officier de police judiciaire, vous devez plonger dans la vie de la victime afin de découvrir le motif du meurtre et son auteur. Fruit de la découverte de pièces à conviction, la trame de l'enquête se construit. La personnalité de Sidney émerge: aimé de tous, ce personnage était ce que l'on nomme un père tranquille. Cependant, certains points restent obscurs. Pourquoi la victime et sa femme sont-ils en instance de divorce, quel est le rôle de Robert Renard, détective privé au service de feu James Sidney? Fonction de l'avancement de l'enquête, d'autres incertitudes apparaissent? Comment expliquer le silence des enfants Sidney? Peut-on faire confiance à tel ou tel témoin? Piétinement, hésitation, ce dossier embrouillé marquera-t-il la fin de votre carrière? Présomptions, certitudes et voici l'assassin démasqué. La seule chose que l'on songe à faire: recommencer. Malheureusement, l'intrigue reste la même. Mais, démonstration de la qualité du scénario, le plaisir de jouer demeure intact. (Disquette et K7 Infogrames, pour Amstrad.)

Astérix et le chaudron magique

Beaucoup de péripéties en perspective pour nos amis gaulois... dans un monde peuplé de sangliers et de centurions.

aventure: type
 ★★★★★: intérêt
 ★★★★★: graphisme
 ★★★★★: animation
 -: dialogue
 ★★: difficulté
 B: prix

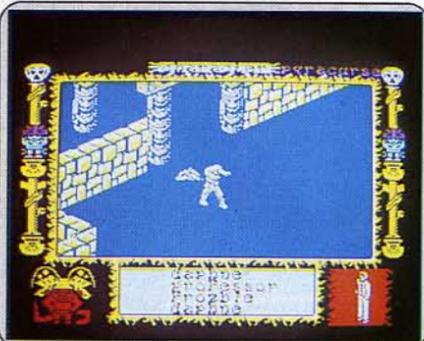


Nous retrouvons avec joie nos amis gaulois Astérix et Obélix pour une nouvelle aventure, toute britannique, celle-ci. Ne vous inquiétez pas, les décors restent inchangés, le cadre de leurs pérégrinations se situe toujours entre le village gaulois et les villes de garnison où batifolent les méchants Romains, mais toutes les indications sont notifiées en anglais. De toute façon, vous comprendrez bien vite que le sanglier que vous suivez en est bien un, que vous pouvez le transformer en jambonneau, ou que le centurion qui vous veut du mal porte bien son nom et que vous avez tout intérêt à le fuir avant qu'il ne vous arrive malheur. Pour en revenir à l'histoire, c'est encore ce gros balourd d'Obélix qui a fait des bêtises: dans son empressement à vouloir boire la potion dont il est privé, il heurte le chaudron qui se casse en huit morceaux, répandant ainsi tout son contenu à terre. Une seule petite gourde du produit miracle est sauvée et vous servira dans votre dangereuses quête aux sept morceaux manquants. Vous incarnez Astérix, bien sûr, et le chemin sera jonché d'embûches... Un superbe jeu d'aventure où les graphismes et les couleurs vous enchanteront. (K7 Melbourne House pour C 64.)

Pyracurse

Une cité perdue au cœur de l'Amérique latine. Une expédition périlleuse au cours de laquelle les combats au corps à corps seront nombreux.

aventure.action: type
 ★★★★★: intérêt
 ★★★★★: graphisme
 ★★: animation
 non: dialogue
 ★★★★★: difficulté
 B: prix



Que diriez-vous d'explorer la cité perdue de Sinu, au cœur de l'Amérique du Sud? Votre expédition se compose de trois humains et d'un chien. Patrick O'Donnell est le plus fort. Pourtant vous devez le tenir à l'écart des gardes qui le tueraient s'ils parvenaient à l'attraper. Daphné, pour sa part, a le don de découvrir les objets cachés. Le professeur sait utiliser les objets découverts dans les tombes. Quant au chien, Frozbie, il ne semble bon qu'à se rouler dans la poussière. Vous pouvez faire évoluer les personnages indépendamment ou les regrouper pour accroître leur puissance. De nombreux objets sont disséminés dans la cité. Certains sont d'ailleurs spécifiques d'un personnage. Mais de toute manière, vous serez vite obligé de faire une sélection car chaque membre du groupe ne peut porter plus de trois items simultanément. Il vous faut aussi assumer de nombreux combats. Les premiers se font au corps à corps, mais par la suite, vous pourrez être en possession d'armes de jet, plus pratiques. En cas de décès d'un membre de l'équipe, seule la découverte de la potion d'immortalité lui redonnera vie. Un bon jeu d'aventure/action. (K7 Hewson, pour Spectrum.)

Time Sanctuary

Rien n'est plus désagréable que d'être soupçonné de meurtre lorsqu'on est innocent. C'est pourtant ce qui vient de vous arriver.

aventure/rôle: type
 ★★★★★: intérêt
 ★★★★★: graphisme
 non: animation
 ★★: dialogue
 ★★★★★: difficulté
 B: prix

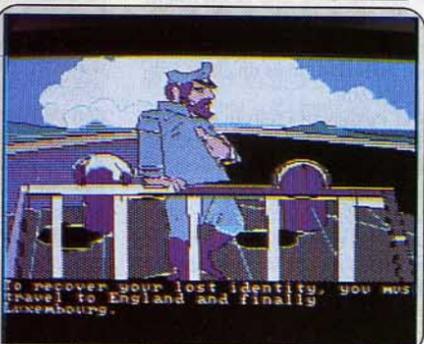


Votre maître, le professeur Calculus vient d'être assassiné et tous les soupçons se portent sur vous. Pour tenter d'échapper à la police, vous avez emprunté la dernière invention du professeur, une machine à remonter le temps. Mais à la suite d'un dysfonctionnement, vous vous retrouvez dans un sanctuaire temporel. Votre tâche consiste à localiser la machine et à la réapprovisionner en carburant. Trois tribus peuplent cette vaste contrée. Vous devez l'explorer, et vous faire des amis, seul moyen d'acquiescer les informations nécessaires pour sortir de là. Chacun des dix-huit personnages présents dans l'aventure a son caractère propre. Certains sont menteurs et ne consentiront à dire la vérité que sous la menace, mais en contrepartie, il ne faudra alors plus compter sur leur aide. Pour compliquer le tout, le temps vous est compté car au bout d'un certain délai, vous restez à jamais prisonnier du sanctuaire. Une partie des objets découverts vous sert directement, ou s'avère utile lors des éventuelles tractations. A l'occasion des rencontres, le dialogue s'établit grâce à un vocabulaire pré-défini. Un bon jeu d'aventure, assez complexe. (K7 Lothlorien, pour Spectrum.)

The Tracer Sanction

Un jeu d'aventure en quatre-vingts tableaux. Graphisme léché et ambiance mystérieuse. A la recherche d'un criminel interplanétaire.

aventure: type
 ★★★★★: intérêt
 ★★★★★: graphisme
 ★: animation
 ★★: dialogue
 ★★★★★: difficulté
 D: prix



Ça commence mal. Vous êtes au quartier général de la S.I.A. de la planète Mongo. L'homme assis derrière le bureau vous jauge avec toute la chaleur d'un hiver sur Jupiter. Ses lunettes noires, qui reflètent votre image, semblent faites en écailles de tortue. Vous sortez et trouvez un vaisseau, en panne sèche, abandonné en bout de piste. Tout le nécessaire pour un long voyage déborde des soutes de l'engin. Par malheur, le pompiste de l'endroit refuse de vous fournir une seule goutte de fuel, ce qui ne vous surprendra guère puisque vous ne lui offrez pas un sou. Le Condor, oiseau expérimenté et apparemment bienveillant, vous donne d'utiles conseils pour commencer à comprendre le sac de nœuds dans lequel vous êtes empaqueté. En fait il ne vous mâche pas le travail... qui consiste à mettre la main sur le criminel interplanétaire nommé « the Wing ». Un jeu ancien adapté pour l'IBM-PC. Des illustrations en style bande dessinée, lisibles et soignées. L'utilisation judicieuse des touches de fonction, telles, « regarde tel objet » et « interpeller tel ou tel personnage », permet un jeu relativement rapide. Hélas, cette version qui accepte presque le langage naturel est en anglais. (Disquette Activision pour IBM PC.)

LE TO8, LE LECTEUR DE DISQUETTES, LE MONITEUR COULEUR POUR 5.990F



C'EST UN INVESTISSEMENT INTELLIGENT POUR L'ÉCOLE ET LA MAISON.



Vous rêvez d'un outil efficace pour vos études ou votre travail. THOMSON TO8. La programmation vous passionne. Les jeux vous font craquer. THOMSON TO8. Avec l'ensemble THOMSON TO8, vous disposez d'un système complet et performant, facile à utiliser. Un système évolutif qui peut encore monter en puissance, si le cœur vous en dit.
 Pour 5.990 F offrez-vous
 ● Le TO8, un micro de 256 Ko de mémoire vive extensible à 512 Ko, avec son basic 512 Microsoft R hautes performances, ses 8 modes d'affichage 40-80 colonnes et sa palette de 4.096 couleurs.
 ● Le lecteur de disquettes 3,5" double face / double intensité d'une capacité de 640 Ko formatés.
 ● Le moniteur couleur 36 cm haute définition, de 2.000 caractères.
 Dès maintenant, le TO8 dispose de toute une gamme d'extensions et de périphériques, sans oublier la plus importante bibliothèque de logiciels en français.
 Logique, c'est un THOMSON.

THOMSON 
MICRO-INFORMATIQUE

**DONNEZ-VOUS UNE CHANCE
SUPPLÉMENTAIRE DE RÉUSSIR.**

Message in a bottle

Hélène

Chers amis, en réponse à Huw (n° 34) concernant **Crafton et Xunk** : ce sont les seringues qui, déposées aux pieds des savants, donnent les différents numéros de code. (Attention, les savants se déplacent dans toutes les directions). Ces huit seringues se trouvent :

- une au milieu des tessons glissants
- deux sur deux armoires
- deux sur deux étagères
- une sous le lit
- une sous un canapé
- deux entre deux canapés.

Par contre, qui sait ce qu'il faut faire quand on arrive au fond de l'océan dans **Pacific** ? Je ne sais pas utiliser les barils de poudre à ce stade du jeu. Merci.

Guillaume

Pour Christophe, (n° 34) dans **Eurêka** : chez Néron il faut allumer un feu avec l'huile de la jarre et la torche, puis aller dans sa chambre (derrière le tapis mural) et dérober le talisman.

A mon tour : où se trouve Melchior dans **Knight Lore** ? Je nage dans la choucroute avec **Alchemist**. Help me.

Stéphane

Grand bonjour à tous les collaborateurs de Tilt. Je réponds à Morgane (n° 34) qui a des difficultés dans **Sorcery**.

1^{re} sorcière dans la Stonehenge (prison de pierre) libérée grâce au sorcerer's moon (croissant de lune).
2^e sorcière dans la strongroom (chambre forte) libérée grâce à la jewelled crown (couronne rouge).
3^e sorcière libérée grâce au goblet of wine (gobelet de vin) et qui se trouve dans wastelands (les terres).
4^e sorcière in the dungeons (dans le donjon) libérée grâce au scroll (parchemin).
5^e sorcière in the palace (dans le palais) libérée grâce à une little lyre (petite lyre).
6^e sorcière dans la wine cellar (cave des vins) libérée grâce au golden chalice (calice doré).
7^e sorcière dans outer sanctum (hors du sanctuaire) libérée grâce au spell book (livre de magie).
Et la 8^e sorcière se trouve in the tunnel (dans le tunnel) et est libérée grâce à un magic wand (forme : pyramide).

Ensuite allez dans le sanctuaire (at sanctuary) vous mettre à la place libre en prenant soin de vous asseoir en portant une couronne (elle se transformera en cœur d'or dans le plus, c'est indispensable). Ensuite, aidez-moi !

Ensuite allez dans le sanctuaire (at sanctuary) vous mettre à la place libre en prenant soin de vous asseoir en portant une couronne (elle se transformera en cœur d'or dans le plus, c'est indispensable). Ensuite, aidez-moi !

Ensuite allez dans le sanctuaire (at sanctuary) vous mettre à la place libre en prenant soin de vous asseoir en portant une couronne (elle se transformera en cœur d'or dans le plus, c'est indispensable). Ensuite, aidez-moi !

Yohann

Réponse à Morgane (n° 34) : termine autrement dans **Sorcery**. Une fois les sorciers délivrés, se rendre au sanctuaire (salle des colonnes) et se placer sur la plus haute colonne : vous aurez vaincu le tyran qui les retenait prisonniers. Si Tilt le permet, je vais donner aux fans de la micro habitant les Côtes-du-Nord, l'adresse d'un des très rares magasins où l'on trouve toutes sortes de cassettes ludiques et professionnelles pour son micro préféré : Gama Electronique, rue Saint-Benoît à Saint-Brieuc.
A propos, comment atteindre la caverne dans **Sabrewulf** (Amstrad) ? Merci d'avance.

Fabien

Toujours pour Morgane (n° 34) et dans **Sorcery**, précise que pour reprendre de l'énergie, il faut se poser sur les chaudrons bouillonnants, mais attention : certains apportent de l'énergie, tandis que d'autres, néfastes, soutirent de l'énergie.
Pour moi, je voudrais savoir, dans **Edenblues**, comment éviter les boules qui roulent sur le sol dans les cuisines (là où se trouvent les tableaux de Mona Lisa qui rit).

Pierre-Jérôme

Dans **The Pawn**, je cherche à savoir comment on retrouve le magicien, comment on obtient de l'argent (pour John), et comment on se débarrasse du braquet (pour passer la limite).

Jean-Claude

Je réponds à Raphaël (n° 34) pour **Ultima IV**. Le mantra de la justice est « BEH ». Ce sont les druides de Yew qui le chantent là, près de l'endroit où se trouve « Jaana » (l'un des huit compagnons). Je vais maintenant te donner les coordonnées des deux ingrédients (Nightshade et Mandrake).

Nightshade : latitude = J'F", longitude = C'O".
Mandrake : latitude = D4G3, longitude L4G3 (près de Minoc). Pour utiliser ces coordonnées, il faut un sextant que l'on trouve dans les « Guid shop » de certains villages en répondant « D » quand le marchand demande de choisir un article.

Pour ma part, je voudrais savoir où trouver le « Magically strenghted hull » et le « skull ». Je voudrais savoir comment agir pour être un avator en « humility » et en « spirituality ». J'aimerais savoir à quoi servent les sorts « energy » et « open » et aussi comment les utiliser. Merci d'avance.

Dans **Le mur de Berlin**, pour Gilles (n° 34) : pour entrer dans les bains turcs il faut fouiller la poubelle plusieurs fois afin de trouver le ticket, puis prendre la clef et le dollar qui se trouvent sur le policier et les échanger chez l'antiquaire qui donnera un pot de peinture avec lequel on peint le ticket. Enfin, avec ce ticket peint, on peut entrer dans les bains turcs.

Dans **Hulk**, je voudrais savoir quoi faire après m'être délivré de la chaise sur laquelle j'étais attaché. Que faire au sixième tableau de **Goonies** ?

En réponse à Ivan, (n° 34), dans **l'Enlèvement**, prends la tenaille dans l'atelier puis tape successivement : N, haut, O, haut, haut, O, S, casser chaîne, avec tenaille, N, tourner Boudha, N.

Dans **Dallas quest**, comment peut-on prendre la pelle sans être tué par le rat ? A quoi servent le hibou et le chat ? Merci beaucoup à celui ou celle qui m'aidera.

Philippe, l'ancienne bête du Gévaudan

Je remercie vivement Olivier (n° 34) pour m'avoir aidé à finir la **Bête du Gévaudan**. Je l'aide à mon tour, en lui donnant la solution pour trouver le papyrus. Lorsque tu as le philtre, bois-le de retour au village, retourne dans ta chambre et traverse le miroir qui s'y trouve. Après l'avoir traversé, tu te trouveras dans « le monde à l'envers ». Rends-toi près de la maison de l'alchimiste, et là, tu trouveras la plante qui te manque pour fabriquer la potion. Ensuite, tu traverses le miroir, et rentres dans la forêt pour y

retrouver la chapelle. Dans celle-ci, descends, enlève la statue (elle n'a pas de nom !!), en dessous se trouve le cratère. Il faut écrire « remplir cratère », « avec lait », « mélanger » les plantes et enfin « boire potion ».

Quand le loup apparaît, après avoir traversé le ravin, tu devras taper « jouer flûte » et le loup te laissera le passage libre.

Thomas

Pour Michaël (n° 34), la salle où est le Barman, dans **Zorro**, est à côté de la salle de départ. Dans le même jeu, où est exactement l'entrée de la prison ?

Dans **Mandragore**, qui est la reine des abeilles, et comment remplir la jarre ? Dans **Même les pommes de terres...** que faire chez le journaliste, comment entrer dans la cabane, dans le studio de télé, et que faire au commissariat, à la radio. Merci à tout bienfaiteur ou à toute bienfaitrice.

Un ami

Dans **le Mur de Berlin**, pour Gilles (n° 34), pour entrer au night-club, il faut porter une perruque que l'on trouve au cinéma, le gilet du policier, ainsi que sa casquette.

William

Je réponds à Cyrille (n° 34) pour le jeu **La geste d'Artillac**. Il te faut au début du jeu taper la touche « H » et prendre la rubrique « bazar » pour te munir des armes nécessaires. Mais attention, tu ne dois pas prendre l'épée et le miroir qui attirent la foudre qui te tuerait.

Grâce à la masse d'arme, tu tueras le monstre de Gasbeck en deux phases maximum. Enfin, n'aie pas peur du prêtre statufié, tu pourras quitter l'église en parfait état. Bonne chance !

Pierre

Pour Gregory (n° 34) : merci beaucoup pour ton aide dans **Masquerade**.

Dans **Transylvania**, le mot de passe pour le goblin est « IJNID » (dans la version Apple). Pour le balai, essaie « Ride broom », après, bon courage ! L'acide sert à découper la souche au commencement du jeu. Fais : « pour acid ». Tu trouveras des mouches que tu attrapperas grâce au « flypaper » du château, et que tu donneras au crapaud près du lac. Celui-ci te remerciera en te donnant le mot de passe si « IJNID » ne marche pas.

La clef du goblin ouvre la grille, et tu découvre... surprise !

Quant à moi, je suis toujours dans **Transylvania** : à quoi servent l'ail et le bout de pain ?

Dans **Gremlins** maintenant, je finis toujours écrasé sous le chasse-neige conduit par des Gremlins. Qui peut m'aider ?

Dans **La Casse**, après avoir vu « Bébert le receleur » que faire ? Un petit coup de main ne serait pas négligeable. Par ailleurs, une personne qui aurait réussi **Cauldron** pourrait-elle faire paraître un plan général comme il a été fait pour **Cauldron II** dans le numéro 34 de Tilt ?

Je pense que cela aiderait considérablement de pauvres aventuriers comme moi !

Longue vie à Tilt et merci.

Frédéric

Dans **Ultima III** (version française pour Macintosh) qui peut me dire comment trouver les tarots ? Même avec les runes, je n'arrive pas à passer le serpent. A quoi servent les commandes « action spéciale » et « crier ». En vous remerciant d'avance.

Dominique

Réponse à Jean-Marc (n° 34) pour **Mandragore** : dans le donjon des échecs, il faut poser le roi sur la case du pion (ainsi le roi n'est plus en échec), dans le donjon des vents, il faut poser la rose des vents sur le calvaire. Moi non plus, je ne connais pas l'énigme du Donjon des clés d'or. Qui pourra nous aider ? Depuis plusieurs mois, je suis bloqué dans le donjon de **Mandragore**, et à part être invisible, que dois-je faire ?

L'aventurier

Pour Eric (n° 34) dans **Le Diamant de l'île maudite** : afin d'ouvrir la grille, il faut ouvrir le tiroir de la table, prendre le paquet de cigarettes, l'ouvrir et prendre la clef, ensuite retourner devant la grille et taper « ouvre grille ».

Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir des renseignements de la part de habitants de **Metro 2018** ainsi que tout autre renseignement utile sur ce jeu. Merci d'avance.

Cyrille

Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, je suis perdu et dans **Le Crime du Parking**, j'ai le code, mais je n'arrive pas à ouvrir le coffre et j'ai répéré le magnéto mais comment le faire fonctionner ? Schnell bitte, je ne dors plus...

Christine

A Christelle (n° 34), perdue avec ses cent cinq diamants dans **Christann**. Retourne à la porte marron du début de la partie. Un passage secret s'ouvrira à gauche dans une salle apparemment dangereuse. Tu trouveras la statuette et tu retourneras à la porte marron du début. L'énigme sera résolue. Quant au master trouvé dans le donjon n° 3 de **Mandragore**, il faut le poser dans la salle où apparaît une trace rouge au sol.

Alain

Pour Cyrille (n° 34), reste où tu es au début du jeu jusqu'à ce que les chauves-souris aient toutes disparues, puis sers-toi des trappes pour faire passer la pierre par les couloirs. Pour détruire les planches, place un personnage dans le mécanisme à gauche de la cloche et ouvre la trappe. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de planche.

Dans **Asylum**, comment trouver l'aimant, le fil de cuivre, l'oreiller, la chandelle ?

Dans **Hulk** que fait-on des gemmes ?
Dans **The Goonies**, au dernier tableau, j'ai fait tomber la femme à l'eau mais ensuite, je ne sais pas quoi faire. D'avance, merci à tous !

Christian

Dans **la Crypte de Médée**, je n'arrive pas à passer la pièce à côté du laboratoire, je suis toujours transpercé par des pieux sortis du mur. Help.

L'Elfe

Je voudrais des solutions pour **Badmax**, la moindre indication serait bienvenue.

Dans **Gremlins**, comment se saisir de la caméra, et comment ouvre-t-on la porte fermée à clef. A quoi sert la boîte aux lettres et comment faire pour démarrer la chasse-neige ?

Dans **Méto 2018**, comment faut-il faire pour combattre ?

Dans **Ghostbusters**, comment arrive-t-on au temple de Zoul ?

Mes solutions pour **Le bain de Nepharia** : pour la première salle, il suffit de taper « crier » et le garde arrive.

Fabrice

Je réponds à Christian (n° 33) à propos du **Mystère de Kikekankoi**. La hache ne sert pas à délivrer la fille, ses liens sont coupés avec les débris du verre de la bouteille prise lors de la traversée du lac, et cassée quand vous portez le masque à gaz. Pour résoudre le mystère, il n'est d'aucune utilité d'éclairer les salles sombres.

Dans **Gremlins**, je n'arrive pas à tuer les Gremlins au cinéma après leur avoir projeté un film. Et pour tuer les Gremlins dans la boîte aux lettres ?

Serait-il possible de les empêcher de prendre la chasse-neige et de nous faire écraser par cet engin ? Merci d'avance !

Dominique

Raiders, help me ! Dans le **Mystère de Kikekankoi** dites-moi où se trouve la fille à délivrer ? Pour **Orphée** indiquez-moi ce que signifie le message sur le papier ? Bellus ne veut pas me donner son œil de verre, et ensuite je reste coincé dans le temple. Quand à **la Geste d'Artillac**, après la fosse aux serpents, ce sont des morts à répétition.

Philippe

Pour tous les **Goonies** en détresse, voici les solutions des six premiers tableaux :

Tableau 1 : pendant qu'un Goonie met en marche la machine après avoir utilisé la chaise, l'autre descend tout en bas, reverse le récipient d'eau et descend dans la cave. Le premier Goonie doit faire preuve de rapidité pour descendre à son tour.

Tableau 2 : un des Goonies descend tout en bas (attention à la chauve-souris) et se place sous la vis, ce qui fait remonter le rocher. L'autre Goonie descend sur la bouée et traverse la rivière. Les directions sont inversées. Faites attention aux contre-poids. Prenez la clef, la porte s'ouvre alors.

Tableau 3 : un des Goonies actionne le premier robinet (tout en bas). Le second peut alors monter tout en haut et actionner le deuxième robinet. Le premier Goonie actionne le troisième robinet (au milieu à gauche). La canalisation explose et le passage est dégagé. Vous n'avez normalement rien à craindre du type au revolver.

Tableau 4 : la première pierre libère la chauve-souris. Ne bougez pas jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées. Un des Goonies contrôle la pierre suivante en s'accrochant à la chaîne, ce qui a pour effet de fermer l'accès aux passages latéraux, mais aussi d'ouvrir une trappe dans le sol. Lorsque le second des Goonies est arrivé au niveau inférieur sous la chaîne, faites-lui passer la pierre par la trappe et continuez ainsi. Tout en bas, un Goonie doit se mettre dans la machine, ce qui incline un plateau. La pierre sera dirigée et déclenchera un mécanisme qui enlèvera

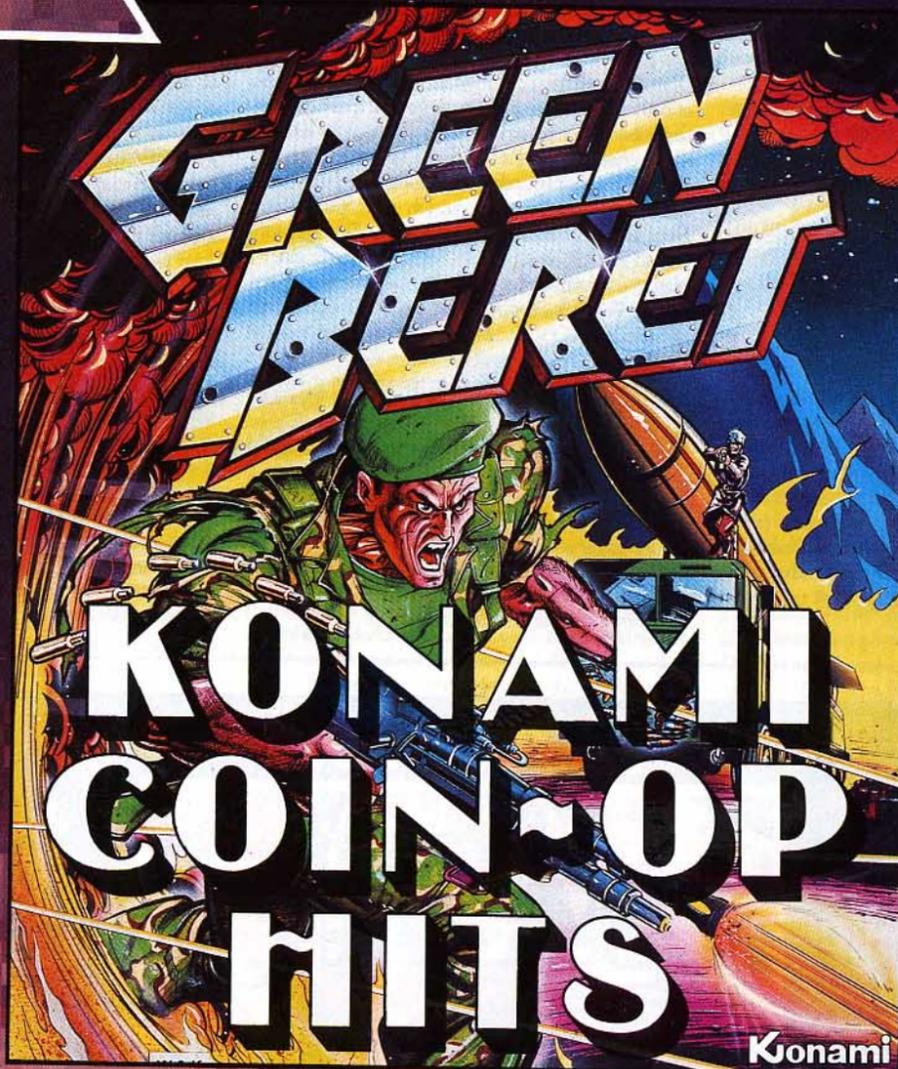
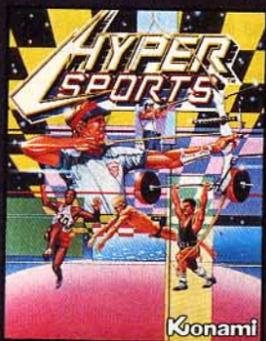
LA PASSION



LES PASSAGERS DU VENT



ARCADE KINGS



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

5
TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



SOS AVENTURE

Message in a bottle

une plaque. Recommencez l'opération trois fois et plongez allègrement dans le puits.

Tableau 5 : celui où l'on perd le plus de vies. Les passages secrets : si vous rentrez par l'œil gauche du crâne, vous ressortez en bas à gauche. Si vous entrez par la bouche, vous ressortez en haut à droite. Si vous continuez tout droit, vous ressortez par l'œil droit. Les chaînes actionnent les plates-formes au-dessus de la lave. Un condor géant va apporter des œufs (bizarre, certes). Ceux qu'il va déposer sur la droite de l'écran doivent être empilés en bas à droite pour atteindre la sortie. Ceux qu'il déposera sur la gauche de l'écran devront être jetés dans la lave car ils ne sont pas utilisables ; au bout d'un certain temps un bébé condor en sort et on ne pourra pas l'éviter. Pour atteindre les chaînes, se placer en dessous d'elles et sauter deux fois de suite.

Tableau 6 : le premier des Goonies va se suspendre à la chaîne à côté de l'orgue. Traverser les plates-formes qui disparaissent n'est pas très compliqué, pour peu que l'on prenne garde d'éviter les stalagmites. Le second Goonie passe par la porte en bas de l'orgue et se retrouve en haut à droite. Il descend alors tout en bas où il tirera la chevillette et la bobinette cherra, et la porte se rouvrira, le premier Goonie rejoindra alors le second. Enfantin. Alors là... j'ai besoin d'aide pour le tableau 7, j'ai réussi à décrocher le paquet, c'est tout. Help! Pour Zorro, il semble que l'auberge n'existe pas dans la version Atari. Comment faire pour ne pas perdre de vie après avoir pris le vase, alors? Pour Goonies, il paraît qu'on peut atteindre le tableau de son choix sans passer par les précédents... Est-ce vrai?

Christophe

Ultima 3 : pour le druide fou, il faut prendre huit clefs et un gemme à une guilde, puis entrer dans un tourbillon. Tu trouveras quatre temples où il faut payer 100 po par point (capturer un bateau pirate et repasser le tourbillon pour repartir). Trouve la rune du serpent pour passer le serpent. Où

sont les temples de vérité et connaissance? Comment faire pour savoir le nom des runes prises dans les donjons?

Shadowfire : comment passer la salle « Security control » à côté de la salle « Marshall cawns quarters »? Faut-il un objet spécifique (gaz, etc.)? Si oui, donner le nom de son emplacement?

A view to a kill : jeu 2, quelles sont les clefs pour ouvrir les ordinateurs (version Spectrum)?

The hobbit : pour Laurent (Tilt n° 33).

Si tu es au « Underground lake » : VAN, SW, N, SE, W, N, D, S, W, E, UP, E, E.

Si tu es dans la salle du « Valuable golden ring » : va N, SE, W, N, D, S, W, E, UP, E, E

Si tu es dans « The dark winding passage » : VA, SE, D, W, E, UP, E, E.

Tous ces chemins mènent à « Beorn's house », tu devras mettre l'anneau pour que les goblins ne te capturent pas. Tu arriveras à « The goblin's back door », il te suffira de taper « open back door » pour passer. Thorin sera malheureusement capturé car il n'a pas d'anneau.

Euréka : pour Christophe (Tilt n° 32).

A Rome, saluer Néron par « Ave César »

• Pour Amstrad CPC 464 :

Ghostbusters : quel est le code bancaire pour acheter la quatrième voiture?

Cheops : comment fait-on pour avancer au début du jeu? Tous renseignements seront bienvenus.

Winter sports : pour le saut à ski, comment fait-on pour sauter le tremplin?

Night shade : que faut-il faire lors d'une rencontre avec une sorcière ou un squelette? Où se trouve le diable?

Crack destroy level :

• Pour Spectrum, des chemins pour l'immortalité :

Sweevo's world : Poke 33219,0 donne des vies infinies.

Project future : Poke 27662,2 donne des vies infinies

Gyroscope : Poke 53222, X X = vies infinies.

Saboteur : 10 clear 24200, 20 load " screen, 30 Poke 29894,0, 50 randomizes USR 63972 = donne des vies infinies.

Bruce Lee : Poke 51795,0 = vies infinies.

Alien 8 : Poke 51736,0 = vies infinies.

Pyjamarama : Poke 48658,0 = vies infinies.

T.L.L. : Poke 35006,0 = vies infinies

Starion : 20 for N = 65450 TO 65498 : read a : poken, A : next N : print at 10, 10 ; « loading », 30 rand U.S.R. 65450, 40 DATA 49, 0, 0, 221, 33, 0, 64, 17, 170, 191, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 6182, 50, 7, 182, 50, 8, 182, 50, 9, 182, 50, 10, 182, 50, 11, 182, 50, 100, 179, 50, 7, 178, 62, 201, 50, 107, 178, 195, 67, 128... = vies infinies.

Olivier

Help! Dans **Rambo** (Amstrad), je délivre le premier prisonnier, je rejoins l'hélico, mais ensuite, je coule! Qui peut m'aider?

En réponse à Thierry (n° 34), il doit te manquer un ingrédient à la potion dans **Cauldron**.

Olivier (un autre)

Dans **Mindshadow**, où trouver le ticket qui pourrait me permettre de prendre l'avion pour Luxembourg? Après plusieurs nuits blanches, je suis désespéré.

Pour Jérôme, (n° 34) : une fois sur le bateau, assomme le mec qui t'empêche de passer, ensuite tu vas en arrière et prends le coupe-viande. Retourne où se trouve l'ancre et tape « cut chain with meat cleaver ».

Et pour terminer va faire un tour sur la passerelle et tape enfin « go on boat ».

Stéphane

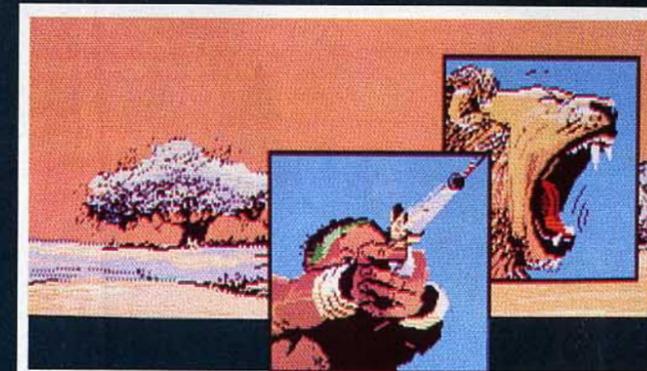
En réponse à Yvan (n° 34) dans **Aztec Tomb** première partie, pour traverser la rivière il faut prendre le morceau de bois qui est sur le toit de la maison et le manteau, lui, sert plus tard pour le taureau qui se trouve dans le pré.

Je recherche tout renseignement sur **Hulk** et je voudrais savoir ce qu'il faut faire à la carte du monde dans **Hacker**.

Frédéric

Je suis complètement bloqué dans **Dallas quest**. Comment prendre les œufs (peut-être que la pomme est utile, mais je n'arrive pas à la prendre car mes mains sont pleines).

L'ACTION



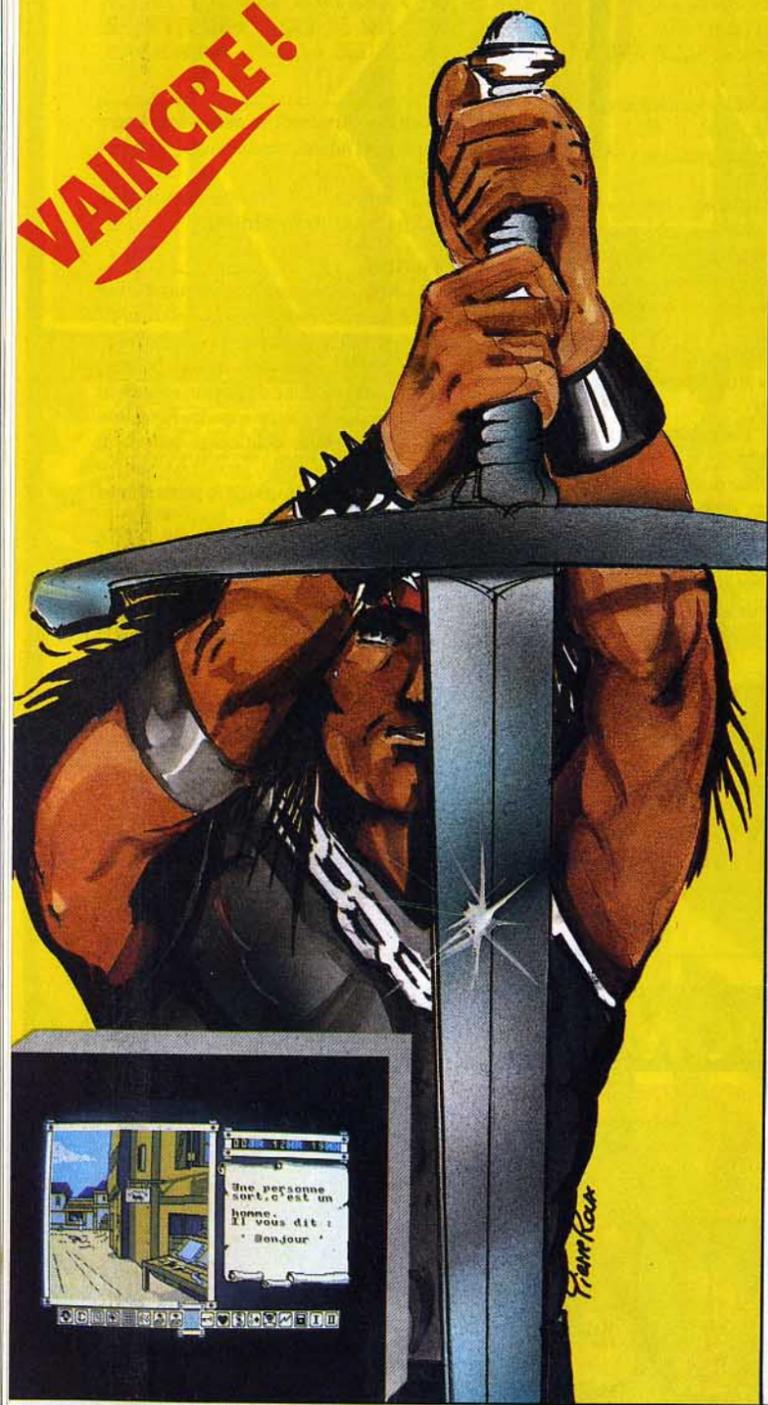
LES PASSAGERS DU VENT



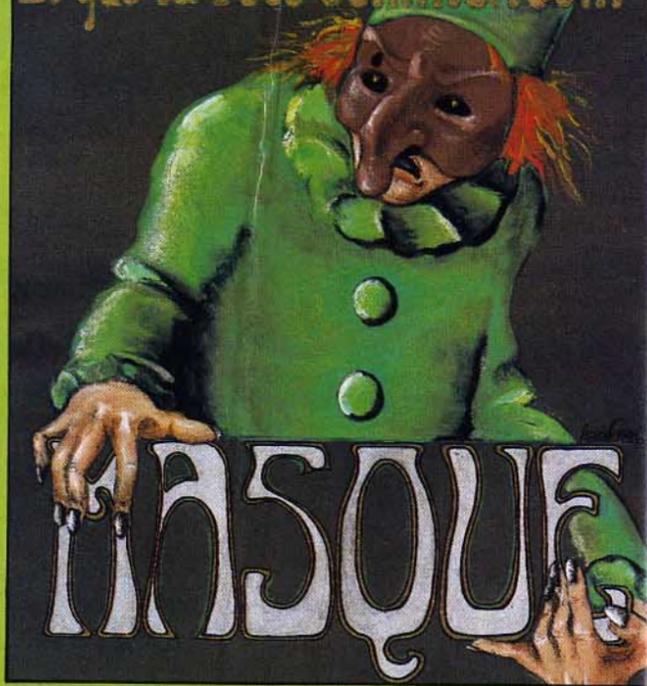


AMSTRAD 464/664/6128
SUR 2 DISQUETTES...

VAINCRE!



Et que la fête commence...



UN CRIME
PARFAIT ?



AMSTRAD CPC 464/664/6128
- DISC -

PROCHAINEMENT
DISPONIBLE EN CASSETTE

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Christian

Dans **Gremlins**, je n'arrive pas à faire marcher le flash, j'ai essayé « drop remote » et « press button » mais ça ne marche pas. Et quel est le but du jeu ? Sinon, je vends !

The G.O.O.N.I.E.S. : K.G.B.'s friend

Help ! I'm lost. Dans **Time machine**, comment sortir du **Quicksand** (sables mouvants).

Dans **Golden Baton**, voici ce que j'ai déjà ramassé : une épée, une corde, un anneau en or, une branche, un baril, du sel, un chiffon. Que faire au château ? dans le souterrain de la cabane ? n'y a-t-il donc que ce crabe jaune ? Et où trouver des limaces ?

Dans **Perseus et Androméda** voici ce que j'ai : un disque, un casque, une gourde. Que faire dans les temples ? Chez le roi ? En réponse à Yuan (n° 34) pour avoir le casque il faut faire ceci : « Toss discuss » (at what ?) « At helmet », et voilà !

Patrick

Je suis bloqué dans **Mindshadow**, dans la grotte. J'ai le caillou mais pas la carte, où est-elle ? Ensuite, dans **Masquerade**, que faut-il taper dans la cabine téléphonique et que faut-il faire ensuite. Aidez-moi !!! Et enfin dans **Excalibur**, je me suis fait capturer par le Minotaure.

André

Réponse à Philippe (n° 34), dans **Classic Adventure** : pour passer le serpent taper « play flute ». Comment passe-t-on le troll qui garde le pont ? Recherche tuyaux au sujet de **Redmoon, Metro 2018, Bad Max**. Comment sort-on de la pièce avec la petite fenêtre dans **Fantasia Diamond**. Dans **Gremlins**, pour se débarrasser du gang de Gremlins dans la ville, rentrer dans le cinéma, et dans la salle de projection taper « start projector », ce qui permet de se déplacer tranquillement durant quelques temps. Le ruban adhésif se trouve dans le « display » à la quincaillerie, mais j'en ignore l'usage.

Dans **Movie**, quel est le mot de passe qui permet d'ouvrir la deuxième porte fermée ? Des bombes permettent de déplacer les armures qui obstruent les issues.

Philippe

Dans **Mermaid madness**, comment accéder à la ville sous-marine ? Dans **Time tunnel** pour C 64, comment tuer la méduse de la Grèce antique et le scorpion qui se trouve dans la caverne de la ruée vers l'or ?

Comment faire pour vaincre le faucon du maître après avoir ouvert la porte dans **Karatéka** pour C 64 ?

Laurent

Je suis bloqué dans **La geste d'Artillac** depuis plus de cinq mois : comment sortir de sous la coupole, et comment prendre les graines sans être tout de suite desséché ?

Pat

Réponse à Cyrille (n° 34) pour **Sorcellerie I** : arrivé au niveau 9, tu passes la porte, puis la porte de gauche dans le couloir, fais deux pas en avant puis un pas à droite, une trappe t'amène au dixième niveau... bon courage.

Pour moi, dans la **Cité perdue**, une fois arrivée dans le bureau du château à l'issue du labyrinthe, comment en sortir ? Il n'y a qu'un bureau et qu'un coffre.

Brigitte

Pour Hervé (n° 34), dans **l'Aigle d'Or**, les passages secrets sont dissimulés dans les cheminées ayant un rond blanc sur le pilier gauche. Ouvrir avec la clé d'or puis se remettre en face et avancer assis. Qui peut m'aider dans **Meurtre à Grande Vitesse** sur le micro-ordinateur. Après « run » quel est le code, et pour le message est-ce celui qui est déchiré ? Dans **Poséidon**, Vénus a ses bras, mais que veulent les autres ? Et le coquillage olympien, qu'en fait-on ? Merci.

Florent

Pour Hervé (n° 34) dans **l'Aigle d'Or**, n'oublie pas,

avant de rentrer dans le passage, de prendre une torche au cas où il y aurait une pièce noire de l'autre côté. Je voudrais des renseignements sur le donjon des clés d'or (je n'arrive pas à les prendre) et sur les donjons n° 1, 9 et 5. Je suis également coincé dans la **Planiète inconnue**, bien que j'aie interrogé un sage.

Jack

Dans **Zorro**, je commence à avoir mal aux pieds, car je ne sais pas comment prendre la botte qui est à côté du palmier. A quoi sert la clochette ?

Jean-Marc

Dans **SRAM**, que demander au lutin et que faut-il lui donner ? Pour **l'Ermite**, je sais comment tuer le loup-garou, mais après ? Que faut-il faire de sa dépouille ? Ensuite je donne l'arc et la flèche au Centaure, mais il refuse de rentrer dans la forêt. Comment le décider ? Où se trouve la jeune fille avec le bâton à tête de mort ? Que demander au sanglier et à la tortue ? J'ai réussi à trouver l'arc, les flèches, l'or, le sabot du Centaure, la pelle, la gourde, la feuille, la flûte de l'ermite. Dois-je encore ramasser quelque chose ? J'ai un **Amstrad CPC 6128**.

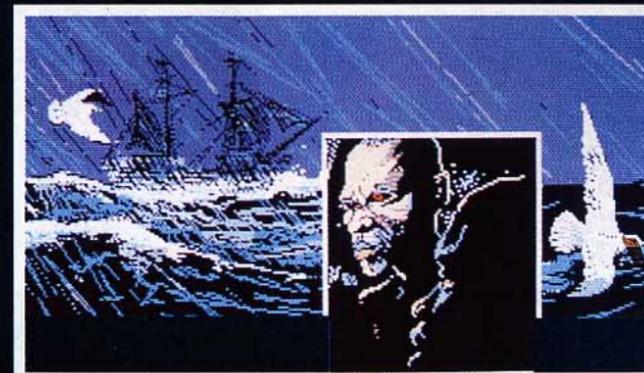
Arnaud

Pour **Heavy on the Magic** : j'ai déjà le grimoire, le parchemin, le livre et plusieurs clefs. A quoi servent les signes sur les murs, que faire pour ouvrir les portes et après avoir invoqué les génies ? Dans **Batman** : où faut-il aller une fois réunies toutes les parties de la bathcraft. Quelqu'un aurait-il des vies infinies ? Dans **Mindshadow** : comment tuer le client du 807 en anglais ? Dans **Pitfall II**, pour Colecovision, comment retrouver le diamant, ma nièce et le lion ? Par pitié, aidez-moi, je ne sais plus quoi faire ! Merci.

Anonyme

Dans **Staff of Karnath**, j'arrive à prendre huit morceaux du pentagramme (la sorcière, les deux armures, la tête de mort, les chauves-souris, le monstre dans la salle bleue, le serpent, le crapaud géant) mais après je n'en trouve plus un seul, alors qu'il en faut seize. A quoi servent les sortes de Z ?

L'AVENTURE



LES PASSAGERS DU VENT



NOM : _____
ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

FER ET FLAMME-DISC 295 F

MASQUE DISC 195 F



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne racontent pas. Elles se vivent.



COMMODORE

NOUVEAUTES	K7 DKK 115	Marty on the Run 115
Amazon Women 108	Ping Pong 79	Ping Pong 79
Biggles 115	Racing Dest. Set 95	Racing Dest. Set 95
Caution 100	Rambo 85	Rambo 85
Chen et Gobbins 80	Red Hawk 89	Red Hawk 89
Green Beret 90	Rock n' Wrestle 65	Rock n' Wrestle 65
International Karate 82	Ricky Horror Show 89	Ricky Horror Show 89
Kung Fu Master 95	Siberia 95	Siberia 95
Kung Fu Master 95	Soy 12 Soy 1 95	Soy 12 Soy 1 95
Managers 119	Super Zaxxon 89	Super Zaxxon 89
Mario Bros 95	Super Bowl 95	Super Bowl 95
Mr. Do 95	Tiger 95	Tiger 95
Sea Wolf 95	Triade Europe 115	Triade Europe 115
Sirius 95	They Sold a Million 95	They Sold a Million 95
Tarzan 95	They Sold a Million 2 95	They Sold a Million 2 95
Yie A Kung Fu 95	Ultima II 113	Ultima II 113
	Yie A Kung Fu 95	Yie A Kung Fu 95
	Zoids 95	Zoids 95
	Zords 95	Zords 95
	Zork 95	Zork 95
	Zork 95	Zork 95

COMMODORE

U.C.	1000 1800	C-64 N 1500	C-128 2900	C-128 D 5600
LECTEURS	K7 1530 350	Disks-1541 1800	Disks-1571 2750	
PERIPHERIQUES A - GRAPHIQUES	1300	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
B - AUDIO	1200	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
C - VIDEO	1400	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
D - TELEMATIQUE	2000	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50

AMIGA

GRAPHIQUES	Agos Amator 1435	Agos Images 869	Agos Print 1995
LECTEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
ACCESSOIRES	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
MONITEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50

AMIGA

UNITES CENTRALES	Amiga 1000 2560	Amiga 2000 4500	Amiga 500 1200
LECTEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
ACCESSOIRES	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
MONITEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50

POINTS DE VENTE A.M.I.E.

DEUX MAINS ELECTRONIQUE
Centre Commercial Niveau 3
4, rue de Paris - 93800 Epinay-sur-Seine

UNIVERS VIDEO
25, avenue Colliery - 94340 Joinville-le-Pont

LASSABATHE
6, rue de Paris - 95320 St-Leu-la-Forêt

11, bd Voltaire 75011 Paris (Métro République) - Tél. (1)43.57.48.20. - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AMSTRAD

NOUVEAUTES	Biggles 115	Caution 100	Chen et Gobbins 80	Green Beret 90	International Karate 82	Kung Fu Master 95	Managers 119	Mario Bros 95	Mr. Do 95	Sea Wolf 95	Sirius 95	Tarzan 95	Yie A Kung Fu 95	Zoids 95
-------------------	-------------	-------------	--------------------	----------------	-------------------------	-------------------	--------------	---------------	-----------	-------------	-----------	-----------	------------------	----------

AMSTRAD

U.C.	1000 1800	C-64 N 1500	C-128 2900	C-128 D 5600
LECTEURS	K7 1530 350	Disks-1541 1800	Disks-1571 2750	
PERIPHERIQUES	1300	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
B - AUDIO	1200	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
C - VIDEO	1400	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50
D - TELEMATIQUE	2000	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50

ATARI

LOGICIELS ATARI	130XE 990	520 STF 3990	130XE 990	520 STF 3990
UNITES CENTRALES	130XE 990	520 STF 3990	130XE 990	520 STF 3990
LECTEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50
ACCESSOIRES	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50
MONITEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50

ATARI

UNITES CENTRALES	130XE 990	520 STF 3990	130XE 990	520 STF 3990
LECTEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50
ACCESSOIRES	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50
MONITEURS	Disque 3 1/2 50	Disque 5 1/4 50	Disque 8 1/4 50	Disque 10 1/4 50

NOUVEAU

PC 1512 Couleur
Disponible novembre

PROMOTIONS MICROS

CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE : 6290
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR : 6590
PCW 8256 + D base II + 10 disquettes : 6800

S.A.V.

Prix forfaitaires ou devis.
CPC 464 360
CPC 6128 380
PCW 8256 500
DMP 2000 320

BON DE COMMANDE

NOM TEL
ADRESSE
Références
Catalogue ☐ Frais port PTT 20 F Contre Remb. 15 F
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat ☐ C.B. N°

11, bd Voltaire 75011 Paris (Métro République) - Tél. (1)43.57.48.20. - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



TOUT POUR VOTRE COMMODORE

Modem	1.990 F
Câble Minitel	490 F
Crayons optiques	470 F
Wersboard	1.190 F
Power Super Pic Universal	395 F
C 64 N + Lecteur K7 +	
Moniteur couleur + joystick +	
3 logiciels + cadeau	4.490 F
C 128 D + Jane +	
Moniteur monochrome	
40/80 col	6.950 F
Voice master	950 F
Bras Robot	680 F
Joystick 8 modèles	90 à 790 F
Imprimante PPH80	1.090 F
Moniteur couleur	2.340 F
Imprimante OKI 20 + Interface +	
Superpic	2.990 F
Epson LX 90	N.C.
Power cartridge	450 F
Amiga	14.190 F

AMIGA 14.190 F LOGICIELS AMIGA

The Pawn	320 F
Artic Fox	350 F
Brattacas	350 F
De Luxe Paint	900 F
Marblie Madness	290 F
Sky fox	350 F
Arena	290 F
De Luxe vidéo	950 F
VIP (lotus 1, 2, 3)	1.890 F
Deep space	380 F

JEUX ET LOGICIELS COMMODORE 128

Super Base	690 F
Calresult	1.190 F
Swift	590 F
ETC.	

JEUX ET LOGICIELS COMMODORE 64

Bard's Tale II D	290 F
Bobby Bearing D	155 F
Heart Africa D	170 F
Newroom D	310 F
Silent Service D	160 F
Super Cycles D	150 F
Super Cycles K7	110 F

+ de 300 jeux et utilitaires

Pendant le mois de Novembre, PROMOTION SPECIALE LOGICIELS AMSTRAD

Sfram D	126 F
Ghost Gobelins K7	80 F
Ghost Gobelins D	120 F
Impossible Mission K7	105 F
Bomb Jack K7	80 F
Bomb Jack D	145 F
International Karate K7	85
International Karate D	110 F
ETC.	

TAM-TAM SOFT

LA MUSIQUE FAIT SALON

En arpentant les allées du salon de la Musique qui s'est tenu du 16 au 21 septembre dans la Grande Halle de La Villette, on avait parfois la douloureuse impression de s'être introduit par mégarde dans le salon du Bruit. La visite n'en fut pas moins instructive: toutes les étapes de l'évolution (?) de la lutherie étaient dignement représentées. Les plus classiques instruments d'orchestre côtoyaient sans hostilité des guitares électriques dont l'aspect futuriste progresse d'année en année. Mais c'est à l'informatique musicale que l'avenir semble désormais appartenir. Les sons numérisés ne sont plus aujourd'hui l'apanage de studios d'enregistrement High-Tech et des musiciens professionnels. Le standard M.I.D.I. (Interface Digitale pour Instrument de Musique), qui permet de faire communiquer synthétiseurs, boîtes à rythmes, séquenceurs et ordinateurs, a encore marqué des points.

Sur le stand Yamaha, l'ordinateur musical CX5M II (au standard MSX), présenté au cœur de plusieurs configurations trônait en vedette aux côtés du synthétiseur DX7, devenu un véritable best-seller... Saro Informatique présentait en exclusivité des produits pour Atari ST, comme le séquenceur Steinberg 24 voies PRO 24 (2500 F) ou le créateur de sons Sound Voodoo pour DX7 (1200 F). Et pour Commodore 64, les séquenceurs Steinberg (1400 F en huit voies, 1700 F en seize voies). Ces produits sont en démonstration au magasin Ultima.

Séquenceur toujours chez Numera qui proposait Performer, un soft puissant destiné à Macintosh. Chez M.P.I., le programme Scoretrack développé par C-Lab pour Commodore 64 a fait montre de l'étendue de ses possibilités. Associé au célèbre synthétiseur Yamaha DX7, le plus blasé des C 64 se voit transformé en un séquenceur seize voies M.I.D.I. très complet doublé d'un éditeur de partition (2000 F environ).

La société française Techni-Musique présentait, quant à elle, un système musical complet dénommé Music Tutor, fonctionnant sur Amstrad CPC et bientôt disponible pour Thomson. Composé d'un clavier quatre octaves, d'un synthétiseur stéréo et de logiciels d'enseignement du solfège et de composition, cet ensemble, qui sera vendu aux alentours de 2000 F,

permettra l'écriture et l'exécution de toute partition sur quatre voies, avec possibilité de modifier l'enveloppe des sons de chacune d'entre-elles. Educatif, peu cher et intéressant... Pour toute information, contacter: M.I.D.I. SHOP, 64 bd Beaumarchais 75011 Paris Tél: 48.07.22.02
ULTIMA, 5 bd Voltaire, 75011 Paris Tél: 43.38.96.31
NUMERA, 11 rue Primatice, 75013 Paris Tél: 45.87.17.56
M.P.I., 17 rue Duperré, 75009 Paris Tél: 42.82.06.36
TECHNI-MUSIQUE, Centre Commercial, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont Ferrand Tél: 73.26.21.04

BRAVO!

Voici le premier bilan du Sicob d'automne qui s'est, pour la dernière fois, tenu au CNIT. Conformément aux prévisions des organisateurs, le nombre de visiteurs a été fortement réduit: 390 000 personnes l'an passé pour 180 000 cette année. En filtrant les entrées, en réduisant la durée du Salon (6 jours au lieu de 9) et en le recentrant autour des activités professionnelles, les organisateurs ont-ils atteint leur but? Oui, mais l'informatique familiale était sous représentée. C'est pourquoi, la recherche d'un palliatif à cette réorganisation du Sicob se fait sentir d'urgence...

GAGNANTS WANTED

Nous vous rappelons que FIL s'est associé à Micropresse dans le but d'encourager la création logicielle en France. Soutenue par des industriels comme Bull, Dec ou par des organismes comme la DGT, la fondation Micropresse-FIL organise un concours. L'auteur du meilleur logiciel éducatif verra son œuvre éditée et diffusée. Les dossiers de candidature, disponibles au secrétariat de la fondation, doivent être retournés avant le 19 décembre 1986.

C'EST FOU!

73 grammes de puissance est une définition convenant à merveille à l'É 6150. Proposée par Sharp, cette calculatrice peut servir de bloc-notes, d'agenda et de répertoire téléphonique. Tout ceci pour un prix qui ne dépasse pas 1000 francs TTC, les "Japonais" ne savent plus quoi intégrer.

AMSTRAD EXPOSE

Une exposition exclusivement consacrée au matériel Amstrad se tiendra à La Villette du 21 au 24 novembre.

TAM-TAM SOFT

LE POUVOIR DE LA BIDOUILLE

Power Products, le célèbre importateur du Thingi Dataclip et de la Power Cartridge, étoffe sa gamme de produits. Multiface 1, une cartouche pour Spectrum propose la sauvegarde de logiciels en version cassette sur Microdrives et Wafadrives. Elle apporte aussi 8 Ko de Ram supplémentaires, un bouton de reset et une interface joystick compatible Kempston. Elle est proposée à 450 F TTC. Produit équivalent, mais pour Amstrad, l'interface Multiface 2 possède des caractéristiques identiques. Son prix est fixé à 575 F TTC. Autres nouveautés: un ensemble de programmation et effacement d'Eprom pour C 64 et un logiciel de CAO/DAO pour Atari ST.

ST: 3990 FRANCS

Et voilà, la version de base du ST avec ses 512 Ko de mémoire, son lecteur de disquettes 360 Ko formaté, clavier, souris et toutes ses sorties: Centronics, RS 232, Midi et VT52 (protocole d'échange entre les terminaux des gros systèmes) s'offre à vous pour moins de 4000 F. Le ST attaque de front le marché du familial en proposant certainement la meilleure affaire du moment. Malheureusement, il faut ajouter à cela le prix du moniteur monochrome haute résolution (2000 F) ou du moniteur couleur moyenne résolution (4000 F). Le reste de la gamme, le 1040 STF et le Mega ST, garde les yeux tournés vers les marchés de la bureautique, de la gestion et des professions libérales.

DE VENEZ LECTEUR DE DISQUETTES...

Saluons la naissance de Floopy, un nouveau magazine mensuel de micro-informatique présentant la particularité d'être édité sur disquette. Vous ne le trouverez pas encore chez votre libraire habituel mais la plupart des revendeurs de micro-informatique pourront vous le fournir au prix de 38 F les deux disquettes 5 1/4 pour Commodore 64/128. Vous pouvez aussi vous abonner pour un montant annuel de 380 F (onze numéros). Une édition destinée aux Amstradiens devrait voir le jour en janvier. Le magazine se composera de plusieurs rubriques accessibles grâce à un menu à options: petites annonces, potins divers, courrier des lecteurs côtoieront bancs d'essais de matériel et de logiciel, jeux,

programmes envoyés par les lecteurs... La seconde disquette, exclusivement consacrée à la publicité des éditeurs et importateurs, présentera principalement des démonstrations de logiciels de jeu. Les points de vente auront d'ailleurs la possibilité de diffuser cette disquette publicitaire. Infomédia, la société éditrice de Floopy, affirme avoir déjà reçu près de mille demandes d'abonnement, chiffre encourageant pour un journal dont le premier numéro n'est sorti qu'à la mi-octobre... Infomédia, 10 rue Roger Salengro. 66 270 Le Soler. Téléphone: 68-92-60-79

SOLIDARITE

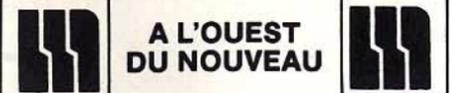
Destiné à favoriser la solidarité, le serveur Minitel du Secours Populaire Français est désormais en service. Il propose une présentation de l'association, un mini journal et des informations locales. Le point sur les différents plans de développement du SPF dans le tiers-monde est consultable par pays et par thèmes. De plus un service de petites annonces, une messagerie et un jeu sont proposés sur ce serveur dont l'accès est possible par le 36 14, code SPF.

UN DISTRIBUTEUR, UN!

Afin d'accentuer sa pression sur le marché, Loricels a annoncé la création d'une nouvelle structure de distribution: Loridif. Opérationnelle depuis le 1er septembre, elle permet à Loricels de maîtriser la production et le suivi des logiciels de la conception à la vente. Les marques représentées sont: Loricels, Microids, Activision, Gamestar, Electric Dreams, Level 9 et Lucas Film. Enfin, n'oubliez pas que Megam ouvre le 24 octobre dans la Grande Halle de la Villette.

METRO MODE D'EMPLOI

Installé depuis le mois de juillet 1986 dans les couloirs du métro, le vidéo plan indique le meilleur itinéraire entre un point et un autre. Le trajet indiqué se visualisera en images filmées à hauteur d'homme pour une plus grande compréhension. A chaque croisement de rues, un personnage apparaît, vous indiquant le meilleur moyen de traverser. En tout, 42 000 images sont contenues sur un vidéodisque géré par logiciel. En fin de "consultation", un plan récapitulatif vous sera remis. Pour le moment, ce service est gratuit et, si cette expérience s'avère réussie, la RATP installera cet appareil dans toutes les stations de métro.



Micronaute

9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58
(près musée DOBREE)

STATION TECHNIQUE (dépannage rapide)

• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION

• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex : Locoscript : 3 j/1690 F TTC

LIBRAIRIE

De très nombreux titres

SPECIALISTE ATARI ST

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Cards	250,00
□ Brattacas	390,00
□ Major motion	210,00
□ Music studio	350,00
□ Winter games	390,00
□ Rogus	390,00
□ Space station	320,00
□ ST protector	280,00
□ Hacker II	390,00
□ The pawn	270,00
□ Time bandit	295,00
□ Deep space	420,00
□ King quest II	470,00
□ Sundog	420,00
□ Arena	350,00
□ Silent service	390,00
□ Little comp. people	355,00
□ Hippobacgammon	390,00
□ Leader board	390,00
□ Trilogy of Apshai	390,00
□ Flight simulator II	n.c.
□ DB man (D base III)	1190,00
□ Habawriter	850,00
□ Habawriter	850,00
□ Habamerge	460,00
□ Datamat	450,00
□ Textomat	450,00
□ Calcomat	450,00
□ 1st word	590,00
□ Metacomco Pascal	1100,00
□ Metacomco Assemb.	620,00
□ Prospero Fortran	1540,00
□ Lattice C	1255,00
□ Modula II	1450,00
□ K spread	480,00
□ Platine ST	1990,00
□ Corneman	390,00
□ Pluspaint	395,00
□ Degas	420,00
□ Easy draw	1290,00
□ Color space	210,00
□ CAD 3D	490,00
□ COOLR object editor	380,00
□ Print master	375,00
□ Art gallery	295,00
□ The animator	490,00
□ N vision	390,00
□ DISQUE DUR 20MK	6990,00
□ DIGITALISEUR ST	2490,00
□ Camera accessoires	n.c.
□ SYSTEME EXPERT	1590,00
□ EMULCOM	890,00

SPECIALISTE AMSTRAD

Toute la gamme (UC + périphériques) au prix AMSTRAD

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Sapien C	150,00
□ Sapiens D	200,00
□ Million 2 C	120,00
□ Million 2 D	180,00
□ Spitfire 40 D	169,00
□ Bactron C	150,00
□ Crafton & Xunk D	215,00
□ Elite D	279,00
□ Zombi D	185,00
□ Biggles D	189,00
□ Cinéclap D	175,00
□ Gold hits C	125,00
□ Gold hits D	175,00
□ L'héritage D	205,00
□ Lords of the ring C	170,00
□ Sai Combat C	110,00
□ Impossible mission C	125,00
□ Knight games C	115,00
□ Knight games D	185,00
□ Caudron II D	175,00
□ One D	280,00
□ L'affaire Sydney C	159,00
□ Winter games D	168,00
□ Robot C	129,00
□ Robot D	175,00
□ Mission Omega C	120,00
□ Grand prix 500 C	160,00
□ Room 10 D	155,00
□ Softs MASTERTONIC	29,00
□ Multiplan 6128/8256	498,00
□ D Base II 6128/8256	790,00
□ Générateur D Base	790,00
□ Compilateur D Base	790,00
□ Pocket Wordstar	890,00
□ 6128/8256	890,00
□ Pocket calc	790,00
□ 6128/8256	790,00
□ Pocket base	790,00
□ 6128/8256	790,00
□ Textomat 6128	450,00
□ Calcomat 6128	450,00
□ Datamat 6128	450,00
□ Dr Draw 6128/8256	649,00
□ Dr Graph 6128/8256	649,00
□ C Basic Compil	649,00
□ 6128/8256	649,00
□ Laser Compiler 6128	328,00
□ Compta Alléon 8256	1060,00
□ Factur-stock 8256	1780,00
□ Devis-trav. 8256	1780,00
□ Quick mailing 8256	790,00
□ Opticaïsse 8256	790,00
□ Dams. Assem. 6128	395,00
□ Super paint 6128	395,00
□ Space moving 6128	395,00
□ Turbo Pascal	750,00
□ 6128/8256	750,00
□ LOGICIELS EDUCATIFS	

CATALOGUES 10 F timbres (préciser le micro)

CREDIT Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide

COMMANDES : Tél. 40.69.03.58
Micronaute VPC
9, rue Urvoy de St Bedan 44000 Nantes

Port : 20 F Softs - 70 F machine
+ 30 F contre-remboursement

TAM-TAM SOFT

16/32 BITS ONLY

Ca y est : les 16/32 bits ont leur distributeur, importateur et éditeur spécialisé. Tous les "bons" jeux, utilitaires et périphériques des Amiga, ST, PC et futures machines se trouvent chez 16-32 Diffusion. A noter les superbes jeux de Psygnosis, Paradox Software, Ultima et Psion; les langages d'Hippopotamus et Metacomco (Pascal, Assembleur, Lisp... traduits); un logiciel d'animation sur ST: "Make it move" édité en collaboration avec Avila Software. Côté matériel, les disc drive de Kumana sur ST cassent les prix en vigueur: le lecteur de disquette 3 pouces et demi de un Mega à moins de 2000 F; le duo disc deux drives de un Mega dans le même boîtier à moins de 3000 F et le duo disc de 3 pouces et demi et 5 pouces un quart de un Mega chacun aux environs de 3000 F. 16-32 Diffusion, 3 et 5 rue de Solférino 92100 Boulogne. Tél: (1) 46 21 38 13.

SALUT L'A.M.I.!

L'informatique musicale vous intéresse? Sachez que l'Atelier Musique et Informatique propose des stages de formation aux nouvelles techniques de synthèse sonore et de création musicale. Plus rien de ce qui touche à la synthèse FM, à la programmation des DX7 et autres CX5M Yamaha, au standard M.I.D.I. ou à l'assembleur des SFG 01/05 (unité de synthèse des sons par modulation de fréquence) ne vous sera étranger. Ces formations alléchantes sont complétées par un catalogue de publications centrées sur les mêmes thèmes. L'A.M.I. conçoit d'autre part ses propres logiciels de création musicale. Pour environ 500 F, vous pourrez acquérir un programme de synthèse additive en temps réel destiné aux synthétiseurs Yamaha DX7, TX7 ou TX816. Un logiciel de composition assistée par ordinateur est aussi à l'étude. Atelier Musique et Informatique, 56 avenue Armand Guillebaud, 92160 ANTONY Tél: 46.68.28.28

L'AMICALE DE L'AMIGA

Run Informatique est en train de mettre en place un club Amiga. Une lettre de liaison bimensuelle sera publiée et un service permettra aux adhérents de se procurer du hard et du soft à moindre coût. Pour en savoir plus, contactez Daniel Dalon au 45-81-51-44.

A L'ATTAQUE!

Après avoir attaqué le marché des ordinateurs Thomson, Microïds diversifie sa gamme de produits. Côté logiciels, les Atari ST, PC et compatibles seront les cibles prioritaires, mais les nouveaux Thomson ne sont pas oubliés. De plus, des développements sur Amstrad, Commodore, Spectrum ne sont pas à exclure. Les mois prochains verront venir les versions ST et Commodore de GP 500, suivies de peu par les adaptations sur PC, MO 6/TO 8 et peut-être Spectrum. De même pour Rodéo et une nouveauté pour fin

octobre: les Pyramides d'Atlantis. Enfin, Microïds attaque l'export en novembre. Les premiers pays visés sont l'Angleterre, l'Allemagne et l'Espagne.

DU NOUVEAU...

Des nouveautés pour ST chez Espace Micro. First Mail, complément de First Word, permet la sortie de mailing: 350 francs. Cartographeur fait des projections de cartes, un éducatif simple et spectaculaire. Starglider et Trinity, deux nouveaux jeux d'arcade qui feront parler d'eux (Espace Micro, 32 rue de Maubeuge Paris).

HIT PARADE BOUTIQUES

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1 - SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 2 - DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECT |
| 3 - GHOST'N GOBLINS | ELITE |
| 4 - LEADER BOARD | ACCESS SOFTWARE |
| 5 - CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 6 - GRAND PRIX 500CC | MICROIDS |
| 7 - SAPIENS | LORICIELS |
| 8 - SUPER CYCLE | EPYX |
| 9 - WINTER GAMES | EPYX |
| 10 - SOLO FLIGHT 2 | MICROPROSE |

HIT PARADE LECTEURS

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1 - GREEN BERET | KONAMI |
| 2 - COMMANDO | ELITE |
| 3 - WINTER GAMES | EPYX |
| 4 - GHOSTS'N GOBLINS | ELITE |
| 5 - LEADER BOARD | ACCESS SOFTWARE |
| 6 - BOMB JACK | ELITE |
| 7 - ULTIMA 4 | US GOLD |
| 8 - SUMMER GAMES II | EPYX |
| 9 - CAULDRON 2 | PALACE SOFTWARE |
| 10 - DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECT |

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986

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

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____

Parmi ces quatre jeux, choisissez-en un et donnez-nous votre meilleur score: _____

Marque de votre ordinateur: _____

FACULTATIF: NOM _____

ADRESSE _____

N° TEL _____

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

VENTES

AMSTRAD

Amstrad 6128 coul. (garantie avril 87) + nombreux jeux + traitement texte Textomat + calculat + 6 disquettes + CPM, état neuf. Prix: 4900 F. Jacques SALESSES, 12, rue des Dardanelles, 75017 Paris. Tél: 45.74.29.95 (20/22 h).

Dément: 13 logiciels K7 originaux Amstrad pour le prix d'un seul Rallye 2, Meurtre à grande vitesse, Ghostbusters, etc. Prix 170 F port inclus. Georges-Henri LIOTARD, école publique, La Bonisson-Dieu, 42720 Pouilly-s-Charlieu. Tél: 77.66.64.57 (après 18 h).

Vends imprimante Amstrad DMP 2000. Valeur: 2290 F, cédée: 1800 F. Jean-Christophe VIOT, 59, avenue du Parc, 94340 Joinville. Tél: 42.83.58.39.

Vends Amstrad 464 monochrome + nombreux logiciels, livres, listings + joystick. Le tout: 4000 F à débattre. Cherche CPC 664 ou 6128 pas cher. Faire offres. Frédéric GRANET, 6, Les Mas de Barruelles, route de Mai, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél: 94.74.84.40.

Vends CPC 6128 monochrome + joystick + nombreux jeux. Prix: 4000 F. Luis-Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél: 48.20.52.21.

Vends CPC 464 + moniteur monochrome + joystick + K7 + livres. Prix: 2200 F. Laurent VAUTHERIN, 150, rue de Cambrai, 59000 Lille. Tél: 20.85.00.80.

Vends Amstrad 6128 couleur + 90 programmes + livres + disquettes + listings + documents + K7. Le tout: 5700 F à débattre, téléphonez vite! Tél: 60.06.62.49.

Vends moniteur vert Amstrad 550 F + Commando 70 F + Soul of a robot 30 F + Chiller 30 F + Finder Keepers 30 F ou le tout pour 700 F. David GRULOIS, 5, rue du Riez, 59242 Genech. Tél: 20.84.63.57 (après 19 h).

Vends pour Amstrad CPC 464 nombreux jeux originaux de 35 F à 70 F (Sorcery, V.I., Bruce Lee, Contamination, etc.). Dominique NALLET, 1, rue du 8 mai, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél: 48.61.47.78.

Vends Amstrad CPC 128 K couleur avec lecteur disq. 5 P1/4, 50 disquettes, docs, 4 livres sur le CPC. Prix: 6000 F + DMP 2000 + synthé vocal. A débattre. Jean-Luc GUEDHARD, 240, rue des Buttes Réaumur, 91650 Brouilly. Tél: 64.58.55.01.

Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disq. + synt. voix + manette + 30 programmes (jeux, compta, fichiers, traitement texte) + K7 et disq. vierges + livres. Prix: 5000 F. Robert DUFAGMA, Tél: 43.38.01.16 (heures de bureau).

Vends Amstrad CPC 464 + 11 K7 pour 1500 F, adaptateur péritel pour CPC 464. Prix: 200 F, collection complète de la revue Microstrad 100 F + port. Serge ESPINASSE, 196, rue Costa de Beauregard, 73000 Chambéry. Tél: 79.75.04.43.

Vends Amstrad CPC 464 mono sous garantie + joysticks pro + 8 cassettes (Caudron I et II, Colossus 4, Chess, etc.). Prix: 3565 F. Laurent FAURE, 4, allée des Acacias, 56860 Caudan. Tél: 97.05.76.97.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + très nombreux logiciels + 2 joysticks + revues + livres (sous garantie) 3600 F. Vends aussi imprimante 6P 50A 500 F (bon état). Demander WALTER. Tél: 73.62.84.07.

APPLE

Vends compatible Apple II + moniteur vert + drive + nombreux jeux + joystick + 2 manuels Apple. Le tout: 6500 F. Michael LEGEAY, 8, rue du Laurenon, 77400 Conches. Tél: 64.02.37.83.

Vends Apple II+ + drive + moniteur + carte langage + carte CDS + docs + logiciels. Prix: 8000 F. Denis HURE, 6, rue Henri Lioust, 76600 Le Havre. Tél: 35.44.01.75.

Vends Apple IIc + moniteur + souris sac transport, disq. démonstration + jeux + prise couleur (décembre 85). Prix: 8000 F. Richard MARTIN, résidence Les Lauriers, 3, avenue du Moulin de France, 13500 Martigues. Tél: 42.49.25.01.

Vends Apple IIc + carte chat mauve + 2 drives + moniteur + joystick + tablette graphique + docs + livres + nombreux jeux + utilitaires. Prix: 10500 F. Kenji LLORENS, 62, rue Charlot, 75003 Paris. Tél: 42.78.51.51 (après 18 h 30).

Urgent! Vends Apple 2 + moniteur + drive + 128 K + parallèle + couleur + imprimante + joystick + nombreux

logiciels. Prix: 7000 F à débattre. Paul DELARUE, 13, rue du Gal Savaio, 95220 Herblay. Tél: 39.97.93.60.

Vends Apple IIc, + moniteur mono vert, stand, souris complet (logiciels utilis. + livres), très peu servi, sous garantie. Prix: 7000 F. Danièle AUDRAN, résidence de Lormoy, Bât. Esteral, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél: 69.01.97.80.

Vends Apple IIc 128 K + écran vert + 2 disq. + imprimante couleur + super série + 80 col. + 64 K + couleur péritel + tablette graphique, etc. Prix: 16000 F. David ABEKHZER, 58 bis, avenue P. le Boucher, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél: 46.24.50.76.

Vends Apple IIc péritel + souris + joystick + 70 jeux dont Archon I et II, Summer Games, Winter Games, Skyfox et autres, nouveautés. Prix: 5000 F. Frédéric LEGRAND, 1, rue du Maréchal-Juin, 70012 Vesoul. Tél: 84.75.03.22.

Vends 21 jeux pour Apple: F15, LCP, Movie Maker, Bruce Lee, L'enlèvement, La bête du Gévaudan, Sorcellerie, Road Race, Altenale Reality, etc. Alexandre CORROT, 172, boulevard Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél: 47.47.69.27.

Vends Apple IIe 65 CO2 (86) + 2 drives 6500 F. Carte CPM 1500 F, Grappler 600 F étendu, 600 F, souris 900 F, nombreuses disq. 2000 F ou le tout 9000 F ou échange Atari 1020. José TEIXEIRA, 26, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris. Tél: 48.06.75.61 (entre 16 et 19 h).

Vends Apple IIe 128 K + couleur + 80 col. + carte RS 232 + synthé de parole + joystick + paroles + nombreux disq. de programmes + livres et docs de programmes. Prix: seulement 7000 F. Vincent DEVOS, 8, rue Deurbroucq, 44000 Nantes. Tél: 40.48.67.02.

Vends compatible Apple + 16 K + 80 col + 128 K + souris + parallèle printer + 2 drives + clavier détachable + moniteur vert + joystick. Prix: 9000 F. Renaud MALAVAL, 13, avenue du 11 novembre, 30260 Quissac. Tél: 66.77.31.31.

ATARI

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nombreux programmes sur disq. + péritel. Le tout pour 2000 F. Vends aussi livres de programmation. Dominique RADISSON, 6, rue Jongkind, 75015 Paris. Tél: 45.57.80.45.

Vends Atari 800 XL + péritel + drive + magnéto + logiciels + 20 disq. 5 boîtes + joystick + trackball + livres.

Prix: 2500 F, imprimante Tekelec 8300, prix: 1000 F. Laurent GUILBEAU, 27 B, avenue P.-V. Couturier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél: 43.04.03.48.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1020 (4 couleurs) + moniteur + nombreux programmes (surtout des jeux) + notices + joystick. Prix: 2900 F à débattre. Gilles ANQUETIL, 17, boulevard Bourdon, 75004 Paris. Tél: 42.72.95.05 (le week-end).

Vends Atari 130 XE + lecteur disq. + moniteur orange Philips + jeux (FL simulator 2, Bruce Lee, etc.) + 2 joysticks, état neuf, garantie 1 an. Prix: 3000 F. Denis ASMAR, 11, place Vivaldi, 95370 Montigny-Les-Cornelles. Tél: 39.97.51.14.

Vends pour Atari 800 XL/130 XE lecteur de K7 + 20 jeux. Prix: 500 F, le tout en très bon état. Alain RASTOUL, 16, rue J.-C. Vivant, 69100 Villeurbanne. Tél: 78.65.90.84.

Vends Atari 1040 STF complet + moniteur haute résolution + manuels + livres + joystick + nombreux logiciels professionnels (dessin, jeux, traitement texte, gestion) le tout: 11000 F seulement. Laurent HADJADJ, 4, rue de l'Espérance, résidence du parc Talma, 91800 Brunoy. Tél: 60.46.97.42.

Vends cinq K7 Atari 2600: vidéo Olympics, Missile Command, Street Racer, Tennis, Space Invaders, la K7: 50 F. Dimitri THIRARD, 8082, rue de la Madeline, 59800 Lille. Tél: 20.06.02.04.

800 XL Atari + drive 1050 + Happy + nombreux programmes + Atari Artist. Prix: 5000 F CBM 64 + drive + MPS 803 + nombreux programmes. Prix: 10000 F. Philippe QUERLEUX, 119, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél: 43.70.23.04.

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur + Degas + musique studio + Borrowed Time + Bratcas + Major Motion + Pavn + Time Band + 2 joysticks + livres. Prix: 8000 F. Bruno SARFATI, 31, rue Ravon, 14, résidence Péguy, 92240 Bourg-la-Reine. Tél: 46.63.53.99.

Très urgent! Vends lecteur de K7 pour Atari 800 XL. Prix: 380 F, jamais servi, neuf. Vends aussi module Turbo pour CBS, 700 F, K7 Venture, Carnival pour 175 F. Frédéric LE BUCHOUX, 330, avenue de la Fonderie, 84270 Vedene. Tél: 90.31.48.02.

Urgent! Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 1050 + lecteur K7 + imprimante 1020 + 4 livres + 2 joysticks +

IL EST DINGUE COMMENT Y FAIT!

ATARI PROMOTION

520STF+ MONITEUR COULEUR THOMSON

5990.FRS

FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN COMPUTER

102 Av du Gal M.BIZOT

75012-PARIS-

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS VENEZ TOUS LE PIED !!

TEL: 43.42.22.50

OUVERT: 10HA 12H, 14HA 19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: PC - AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - A des prix ED'EN
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
Nos promotions pour Noël : Ventes par correspondance - Possibilité paiement C.Bleue

COMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
LOGITHEQUE AU 6/10/86 : NOUVEL ARRIVAGE, TELEPHONEZ 43.42.22.50			
<p>Toute la gamme AMSTRAD CPC 464-6128 et les P.C Téléphonez : 43.42.22.50</p> <p>DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD 49FR - FUJI 3.1/2 169FR</p> <p>TRANSFORMATIONS 520STF Gonflé à 1024K: 750F 520ST Gonflé à 1024K: 1150F Montage en 48 Heures MAXI</p>	<p>MARBBLE MAD. PANDORA THE PAWN DRUID - JET HIGHLANDER PAPER-BOY BOMB JACK 2 SANCTION DRUID - MIKIE BARD'S TALE II</p>	<p>HARDBALL REVOLUTION EMPIRE-GALVAN NUCLEAR DEF STREET HAWK BOBBY BEARING DEACTIVATOR AFFAIRE SYDNEY HIJACK UCHIMATA</p>	<p>CHESSMASTER K.SWITCH(utilit.) STRIKE FORCE AR. TIE BOXING STRIP POKER STAR GLIDER ARENA HACKER II DEEP SPACE KARATE KIT</p>
<p>CHESSMASTER KARATE HACKER II PHANTASIE ARENA DEEP SPACE ARCHON II INSTANT MUSIC WINTER GAMES DEJA VU</p>			

CHAÎNE COMPACT-DISC LASER

elle va faire jazzier.



4490^F*
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité. Et une sacrée musique dans vos oreilles. Pour 4490 F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle:

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
 - un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
 - une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
 - un tuner PO, GO et FM stéréo.
 - un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec égaliseur graphique.
 - 2 enceintes compactes à haute définition.
- Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles. Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.
- La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990 F.

* Prix public généralement constaté.
** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.

AMSTRAD

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

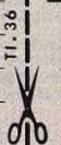
Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : _____
adresse : _____

code postal _____ ville _____
_____ tél. : _____

Renvoyer ce coupon à
Amstrad France, BP 12 - 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Mendes-France. M.C.



P.A

ACHATS

Vends Exel 100 t.b.é. modem magnéto K7 20 logiciels + abonnement Exel club + clavier pro Exel mémoire 16 K vives. **Christophe GERAUD**, 4, Hameau du Roy, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.43.62.

Vends Adam + modules turbo et rocky + 8 cartouches + 11 K7 (Buck Rogers, Tarzan, Utilis...) + adaptateur TV + TV NB 36 CM. Le tout : 3 500 F. **Eric LIEBGOTT**, 37, av. de la Liberté, 54700 Biévoix-Mosson. Tél. : 83.81.02.47.

Vends jeux pour 520 ST (Brattacas, Sundog, Pawn, Borrowed time, Mind shadow, Colour space) + Ass Ksaka tout neufs. Prix jeux : 150 F. Ksaka : 200 F. **Claude ENCRANAZ**, 4, rue Voltaire, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.19.94.

Vends Exel 100 + moniteur + magnétophone + lecteur cart. + synthétiseur vocal + manettes + logiciels (jeux utilitaires) + livre sous garantie : 3 200 F. 74 K. **Thierry PASSERON**, 5, av. Philippe-Rochat, Immeuble Les Pins, Bloc A, 06060 Antibes. Tél. : 93.33.78.37.

Vends 520 STF (1 mois) + 30 disq. de bons softs (utilitaires, jeux, etc.) pour 600 F env.). **Gérard SCHUSTER**, 47, av. Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.38.10.41.

Vends imprimante thermique 3M : 1 000 F + modem Telesat (transpac) : 2 000 F. Cherche carte souris sur Apple IIc. **David NAHMANI**, 151 bd Vaillant-Couturier, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.30.41.33. (après 18 h).

Vends Philips G7400 + Vidéoap avec 4 cart. jeux Terrahawks, Stone Sling Race et Wightmate. Achat : 2 100 F, vendu : 600 F. **Luc CARACILLI**, 8, rue de la Gare, 78490 Galluis. Tél. : 34.88.93.15.

Vends T89 4A + modules + K7 S + 2 joysticks, etc., état neuf I. **Nhon CHU**, 277, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.57.74.42.

Vends cours de Basic Cheidegger de 8 vol. avec ordinateur Laser 310 et magnétophone. Valeur : 5 500 F, vendu : 2 000 F. **Franck FACCHIN**, 2, passage des Glycines, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.61.20.05.

Vends console Vectrex + K7 + sac Vectrex. Le tout : 800 F et vend séparément le deuxième joystick : 100 F. **Frédéric BOIS**, 3, rue du Capitaine Forber, 75020 Paris. Tél. : 43.61.03.53.

Vends VIC 20 + moniteur vert + lect. K7 + cordons TV et moniteur + joystick + 3 jeux sur cart. + initiation Basic + programmes K7. Le tout : 1 100 F. **Ludovic PILLON**, 9, chemin de la Thuillière, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.36.16.

Vends 800 XL + moniteur mono + 1010 + 6 jeux + initiation au Basic 1 + livres + 2 manettes de jeux. Sous garantie jusqu'à décembre 86. Faire offres (prix bas). **David ARNEAU**, 17, rue de Gavroche, 78290 Guyancourt. Tél. : 30.43.21.99.

Vends Vectrex + 2 K7 : 700 F t.b.é. + jeux pour C64 prix dérivants. **Frédéric LECONTE**, 69, rue Gay-Lussac, 69130 Lymbert. Tél. : 20.92.30.71.

Vends TRS 80 couleur 16 K + 2 joysticks et manuel d'utilisation. Prix : 2 300 F. **Bruno HINCHY**, 38, rue des Brosiers, 60170 Tracy-le-Mont. Tél. : 44.75.31.20.

Vends Spectravideo + magnéto + K7 jeux + adapt. C.B.S. de 70 A : 150 F + Logifoot (Pr. Loto sportif) pour M.S.X. : 50 F. **Christophe HOFFMANN**, 15, rue du Chardonnet, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.41.19.

Vends moniteur Philips monochrome ambre garanti jusqu'à fin 1988 : 650 F + Shogun sur disq. C64/128 : 90 F, neuf pour emploi double. **Michael DUQUENNE**, 5, rue de la Sablière, 91300 Massy. Tél. : 60.14.22.84.

Plongez au cœur de l'action avec un grand écran à un petit prix. Agrandisseur d'écran : 61 CM au lieu de 36 ou 42, 150 F (port inclus). **Georges-Henri LIOTARD**, Ecole publique, La Bérissons-Dieu, 42720 Pouilly-sur-Charlieu. Tél. : 77.66.64.57. (après 18 h).

600 F : cart. Basket-ball pour console Mattel. Cadeau gratuit en plus : une console Mattel et 8 cart. (Tennis, Golf, Subhunt, etc.). **Georges-Henri LIOTARD**, Ecole publique, La Bérissons-Dieu, 42720 Pouilly-sur-Charlieu. Tél. : 77.66.64.57. (après 18 h).

Super affaire ! Vends Vectrex + 9 jeux + manettes. Tous les jeux sont géniaux. Seulement 800 F. Prix réel : 3 350 F. Réponse assurée. **Alan ABEERRY**, 3, rue du 18 Juin 40, 64200 Biarritz. Tél. : 59.03.87.30 (après 17 h).

Vends ext. Téléfil (1 000 F) ; Pictor (200 F) ; ext. 16 K (400 F). **Laurent AZEAU**, 54, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.45.67.21.

Vends lecteur 1530 + (Green Beret, Beach II, Soder, Zaxxon...) 10 K7 total + VCS 2600 (Pitfall II, Snoopy, Super Cobra) + jeux électroniques : 1 000 F ou lec. 1541. **Frédéric BACIU**, 5, clos d'Orléans, 27940 Aubevoye.

VG 5000 + magnétophone + interface + 2 manettes + 4 K7 jeux + 2 K7 initiation Basic + livre 102 programmes. Le tout : 1 400 F. **Vincent DUBOISDENIEN**, 13, rue Général-Leclerc, 24700 Montpon Menesterol. Tél. : 53.80.20.76.

ACHATS

Achète cassettes pour Alice, ordinateur Nathan. **Annick FESSEAU**, 1, place de la Vierge, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.69.52.40.

Achète lecteur de disquettes pour Amstrad CPC 464 format 5P1/4 ainsi que programmes du domaine public sous CP/M format 3P ou 5P1/4. **Serge ESPINASSE**, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry. Tél. : 73.75.04.43.

Apple cherche imprimante Imagewriter d'occasion dans la région (Alsace-Lorraine). Urgent ! Merci. Possède également de nombreux logiciels... **Olivier BARTHELEMY**, 20, impasse du Castel, 57100 Thionville. Tél. : 82.38.03.79.

Achète un logiciel créé selon mon idée à celui ou celle qui pourrait élaborer le programme micro : Apple (création PNJ AD x AD). **Pierre NOUVION-REV**, 39, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.48.13.41 (après 19 h).

Achète pour Atari 800 XL imprimante qualité courrier en bon état. Prix raisonnable. **Bertrand AUGÉ**, 1, chemin des Essarts, 95330 Domont. Tél. : 39.91.12.33.

Cherche drive 1050 pour Atari 800 XL environ 900 F. **Alexandre HERMIER**, 37, rue Jules-Guesde, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.69.82 (après 17 h).

Recherche cartouches à bas prix pour console Atari VCS 2600. Faites vos propositions. **Alain ALBANESE**, 12, rue du Président-Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.00.51.

Achète drive 1050 Atari à moins de 800 F. Vends originaux à 50 F chaque. Cherche émulateur ou modem Atari à moins de 400 F. Vite ! (A débattre). **Bernard BELKADI**, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche.

Achète lecteur disq. 1541 pour C 64 à 500 F ou échange contre 80 jeux sur K7. **Pascal GAUDIN**, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél. : 35.38.64.11 (après 18 h).

CBM 128 cherche imprimante et lecteur de disquettes (moins de 500 F). **Michel PLACE**, Habere-Poche, 74420 Boège.

Achète pour Commodore, drive 1541 TBE. Prix à débattre. **Marc MALLARD**, 107, avenue Foch, 76600 Le Havre. Tél. : 35.21.57.59.

Urgent ! Cherche personne maîtrisant parfaitement le S.I.D. sur C 64 (musique surtout). Ecrire d'urgence et merci ! Si possible indiquer âge ! **Frédéric HAHN**, 17, rue du Haut-Bar, 67550 Vendenheim. Tél. : 88.89.40.22.

Cherche pour M.S.X. : Pippols, Pay Load, F-16 Fighter, Yiear-Kung-Fu 2 au prix de 110 F pièce (port compris). **Félix TJON-A-PAN**, 36, rue Eugène-Técle, 97300 Cayenne.

Achète ZX Spectrum plus 48K Pritel en bon état, 500 F maximum, ainsi que stylo ou tablette graphique. Faire offres. **Franck BENACQUISTA**, 39, rue du 8-Mai 1945, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.71.43.

Cherche logiciels pour TO 9 à prix raisonnables. **Stéphane BORDERIE**, 11, rue des Recoillets, 75010 Paris. Tél. : 42.49.17.31.

Achète en très bon état un Canon X07 avec ou sans extension. Faire offre : 900 F (région parisienne). **BOUET**, 6, avenue de Mannasse, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.66.10.

Recherche lecteur K7, cartouche Power, Catridge ou Freze Frame, ainsi que jeux de bonne qualité sur K7, périphériques (souris, modem, etc.). **Philippe LUPTER**, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville. Tél. : 34.78.67.65.

ECHANGES

Amstrad : échange, vends ou achète jeux avec personnes habitant Neuilly ou Paris ; possède Sorcery, K. Long, Mandra, L. of Rings, etc. **Thibault LESCUXER**, 7, rue Pierre-Chârest, 92220 Neuilly. Tél. : 47.22.25.74.

Amstrad 6128 recherche ou échange logiciels de dessin et dessin (j'ai Artwork et Amx Mouse). Echange jeux également. **BOUET**, 6, avenue de Mannasse, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.66.10.

Acharné de Zombi sur Amstrad cherche contacts pour échanges de plans, de trucs et astuces et de parties sauvées. **Stéphane FREREBEAU**, Gilly-les-Citeaux, 21640 Vougeot. Tél. : 80.62.88.40.

Echange planche à voile complète avec tout l'équipement contre ord. Amstrad PCW 8256. (Faites vite cause Bac en fin d'année). **Denis CHEVALLIER**, 38, rue Gustave-Flaubert, 76140 Le Petit Quevilly. Tél. : 35.63.25.75.

Amstrad. Echange joystick aérien contacts mercure et livres micro-application et autres contre disquettes 3 pouces.

Georges-Henri LIOTARD, Ecole publique, La Bérissons-Dieu, 42720 Pouilly-sur-Charlieu. Tél. : 77.66.64.57 (18 h).

Echange programmes pour Apple IIc. Cherche nouveautés 86. Vends Atari 2600 et 800 XL avec de nombreux logiciels + joysticks Atari. **Laurent CORLETTI**, 7, avenue des Papepins, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.56.77.

Echange logiciels de jeux pour Apple II. **Arnaud MILANDRI**, 42, rue des Ormeaux, 54420 Pulnoy. Tél. : 83.21.50.56.

Echange ou vends programmes pour Apple IIe. **Yann PEIZ-LEX**, Sur-les-Bois-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains.

Echange jeux pour Atari 130 XE ou XL en K7. Donne 90 jeux contre toute extension (magnéto, drive, imprimante, tablette, modem). **Bernard BELKADI**, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche.

Echange pour Atari 130 XE-800 XL logiciels en K7-Disq. (Beach-Head 2, International Karate, Silence Service, Colonial Conquest, etc.). **Jean-Marie LALOUE**, 40, avenue Vallée-du-Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : 84.40.15.18.

Echange nombreux logiciels en disq. pour Atari 800 XL. **Christophe DESSAGNES**, Clavières, 74330 Poisy. Tél. : 50.48.25.79.

Echange tous logiciels pour Atari 520 ST. Possède utilitaires et jeux. **Eric MARCIANO**, 3, rue Pierre-Alanoau, 48240 Avrillo. Tél. : 41.69.66.63.

Echange sur 520 ST avec TOS intégré tous logiciels : jeux, utilitaires... Cherche import USA, Angleterre, RFA ou autres pays. **Gaël SAULNIER**, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.

520 ST. Comment profiter d'une imprimante laser. Comment gagner plus facilement au loto national avec votre Atari 520 ST ou 1040 ? Ecrire : **Pierre FONTAINE**, 21, rue de la Gare, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.44.87.

Echange jeux disques (Ghosts'n Gobelins, Leader Board, Revs Dambusters, Sold Million II...) pour CBM 64. **Lionel TONINI**, 20 bis, Route Nationale 8, Notre-Dame-Limité, 13240 Septèmes-les Vallons. Tél. : 91.51.78.57.

C 64 + 1541 échange programmes, trucs, astuces... **Thierry ALBAREDA**, 10, rue Général-de-Gaulle, 34450 Vias. Tél. : 67.94.04.86.

Echange programmes pour CBM 64/128 (Paris + région parisienne + correspondance). **Stéphanie COHEN**, 37, bd de Créteil, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.11.78.

CBM 64 + 154 + K7 échange jeux (+ 700). Recherche utilitaires avec doc si possible : trucs, astuces. **Jean-Paul GOIFFON**, 7, rue des Coquelicots, 93270 Sevran. Tél. : 48.68.18.16 ou 48.79.28.97.

Echange jeux pour Oric/Atmos sur K7 (Aigle d'or, Macadam Bumper, Mr Wimpy, Frelon, etc.). Merci **Lionel VACHÉ**, 36, rue de Maloysie, 29200 Brest. Tél. : 98.02.52.38.

Echangerais quelques programmes sur K7 ou disquettes pour TO7/70. Appeler **LAURENT**. Tél. : 39.60.39.25 (après 18 h).

Echange K7 Atari et CBS : Combat et Gorf (CBS) ; Super Cobra (CBS) contre wargames ou autres K7 CBS. Vends adaptateur prise Pritel état neuf. **David BASSENGHI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Echange jeux K7, disq. Achète nouveautés (bas prix). Echange originaux K7 contre 1571. **Lionel TRICOT**, rue Troussai, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.32.39.

CLUBS

Recherche correspondant Atari 520 ST ou club dans les Yvelines, Val-d'Oise ou autre. **Patrick LAPIE**, 49, rue de la Grande-Pièce, 95180 Menucourt. Tél. : 34.42.03.74 (de 10 h à 19 h).

Attention ! Superbe club C 64/128. Pour avoir le soft pas cher et récent (Knight Rider, Super Cycle, Time Trak, Mission AD...). S.V.P. envoi 1 timbre. **Thierry ALBAREDA**, 47, av. Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.38.10.41.

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'À 50% DU PRIX DU NEUF

CHIROKAZ

DEPOT VENTE ACHAT LOGICIELS CONSEILS

107, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris - Tél. : 43.21.51.00

Les correspondants de CHIPOKAZ :

- **DIELON** : 36, rue Patenôte - 78120 Rambouillet
Tél. : 34.85.74.14
- **ASTROLOC** : 15, av. Carnot - 94190 Villeneuve-St-Georges
Tél. : 43.89.24.22

MICROSTORY

Commodore

C 64 nouveau modèle + Geos
 Graphic environnement system
 (icônes et menus déroulant)

+ Lecteur cassette
 + Moniteur couleur
 + 1 manette de jeu
 + 6 jeux **3 950 F**
 Crédit: comptant 350 F
 + 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle
 + Lecteur cassette **1 990 F**

1 C 64 nouveau modèle + Geos
 + 1 lecteur disk 1541
 + 1 cadeau **3 690 F**
 Peritel **4 090 F**
 Crédit: comptant 690 F
 + 12 mensualités de 331,64 F

C 64 pal 1 790 F
 Lecteur disk 1541 1 850 F
 Moniteur couleur 1 990 F
 Moniteur monochrome H.R.
 40/80 colonnes pour C 128 1 150 F
 Crayon optique 149 F
 Capot de protection C 64 120 F

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D 109/150 F
 Acrojet - D 150 F
 Adventure Cst Set - D 175 F
 Alley cat - C/D 99/135 F
 Archon II - C/D 115/145 F
 Astérix - C/D 99/150 F
 Batalyx - C/D 95/135 F
 Batman - C 95 F
 Biggles - C/D 105/145 F
 Bombjack - C/D 99/155 F
 Borrowed Time - D 160 F
 Boulder Dash III - C/D 109/160 F
 Cauldron - C 89 F
 Cauldron II - C/D 105/160 F
 Colossus Chess IV - C/D 105/155 F
 Commando - C/D 89/135 F
 Crusade in Europe - C/D 160/205 F
 Danse Macabre - D 165 F
 Dragon's Lair - C/D 99/135 F
 Eidolon - C/D 105/155 F
 Elite (français) - C/D 135/185 F
 Empire - C 105 F
 Ghost'n Goblins - C/D 105/135 F
 Golf Cst set - C/D 150/165 F
 Goonies - C/D 105/135 F
 Green Beret - C/D 89/140 F
 Gyroscope - C/D 99/150 F
 Hacker II - C/D 105/145 F
 Hardball - C/D 00/155 F
 International Karat - C 79 F
 Karateka - C 105 F
 Koronis Rift - C/D 89/145 F
 Kung fu Master - C/D 105/145 F
 Leader Board - C/D 115/160 F
 Legende des Amazones - C 99 F
 Little Computer People - C/D 89/145 F
 Mandragore - C/D 235/250 F
 Masquerade - D 145 F



Imprimante GP 500 1 750 F
 Capot de protection C 128 150 F
 Modem Digitelec agree PTT
 compatible Minitel 1 490 F
 Modem Digitelec +
 Modem Digitelec 2100 2 990 F
 Graphiscop II 990 F

Mermaid Madness - C/D 110/160 F
 Miami Vice - C/D 99/135 F
 Knight Riders - C/D 99/165 F
 Paper Boy - C/D 95/145 F
 Pinball Cst. set - D 170 F
 Ping-pong - C/D 89/135 F
 Pitstop II - C/D 109/155 F
 Questron - D 150 F
 Racing Dst. set - C/D 155/160 F
 Rambo - C/D 89/125 F
 Raspoutin - C 95 F
 Revs - C/D 140/170 F
 RMS Titanic - C/D 109/160 F
 Road Race - C/D 105/145 F
 Rocky Horror Show (128) - D 135 F
 Saboteur - C 95 F
 Shogun - C/D 105/145 F
 Silent Service - C/D 115/155 F
 Skyfox - C/D 110/145 F
 Solo Flight II - C/D 105/150 F
 Sorcery - C 95 F
 SPY VS Spy II - C/D 110/155 F
 Starship Androméda - C/D 115/145 F
 Summer games I - C/D 109/155 F
 Summer gammes II - C/D 95/155 F
 Supercycle - C/D 105/165 F
 Thai Boxing (64-128) 89/135 F
 The Pawn - D 155 F
 They sold a million II - C/D 105/165 F
 Ultima III - D 150 F
 Ultima IV - D 185 F
 Uridium - C/D 99/150 F
 V - C/D 105/135 F
 Way of the Tiger - C/D 115/155 F
 Winter Games - C/D 99/155 F
 World Cup Carnival - C/D 109/165 F
 Yie-ar Kung Fu - C/D 89/125 F
 Zorro - C/D 89/145 F

SUPER PROMO

1 C 64 + 1 1541 **3 490 F**
 1 C 64
 + 1 lecteur cassette + 6 jeux + 1 manette de jeu **2 190 F**
 Peritel **2 590 F**
 Imprimante Star NL 10 C **3 250 F**
 Imprimante Citizen 120 D **3 250 F**
 C 128 **2 950 F**
 C 128 - D **5 990 F**
 1571 **2 790 F**
 Moniteur couleur H.R. **2 890 F**
 40/80 colonnes avec câbles (voir photo)

1 C 128 **5 190 F**
 + 1 moniteur couleur
 + 1 lecteur cassette
 + 1 manette de jeu + 6 jeux
 Crédit: comptant 690 F
 + 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
 + 1 lect. cassette + 1 manette jeu
 + 6 jeux **3 250 F**
 Peritel **3 650 F**
 Crédit: comptant 650 F
 + 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 **5 590 F**
 1 C 128 D **8 990 F**
 + 1 moniteur couleur H.R.
 Crédit: comptant 990 F
 + 12 mensualités de 760,35 F

Amiga

1 Amiga 512 K
 + 1 moniteur couleur H.R. + 1 souris + 1 lect. disk.

Extension 2 mega 7 500 F
 Disk dur 20 mega nous consulter

LOGICIELS
 Deluxe paint 890 F
 Deluxe print 890 F
 Raspoutin 790 F
 Aegis image 1 290 F
 Aegis animator 1 590 F
 Aegis draw 390 F
 Music studio 1 990 F
 VIP 1 150 F
 Lattice C 890 F
 Mcc pascal 360 F
 Brattacas 350 F
 Sky fox NC
 King quest II 350 F
 Seven cities of gold
 Marbel madness NC
 Borrowed time
 Etc... 255 F

UTILITAIRES
 Art studio - C/D 175 F
 Basic 128 - D 390 F
 Power plan - D 550 F
 Swift 128 - D 450 F
 Music system - C/D 250/310 F
 Datamat - D 350 F
 Cassettes d'alignement 110 F
 Textomat - D 350 F
 Profimat - D 350 F
 Swift calc 128 - D 590 F
 Datamanager 128 - D 590 F
 Tool + extra-tool 290 F
 Game maker - C/D 150/199 F

SUPER PROMO 11590 F

Digitaliseur de son stereo 2 250 F
 Digitaliseur de son stereo 2 990 F



Crédit IMMEDIAT SUR TOUT LE MAGASIN
 à partir de 1.500 F
 Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%
 Crédit total possible

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



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

CHER TILT

TILT SUR LA SELLETTE

Salut Tilt.
 Je vous écris pour plusieurs raisons, tout d'abord pour que votre revue s'améliore.

— Essayez de ne pas ressortir deux fois le même logiciel dans « Tubes » (exemple : Kung-Fu master pour C 64 et Apple). Si une version d'un jeu déjà paru dans « Tubes » sort pour une autre machine, il suffit de le mentionner quelque part. Une rubrique « Adaptation logicielle » ferait l'affaire.

— Essayez de tester des programmes plus récents. Mauvais exemple : The castle of Dr Creep pour C 64, programme paru il y a plus d'un an.

— « Sésame » : ouvre-toi et essaye plutôt de programmer des utilitaires au lieu de longs programmes que peu de personnes tapent.

— La robotique est en liaison avec l'informatique. Je pense qu'il n'y a pas que moi qui bricole mon ordinateur. Faites une « Robotique ».

— Faites de vrai « Dossiers », et

non des reprises de « Tubes » améliorées.

— Idem pour « Challenge ».

— Créez une rubrique « Trucs et Astuces ».

— J'en viens au sujet tabou. Je ne vais pas dire, comme tout le monde « Pourquoi n'êtes-vous pas pour les pir... ? », non ! Il faut mettre les choses au point, il y a du bon et du mauvais. J'ai remarqué que vous aidiez, discrètement, les pirates. J'entends par là que Tilt donne les règles du jeu, et quelquefois plus.

— « SOS Aventure », est la rubrique la mieux réussie, mais il lui manque un petit plus. L'attente est longue, très longue... Pourquoi ne pas mettre le numéro de téléphone permettant de contacter les lecteurs demandant de l'aide ?

Voilà, c'est fini. J'espère que Tilt 'prendra ma lettre en considération, même si elle n'est pas publiée.

Raphaël Gely
 38210 La Rivière

Que de questions ! Bien, reprenez les choses une par une.

— Entièrement d'accord avec

vous, à quoi sert « Coup d'œil ? »

— Des programmes plus récents ? Est-il nécessaire de tester un programme qui n'est pas disponible en France ? Nous ne le pensons pas.

— « Sésame ». La proposition de Raphaël intéresse-t-elle les autres lecteurs ?

— Le problème de la robotique est particulièrement délicat. Non seulement l'informatique entre en jeu, mais il y a aussi l'électronique et surtout la physique. Pourquoi ? La partie mécanique est très complexe en robotique, une très bonne connaissance des équations s'y rapportant est nécessaire. Il n'est pas certain que notre lectorat se passionne pour les mouvements circulaires uniformes et autres « douceurs » de ce genre.

— Dans « Tubes » nous testons des programmes, dans « Dossier » et « Challenge » aussi. Cependant, nous essayons de créer des rubriques ayant chacune une personnalité.

— Une rubrique « Trucs et Astuces », pourquoi pas ? Envoyez-nous vos secrets de programmation, nous jugerons sur pièce !

— Pour « l'affaire Pirate » et la proposition de Raphaël concernant la publication de numéros de téléphones, nous attendons les réactions.

PROTÉGEZ NOS PROGRAMMES !

Nous vous adressons rapidement cette lettre pour savoir si vous pourriez nous communiquer l'adresse et le nom de la société qui nous permettra de protéger notre programme avant de le présenter à un éditeur.

P.S. Un jour sûrement notre programme vous passera entre les doigts !

Hervé Poirier et
 Christophe Tisserand
 Bordeaux

Ce serait possible par retour de courrier si vous nous l'envoyez ! La rubrique « Sésame » publie des programmes écrits pour Tilt. La protection des jeux est effectuée par l'éditeur, celui-ci a besoin d'avoir accès au programme, et si votre coup d'essai est un coup de maître, un éditeur intéressé aura quand même certainement des aménagements à proposer.

INDISPENSABLE !!! TILT JEUX ET MICRO: LE GUIDE 87

SUPER TEST

600 LOGICIELS ET LEURS PHOTOS D'ECRAN

COMPARATIF

20 MICROS POUR CHOISIR SANS VOUS TROMPER

REVELATION

LES RESULTATS DE L'ENQUETE SERVICE APRES-VENTE

CREATION

LES LAUREATS DE NOTRE CONCOURS DE DESSIN

QUESTIONS-CLES

COMMENT SELECTIONNER ET TESTER VOTRE ORDINATEUR

EXCLUSIF: LES TILTS D'OR 86

Et...les livres, les adresses utiles,
 le répertoire de tous les articles parus dans TILT,
 le lexique de tous les termes informatiques, nos P.A.

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

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

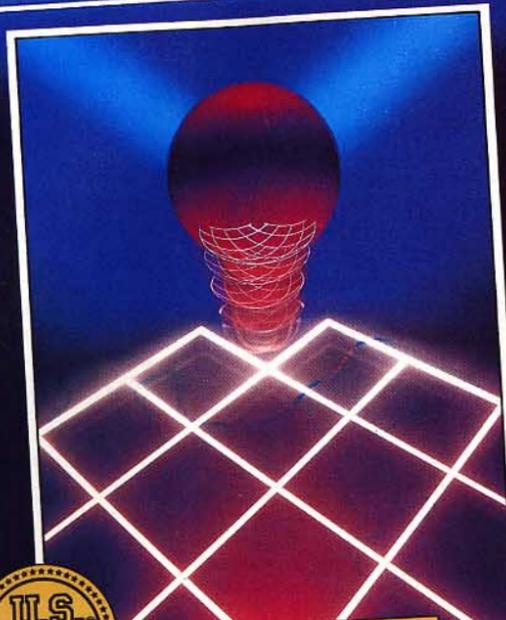
commande le matériel suivant
 pour la somme totale de :
 Frais de port soits 20 F, matériel nous consulter
 Règlement :
 chèque mandat carte bleue
 Signature : _____ Date : _____

TILT 11/86

Les dernières nouveautés de

U.S. GOLD

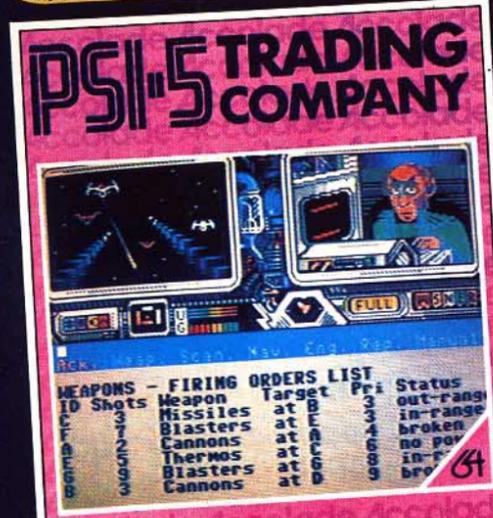
le premier éditeur de logiciels en Europe



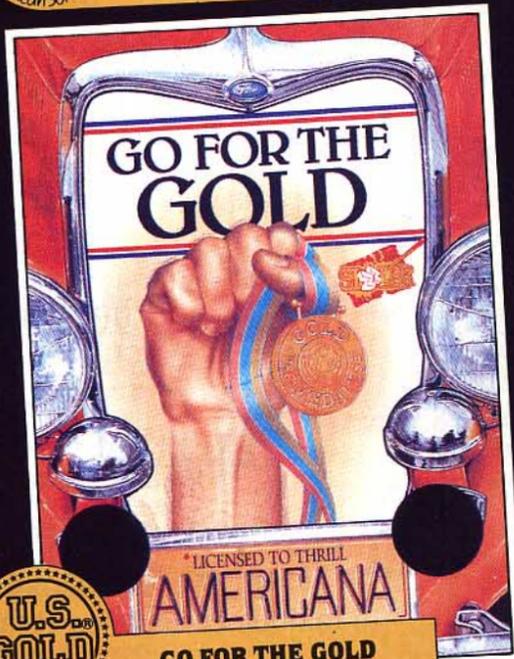
REVOLUTION
Spectrum/Amstrad



INFILTRATOR
C-64/Spectrum/Amstrad



PSI-5 TRADING CO.
C-64/Spectrum/Amstrad



GO FOR THE GOLD
C-64



U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.

CHER TILT

FAN D'ATARI

Je suis très content de votre journal, cependant je trouve que vous n'évoquez pas suffisamment l'Atari 800 XL. Certes, il y a bien quelques programmes dans « Sésame », mais ce sont des utilitaires. Quand mettra-t-on des jeux pour XL/XE dans « Sésame » ? Cette pénurie est-elle le fait de la montée des CPC et autres qui font de l'Atari 800 XL une machine dépassée ? Ou bien, est-ce le fait d'un langage trop compliqué ? Attention, je n'ai rien contre des programmes comme Célia ou Le tour de l'Atari en quatre-vingts colonnes, mais y aurait-il quelqu'un d'assez complaisant pour faire la part des choses ? Enfin, dernière question : un journal dédié aux Atari XL, XE et ST sortira-t-il un jour ?

Boz

C'est vrai, nous avons un peu délaissé le côté ludique des Atari XL et XE. Mais peu de gens savent tirer partie de cette machine. Voilà pourquoi il nous est difficile de publier de bons listings, mais nous cherchons, nous cherchons...

Concernant la sortie d'une revue dédiée aux XL, XE et ST, nous vous signalons la naissance de Pokey. Les nombreux listings publiés devraient vous satisfaire pleinement.

CONSÉCRATION

Quelle ne fut pas ma joie lorsque, feuilletant mon journal préféré, je me hasardai au travers des pages de « SOS Aventure ». Surprise, mon prénom apparaissait à la fin de la solution de l'époque des Caraïbes. Consécration ultime pour tout aventurier micro-informatisé et fidèle abonné à Tilt. C'est pourquoi je veux remercier grandement toute la rédaction du journal qui profite de la rentrée pour revenir en force avec plus de pages, une meilleure présentation avec ce « dos carré » et enfin un créateur de couvertures encore plus fou. Quant à l'illustration du numéro 34 elle est tout simplement sublime.

Christophe Brossard
Mâcon

RADIOSCOPIE

Encore un numéro pleinement réussi, le 34, on commence à être habitués. Bien que n'égalant pas le fantastique numéro 27, la couverture du célèbre Jérôme Tesseyre est vraiment de grande qualité. Il en est de même pour les

illustrations vidéo qui parsèment ce numéro. Merci de nous avoir dévoilé ses secrets. Je constate que Pierre Fouillet, nouveau venu depuis le numéro 32, semble mettre sur la touche notre pauvre VTRX (personnellement, je préfère les réalisations de ce dernier). Dites-nous si l'ascension du « p'tit nouveau » est le fait d'une guerre sans merci entre ces deux illustrateurs. Je trouve regrettable la disparition du « super flop du mois », initiative qui ne semblait pas plaire à tout le monde ! Et les meilleurs scores ? Tilt ne doit plus satisfaire, depuis un moment, les possesseurs de consoles.

Arrivé à la partie « Sésame », plus une seule page en couleur. Je sais qu'il est difficile de faire autrement, surtout pour le « Tam Tam Soft », mais un peu de couleur serait appréciable. Dans « Sésame », vous pourriez mettre une ou deux photos pour chaque programme. Cela égayerait ces mêmes pages, tout en permettant de se faire une idée du programme. Pour un mensuel qui peut se vanter de mettre près de 250 photos d'écran dans ses colonnes, je crois que vous n'en êtes plus à cinq ou six de plus. Acheter un ordinateur sans se renseigner relève de l'inconscience, il ne faut pas s'étonner ensuite si la machine est réduite à l'état de larve ! Se reporter au cas de Patrice Benistan, évoqué dans « Cher Tilt » du numéro 34.

Le dossier sur les jeux de réflexion aurait pu être intéressant. Pourtant, à la lecture, on se rend compte que vous répétez toujours la même chose.

« Challenge » : ce n'était pas idiot de mettre en une fois ces trois logiciels. Mais, c'est du réchauffé ! Le Contrôle aérien et Kennedy Approach avaient déjà été délayés dans les numéros 28 et 29.

Vous allez me trouver collant, mais ma besace contient plusieurs questions. Que faites-vous du courrier des lecteurs ? Gardez-vous toutes les lettres ?

Dans « Tubes », quelle est la différence entre un — et un « non » dans un critère (bruitage...).

Comment vous procurez-vous les logiciels testés ? Est-ce que vous les achetez ? Bénéficiez-vous des services d'un déplombeur qui vous fournit gratuitement de softs ? Est-ce que Tilt est sur Minitel ? Envisagez-vous cette possibilité ? Bien amicalement à toute l'équipe.

Stéphane Jallot
Sainte-Geneviève-des-Bois

Hé bien, voici un lecteur qui ne nous lit pas, il nous dévore ! Cette fois tout y passe : « Sésame », « Challenge » et toutes les rubriques de Tilt. En plus, il nous pose un tas de questions, toutes plus indiscrètes les unes que les autres (à croire qu'il veut monter son propre journal d'informatique). Bien, trêve de bavardage : nous ne jetons pas les lettres que vous nous envoyez. Nous les classons, les trions, les mettons à l'abri afin d'étudier les besoins des lecteurs et y répondre plus rapidement. Pour « Tubes », tiret et « non » ont la même signification. Les logiciels que nous testons viennent des boutiques, des distributeurs et des éditeurs, ainsi nous sommes certains de tester toutes les nouveautés. Nous n'avons aucun déplombeur à notre service, de toute manière à quoi nous servirait-il ? Tilt n'est pas encore sur Minitel, mais nous y pensons...

EMULATEURS

Cher Tilt,
Voici une question à laquelle j'aimerais avoir une réponse.

Je possède un Commodore 64 et deux émulateurs, un Spectrum et un Apple. Je voudrais savoir si tous les programmes pour Apple et Spectrum tournent sur mon C 64 ainsi équipé.
Merci d'avance.

Thierry Di Rocco
04500 Riez

Ce serait réellement étonnant. L'émulation ne peut fonctionner correctement qu'à la condition, expresse, d'avoir un logiciel éloigné de l'architecture de la machine. C'est pourquoi certains programmes ne tourneront pas.

IDENTITÉ

Messieurs,
J'aimerais savoir si tous les logiciels et périphériques fonctionnant sur le CPC 464 de marque Amstrad sont compatibles avec le CPC 464 de marque Schneider. Avec mes remerciements,

Charlotte

Absolument, le Schneider et l'Amstrad ne font qu'un. La différence d'appellation est le résultat d'un accord commercial passé entre les deux entreprises.

UN ÉVÈNEMENT EN FRANCE

NE PIRATEZ PLUS...

NE PROGRAMMEZ (PRESQUE) PLUS...

NE VOUS RUINEZ PLUS...

La Société PC Software Interest Group (Sunnyvale, Silicon Valley, California) a réalisé une sélection et un catalogue des meilleurs logiciels du domaine public américain.

600 disquettes rassemblent ainsi de très nombreux logiciels, mis à jour en permanence : utilitaires Dos, Assembleur, Basic, Forth, Turbo-Pascal, dBase et Lotus 123, tableurs, bases de données, télécommunications, graphiques, impressions, éditeurs, gestion du disque, jeux...

Ces programmes sont réalisés pour un matériel IBM-PC ou compatible.

Prix TTC du catalogue :

(frais de port et de manutention inclus)

Tome 1 (300 pages, deux index) 160 F

Tome 2 (100 pages) 60 F

Prix des disquettes :

(Tarif dégressif, frais de port et de manutention inclus)

Nombre **Prix unitaire (TTC)**

1 150,00 F

2 125,00 F

3 à 4 93,00 F

5 à 9 79,00 F

10 à 19 65,00 F

20 à 24 54,00 F

25 à 49 52,00 F

Au delà : nous consulter.

Commande à adresser avec votre règlement à :

ISD France (distributeur autorisé n° 117 du PC Software Interest Group)

Adresse postale : 68, Bd de Port-Royal - 75005 PARIS

Téléphone : 42 97 48 27

Les dernières nouveautés de U.S. GOLD

le premier éditeur de logiciels en Europe

CRYSTAL CASTLES
Crystal Castles Diamond Plateaus in Space

Legend is born. Summer '84, a computer game was created, a game that made the blood of all who played it freeze through its veins. It travelled through the dusty walls of the video arcades, and its name and story, creating a legend. Next month the Legend will be born.

Crystal Castles is a unique in a lifetime experience. A legend that will continue because it is the product of a limited edition. "None that you'll find of it you must buy it when you see it. You'll have missed a true software masterpiece."

"When I first saw Crystal Castles, its third screen almost drove me off my feet. That was no long 400. I cannot remember that I ever saw it in any shop. It belongs in a museum. It's the only one of its kind. A beautiful picture in space." - Steve Jobs, Apple Computer

U.S. GOLD
AI
American Software

CRYSTAL CASTLES
C-64 / Spectrum / Amstrad

A CUNNING FOE WHO KNOWS NO FEAR

DESERT FOX
CBM64/128

REALISTIC VOICE SIMULATION
Listen in on enemy radio messages, plan your tactics to combat

U.S. GOLD
AI
American Software

DESERT FOX
C-64

SUPERSTAR
ping pong

U.S. GOLD
AI
American Software

SUPERSTAR PING PONG
C-64

F-15 STRIKE EAGLE

MAJOR BILL
Hold Onto Your Headgear - This F-15 is For Real!
You'll get all the sophistication and thrills of an actual fighter in flight. This simulation will keep you excited for a long time.

U.S. GOLD
AI
American Software

F-15 STRIKE EAGLE
C-64 / Spectrum / Amstrad / Atari

CHER TILT

DES HITS POUR TOUS

Cher Tilt, J'aimerais savoir si les logiciels US Gold comme Bruce Lee, Beach head, Dambusters tournent sur Atari ST?

Julien

A l'heure où nous mettons sous presse non, mais il serait étonnant que cet éditeur n'adapte pas dans un proche avenir ces « hits » sur les 520 et 1040 ST.

SUPER JEUX

Cher Tilt, Tout d'abord bravo pour ton journal qui s'améliore de mois en mois. Cependant, j'ai quelques petits reproches à vous faire. Dans votre magazine se trouvent des publicités pour des boutiques particulièrement bien achalandées; pourquoi ne faites vous pas de critiques de super jeux comme Crusade in Europe, Flight Simulator 2 que ces boutiques ont en stock? Que pensez-vous de l'achat d'un Commodore 64?

Pourrais-je trouver facilement des programmes dans un futur proche? Quelles sont les différences entre une image Pal et une image Pétitel? Cela abîme-t-il la télévision? Existe-t-il des différences entre un programme sur disquette et le même sur cassette? Pensez-vous que les consoles de jeux font partie du passé? Merci d'avance.

D. Grangeon
Saint-Germain-Laprade

Des programmes comme Colour-space, The way of the tiger, Green beret, sont des super jeux. Et ils sont dans Tilt! Nous faisons des critiques de programmes de grande qualité, mais certains n'apparaissent pas dans nos colonnes pour une raison simple. Beaucoup de boutiques parisiennes font de l'importation directe et de ce fait ces logiciels ne sont disponibles que dans un nombre restreint de points de vente. Nous préférons faire des critiques sur des logiciels que tous peuvent se procurer aisément. Acheter un Commodore 64 peut sembler logique, ne dit-on pas de lui que c'est la meilleure console de jeux? Cependant, il ne faut pas oublier que c'est une machine désuète et que les générations montantes peuvent être bien plus séduisantes (Atari ST, nouveaux Thomson, pour ne citer qu'eux... Mais le Commodore est un ordinateur très répandu, c'est pourquoi l'approvisionnement en logiciels est facile. De plus il est à prévoir que cette machine a encore de beaux jours devant elle. Alors

que faire? Choisir la sécurité aux risques de se retrouver avec une machine dépassée ou prendre le pari de s'acheter un ordinateur à la pointe? A vous de trancher! Concernant l'image Pétitel, il est important de savoir que celle-ci est d'une qualité bien supérieure à une image Pal et même Sécam. En effet, les signaux véhiculés par la prise Pétitel attaquent directement le tube cathodique. En revanche, les signaux Pal et Sécam passent par de nombreux circuits de traitement qui les altèrent. Enfin, il faut savoir que la prise Pétitel ne comporte aucun danger pour le poste de télévision. Cette norme a été créée, suite aux travaux d'une commission mandatée par l'Etat français, par un syndicat de constructeurs de téléviseurs, et le sérieux de ce dernier ne peut être mis en cause. Dernier point: les programmes sur cassettes et disquettes sont rigoureusement identiques.

ADRESSES

Je vous ai déjà écrit pour savoir si vous pouviez me donner des adresses de programmeurs (comme ceux qui passent dans la rubrique « créateur du mois »). Malheureusement, pas de réponse. Mon problème est que je veux devenir programmeur, c'est pourquoi j'aimerais communiquer avec des « pros » qui pourraient m'apprendre beaucoup. Alors n'ayant pas reçu de réponse, je renouvelle ma demande: est-il possible d'avoir des adresses de programmeurs?

Hahn Frédéric
67550 Vendenheim

Désolé, mais nous ne pouvons pas fournir d'adresses (le secret professionnel). En revanche, nous pouvons vous donner quelques petits trucs. Tout d'abord vous pouvez passer des petites annonces, ensuite, visiter les nids de programmeurs: clubs et associations, gros revendeurs de micros et manifestations du genre Sicob. Il serait étonnant que cela ne marche pas!

RENSEIGNEMENT TECHNIQUE

Possesseur d'un C 128, ma télévision n'a pas de prise Pétitel. J'aimerais savoir s'il existe un adaptateur me permettant de passer de Pal en Sécam antenne, ou si je dois acheter deux adaptateurs.

Xavier

La solution la plus rationnelle c'est de changer de téléviseur ou à adapter une Pétitel sur le vôtre. En effet, il n'existe pas d'adaptateur Pal-Sécam antenne.

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

NOUVEAU : SPÉCIAL INFORMATIQUE

MATRA
Micro-ordinateurs

ALICE 32 PROMO 350 F

• 32 K ROM BASIC Prise Pétitel. Clavier AZERTY. 9 couleurs. Interfaces RS 232. Livré avec guide d'initiation (décrié HP n° 1706).

VALISE COMPLÈTE PROMO: 590 F

COMPRENANT:
Un ordinateur 32 Ko
+ 1 magnéto K7
« Spécial Informatique »
+ 1 guide d'instruction
+ 1 guide d'initiation
+ 4 K7 (de programmes ou de jeux)
+ câble PÉRITEL + cordon de liaison.

ALICE 90 HAUT DE GAMME
JANUS D'OR de l'industrie 1985

PROMO: 790 F

• 56 K ROM BASIC Prise Pétitel. Clavier mécanique AZERTY. Interface RS 232. Incrustations vides (vos créations dans une image télé). Livré avec 1 guide d'instruction et un guide d'initiation au Basic.

NOMBREUX LOGICIELS

ORDINATEUR DE JEUX VIDEO BRANDT

AVEC 2 MANETTES DE JEUX. PROMO 490 F

CASSETTES DE JEUX
LASER - ABBY FOOT - STADIUM - ACROBATE - GOLF - MONSTRE - MATHEMATIQUE - SYRACUSE - RESTAURANT - CATAPULTE - FLIPPER - SATELLITES - GRAND PRIX - COSMOS - La cassette 90 F
Les 5 K7 : 350 F - Les 10 K7 : 600 F

SCHNEIDER

MC 810 MICRO ORDINATEUR STANDARD MSX

PROMO: 590 F

• MC 810 Micro 32 K ROM BASIC MSX mémoire vive 48 K RAM 532 K en assembleur ou MSX/DOS. 16 K en vidéo (extension possible). Microprocesseur Z 80 A. Langage: Basicmicro soft résident 130 instructions. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. 4 touches de direction. 16 couleurs programmables. 350 ns sur 8 octaves. Prise Pétitel. Magnéto avec alimentation manuel. Cordon Pétitel. Connexion magnétophone.

PERIPHERIQUES

• Manette de jeu 8 directions et bouton action 100 F

• Imprimante par points d'impact. En double hauteur ou double largeur. Entraînement par friction 390 F

• Magnéto K7 spécial informatique. 200 F

LOGICIELS VARIÉS

VG 5000 MICRO-ORDINATEUR

VG 5000 Micro-ordinateur avec alim. ROM 18 K. RAM 24 K. 13750 octets disponibles. Basic. Clavier AZERTY 63 touches type Minitel. Affichage haute résolution 251 x 40 caractères. 8 couleurs. 255 sons prog. Synthétiseur 4 octaves 490 F

• VG 5216. Module d'extension de 16 Koctets, capacité totale 40 K RAM. Interface intégrée 290 F

• Cassette logiciel 100 F

• Magnéto K7 spécial informatique 200 F

(Quantité limitée)

Prix des 4 éléments 1080 F

PROMOTION POUR L'ACHAT DE L'ENSEMBLE 790 F
(Sans séparation)

EN VENTE AUSSI CHEZ NOS DISTRIBUTEURS

• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. ZI. 1387 Route de Gradats. 83530 AGAY. Tél. : 94.82.83.06

• COTE BASQUE ELECTRONIQUE. Boulevard du BAB. 64000 BIARRITZ. Tél. : 59.03.91.31.

• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 50, rue du Manoir-de-Servigne. ZI de Lorient. 35000 RENNES. Tél. : 99.33.28.91.

• COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE. 58, bd d'Italie. 85000 LA ROCHE-SUR-YON. Tél. : 51.62.10.72.

CRE COMPTOIR RADIO ELECTRIQUE

94, quai de la Loire - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 - 42.05.05.95 - M° : Crimée

BON DE COMMANDE A RETOURNER A CRE : 94 QUAI DE LA LOIRE 75019 PARIS

avec votre chèque de pour l'achat de (Pas de contre remboursement)

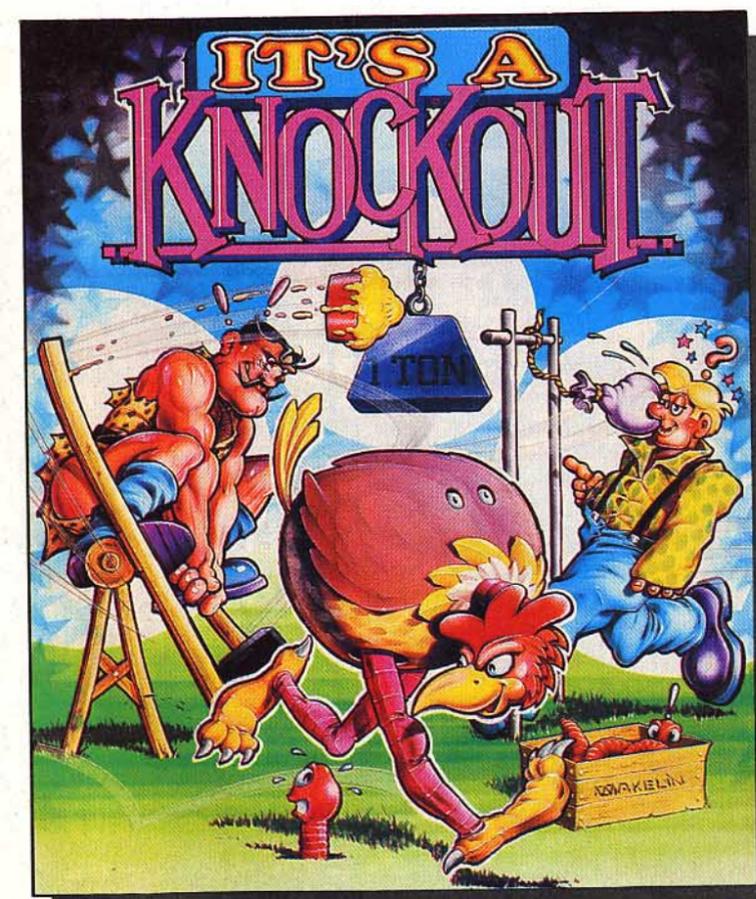
NOM PRENOM

N° et rue

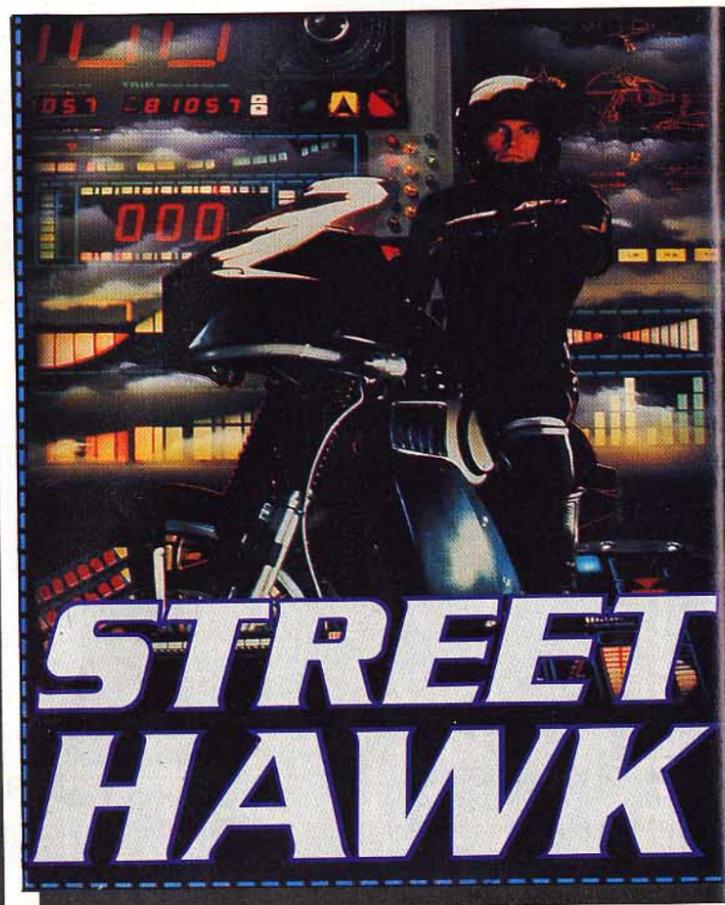
VILLE CODE POSTAL

ocean

**AVENTURE, ACTION ET AMUSEMENT GARANTIS DANS CES SUPERBES JEUX
POUR MICROORDINATEUR**



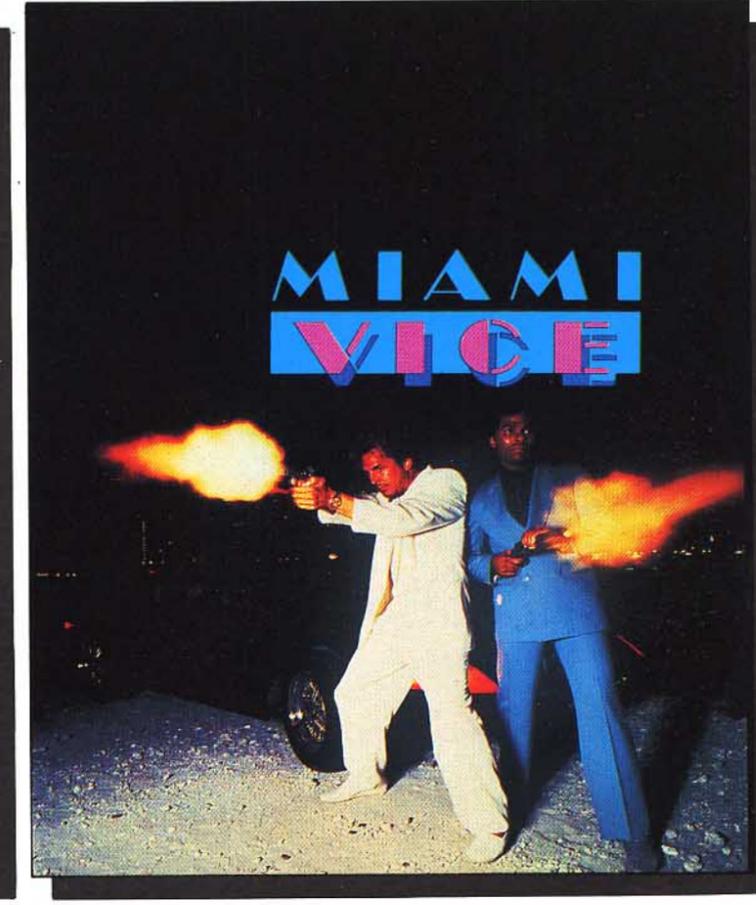
Ce jeu dément vous permet d'entrer en compétition dans 6 épreuves aussi folles que celles de la célèbre émission télévisée.



Le flic au courage de pilote d'essai descend dans la rue sur sa moto expérimentale.



Battez-vous au samurai dans cette bataille à travers les âges.



Rejoignez les 2 flics de Miami dans ce jeu d'action et de stratégie.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ence...Territoire à neutraliser de toute urgence...Terr



Pour MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MSX2.



INFOGRAMES

79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. : 78.03.18.46

