

# TILT

MICROLOISIRS

## SPECIAL VACANCES!

STRIP POKER, VOILE,  
FLIPPERS, CASSE-BRIQUES,  
SPORTS CALIFORNIENS,  
AVENTURES «LIVE»  
LES PASSIONS COUPABLES  
DES JOURNALISTES  
DE TILT!

## EXCLUSIF!

«MARCHÉ AUX PUCES»  
UNE NOUVELLE ORIGINALE  
SIGNÉE PEPE LOUIS

## ET TOUJOURS...

- LA CRÉATION GRAPHIQUE  
ET MUSICALE
- L'ACTUALITÉ DE L'AVENTURE
- PLUS DE CINQUANTE  
NOUVEAUX SOFTS...

M 3085 - 44 - 20,00 F



3793085020007 00440

# Les Top NAZA



## GENERAL TOP 20

ENDURO RACER, ACTIVISION, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN, AMSTRAD CPC  
 AMSTRAD GOLD HITS N° 2, US GOLD, AMSTRAD CPC  
 ARKANOID, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
 EXPRESS RAIDER, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 ARMY MOVES, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 PACK AMSTRAD N° 2, FIL, AMSTRAD CPC  
 ACE OF ACES, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 GAUNTLET, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
 HIT PACK 2, ELITE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 THEY SOLD A MILLION 3, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 SILENT SERVICE, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
 WORLD GAMES, EPYX, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
 LEADERBOARD, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST  
 KONAMI GREATEST HITS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

## SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC

COBRA, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 ACROJET, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 HEAD OVER HEALS, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  
 LES LAUREATS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

## THOMSON TOP 10

ARKANOID, IMAGINE	AVENGER, FIL
PACK THOMSON N° 2, FIL	GREEN BERET, IMAGINE
MISSIONS EN RAFALE, FIL	SILENT SERVICE, MICROPROSE
COFFRET CADEAU N° 1, FIL	YIE AR KUNG FU 2, IMAGINE
TOUT SCHUSS, FIL	MONOPOLY, LEISURE GENIUS

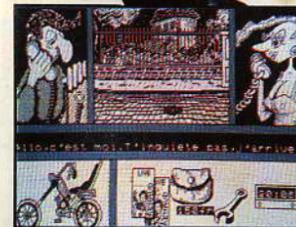


# MARCHE A L'OMBRE

le jeu **BASTON**

**GRATUIT**  
 LE FOULARD  
 DE RENAUD  
 +  
 UN POSTER\*

**RENAUD**



T'as les glandes mon pote ! On t'a piqué ta mob et t'as promis à ta meuf de l'emmener voir Renaud en concert. Y'a d'la baston dans l'air ; si t'es pas cap de filer des beignes à ceux qui t'ont chouré ta meule tu pourras jamais trouver les morceaux avant 19 h 30. Après ta zessegon se cassera avec Dédé...

Un jeu d'aventure-arcade super-poilant !

Disponible sur Thomson T08, T09, T09+, MO6, ATARI ST (couleur), AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, IBM PC et compatibles (+ carte graphique).

*Renaud*



\*Offre valable jusqu'au 31 juillet 1987

79, rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE - Tél. 78.03.18.46

Les, GEANTS du jeu informatisé



# elite

**Elite Systems S.A.R.L.**  
1, Voie Félix Eboué  
94000, Créteil, Paris  
Tel: 43.39.23.21  
Telex: 220064, ext. 3076

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

Commodore 64/128 - Cassette  
Commodore 64/128 - Disc  
Amstrad CPC - Cassette  
Amstrad CPC - Disc  
Spectrum - Cassette  
CBI Chèques Bancaire

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

**3 jeux pour le prix d'un**

**GREAT GURIANOS**  
Jeu de café classique! Great Gurianos, un guerrier suprême combattant à armes inégales. Jeu de café sous licence officielle de Taito.

**AIRWOLF 2**  
Vous voici, une fois de plus, aux commandes du tout dernier hélicoptère de combat, prêt à pénétrer dans un royaume où nul autre n'ose s'aventurer. "Alors en avant Stringfellow Hawke!" Suite sous licence officielle de la série Universal City Studios.

**CATABALL**  
Un nouveau concept, le contrôle précis, est nécessaire pour manoeuvrer les quatre boules dans un monde hostile et atteindre simultanément le but.

**3 NEW GAMES FOR THE PRICE OF 1**

**TRIO HIT PAK**

3DC  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
CPC  
DISC

**RÉDACTION**  
**Rédacteur en chef:** Jean-Michel Blottière  
**Directeur artistique:** Jean-Pierre Aldebert  
**Rédactrices en chef adjointes:** Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu  
**Secrétaire de rédaction:** Francine Gaudard  
**Chef de rubrique:** Nathalie Meistermann  
**Rédaction:** Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer  
**Ont collaboré à ce numéro:** Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Chaussy, Nicolas Costes, Christophe Couasnard, Thomas Ferragu, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, ImageX, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Jean-Loup Renault, Arnel Roubeix, Laurent Schwartz, Stéphane Sémirat, Florence Serpette, Jack Sinclair, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix, Freddy Wilde.  
**Premier maquettiste:** Gérard Lavoir.  
**Maquette:** Christine Gourdal  
**Secrétariat:** Catherine Van-Cauwenberghe

**PUBLICITÉ**  
Tél.: (16) 1 48.24.46.21  
**Directeur de la publicité:** Dominique Bovio  
**Chefs de publicité:** Anne Postel, Claire Vesine  
**Assistante:** Brigitte Bessette  
**Exécution:** Philippe Castagné

**ADMINISTRATION - DIFFUSION**  
2, rue des Italiens, 75009 Paris.  
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.  
**Ventes:** SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.  
Tél.: (1) 45.23.25.60.  
Tél. vert: 05.21.32.07 (gratuit)

**Abonnements:** Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin  
**Tél.: (16) 1 60.65.45.54.**  
France: 1 an (11 numéros + un hors-série): 198 F (dont TVA 4%)  
Étranger: 1 an (11 numéros + un hors-série): 285 F (train/bateau) (Tarifs avion: nous consulter)  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)  
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.  
**Relations extérieures:** Françoise Serre-Loutreuil  
**Promotion:** Bernard Blazin, Isabelle Neyraud  
**Réalisation:** Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

**ÉDITEUR**  
«Tilt-Microloisirs» est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Durée de la société: 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé: Ségur  
Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9<sup>e</sup>

**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 (70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de: TILT)  
36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.  
Tél.: (1) 43.96.13.33  
TILT Microloisirs  
2, rue des Italiens, 75009 Paris  
Tél.: (16) 1 48.24.46.21  
Télex: 643932 Edimondi  
Tirage de ce numéro: 126 000 ex.

# TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 44 JUILLET-AOÛT 1987

## TILT JOURNAL

**14 Création et récréation:** Jacques Rému donne du corps aux sons, Georges de Vaucorbeil des couleurs aux mathématiques, Philippe Guerre interprète musicalement des toiles et nos lecteurs concourent pour le «graphiste du mois». Quant à Edgar Pixel, il vous conte l'histoire Dos. Et toujours l'actualité et les infos et potins de Pépé Louis.

## COUP D'ŒIL

**26 Tous les remakes,** softs plus ou moins réussis, adaptations qui méritent un coup d'œil. A voir!

## TÉLEMATILT

**28 3615 CODE TILT,** l'actualité de la télématique, les trucs et les astuces du minitélémaniaque.

## TUBES

**34 Toutes les nouveautés de l'été** testées pour vous par les spécialistes de Tilt.

## TILT PARADE

**56 The Advanced OCP Art Studio** pour Amstrad CPC/6128, Nebula pour QL, les applications GEOS pour Commodore 64 et The Newsroom pro pour PC. A découvrir d'urgence.

## DOSSIER

**62 Le plaisir assisté par ordinateur.** Tilt dévoile en exclusivité mondiale les passions coupables de ses journalistes: flippers, strip-poker, voile, casse-briques, aventure «live», sports californiens...

## KID'S SCHOOL

**82 Sous les cahiers, la plage...** et quelques éducatifs, pour le cas où le temps se gâterait!

## SOS AVENTURE

**84 Golden Path, pour Atari ST.** La Crapule pour Macintosh, 221B Baker Street pour Apple II, Hollywood Hijinx pour Atari ST, les chemins physiques et mataphoriques s'entrecroisent... Bonne route.

## MARCHÉ AUX PUCES

**102 Une nouvelle délirante** de Pépé Louis illustrée par Charles Villoutreix... A lire et à voir.

## SÉSAME

**108 Bad Boxe pour Amstrad CPC.** Bank pour Amstrad PCW, Guillotine pour Thomson, Invasion pour 800 XL et Utilitaire pour Oric.

## INDEX

**118 Trouvez le renseignement** qui vous manque grâce à notre index et pour plus de précision utilisez les services télématiques de Tilt (3615, code TILT).

## PETITES ANNONCES

**120 Achats, ventes, échanges, clubs.** Pour plus de rapidité, passez vos annonces sur Minitel (3615 TILT).

## TAM TAM SOFT

**128 Enquête: les femmes et les micro-loisirs.** Répondez à notre questionnaire. L'actualité de la micro. en bref et en vrac.

## LIVRES ET MICRO

**132 Des livres et des revues** à lire sur la plage. Micro non indispensable.

## CHER TILT

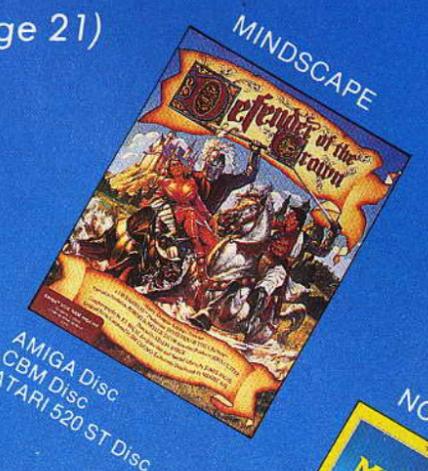
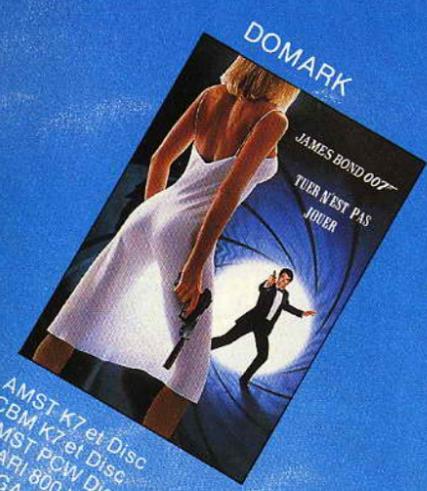
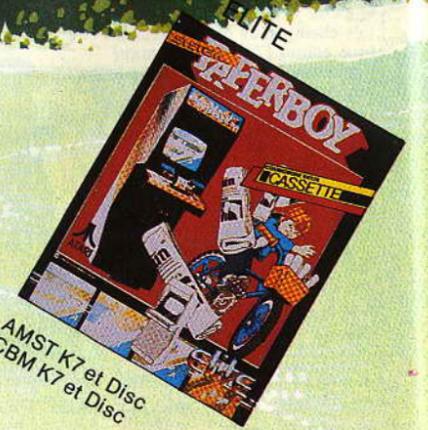
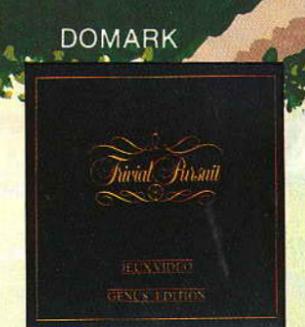
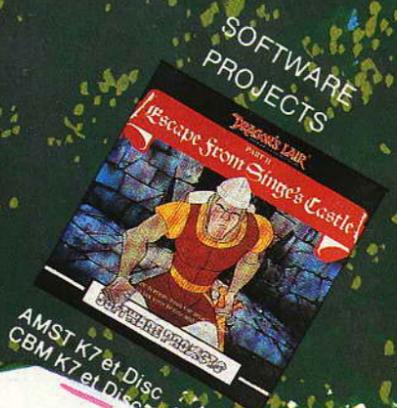
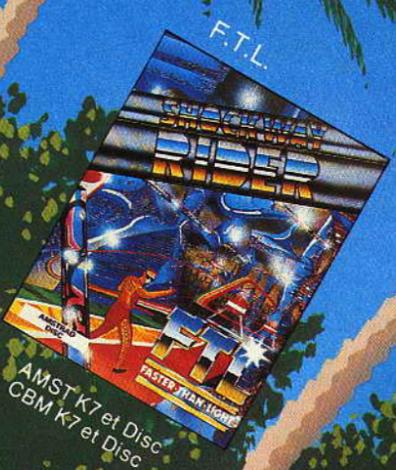
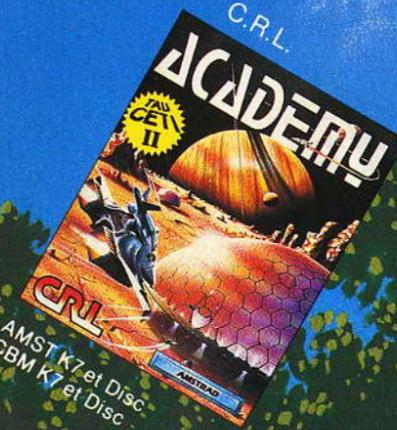
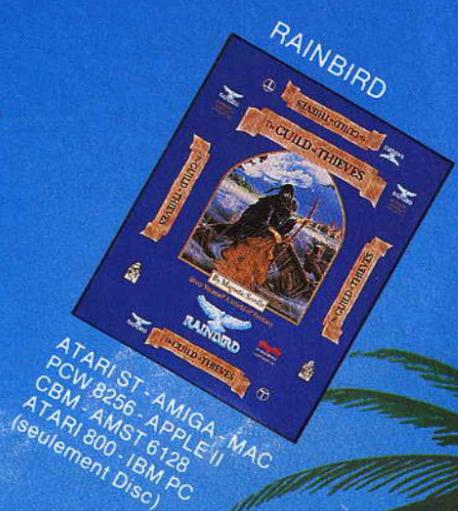
**138 Le courrier des lecteurs.** Vos idées, vos suggestions, vos questions et nos réponses.

Ce numéro comporte un encart publicitaire "NASA" non folioté entre les pages 140&143.  
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 98 et 101.  
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.

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 3<sup>e</sup> trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure: I.M.M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.

# La Sélection de l'Eté

(suite page 21)



(suite page 21)

AMST K7 et Disc  
AMST PCW Disc  
CBM K7 et Disc  
IBM PC Disc  
THOMSON Disc

AMST K7 et Disc  
CBM K7 et Disc

AMST K7 et Disc  
CBM K7 et Disc  
AMST PCW Disc  
ATARI 800 K7 et Disc  
AMIGA Disc - MSX K7

AMIGA Disc  
CBM Disc  
ATARI 520 ST Disc

AMST K7 et Disc  
ATARI ST Disc

CBM K7 et Disc  
ATARI ST Disc

AMST K7 et Disc  
CBM K7 et Disc

Disponible dans les meilleurs points de vente  
et les FNAC.

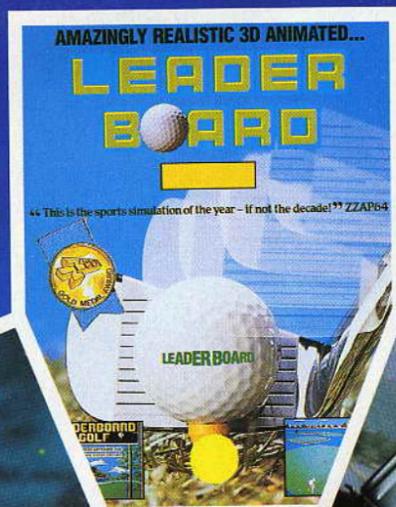


1, voie Félix Eboué  
94021 CRÉTEIL CEDEX  
Tél. 43 39 23 21

# LES EXCLUSIFS 1

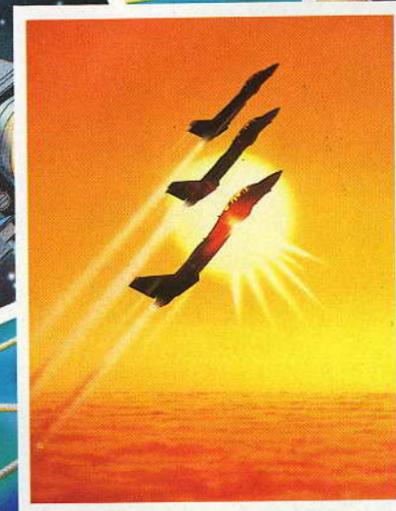


UNE COMPILATION DE  
QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



- **LEADERBOARD™** : une étonnante simulation de Golf
- **XEVIOUS™** : l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PAN™** : un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUN™** : une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST  
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™** : le célèbre jeu d'arcade au rythme époustoufflant
- **MISSIONS EN RAFALE™** : suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™** : jouez en 1<sup>re</sup> division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F  
© TAITO Corp., 1986

UNE SUPER COMPILATION DE  
TROIS BEST-SELLERS



EN VENTE  
EXCLUSIVEMENT DANS  
TOUS LES MAGASINS  
NAZA

- 75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
- 75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
- 75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
- 75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
- 75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
- 75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 63 48 92
- 75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
- 75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
- 75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
- 75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
- 75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
- 91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
- 91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
- 92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
- 92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
- 92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
- 92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
- 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
- 93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
- 93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
- 93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
- 94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
- 95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
- 95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
- 01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
- 06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:83 65 86 65
- 06400 CANNES angle rue Hoche T:83 38 82 83
- 06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
- 06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
- 10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
- 13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
- 13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bât. B T:42 02 54 45
- 13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
- 13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
- 14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
- 14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
- 17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
- 18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
- 21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
- 25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
- 26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T:75 40 13 30
- 26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
- 27000 EVREUX Cap Car-Normandie T:32 31 17 17
- 28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
- 30000 NIMES Bd Salvador Allende T:66 29 87 96
- 31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
- 31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
- 31120 PORTET S/GARONNE 36, ch. des Palanques T:61 72 54 25
- 33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
- 34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
- 34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
- 37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
- 38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
- 38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
- 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
- 42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
- 44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
- 45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
- 47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
- 49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
- 50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
- 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
- 58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
- 59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
- 59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
- 59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T:20 91 47 85
- 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T:44 86 00 02
- 62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
- 62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
- 62850 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T:21 48 77 01
- 64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
- 65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
- 66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
- 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
- 67200 STRASBOURG ZI Haute-pierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
- 68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
- 69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
- 69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
- 69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
- 69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
- 71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
- 72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
- 73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
- 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
- 76200 DIEPPE Centre Com. Mammoth T:35 82 99 84
- 76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
- 76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
- 78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
- 83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
- 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
- 86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
- 90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21



SÉLECTION RÉALISÉE PAR

LES EXCLUSIFS  
SONT CHEZ  
NAZA



# COCONUT



**DU NOUVEAU  
DANS L'OUEST  
DE PARIS**

**COCONUT  
ÉTOILE**  
41, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28  
Métro Argentine

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT  
RÉPUBLICQUE**  
13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

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

AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

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

AMSTRAD CPC K7	
COMPILATIONS :	
AMSTRAD GOLD HITS N.2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 1	145
PACK LORICIEL N. 2	145
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BASKETBALL TWO ON TWO	110
BUBBLER	95
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMB JACK 2	89
COSA NOSTRA	150
CRYSTAL CASTLE	89
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
CAULDRON 2	79
DOG FIGHT 2187	95
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
ENDURO RACER	89
EXPRESS RAIDER	89
FUTURE KNIGHT	89
GREYFELL	95
GREAT ESPACE	89
GAUNTLET	89
DEEPER DUNGEONS EXT. GAUNT	69
GHOST 'N GOBELINS	78
GREEN BERET	75
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
K. Y. A.	140
KRACKOUT	95
LAST MISSION	140
LIVINGSTONE	140
LEGIONS OF DEATH	95
LES PASSAGERS DU VENT	290
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARIO BROS	89
METRO CROSS	95
MAG MAX	95
MERCENARY	99
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MEURTRES S/ ATLANTIQUE	199
NEMESIS	85
PROHIBITION	190
RICHELIEU GESTION	195
RED SCORPION	89
SARACEN	95
STAR RAIDERS 2	95
SCALEXTRIC	99
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SHOCKWAY RIDER	
SYGMA	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
STARGLIDER	145
STARSTRIKE 2	92
TAI PAN	89
TENEBRES	99
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	95
TOMAHAWK	94
WORLD GAMES	95
WARLOCK	110
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
YIE AR KUNG FU 2	89
3D GRAND PRIX	89

AMSTRAD CPC DISK	
COMPILATIONS :	
AMSTRAD GOLD HITS N.2	139
OCEAN ALL STAR HITS	139
HIT PACK	139
HIT PACK 2	139
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BUBBLER	145
BOMB JACK 2	139
BOB WINNER	169
CHALLENGE OF GOBBOTS	169
COSA NOSTRA	210
CRYSTAL CASTLE	145
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DOG FIGHT 2187	149
DEEP STRIKE	169
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
EXPRESS RAIDER	139
FLASH	220
FUTURE KNIGHT	145
GREYFELL	149
GREAT ESPACE	139
GAUNTLET	145
DEEPER DUNGEONS EXT. GAUNTLET	99
GRAND PRIX 500CC	169
HAWAI	240
HEAD OVER HEELS	145
INFILTRATOR	139
IKARI WARRIOR	139
JAIL BREAK	145
K. Y. A.	140
KRACKOUT	145
LAST MISSION	195
LIVINGSTONE	195
LAST MISSION	195
L'ANTRE DE GORK	245
LA CITE PEADUE	245
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LA HANSE	195
LE CASSE DU SIECLE	195
LEADER BOARD	135
MAG MAX	179
MERCENARY	195
MARBLE MADNESS CONST. KIT	149
MEURTRES S/ ATLANTIQUE	195
NEMESIS	145
NITROGLYCERINE	240
RICHELIEU GESTION	149
PROHIBITION	210
SARACEN	210
ROBINSON CRUSOE	210
RICHELIEU GESTION	250
SARACEN	145
SCALEXTRIC	145
STAR RAIDERS 2	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
SIGMA 7	139
SHORT CIRCUIT	149
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SRAM 2	240
TAI PAN	199
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	199
TOMAHAWK	145
WARLOCK	160
WINTER GAMES	145
XEVIOUS	139
YIE AR KUNG FU 2	149

COMMODORE 64	
PROMOTIONS : (STOCKS LIMITÉS)	
ALLEYKAT	50 C
ARK PANDORA	50 C
ASYLUM	50 C/D
BAZOOKA BILL	50 C
CAPTURED	50 C
DAN DARE	50 C
DEACTIVATOR	50 C
DANTES INFERNO	50 C
GREEN BERET	50 C
INFODROID	50 C
JEUX SANS FRONTIERES	50 C
KETTLE	50 C
MASTER OF UNIVERSE	50 C
PRODIGY	50 C
RETURN TO OZ	50 C
WHO DARES WIN 2	50 C
XEMO	50 C
ZOID	50 C
POWER CARTRIDGE	470 K
ARMY MOVES	85 C
ARMY MOVES	139 D
ARKANOID	85 C
ACE OF ACES	89 C
ACE OF ACES	139 D
BARBARIANS	89 C
BARBARIANS	129 D
AUSTERLITZ	150 C
AUSTERLITZ	190 D
ACE OF ACES	89 C
ACE OF ACES	139 D
BARBARIANS	89 C
BARBARIANS	129 D
BOMB JACK 2	85 C
BOMB JACK 2	129 D
BOULDERDASH CONSTRUCTION KITES	99 C
BARD'S TALES	195 D
CONFLICTS 2	99 C
CONFLICTS 2	149 D
CHALLENGE OF GOBBOTS	99 C
CHALLENGE OF GOBBOTS	149 D
CYBORG	95 C
CYBORG	145 D
CHOLE	130 C
COBRA	85 C
COBRA	129 D
CHAMPIONSHIP	89 C
CAULDRON 2	79 C
DUNGEONS MAKER	175 D
DOG FIGHT 2187	95 C
DOG FIGHT 2187	145 D
DETECTIVE	95 C
DEATH DR GLORY	95 C
DEATH DR GLORY	145 D
DECEPTOR	95 C
DELTA	99 C
DELTA	149 D
DESTROYER	145 D
DRAGON'S LAIR	89 C
DRAGON'S LAIR	145 D
DRAGON'S LAIR 2	89 C
DRAGON'S LAIR 2	145 D
EXPRESS RAIDERS	89 C
EXPRES RAIDERS	139 D
FIRETRACK	95 C
FIRETRACK	145 D
TAI PAN	89 C
TWIN TORNADO	139 C
TWO ON TWO BASKETBALL	110 C
TWO ON TWO BASKETBALL	180 D
TOMAHAWK	99 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	89 C
TRAILBLAZER	139 D
TAI PAN	199 D
THEY SOLD A MILLION 3	89 C
THEY SOLD A MILLION 3	139 D
WONDERBOY	89 C
WONDERBOY	135 D
WIZBALL	99 C
WIZBALL	149 D
WORLD GAMES/MONSTER	95 C
WORLD GAMES	145 D
ENDURO	139 D
FRANKENSTEIN	89 C

FRANKENSTEIN	
GALVAN	145 D
HEAD OVER HEELS	80 C
HEAD OVER HEELS	125 D
HIT PACK	89 C
HIT PACK	139 D
HIT PACK 6	89 C
HIT PACK 6	139 D
DAN DARE	95 C
HOWARD THE DUCK	149 D
HOWARD THE DUCK	99 C
HACKER 2	175 D
INFILTRATOR	89 C
INFILTRATOR	139 D
JAIL BREAK	89 C
JAIL BREAK	139 D
KONAMI GREATEST HITS	89 C
KONAMI GREATEST HITS	139 D
LAST NINJA	99 C
LAST NINJA	145 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 D
LABYRINTH	120 C
LABYRINTH	160 D
LES AVENT DE JACK BURTON	120 C
LES AVENT DE JACK BURTON	160 D
LEADER BOARD	89 C
LEADER BOARD	139 D
MAG MAX	89 C
MAG MAX	145 D
METRO CROSS	89 C
METRO CROSS	139 D
MARIO BROS	85 C
MARIO BROS	139 D
MURDER OFF MIAMI	95 C
MURDER OFF MIAMI	145 D
MARBLE MADNESS	99 C
MEUTRE A GDE VITESSE	190 C
MEUTRE A GDE VITESSE	230 D
MUSIC SYSTEM	195 C/D
NEMESIS THE WARLOCK	95 C
NEMESIS THE WARLOCK	145 D
NEMESIS	85 C
NEMESIS	95 D
RISK	95 C
RISK	129 D
SABOTEUR 2	89 C
SABOTEUR 2	129 D
SARACEN	89 C
SARACEN	139 D
SAMURAI TRIGOLY	89 C
SAMURAI TRIGOLY	139 D
STAR RAIDERS 2	99 C
STAR RAIDERS 2	149 D
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	99 C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145 D
SHORT CIRCUIT	85 C
SHORT CIRCUIT	139 D
STARGLIDER	16 C
STARGLIDER	190 D
SUPER CYCLE	89 C
SUPER CYCLE	139 D
SILENT SERVICE	89 C
SILENT SERVICE	139 D
TOP GUN	89 C
TOP GUN	129 D
TAI PAN	89 C
TWIN TORNADO	139 C
TWO ON TWO BASKETBALL	110 C
TWO ON TWO BASKETBALL	180 D
TOMAHAWK	99 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	89 C
TRAILBLAZER	139 D
TAI PAN	199 D
THEY SOLD A MILLION 3	89 C
THEY SOLD A MILLION 3	139 D
WONDERBOY	89 C
WONDERBOY	135 D
WIZBALL	99 C
WIZBALL	149 D
WORLD GAMES/MONSTER	95 C
WORLD GAMES	145 D
XEVIOUS	89 C
XEVIOUS	89 C
10 TH FRAME	139 D

ATARI 520/1040 STF	
AIRBALL	249
ARKANOID	145 D
ALTAIR	320
AEGIS ANIMATOR	750
ARTICFOX	395
ART DIRECTOR	560
BARBARIANS	249
BASEBALL	249
BRIDGE PLAYER 2000	190
BASIC G. F. A.	495
BLACK CAULDRON	390
COLOSSUS CHESS 4.0	120 C
COLOSSUS CHESS 4.0	160 D
BORROWED TIME	250
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
COMPLILATEUR G. F. A.	495
CHAMPIONSHIP WRESTLING	245
CALCOMAT + TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DEEP SPACE	370
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EDEN BLUES	195
EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
EASY DRAW	950
FLIGHT SIMULATOR II NOT FR.	430
GUILD OF THIEVES	260
KNIGHT OF THE DESERT	145 D
L'ENIGME DU TRIANGLE	210 D
LEADER BOARD	95 C
LEADER BOARD	169 D
NINJA	69 C
PLATFORM PERFECTION	99 C
POLAR PIERRE	120 C
POLAR PIERRE	180 D
RAID OVER MOSCOU	120 C
RAID OVER MOSCOU	150 D
SPINDIZZY	120 C
SPINDIZZY	169 D
SMASH HITS VOL. 7	95 C
SMASH HITS VOL. 7	145 D
SPITFIRE 40	110 C
SPITFIRE 40	160 D
SHOOT EM UP	99 C
SOLO FLIGHT 2	110 C
SOLO FLIGHT 2	160 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
TWIN PACK 1	95 C
TWIN PACK 2	95 C
TOMAHAWK	110 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	95 C
TRAILBLAZER	145 D
TIGERS IN THE SNOW	145 D
ULTIMA 4	145 D
VIETNAM	169 D
WHO DARES WIN 2	99 C
WHO DARES WIN 2	145 D
SKYFOX	345
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	245
SUPER CYCLE	290
SHANGAI	245
STRIP POKER	240
SUPER HUEY	240
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
SUPERBASE ST	950
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TYPHOON	195
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
TEXTOMAT	450
WANDERER	220
WINTER GAMES	245
WORLD GAMES	245
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI XL/XE	
ARKANOID	95 C
ARKANOID	145 D
ATARI ACES	99 C
AZTEC	120 C
ARCADE CLASSICS	95 C
AIRWOLF	95 C
BOULDERDASH CONSTRUCT KIT	110 C
BOULDERDASH CONSTRUCT KIT	180 D
CONFLICT IN VIETNAM	150 C
CONFLICT IN VIETNAM	199 D
COLOSSUS CHESS 4.0	120 C
COLOSSUS CHESS 4.0	160 D
FIGHT NIGHT	95 C
FIGHT NIGHT	145 D
FOOTBALL MANAGER	139 C
FIGHTER PILOT	95 C
FLIGHT SIMULATOR II NOT FR.	575 D
GAUNTLET	95 C
GAUNTLET	145 D
DEEPER DUNGEONS(EXT. GAUNT)	69 C
GREEN BERET	95 C
GOONIES	95 C
GHOSTBUSTERS	120 C
HARDBALL	95 C
HACKER	95 C
INTERNATIONAL KARATE	90 C
INTERNATIONAL KARATE	149 D
KNIGHT OF THE DESERT	145 D
L'ENIGME DU TRIANGLE	210 D
LEADER BOARD	95 C
LEADER BOARD	169 D
NINJA	69 C
PLATFORM PERFECTION	99 C
POLAR PIERRE	120 C
POLAR PIERRE	180 D
RAID OVER MOSCOU	120 C
RAID OVER MOSCOU	150 D
SPINDIZZY	120 C
SPINDIZZY	169 D
SMASH HITS VOL. 7	95 C
SMASH HITS VOL. 7	145 D
SPITFIRE 40	110 C
SPITFIRE 40	160 D
SHOOT EM UP	99 C
SOLO FLIGHT 2	110 C
SOLO FLIGHT 2	160 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
TWIN PACK 1	95 C
TWIN PACK 2	95 C
TOMAHAWK	110 C
TOMAHAWK	169 D
TRAILBLAZER	95 C
TRAILBLAZER	145 D
TIGERS IN THE SNOW	145 D
ULTIMA 4	145 D
VIETNAM	169 D
WHO DARES WIN 2	99 C
WHO DARES WIN 2	145 D

SPECTRUM	
ARKANOID	89
ALIENS 2	110
ANNALS OF ROME	140
AVENGER	89
ASTERIX	99
BOMB JACK	99
BATTLEFIELD GERMANY	140
BOBBY BEARING	90

LE CLUB  
DES FANS  
DE  
LA MICRO

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## COMMODORE 64 INCROYABLE !

- LES EXCLUSIFS N° 1  
+ LEADERBOARD  
+ TAI PAN **95/160 F**  
+ XEVIUS + TOP GUN
- ALBUM EPYX  
+ SUMMER GAME  
+ PITSTOP 2 **99/145 F**  
+ IMPOSSIBLE MISSION  
+ BREAK DANCE
- ELITE TRIPLE PACK  
+ GREAT GURAYON  
+ AIRWOLF 2 **99/145 F**  
+ SPACE IN C + ERE HITS
- HIT PACK 2 + 1942  
+ SCOOBY DOO  
+ ANTRIAD **99/145 F**  
+ COMMANDO 86  
+ JET SET WILLY  
+ FIGHTING WARRIOR
- ENSEMBLE LES LAUREATS NF  
+ SILENT SERVICE **175 F**  
+ CAULDRON  
+ GREEN BERET
- HIT PACK NF + COMMANDO  
+ BOMB JACK **99/149 F**  
+ AIR WOLF  
+ FRANCK BRUNO BOXING
- ALBUM MELBOURNE NF  
+ THE WAY OF EXPL FIST  
+ ROCK N WRESTLE  
+ RED HAWK **115/145 F**  
+ STARION
- KONAMIS GREATEST HITS NF  
+ GREEN BERET **95/145 F**  
+ PING PONG  
+ HYPERSPORTS  
+ YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION 3 NF  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER **95/145 F**  
+ RAMBO  
+ FIGHTER PILOT
- 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  
+ DROPZONE **99 F**  
+ 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  
+ MATCH POINT (tennis)  
+ KNIGHT LORE **95/125 F**  
+ MATCH DAY (foot)
- THEY SOLD A MILLION 1 NF  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON **95/125 F**  
+ THE STAFF OF KARNATH  
+ JET SET WILLY

## NOUVEAUTES!

- BASKETBALL NF 95/145 F  
BLACK MAGIC NF 95/145 F  
Champion Ship wrestling NF 95/145 F  
DECEPTOR NF 95 F  
FIELDS OF FIRE NF 95/145 F  
GAME OVER NF 95/145 F  
GUNSLINGER NF 95/145 F  
IKARI WARRIOR NF 89/129 F  
INDIANA JONES NF 95/145 F  
KILLED UNTIL DEAD NF 95/145 F  
KNUCKLE BUSTER NF 95/145 F  
MASTER OF UNIVERSE NF 95/145 F  
NEMESIS NF 89/145 F  
NINJA NF 95/145 F  
QUARTET NF 95/145 F  
RENEGADE NF 95/145 F  
ROAD RUNNER NF 95/145 F  
SARACEN NF 95/145 F  
SLAP FLIGHT NF 89/145 F  
STIFFLIP AND CO NF 95/145 F  
SUBBATTLE Simulator NF 95/135 F  
SUPER SOCCER NF 89/145 F  
SWOLD SAMOURAI NF 95/145 F  
TAI PAN NF 89/145 F  
TAG Team WRESTLING NF 95/145 F  
TANK NF 95/145 F  
TEMPLE OF TERROR NF 95/145 F  
WIZBALL NF 95/145 F  
WONDERBOY NF 95/135 F

## HIT PARADE

- ACE OF ACES NF 95/145 F  
ACROJET NF 95/145 F  
ARCHONOID NF 89/135 F  
ARMY MOVES NF 89/145 F  
BARBARIAN NF 95/135 F  
BOMB JACK 2 NF 89/129 F  
CAULDRON NF 79 F  
CAULDRON 2 NF 89/129 F  
COBRAN NF 89/129 F  
DEEPER DUNGEONS NF 95/145 F  
ENDURO RACER NF 95/145 F  
EXPRESS RAIDER NF 95/145 F  
FIST 2 NF 95/129 F  
GAUNTLET NF 95/145 F  
GUNSHIP NF 145/195 F  
HEAD OVER HEALS NF 89/125 F  
JAILBREAK NF 95/145 F  
KRACKOUT NF 95/145 F  
LEGEND OF KAGENE NF 89/125 F  
LEVIATHAN NF 95/145 F  
MARIO BROTHERS NF 89/145 F  
METRO CROSS NF 95/145 F  
INFILTRATOR NF 95/145 F  
LEADER BOARD NF 95/145 F  
BOB WINNER NF 215 F  
MOVIE MONSTER NF 95/145 F  
MUTANT NF 89/129 F  
PAPER BOY NF 95/145 F  
SCRABBLE NF 185 F  
SILENT SERVICE NF 95/145 F  
SPACE HARRIER NF 89/129 F  
STRIKE force harrier NF 95/145 F  
SUMMER GAMES II NF 89/139 F  
SUPERCYCLE NF 95/145 F  
SUPER HUEY 2 NF 95/145 F  
TERRA CRESTAN NF 89/129 F  
THE GREAT ESCAPE NF 89/129 F

## HIT PARADE

- TOP GUN NF 89/129 F  
WINTER GAMES NF 89/139 F  
WORLD GAMES NF 95/145 F  
XEVIUS NF 95/145 F

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

- ASYLUM NF  
BEACH HEAD 2 NF  
BOUNTY BOB str, back NF  
BRUCE LEE NF  
BUD BLITZ NF  
DRAGON SKULL NF  
KUNG FU MASTER NC  
IMHOTEP  
POLE POSITION NF  
SUPERMAN NF  
TIGERS IN THE SNOW  
TIME TUNNEL NF

- AMERICA CUP NF 95/145 F  
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F  
BREAKTHRU NF 95/145 F  
CRYSTAL CASTLE NF 95/145 F  
DESTROYERS NF ND/145 F  
DESERT FOX NF 89/139 F  
DOUBLE TAKE NF 89/129 F  
ELECTROGLIDE NF 89/129 F  
GALVAN NF 89/129 F  
GHOST N GOBELIN NF 95/145 F  
GREEN BERET NF 89/129 F  
HIGHLANDER NF 89/129 F  
HYPERSPORT 89 F  
IMPOSSIBLE MISSION NF 85/139 F  
INTL KARATE NF 69 F  
KONAMIS GOLF NF 89/129 F  
KNIGHT GAMES NF 95/145 F  
JEUX sans FRONTIERES NF 89/129 F  
MIAMI VICE NF 89/129 F  
NEXUS NF 95/145 F  
PARALLAX NF 89/129 F  
PING PONG NF 89/125 F  
PITSTOP 2 NF 89/139 F  
RAID OVER MOSCOW NF 89/139 F  
RAMBO NF 85/139 F  
SAMOURAI TRILOGY NF 95/145 F  
SAXION NF 95/145 F  
STREET HAWK NF 89/129 F  
Super PING PONG NF 95/145 F  
TENTH FRAME NF 95/145 F  
THAI BOXING NF 89/129 F  
THEATRE EUROPE NF 110 F  
THE WAY OF exp fist NF 85 F  
UCHI MATA JUDON NF 95/129 F  
V !!! NF 89 F  
WORLD CUP 86 NF 95/145 F  
YE AR KUNG FU II NF 89/129 F  
ZORRON NF 89/139 F

## ATARI ST NOUVEAUTES

- LES EXCLUSIFS N° 1  
+ LEADERBOARD **250 F**  
+ TAI PAN  
+ XEVIUS + TOP GUN
- ALTAIR NF 275 F  
ARKANOID NF 145 F  
BARBARIAN NF 199 F  
BOB WINNER NF 215 F  
CRAFTON ET XUNK 275 F  
EDEN BLUES NF 195 F  
ENDURO RACER NF 245 F  
FLIGHT SIMULATOR 2 NF 445 F  
GAUNTLET NF 225 F  
GOLDEN PATH NF 195 F  
GOLD RUNNER NF 225 F  
GRAND PRIX 500cc NF 219 F  
GUILD OF THIEVES NF 245 F  
HADES NF 195 F  
HMS COBRA NF 245 F  
INDIANA JONES NF 245 F  
KARATE MASTER NF 145 F  
LIBERATOR NF 129 F  
LES PASSAGERS du vent NF 285 F  
MARCHE A L'OMBRE NF 195 F  
MASSACRE NF 195 F  
MEURTRES EN SERIE NF 245 F  
METRO CROSS NF 225 F  
PHOENIX NF 225 F

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

## NOUVEAUTES

- PROHIBITION NF 245 F  
ROAD RUNNER NF 225 F  
SLAP FIGHT NF 195 F  
SHUTTLE 2 NF 245 F  
SKYFOX NF 225 F  
SPACE SHUTTLE NF 195 F  
SPIDERMAN NF 195 F  
SUBBATTLE Simulator NF 225 F  
TAI PAN NF 195 F  
TENTH FRAME NF 225 F  
TNT NF 195 F  
TOP GUN NF 195 F  
TRAILBLAZER NF 185 F  
TURBO GT NF 195 F  
TYPHOON NF 185 F  
XEVIUS NF 225 F

- ALTERNATE REALITY NF 245 F  
BLACK CAULDRON NF 295 F  
CHAMPION SHIP Wrestling NF 245 F  
HACKER 2 NF 295 F  
JEWELS OF DARKNESS NF 195 F  
KARATE KID 2 NF 195 F  
KING QUEST 2 NF 245 F  
LEADERBOARD NF 245 F  
Les PASSAGERS du VENT NF 275 F  
MGT NF 195 F  
PARCOURS Leaderboard NF 145 F  
LITTLE COMPUTER people NF 245 F  
MACADAM BUMPER NF 245 F  
MAJOR MOTION NF 145 F  
MERCENARY Compendium NF 195 F  
PINBALL FACTORY NF 175 F  
QBALL NF 195 F  
SHANGAI NF 229 F  
SILENT SERVICE NF 245 F  
SPACE PILOT NF 149 F  
STARGLIDER NF 245 F  
STRIKE FORCE HARRIER NF 245 F  
STRIP POKER NF 195 F  
SUPER CYCLE NF 225 F  
SUPER HUEY NF 195 F  
SUPER TENNIS NF 225 F  
THAI BOXING NF 195 F  
WINTER GAMES NF 225 F  
WORLD GAMES NF 225 F

## SUPER PROMOTION

- FLIPSIDE NF 95 F  
MIGHTY MAIL NF 95 F  
MOONMIST NF 95 F  
MUDPIES NF 95 F

## MSX

- ACE OF ACES NF 99 F  
ARKANOID NF 99 F  
ARMY MOVES NF 95 F  
AU REVOIR MONTY NF 89 F  
BATMAN NF 89 F  
BEACH HEAD NF 95 F  
BUBBLER NF 99 F  
COSMIK CHOCK Absorber NF 99 F  
CYBERUN NF 95 F  
DEEPER DUNGEONS NF 95 F  
DESOLATOR NF 75 F  
DONKEY KONG NF 89 F  
FUTUR KNIGHT NF 89 F  
GAME OVER NF 99 F  
GAUNTLET NF 95 F  
HEAD OVER HEALS NF 95 F  
MARTIANIDS NF 95 F  
PENTAGRAM NF 95 F  
PULSATOR NF 99 F  
SAMOURAI TRILOGY NF 95 F  
SPY VS SPY 2 NF 95 F  
SUPER CYCLE NF 95 F  
TAI PAN NF 99 F  
TENTH FRAME NF 99 F  
THAI BOXING NF 89 F  
TRAILBLAZER NF 95 F  
WINTER GAMES NF 95 F

- ALBUM ULTIMATE NF  
+ ALIEN 8  
+ GUNFRIGHT **119 F**  
+ KNIGHT LORE  
+ NIGHTSHADE  
MSX CLASSICS NF  
+ GROGS REVENGE  
+ BOUNDER **119 F**  
+ WALKYR  
+ GUNFRIGHT

BON DE  
COMMANDE  
PAGE  
SUIVANTE

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## SPECTRUM INCROYABLE !

- HIT PACK 2 + 1942  
+ SCOOBY DOO + ANTRIAD  
+ COMMANDO 86 **98 F**  
+ JET SET WILLY  
+ FIGHTING WARRIOR
- ELITE TRIPLE PACK  
+ GREAT GURAYON  
+ AIRWOLF 2 **99/145 F**  
+ SPACE IN C + ERE HITS
- ENSEMBLE LES LAUREATS NF  
+ SILENT SERVICE **175 F**  
+ CAULDRON 2  
+ GREEN BERET
- KONAMIS GREATEST HITS NF  
+ GREEN BERET **95 F**  
+ PING PONG  
+ HYPERSPORTS  
+ YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION 3 NF  
+ KUNG FU MASTER  
+ GHOSTBUSTER **95 F**  
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
- ARCADE ACTION NF  
+ SPY HUNTER **95 F**  
+ ZAXXON  
+ BUCK ROGERS + TAPPER
- THEY SOLD A MILLION 2 NF  
+ BRUCE LEE  
+ MATCH POINT (tennis)  
+ KNIGHT LORE **95 F**  
+ MATCH DAY (foot)
- THEY SOLD A MILLION 1 NF  
+ BEACH HEAD  
+ DECATHLON **95 F**  
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

## NOUVEAUTES

- ARKANOID NF 89 F  
ARMY MOVES NF 89 F  
BEST OF 3 D NF 95 F  
BLACK MAGIC NF 95 F  
BUBBLER NF 95 F  
CRYSTAL CASTLE NF 95 F  
CYBERUN NF 89 F  
DONKEY KONG NF 89 F  
DOUBLE TAKEN NF 79 F  
ENDURO RACER NF 95 F  
EXPRESS RAIDER NF 95 F  
GAME OVER NF 95 F  
GUNSLINGER NF 95 F  
HEAD OVER HEALS NF 89 F  
IKARI WARRIOR NF 89 F  
LEADER BOARD NF 95 F  
MARCHANIDS NF 95 F  
MARIO BROTHERS NF 89 F  
METRO CROSS NF 89 F  
MUTANTS NF 89 F  
NINJA NF 95 F  
QUARTET NF 95 F  
RENEGADE NF 95 F  
ROAD RUNNER NF 95 F  
SARACEN NF 89 F  
SHORT CIRCUIT NF 89 F  
SLAP FLIGHT NF 89 F  
STREET HAWK NF 79 F  
TAI PAN NF 89 F  
TANK NF 95 F  
TENTH FRAME NF 89 F  
TEMPLE OF TERROR NF 89 F  
THE GREAT ESCAPE NF 79 F  
WIZBALL NF 95 F  
WONDERBOY NF 95 F  
WORLD GAMES NF 85 F

## HIT PARADE

- BATMAN NF 75 F  
BOMB JACK 2 NF 85 F  
BREAKTHRU NF 89 F  
CAULDRON 2 NF 89 F  
COBRAN NF 79 F  
GAUNTLET NF 95 F  
GHOST N GOBELIN NF 79 F  
INFILTRATOR NF 95 F  
KONAMIS GOLF NF 79 F  
PAPER BOY NF 79 F  
PING PONG KONAMINE NF 89 F  
REVOLUTION NF 85 F  
SILENT SERVICE NF 95 F  
SKYFOX NF 79 F  
TERRA CRESTAN NF 79 F  
THE GOONIES NF 89 F  
THE DAMBUSTER NF 89 F  
THE WAY OF THE TIGERS NF 89 F  
TOP GUN NF 79 F  
WINTER GAMES NF 89 F  
XEVIUS NF 89 F  
YE AR KUNG FU NF 79 F  
ZORRON NF 85 F

## ATARI 600/800/XL/130

- SMASH HIT VOL 7 NF  
+ ELECTROGLIDE  
+ ALLEY HAT **95/145 F**  
+ CHESS 3D  
+ BLUE MAX
- SMASH HIT VOL 6 NF  
+ ELECTROGLIDE  
+ FORT APOCALYPSE **95 F**  
+ TIME FLIP  
+ DRELBS
- ARCADE CLASSICS NF  
+ POLE POSITION **95 F**  
+ PAC MAN  
+ DIG DUG  
+ MR DO
- SMASH HIT VOL 5 NF  
+ ELECTRA GLIDE  
+ MEDIATOR **95/145 F**  
+ 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

## NOUVEAUTES!

- ARKONOID NF 99/145 F  
BEACH HEAD 2 NF ND/145 F  
BLACK MAGIC NF 95/145 F  
DECISION in the DESERT NF 95/145 F  
GAUNTLET NF 95/145 F  
FIELDS OF FIRE NF 145 F  
FIGHT NIGHT NF 95/145 F  
FIGHTER PILOT NF 95/125 F  
GREEN BERET NF 95 F  
GUNSLINGER NF 95/145 F  
HEAD OVER HEALS NF 169 F  
LEADERBOARD NF 95/145 F

## NOUVEAUTES

- MASTERS OF UNIVERSE NF 95/145 F  
SARACEN NF 95/145 F  
SMASH HIT VOL 4 NF 95 F  
SOLOFLIGHT 2 NF 95/145 F  
SPINDIZZY NF 95/145 F  
SUPER HUEY 2 NF 95/145 F  
TOAMHAWK NF 90/130 F  
TRAILBLAZER NF 95/145 F

## HIT PARADE

- ALTERNATIVE reality 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  
KENNEDY Approach NF 145/145 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 II NF 95/145 F  
ASYLUM NF 95/145 F  
BEACH HEAD NF ND/145 F  
GHOSTBUSTER NF 149 F  
HACKER NF 95/145 F  
MERCENARY NF 95/135 F  
STRIP POKER NF 95 F  
WARRIORS OR RAS NF 95/145 F

## THOMSON \*

- LES EXCLUSIFS N° 1  
+ ARKANOID **195 F**  
+ NUMERO 10 **145 F**  
+ MISSION EN RAFALE  
ALBUM THOMSON NF  
+ GREEN BERET **295 F**  
+ MONOPOLY  
+ SUPER TENNIS  
+ RUNWAY
- THOMSON HITS  
+ KRACKOUT **175 F**  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD
- LORICIEL HIT 1  
+ PULSAR 2 **155 F**  
+ YETI  
+ ELIMINATOR
- THOMSON HITS  
+ KRACKOUT **175 F**  
+ THE WAY OF THE TIGER  
+ BEACH HEAD
- LORICIEL HIT 2  
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING  
+ HACKER **185 F**  
+ SPINDIZZY

## NOUVEAUTES

- ARKANOID NF 145 F  
AVENGER NF 195 F  
CANADAIR NF 145 F  
CANADAIR NF 195 F  
DEMONIA NF 165 F  
DIEUX DE LA GLISSE TO70 145 F  
ENTROPIE MO5 145 F  
FELONIES (MO) 135 F  
FLIPPARD NF 120 F  
F15 STRIKE EAGLE 169 F  
GAME OVER 195 F  
GARDEN PARTY 169 F  
GRAND PRIX 500 225 F  
GREEN BERET 195 F  
LA MINE AUX DIAMANTS 245 F  
Les cavernes de THENEBE 145 F  
LES CLASSIQUES N° 1 NF 195 F  
LES DIEUX DE LA GLISSE 195 F  
LES DIEUX DU STADE 2 195 F  
LES PASSAGERS du vent 285 F  
MARCHE A L'OMBRE 195 F  
MISSION EN RAFALE 145 F  
MONOPOLY 225 F  
OK COW BOY NF 145 F  
PROHIBITION 135 F  
SILENT SERVICE MO6 TO8 145 F  
SLAP FIGHT 145 F  
STONE ZONE 115 F  
TOP GUN 145 F  
TOUT SHUSS NF 145 F  
YE AR KUNG FU 2 NF 145 F

## HIT PARADE

- BEACH HEAD 145 F  
BOXING 145 F  
DIEUX DU STADE 159 F  
GREEN BERET 149 F  
GRAND PRIX 500 CC 169 F  
HACKER 145 F

## HIT PARADE

- MONOPOLY NF 175 F  
SAPIENS 165 F  
SCRABBLE 175 F  
SILENT SERVICE MO6 TO8 145 F  
SORCERY 129 F  
THE WAY OF THE TIGER 149 F  
TNT 129 F  
VAMPIRE 169 F  
VOL SOLO (solo flight) 185 F

- AFFAIRE SYDNEY 165 F  
AFFAIRE VERA CRUZ 149 F  
BACTRON 145 F  
DIEUX DU STADE 2 179 F  
DOSSIER BOERHAAVE 149 F  
KARATE 175 F  
LA GESTE D'Artillac 245 F  
LA MINE AUX DIAMANTS 149 F  
LAS VEGAS 195 F  
Les cavernes de THENEBE 115 F  
LE TEMPLE DE QUAUHTLI 165 F  
LES PASSAGERS DU VENT 289 F  
MANDRAGORE 195 F  
MEURTRE SUR Atlantique 195 F  
RESCUE A GRANDE VTS 149 F  
SILENT SERVICE 129 F  
NUMERO 10 (Platin) 129 F  
OMEGA Planète invisible 195 F  
SAPHIR 149 F  
SORTILEGE 169 F  
SPINDIZZY 145 F  
SUPER TENNIS 175 F

## THOMSON DISK

- LES EXCLUSIFS N° 1  
+ ARKANOID **195 F**  
+ NUMERO 10 **145 F**  
+ MISSION EN RAFALE  
ALBUM THOMSON NF  
+ GREEN BERET **295 F**  
+ MONOPOLY  
+ SUPER TENNIS  
+ RUNWAY
- THOMSON HITS + KRACKOUT  
+ THE WAY OF THE TIGER **225 F**  
TIGER + BEACH HEAD
- LORICIEL HIT 1  
+ PULSAR 2 **155 F**  
+ YETI  
+ ELIMINATOR
- LORICIEL HIT 2  
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING  
+ HACKER **185 F**  
+ SPINDIZZY
- 5EM AXE 225 F  
ARKANOID 195 F  
AFFAIRE SYDNEY 245 F  
AFFAIRE VERA CRUZ 245 F  
AIGLE D'OR 225 F  
BACTRON 195 F  
CANADAIR 195 F  
DEMONIA 195 F  
F15 STRIKE EAGLE 195 F  
FLIPPARD 169 F  
GAME OVER 195 F  
GARDEN PARTY 169 F  
GRAND PRIX 500 225 F  
GREEN BERET 195 F  
LA MINE AUX DIAMANTS 245 F  
Les cavernes de THENEBE 145 F  
LES CLASSIQUES N° 1 NF 195 F  
LES DIEUX DE LA GLISSE 195 F  
LES DIEUX DU STADE 2 195 F  
LES PASSAGERS du vent 285 F  
MARCHE A L'OMBRE 195 F  
MISSION EN RAFALE 145 F  
MONOPOLY 225 F  
OK COW BOY 195 F  
PROHIBITION 190 F  
SAPHIR 245 F  
SAPIENS 195 F  
SLAP FIGHT 195 F  
SORTILEGES 245 F  
SPINDIZZY 195 F  
STONE ZONE 145 F  
TEMPLE DE QUAUHTLI 195 F  
THE WAY OF THE TIGER 195 F  
TOP GUN 195 F  
TOUT SHUSS NF 195 F  
VAMPIRE 245 F  
YE AR KUNG FU 2 195 F

## Atari ST: trop de pannes?

Y a-t-il un problème de fabrication des Atari ST? Le pourcentage de pannes des machines ou encore le taux de retour en SAV est-il alarmant?

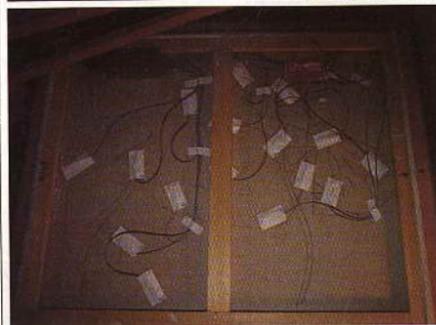
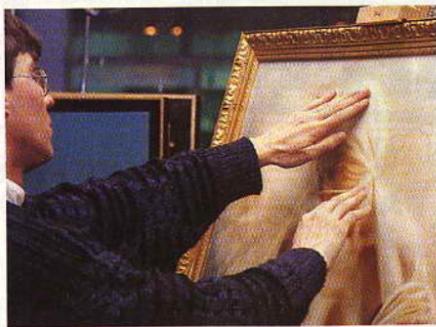
Dans ce domaine les rumeurs ont bon vent. Un petit sondage auprès d'une dizaine de revendeurs et de clubs montre de grandes disparités. Le taux de retour s'échelonne entre 2 et 12 % avec en moyenne un chiffre de 10 %. Les pannes les plus souvent évoquées concernent les lecteurs de disques internes. Rappelons qu'Atari France a demandé aux boutiques d'assurer elles-mêmes le service après-vente pour la famille ST, ce qui avait fait à l'époque pas mal des remous. (Pour Atari le consommateur doit avoir en face de lui un interlocuteur averti capable d'aller chercher la panne dans les entrailles de la machine pour éviter les transports inutiles vers un seul centre de SAV et une attente trop longue des clients, Atari se réservant la réparation de problèmes sérieux dont le revendeur ne connaîtrait pas la cause.)

Jean Richen, directeur de la communication d'Atari France répond aux incertitudes: « La question a été soulevée par les revendeurs. Il est vrai que nous avons eu à un moment un problème ponctuel de disponibilité de pièces détachées. Nous effectuons maintenant des contrôles plus poussés qu'à l'origine. Nous faisons des prélèvements statistiques sur les arrivages. Sur une série de cinquante pièces nous en vérifions environ cinq, sur mille pièces entre vingt-cinq et quarante. Mais nous n'avons pas de taux de fiabilité problématique. Nous n'avons que un pour cent de retour SAV (ce qui est somme toute normal puisque cela ne concerne que les pannes graves non réglées par les revendeurs. C'est surtout un problème commercial. Certaines boutiques font des chiffres de vente très importants et ont du mal à assurer le suivi, mais sur la quantité les pannes ne sont pas élevées. Il faut se méfier des évaluations « pifométriques » et de l'effet de bouche à oreille. Mais nous sommes vigilants. Nous ne prenons pas les cas isolés à la légère. »

Donc il n'y a jamais eu de problème mais les contrôles ont été renforcés, n'y voyez aucune contradiction. Atari est vigilant, c'est ce qui compte. Soyez-le aussi. N.M.

### Philippe Guerre: étoiles et toiles

En attendant le lancement encore incertain d'un satellite musical destiné à « faire chanter les étoiles » (voir Tilt n° 37 page 16), Philippe Guerre se contente de faire chanter les toiles d'Eric Scala, un peintre de trente et un ans. L'idée originale permet d'envisager sous un jour nouveau les rapports entre peinture et musique.



Grâce aux capteurs, les mains de Philippe Guerre font chanter « Bérénice » d'Eric Scala

Il ne s'agit là ni d'une tentative de traduction picturale de sensations auditives, voie explorée par Paul Klee, ni d'une simple illustration sonore prédéterminée, mais d'une véritable interprétation en direct de la toile, devenue instrument de musique, par le compositeur. Si Eric Scala s'est intéressé à la partie visible du tableau, intitulé Bérénice, Philippe Guerre a disposé sur son envers seize capteurs sensibles à l'approche des mains. Ces antennes — de simples fils électriques reliés à des amplificateurs opérationnels — attaquent via une interface PIA (Parallèle Interfacé Asynchrone) un ordinateur qui convertit les informations reçues de chaque capteur en codes MIDI pilotant un synthétiseur. Il suffit donc au musicien d'effleurer de ses mains la surface du tableau et de moduler ses caresses selon son inspiration pour faire naître la dimension musicale de l'œuvre. La partition musicale, en partie préenregistrée, respecte le classicisme du tableau: les sons évoquent ceux d'une scie musicale et la ligne mélodique est sans surprise.

Bérénice est vendue 35 000 F avec les capteurs, l'achat et la programmation du synthétiseur restant à la charge de l'acquéreur. J.-P.D.

### Bibliothèque et ludothèque

La BIP, bibliothèque d'information publique de Beaubourg, toujours en quête de nouveaux supports et de nouveaux médias, ouvre ses portes aux logiciels éducatifs et professionnels. A la clef: la présentation des nouveautés « hard » et « soft », une documentation complète avec fichiers d'adresses et calendriers de manifestations, l'organisation d'expositions et de débats divers et une réflexion sur « les nouvelles formes de pensée et de connaissances induites par la micro-informatique ».

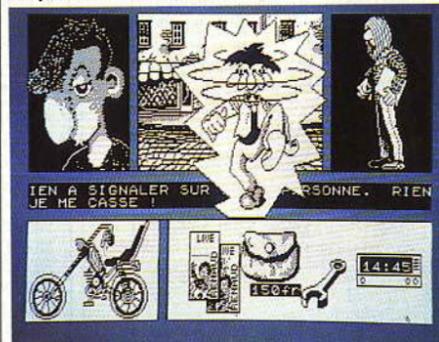
Ce vaste programme appelé à se généraliser au sein des bibliothèques françaises est piloté par l'association « Culture et Micro-informatique » qui regroupe six institutions et accueille tous les éditeurs ou constructeurs intéressés. On connaissait déjà la surpopulation de la BIP, une telle initiative ne va pas faire baisser le prix du mètre carré de moquette bleue.

### Libération et Atari ST

Atari a annoncé il y a quelques mois sur une pleine page de « Libération » l'équipement du quotidien en Atari ST. Une belle campagne de pub qu'il ne faut pas prendre au pied de la lettre. Bernard Thort, responsable du service informatique à Libération, remet les choses au clair: « Cela n'a rien à voir avec la micro édition. Pour nous il s'agit d'une utilisation minimale, les Atari serviront de machines à écrire et éventuellement pour l'utilisation de petits tableurs ou gestion de données. Il ne faut pas croire que l'on fait un quotidien sur un micro. En revanche nous avons un mangeur de disquettes avec un programme d'envoi et de transcodage qui expédie les textes sur le système d'édition Atex. Pourquoi Atari? Parce que les disquettes rigides c'est plus solide, surtout dans une salle de rédaction. Nous voulions avoir un seul type de micro pour le suivi et la maintenance et Atari représentait le meilleur rapport qualité/prix, très commode dans la gestion de ses entrées/sorties. On peut reconfigurer toutes les sorties et récupérer les modes de visualisation, gras, italique, sur notre système Atex. Le seul problème vient du lecteur de disques interne qui flanche souvent lors du premier mois. Nous le vérifions en faisant tourner quinze lignes de Basic pendant plusieurs nuits. » N.M.

### Marche à l'ombre

Après « la Bande à Renaud », un album de BD signé entre autres Margerin, Laurent Vicomte et André Juillard et le grand écran avec la bière Kanterbrau, Renaud s'offre une virée du côté des micros. Infogrames lance un jeu d'aventure au rythme de « Marche à l'ombre ». Jojo part chiner les morceaux de sa mob désossée par des voyous et chercher des places pour le concert de Renaud. Depuis les Passagers du Vent, Infogrames semble avoir attrapé le virus des adaptations à la mode anglo-saxonne, même la Bible n'échappe pas à cette boulimie. A quand Corto Maltese?



### Radio 3 R

Les émissions consacrées à l'informatique se multiplient sur les ondes. A Paris sur 107.25 MHz, Radio 3 R diffuse tous les vendredis de 22 à 23 heures 30 critiques de jeux, interviews de programmeurs et réponses aux problèmes des possesseurs de micros. Si vous avez des questions écrivez à Radio 3 R, BP 212, 75865 Paris Cedex 18. Tél.: (1) 42.62.12.22.

## Merci Firmin

Un esclave électronique qui obéit à la voix. Déjà demain?



Il est beau, bien éduqué, attentionné, efficace et obéissant. Livré à lui-même, il répond au téléphone, arrose la pelouse, règle le chauffage ou anime la maison pour éviter une intrusion indésirable. En votre présence, il se charge d'un réveil en douceur, met en route l'arabica et l'« Adagio » d'Albinoni, compose un numéro de téléphone, se transforme en téléphone sans fil (l'agrément par les PTT est en cours) ou joue les interprètes avec votre PC compatible attardé encore incapable de parler et de vous entendre. Mais qui est-il?

Master Vox, également surnommé le maître d'hôtel dans la boîte, est un système à commande vocale qui gère les appareils électriques de la maison. Un super gadget pour certains, un système de surveillance et d'alarme pour d'autres, mais surtout une solution idéale pour les handicapés qui peuvent ainsi contrôler leur environnement électrique à la voix. Tilt, toujours à la pointe de l'actualité, avait remarqué cette petite merveille au CES de Chicago en 1986 (voir Actuel du n° 34 page 76). Le Master Vox est désormais disponible en France. Attention, Firmin coûte cher: dix mille neuf cent francs mais, de nos jours, le service n'a pas de prix! Détecteur infra-rouge, micro,

haut-parleur et courant électrique relie la boîte noire avec l'extérieur. La marche à suivre est simple: premièrement, brancher le Master Vox sur le 220 volts et équiper les appareils électriques d'interrupteurs (590 F pièce). Chaque interrupteur comporte un numéro réglable par molette qui permet son identification. Ensuite, étalonner sa voix. Master Vox comprend quatre voix différentes et, en tout, trois cent mots. Enfin, programmer, à l'aide d'un clavier sensitif à seize touches alphanumériques, les appareils voulus à concurrence de deux cent cinquante-six: l'horloge, les numéros de téléphone préenregistrés... L'horloge permet de programmer le déclenchement du chauffage ou du magnétoscope ou encore le réveil. Firmin, Rambo ou Alexandre, est désormais opérationnel.

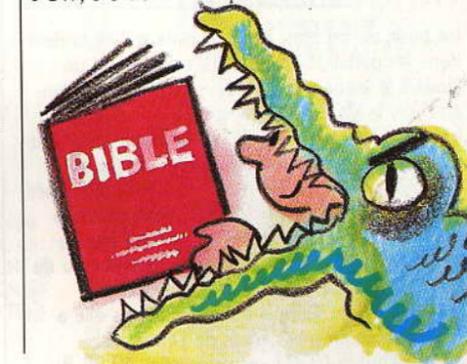
- Firmin!
- Yes Master.
- Radio.
- OK Master.
- Allume.

Et hop, la radio se met en marche. C'est magique. Si vous préférez le « oui maître » bien français, il ne tient qu'à vous de préenregistrer les messages. Le premier marché d'un tel appareil est naturellement la sécurité. De façon préventive, il donne un aspect habité à la maison en allumant de temps à autres les radios ou la lumière. En mode alarme, il localise les corps chauds en mouvement grâce à son détecteur infra-rouge. La personne dispose de quelques secondes pour donner le mot de passe. A défaut, Firmin réagit silencieusement, appel d'un numéro, déclenchement d'une caméra... ou, en mode perceptible, par la mise en route d'une sirène ou le clignotement des lampes. Pour les bidouilleurs avides de

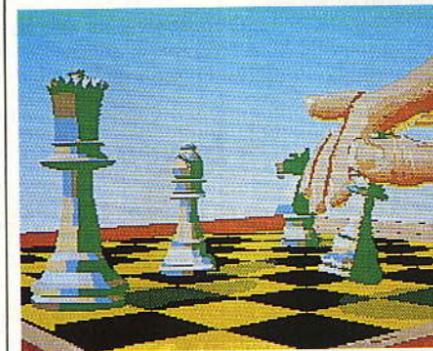
nouveautés, le programme Voice Mouse pour IBM PC et compatibles permet de lancer les programmes vocalement à concurrence de deux cent cinquante-six fonctions. Firmin, Lotus, Run, etc. Il faudrait tester le produit pendant de nombreuses semaines pour savoir s'il est réellement digne de confiance. Avec une voix échantillonnée en quelques minutes (un échantillonnage performant demande un certain apprentissage et plusieurs tests et vérifications), l'appareil appelé « Rambo » a cru reconnaître son nom lors d'un « et alors » et a allumé une ampoule. C'est toujours un peu inquiétant: On imagine sans mal les problèmes qui peuvent surgir lors du dérèglement de l'appareil. Personne n'est parfait. (Master Vox fabriqué par Master Voice est distribué en France par KPSP, 15, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris.) N.M.

### L'indispensable

Il est arrivé, il est là! Disponible tout l'été chez votre marchand de journaux. Mais QUI? Le Hors-Série Tilt/Amstrad bien sûr. Tous les jeux, tous les utilitaires, les tests d'usure des CPC, PCW, PC 1512... Dépêchez-vous!



### LE GRAPHISTE DU MOIS



Issus de la rencontre entre Patrice Bruel, vingt-quatre ans, et l'Atari 520 ST, ces deux dessins ont été réalisés selon des techniques différentes.

Les pièces de l'échiquier révèlent leur origine: leurs formes anguleuses proviennent du logiciel CAD 3 D, Tilt d'Or 1986, mais le dessin a ensuite été retravaillé à l'aide d'Art Director en raison d'une sélection plus aisée des commandes. L'incompatibilité de format entre les fichiers traités par ces deux programmes a rendu nécessaire une conversion intermédiaire du dessin sous format Néochrome.

La deuxième image, dont le classicisme colle au sujet, a intégralement été réalisée avec Art Director d'après une photographie de ruines grecques. Patrice Bruel, qui est aujourd'hui étudiant en deuxième année aux Beaux-Arts de Toulouse après avoir géré pendant deux ans un magasin d'informatique, espère être bientôt l'un des premiers professeurs de création graphique sur ordinateur dans un lycée technique. Une affaire à suivre...



## Bouygues s'associe à Lagardère

Le business est ainsi fait que ceux qui se tiraient dans les pattes la veille se font des ronds de jambes le lendemain. Vous ne connaissez peut-être pas la CGCT? Cette grosse compagnie française spécialisée dans la téléphonie avait cru bon de placer quelques billes dans la micro-informatique. Pour mémoire, la CGCT a financé le lancement d'Exelvision. Mais vous savez ce que c'est : à trop se diversifier on finit par ne plus savoir si on vend des fers à repasser ou du linge de maison. La CGCT filait donc un mauvais coton. Depuis quelques temps elle a cédé Exelvision aux cadres de l'entreprise. Aujourd'hui la CGCT est privatisée. 49,99 % du capital reviennent à Matra (Jean-Luc Lagardère) et 35,1 % à Francis Bouygues. On se passe un coup de fil et on dine? (Sur un plateau de TF 1, bien sûr!)

## Savez-vous planter les puces?

On pourrait croire, et on aurait tort, que les micro-processeurs sont infailibles. Lorsque je parle de micro-processeurs, j'entends la puce qui sert de moteur aux petites machines qui nous brûlent les doigts. On savait que le 6502 de Motorola n'était pas parfait. Certaines opérations provoquaient des plantages intempestifs des micros équipés de ce type de composants. Aujourd'hui, c'est le 80386 d'Intel qui est sur la sellette. Ce super processeur 32 bits équipe déjà les gros micros Compaq et la nouvelle gamme IBM. Mais ne voilà-t-il pas que cette bête de calcul montre des défaillances pour des opérations en mode 32 bits! Pas de panique. Ceci est relativement courant dans le monde du hardware. Tout de même on ne peut plus faire confiance à personne. Près de quarante mille pièces seraient défectueuses. Une paille. Cela dit, rien n'est plus simple que de changer un processeur. Une pince, un peu d'adresse et de la chance suffisent : comme au tiercé.

## Deux pirates coincés par les épiluchures

En voilà deux qui doivent se mordre les doigts jusqu'aux clavicules. Bernard J. et Frank P., deux étudiants toulousains ont été inculpés de contrefaçon de logiciels. Encore une affaire suivie à la trace par Daniel Duthil le célèbre créateur de l'Agence pour la protection des programmes (APP pour ceux qui ne craignent pas les postillons). L'APP est sans conteste le plus grand épilucheur de petites annonces. Ils savent repérer les propositions sournoises, véreuses, malhonnêtes ou tendancieuses. Les deux pirates commercialisaient des logiciels professionnels (Framework, Dbase, etc.), par la voie des petites annonces. Victimes des épiluchures, ils se retrouvent maintenant devant le tribunal. On ne rigole plus.

## Basic à la sauce Turbo

Philippe Kahn, le patron de Borland, est un fonceur. Il ne nous laisse pas le temps de souffler. A peine a-t-il lancé le Turbo Pascal pour les étudiants, le Turbo Prolog pour les intellos, le voilà qui nous gratifie d'un Turbo Basic pour les débutants et d'un Turbo C pour les pros. En fait, Borland s'est spécialisé dans l'écriture de compilateurs à grande vitesse. Le principe d'un compilateur est de s'emparer d'un programme écrit en langage quelconque, de le broyer à la moulINETTE et de le transformer en code machine beaucoup plus rapide à exécuter. Ceci permet aux programmeurs qui ne veulent pas troquer leur livre de chevet érotique contre 18 kilos de documentation technique, de créer des applications performantes facilement. Un moyen comme un autre d'accéder au nirvana du développement sans passer par le langage machine. Merci monsieur Kahn, vous êtes bien brave. Turbo Basic et Turbo C vrombissent sur tous les ordinateurs IBM PC et compatibles, comme de bien entendu. Bientôt en France pour pas trop cher.

## Couleurs baveuses

Les nouvelles couleurs du Macintosh 2 me font baver. La machine n'est pas encore commercialisée, et déjà l'éditeur américain Living Videotex vient d'annoncer une nouvelle version de More. Ce logiciel, qui permet de structurer ses idées, bénéficiera désormais de la palette du Mac 2 : fenêtres et textes en couleurs avec la même finesse que la Mac actuel. Le jour où vous l'aurez sous les yeux à votre tour, vous regretterez de ne pas avoir commencé à faire des économies depuis votre baptême.

## Les obèses sont-ils semi-conducteurs?

Deux chercheurs américains, Olaf Andersen et Robert Muller ont découvert que certaines membranes lipidiques pouvaient être utilisées comme composants électroniques.

Théoriquement les lipides ne sont pas conducteurs, mais avec l'adjonction d'un antibiotique (la monazomycine) on peut utiliser ces membranes sous un courant d'un demi-volt seulement. Ceci n'est qu'une péripétie sur le chemin qui mène lentement de l'électronique à la bio-électronique. Quand nos micro-ordinateurs seront construits à base de cervelas les boucheries feront fortune au détriment des revendeurs informatiques. Je ne sais pas pourquoi, ça me fait froid dans le dos. Je vais me servir un kir pour ne pas y penser.

## ComicWorks : la révolution BD

On sentait bien que l'ordinateur allait devenir un instrument de travail privilégié pour les dessinateurs de BD. Mais ça n'était pas parfait. Les programmes graphiques s'adressaient plus à des artistes vidéo qu'à des pros de la planche à BD. Avec ComicWorks sur Mac, on atteint des sommets. Les rois du phylactère vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Tout est prévu pour faire des bulles, des cases et de la mise en page. Ce logiciel a été pensé pour et par un créateur américain : Mike Saens. On attend les réactions des dessinateurs français branchés : Solé, Imagex, Teysere. Toutefois, une ombre au tableau : malgré l'outil, je n'arrive toujours pas à dessiner Mickey correctement. Je resterai un dessinateur lamentable et désespéré. Qui aura pitié d'un vieux?

## Adam Osborne dépasse-t-il les bornes?

Adam Osborne dirige Paperback Software depuis 1983. Cette maison d'édition s'est faite remarquer par sa capacité à vendre à bas prix des logiciels qui, en temps ordinaire, auraient réduit votre bourse à l'état d'une peau de chagrin. C'est ainsi qu'avec VP Planner, un clone de Lotus 1.2.3. pour PC, Paperback a fait un carton dans plusieurs pays. Mais Adam Osborne ne serait qu'un éditeur parmi d'autres si son caractère impétueux ne le poussait à commenter systématiquement les grands événements de la micro-informatique. Je l'ai rencontré à l'hôtel George V, lors de son passage à Paris. Ce qui prouve que malgré mon grand âge je peux encore circuler dans les lieux chics sans trop me faire remarquer. A la question « que pensez-vous des nouveaux ordinateurs IBM, non copiables? », il n'a pas mâché sa réponse. « Ils se tirent dans les pattes » m'a-t-il affirmé. Et d'expliquer que si les responsables d'IBM croyaient au succès avec leurs nouvelles machines, c'est qu'ils n'avaient pas toute leur raison. Pourquoi acheter cher des ordinateurs fermés? C'est une excellente question. J'y méditerai jusqu'au mois prochain.

## Se vendre dans les hôtels

Ils étaient quelques dizaines au premier « Pro-Search » à l'hôtel Nicon fin mai, une foire à informaticiens avec un petit relent de marché aux bestiaux. Ça s'appelle une « job-fair » et ça vient tout droit des USA. La prochaine : les 23 et 24 novembre. Pépé Louis

### LES ALBUMS!

ERE HITS + MACADAM BUMPER + MISSION 2 145 F  
+ PACIFIC

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

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

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

ELITE TRIPLE PACK  
+ GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 99 F  
+ SPACE IN C + ERE HITS

LES EXCLUSIFS N° 1  
+ LEADERBOARD + TAI PAN 120 F  
+ XEVIOUS + TOP GUN

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

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

ALBUM GREMLIN  
+ THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 95 F  
+ BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMB JACK 95 F  
+ AIRWOLF  
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER 149 F  
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5 AXE 149 F

LORICIEL HIT 3  
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR + EMPIRE 149 F

MELBOURNE NF  
+ EXPLODING FIST + ROCK N WRESTLE 95 F  
+ STARION + RED HAWK

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

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

AMSTRAD-GOLD HITS NF  
+ RAID + ALIEN 8 95 F  
+ BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON

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

AMSTRAD ACADEMY NF  
+ BRUCE LEE + ZORRO 95 F  
+ BOUNTY BOB STR BACK + DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF  
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE 95 F  
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF  
+ BEACH HEAD + DECATHLON 95 F  
+ SABRE WOLF + JET SET WILLY

### \* NOUVEAUTES

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

# AMSTRAD CASSETTES

## MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

### HIT PARADE

SCALETRIX NF	119 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SUPER CYCLES NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CREST NF	85 F
TT RACER NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

### NOUVEAUTES!

BASKETBALL NF	95 F
BEST OF 3D NF	95 F
BLACK MAGIC NF	95 F
COSA NOSTRA NF	135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF	95 F
GAME OVER NF	89 F
GUNSLINGER NF	95 F
INDIANA JONES NF	95 F
INERTIE NF	135 F
INVITATION NF	135 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
LAST MISSION NF	135 F
LIVINGSTONE NF	135 F
MAG MAX NF	89 F
BATAILLE A L'OMBRE NF	145 F
MARCHE A L'OMBRE NF	125 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95 F
NINJA NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI5 TRADING CPY NF	95 F
PROHIBITION NF	120 F
PULSATOR NF	95 F
QUARTET NF	95 F
RENEGADE NF	89 F
ROAD RUNNER NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDERS NF	95 F
STIFFLIP AND CO NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TANK NF	89 F
TEMPLIERS D'ORVENSE NF	169 F
THROME OF FIRE NF	95 F
WIZBALL NF	89 F
WONDERBOY NF	95 F

### HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89 F
ARMY MOVES NF	89 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
ARKANOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
BARBARIAN NF	95 F
BOMB JACK 2 NF	89 F
BUBBLER NF	95 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
COBRAN NF	85 F
DONKEY KONG NF	89 F
ENDURO NF	95 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FLASH NF	139 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRAN NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
INFILTRATOR NF	95 F
KRAKOUT NF	89 F
KYA NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEVIATHAN NF	95 F
MARTIANIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
METRO CROSS NF	95 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MONOPOLY FR	175 F

### HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGgles NF	95 F
BIG FOUR NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
ELECTRAGLID NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
JAIBREAK NF	65 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F

### Créez votre Album!

#### DÉMENT!

#### Chaque Jeu 35 F

ALIENS	LEGEND OF KAGE
AMERICA'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NEXUS
Bounty Bob strikes back	NIGHT SHADE
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CITYSLIKER	SHORT CIRCUIT
CRYSTAL CASTLE	SILENT SERVICE
Frankie goes to Hollywood	STREET HAWK
GALVAN	TENTH FRAME
GREEN BERET	THE GREAT ESCAPE
IT'S A KNOCK OUT	TOP GUN
KNIGHT LORE	WORLD CUP 86
KNIGHT RIDER	XEVIOUS
KONAMI'S GOLF	YE AR KUNG FU 2
KWAH	ZORRO

### SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

**125 F**

### Promotion: MANETTE SPEED KING 145 F

### EN JUILLET-AOÛT, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

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

### BOUTIQUES MICROMANIA

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

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

HOLLYWOOD STAR  
9, Bd Joseph Garnier  
06000 NICE

### LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

1 LES INFOS  
2 LES LOGICIELS  
3 VOTRE COURRIER  
4 GAGNEZ DES JEUX

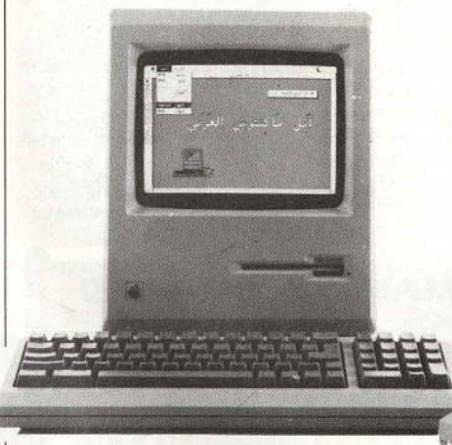
## MICROMANIA

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

## Contre vogues et marées

Les fins de carrière des micros « has been » sont toujours douloureuses, surtout pour les amoureux transis qui comptent bien l'accompagner sur le lit de mort. Le club Oric International, lucide, sait bien que « les micros les plus récents laissent Oric loin derrière », mais, « il y a plus de satisfaction à faire de la vitesse sur un vélo que sur un turbo ». Et puis, plus de cent mille unités en France, ça n'est pas du sel. Alors seul face à l'adversité, le petit club relève le défi, édite un « journal électronique » sur cassette, gère un répondeur minitel multivoies, le carrefour Oric Atmos, au (1) 48 76 07 42 et prépare un réseau Loritel de téléchargement. Bizarrement, le serveur est truffé d'annonces de ventes, pour des irréductibles de la machine, cela fait un peu mauvais effet. Enfin, vous n'avez pas le choix, hors le mensuel Théoric et le club Oric International, point de salut pour les Oriciens. Club Oric International, 4, rue Michel-Ange, 51000 Châlons-sur-Marne et Carrefour Oric Atmos, 19, rue Emile-Zola, 94130 Nogent-sur-Marne.

## ماكتوش العربي



Après IBM, Olivetti et Exelvison, Apple s'attaque au marché de l'or noir avec un Macintosh plus entièrement arabisé. Pour 24 800 francs TTC, vous disposerez d'un Mac Plus avec clavier bilingue Querty-arabe, trois polices de caractères arabes dont deux téléchargeables sur l'imprimante Laser Writer et quatre logiciels : Arabscrip, Mac Draw, Mac Paint et Wintype. Sept logiciels ont d'ores et déjà été adaptés.

## Le créateur du mois: Roland Morla

De Challenger Reversi à Dame 3D Champion Roland Morla est le spécialiste des jeux de réflexion multi-machines (Apple II, Oric puis Amstrad CPC et Atari ST). Avant de rejoindre l'équipe de Cobra Soft, il a fait son devoir dans la fonction publique en tant qu'inspecteur des lignes aux PTT. Mais le démon de la micro l'avait déjà empoigné. « Tout ce que je sais en programmation, je l'ai appris sur le tas. C'est mon loisir principal, il m'arrive de développer des trucs qui ne servent à rien juste pour m'amuser. » Et si Dame 3D Champion est parrainé par Luc Guinard le champion de France, ce dernier n'est pour rien dans l'affaire, Roland Morla est seul responsable de la programmation sur Amstrad CPC et Atari ST.



— Quel est le langage employé dans « Dame 3D Champion » ?

— Tout se qui se fait « lentement » est écrit en C : affichage, gestion de menus déroulants. Mais la partie « réflexion », la recherche du meilleur coup est faite en Assembleur. J'ai remis cent fois sur le métier mon programme pour choisir les instructions qui s'exécutent le plus rapidement. Un des trucs est d'utiliser au maximum les registres. Je pique souvent des astuces dans le mensuel américain « Byte », le meilleur magazine pour la technique qui n'a pas d'équivalent en France.

— Concrètement comment programme-t-on un jeu de réflexion ?

Ils sont tous basés sur le même principe, les programmes se divisent grossièrement en trois parties. Tout d'abord un générateur de coups qui sort la liste de tous les coups possibles.

Ensuite une fonction d'évaluation qui donne une note à chaque position donnée. Aux dames, un pion isolé a une valeur moindre, un pion avancé sur le damier est positif sauf s'il est isolé. Plus il y a de pions, plus la valeur générale de la position est élevée, etc.

La troisième partie détermine le meilleur coup. On utilise alors l'algorithme « Alpha-bêta » qui minimise le meilleur coup de l'adversaire.

Mettons que le programme réfléchisse sur les blancs, il envisage tous les coups des blancs puis joue le premier coup de cette couleur. Il passe alors au noir et joue le premier coup des noirs et ainsi de suite jusqu'à un certain niveau de profondeur. Tout dépend du temps de réponse fixé au départ.

Le programme joue avec une profondeur de un niveau, puis envisage le second niveau de profondeur... Lorsqu'il ne lui reste plus de temps, il prend alors sa décision.

— Mais si les programmes sont tous basés sur le même algorithme, qu'est-ce qui fait la différence ?

— La fonction d'évaluation tout d'abord. Certains programmes notent mieux que d'autres les différents coups possibles. La vitesse d'exécution et l'ergonomie du jeu avec possibilité ou non de sauvegarder une position comptent également. Je ne joue pas très bien aux dames mais, pour écrire un jeu, il faut surtout être un bon programmeur. De toute façon, ce n'est pas demain la veille qu'un programme de dames battra un champion du monde. En revanche, un programme d'Othello a déjà battu le champion du monde.

— Vous jouez beaucoup ?

— Oui, aux jeux de réflexion. La plupart des programmes de jeu de réflexion sont étrangers, mais les dames se jouent très peu à l'étranger si ce n'est en Afrique et aux Pays-Bas où c'est un sport national. Je poursuis actuellement une partie par correspondance avec un programmeur hollandais. On fait tourner nos machines pendant deux jours à chaque coup.

— Quelles sont vos autres créations ?

— J'ai fait différents utilitaires, la traduction française du logo et un outil graphique, le « Magic Painter ». Et dernièrement, HMS Cobra. Chez Cobra Soft, on travaille en équipe comme au cinéma. Bertrand Brocard est le scénariste et le metteur en scène, Christian Descombes fait les graphismes, Gilles Bertin et moi-même sommes les programmeurs, à l'instar des techniciens sur un tournage. Il y avait beaucoup d'Assembleur dans HMS Cobra. Les calculs de navigation, de météo, les tests de distance et de visibilité entre les bateaux étaient tous écrits en langage machine. Le Basic suffisait grandement pour les menus déroulants.

— Quels sont vos projets ?

— Je programme un jeu d'arcade avec scrolling plein écran sur Amstrad CPC, Canadair. Comme son nom l'indique, il s'agit d'éteindre les incendies avec un avion. Il a le mérite de ne pas être guerrier, ce qui est rare de nos jours.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

### Le truc de Roland Morla

Ce truc permet de supprimer tous les blancs inutiles dans un programme Basic sur Amstrad CPC (464, 664 et 6128).

Soit « toto.bas » le programme à raccourcir. Il suffit de taper en mode direct les lignes suivantes :

```
LOAD « TOTO.BAS »
(chargement du programme)
PRINT FRE ( " " )
(cette instruction, qui donne la place mémoire disponible, n'intervient pas dans le processus, mais permet de voir les résultats de la manip.)
SAVE « TOTO.BAS », A
(sauvegarde du programme sous forme ASCII)
POKE & ACOO, 1
(formule magique)
LOAD « TOTO.BAS »
PRINT FRE ( " " )
(comparez avec le résultat du premier fre ( " " ) étonnant, non ?)
SAVE « TOTO.BAS »
(sauvegarde du programme raccourci).
```

**FRAS ! En juillet et août, frais de port gratuits pour l'achat de 2 logiciels ou plus**  
(les soldes ne sont pas prises en compte)

**SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F**

### INCROYABLE !

- ELITE TRIPLE PACK + GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 + SPACE IN C **145 F**
- ERE HITS **225 F**
- MACADAM BUMPER MISSION 2 + PACIFIC LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN **160 F**
- + XEVIOUS + TOP GUN OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE **145 F**
- AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF **145 F**
- PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY ALBUM MELBOURNE + RED HAWK + ROCK N WRESTLE + STARION + LANCELOT **145 F**
- HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF + FRANCK BRUNO BOXING **145 F**
- LORICEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT **179 F**
- LORICEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5\* AXE **179 F**
- LORICEL HIT 3 + Tony Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**
- KONAMIS GREATEST HITS + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + Ye ar Kung Fu **145 F**
- THEY SOLD A MILLION N°3 + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT **145 F**
- AMSTRAD-GOLD HITS + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8 **145 F**
- ALBUM FIL + THE WAY OF THE TIGER + V.I... VISITEURS + GUNFRIGHT **195 F**
- THEY SOLD A MILLION N°2 + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot) **145 F**
- THEY SOLD A MILLION N°1 + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WOLF + JET SET WILLY **145 F**

### NOUVEAUTES !

- BASKETBALL **145 F**
- BEST OF 3D **145 F**
- BLACK MAGIC **145 F**
- COSA, NOSTRA **195 F**
- COSMIK CHOCK Absorber **165 F**
- GAME OVER **145 F**
- GUNSLINGER **145 F**
- INDIANA JONES **145 F**
- INERTIE **175 F**
- INVITATION **195 F**
- KILLED UNTIL DEAD **145 F**
- LAST MISSION **195 F**
- Les Chiffres et les Lettres **275 F**
- LIVINGSTONE **195 F**
- Les Passagers du vent 2 **285 F**
- MAG MAX **145 F**
- MARCHE A L'OMBRE **195 F**
- MASTERS OF UNIVERSE **145 F**
- MUTANTS **145 F**
- NEMESIS the WARLOCK **145 F**
- NINJA **145 F**
- PAPER BOY **135 F**
- PROHIBITION **195 F**
- PULSATOR **145 F**
- QUARTET **145 F**
- RENEGADE **145 F**
- ROAD RUNNER **145 F**
- SAMOURAI TRILOGY **145 F**
- SLAP FIGHT **145 F**
- STAR RAIDER 2 **145 F**
- STIFFLIP AND CO **135 F**
- SUPER SOCCER **145 F**
- TAI PAN **145 F**
- TANK **145 F**
- WIZBALL **145 F**
- WONDERBOY **145 F**

### HIT PARADE

- ACE OF ACES **145 F**
- ARKONOID **145 F**
- ARMY MOVES **145 F**
- ASPHALT **165 F**
- BARBARIAN **135 F**
- BIG BAND **195 F**
- BOB WINNER **169 F**
- BOMB JACK 2 **139 F**
- BUBBLER **145 F**
- 3D GRAND PRIX **140 F**
- COBRAN **139 F**
- DEEPER DUNGEONS **145 F**
- ENDURO RACER **145 F**
- EXPRESS RAIDERS **145 F**
- FER ET FLAMMEN **249 F**
- FLASH **195 F**
- GAUNTLET **145 F**
- GRAND PRIX 500 CONF **169 F**
- HEAD OVER HEALS **145 F**
- HMS COBRAN **299 F**
- IKARI WARRIOR **139 F**
- INFILTRATOR **139 F**
- KYA **195 F**
- LEADER BOARD **139 F**
- LE PASSAGER DU TEMPS **195 F**
- LEVIATHAN **145 F**
- MARIO BROTHERS **145 F**
- MARTIANIDS **145 F**
- MEURTRES EN SERIES **299 F**

**AMSTRAD DISQUETTES**

**ET PC1512**

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

### HIT PARADE

- METRO CROSS **145 F**
- MONOPOLY FRN **245 F**
- SCALETRIC **245 F**
- SCRABBLE FRN **220 F**
- SCRAM **165 F**
- SILENT SERVICE **139 F**
- SUPER CYCLE **139 F**
- SPACE HARRIER **139 F**
- STREET HAWK **135 F**
- TEMPLIERS D'ORVEN **199 F**
- TERRA CRESTAN **139 F**
- TOP GUN **139 F**
- TOP SECRET **220 F**
- TT RACERS **145 F**
- WINTER GAMES **145 F**
- WORLD GAMES **145 F**
- ZOX 2099 **175 F**

- THE SENTINEL **145 F**
- TOBROCK **169 F**
- TOMAHAWK **145 F**
- TRIVIAL PURSUIT **229 F**
- UCHI MATA JUDO **135 F**
- ZOMBI **165 F**

### Soldes démentes !

- AIRWOLF **59 F**
- AMERICA'S CUP **59 F**
- BREAKTHRU **59 F**
- BRUCE LEE **59 F**
- CRYSTAL CASTLE **59 F**
- FIRELORD **59 F**
- GALVAN **59 F**
- HYPERSPORTS **59 F**
- KONAMI'S GOLF **59 F**
- LEGEND OF KAGE **59 F**
- MACADAM BUMPER **59 F**
- MOVIE **59 F**
- NEXUS **59 F**
- PACIFIC **59 F**
- PING PONG **59 F**
- REVOLUTION **59 F**
- SHORT CIRCUIT **59 F**
- TENTH FRAME **59 F**
- THE GREAT ESCAPE **59 F**
- WORLD CUP 86 **59 F**
- XEVIOUS **59 F**
- YE AR KUNG FU 1 **59 F**
- YE AR KUNG FU 2 **59 F**
- ZORRO **59 F**

### PC 1512

- PC HITS + TOP GUN + THE GREAT ESCAPE **245 F**
- + THE DAMBUSTERS + STRIP POKER
- ALTERNATE REALITY **195 F**
- ARKANOID **195 F**
- BOB WINNER **220 F**
- BRUCE LEE **195 F**
- DESTROYER **245 F**
- ECHES 3D **195 F**
- F15 STRIKE EAGLE **195 F**
- GAUNTLET **195 F**
- GRAND PRIX 500 CC **195 F**
- HACKER **195 F**
- HMS COBRA **295 F**
- INFILTRATOR **195 F**
- KARMA **235 F**
- HARRY ET HARRY **169 F**
- IMPOSSIBLE MISSION **145 F**
- JAIBREAK **145 F**
- KUNG FU MASTER **135 F**
- LE PACTE **199 F**
- Les Pyramides de l'Atlantis **169 F**
- Les PASSAGERS du VENT **295 F**
- LIGHT FORCE **139 F**
- MANHATTAN **149 F**
- MARCAIBON **169 F**
- MASQUE **179 F**
- M'ENFIN **179 F**
- NEMESIS **145 F**
- RELIEF ACTION **195 F**
- SAPIENS **169 F**
- SCRAM FRN **165 F**
- SCOTT WINDER **225 F**
- SIGMA 7 **145 F**
- SKYFOX **145 F**
- STIKE FORCE HARRIER **129 F**
- STRYFE **195 F**
- TARZAN **145 F**
- THAI BOXING **129 F**
- THEATRE EUROPE **185 F**
- WORLD GAMES **245 F**

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Precision cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

TEL \_\_\_\_\_

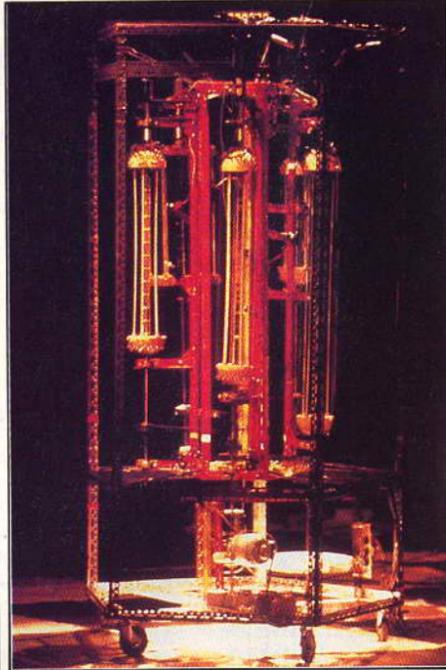
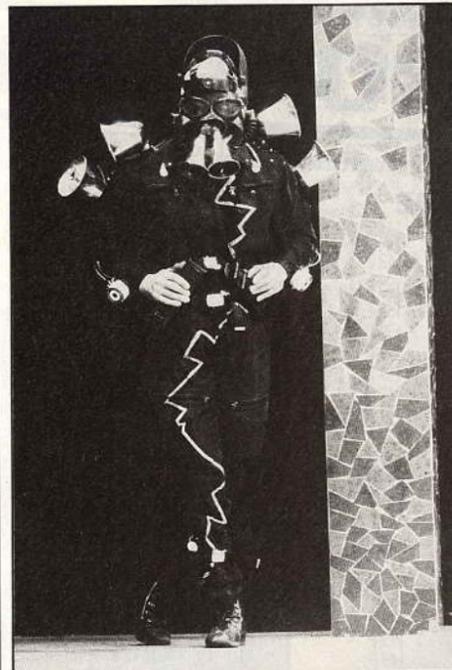
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue **CB** \_\_\_\_\_

Date d'expiration \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Reglement: je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entrez votre ordinateur de jeux: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 T08 M05 M06 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre \_\_\_\_\_



Jacques Rému en costume brodé de capteurs et sa tour à cordes sous les feux de la rampe.

## ZX et les automatophones

Des automates musicaux, une musique originale, une mise en scène spectaculaire : Jacques Rému donne du corps aux sons et met en scène les projets les plus fous.

Le ZX n'a pas encore été exploité à fond. Trituré en tout sens, passé sur le billard, on pensait pourtant qu'il avait tout subi, tout supporté. Et bien non. Il recèle toujours des trésors cachés. Cette certitude s'impose au sortir du spectacle de Jacques Rému. C'est vrai que le ZX ne joue alors qu'un rôle accessoire face au talent de Jacques Rému et à ses sculptures musicales géantes. Mais la seule idée qu'il puisse commander partiellement treize mètres cubes d'instruments, soit plus d'une tonne de matériel, et participer à la fêerie de ces automates musicaux, laisse rêver. Du haut de son piédestal informatisé, un homme mène la danse, déclenche éclair ou mélodie lancinante, saxophone en main. Plus bas, d'énormes percussions verticales, des lampions de ferrailles à cordes, vibrent, résonnent, ondulent et répondent aux excitations diverses. Des capteurs brodés sur le costume, aux tours à percussions ou aux sirènes à ballon, surnommées « la Bavure », l'interactivité est totale. Et dernière tout ça dans une petite valise œuvre le micro malcommode bien connu des lecteurs de Tilt. Mais ce ZX a beaucoup changé depuis sa naissance, trente-deux sorties et huit cartes adressables laissent des traces. Jacques Rému, affirme ne pas l'avoir aperçu depuis deux ans tant la couche de câbles et de connexions diverses est épaisse.

« Personne ne sait ce qu'il y a dedans, mais ça marche. » Exception faite du ZX, Jacques Rému aime tout ce qui est géant et visuel. A l'inverse de

l'informatique musicale abstraite et miniaturisée qui fait échapper la musique au regard : « Je cherche à montrer de façon hypertrophiée les énergies sonores entre excitateurs et vibreurs. La programmation et la succession des notes doivent être visibles. C'est aux États-Unis et au Canada, que j'ai découvert la lutherie expérimentale et la sculpture musicale. J'ai alors voulu me consacrer à des spectacles musicaux et visuels axés autour des automatophones. » Sous ce nom bizarre se cachent les automates musicaux qui, de l'orgue de barbarie au piano mécanique en passant par les saxophones mécaniques, ont fait les beaux jours des cafés ou des coins de rue avant l'apparition du magnétophone et des juke box. A l'origine la composition musicale était faite par encoches sur les cartes perforées d'un petit programmeur mécanique.

Du programmeur à l'ordinateur il n'y a qu'un pas. Jacques Rému a très vite senti le besoin de faire une assistance au spectacle par ordinateur. Il a alors choisi le moins cher : un ZX. Maintenant, il s'oriente naturellement vers l'Atari ST et la norme MIDI, utilisée comme vecteur d'informations entre les automates. Et ce n'est pas tout. Cet ex-ingénieur agronome spécialisé dans les fermes sous-marines, cet étudiant impénitent qui de la lutherie à la musicologie a entraîné sa bosse dans la Free Musique Européenne en 1970 puis a activement participé aux débuts d'Urban Sax, jongle avec les projets les plus fous. Il prépare actuellement un spectacle au Canada, « pays qui « dépoté »

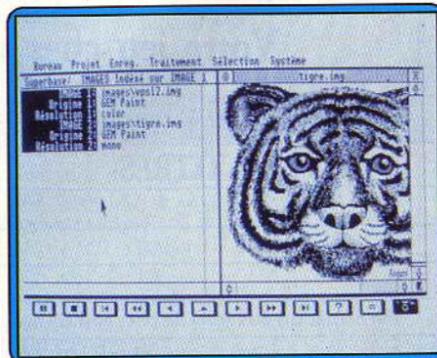
beaucoup plus que la France où les crédits sont engloutis par les recherches très techniques menées par l'Ircam ». Ce spectacle mêlera le jeu acoustique de quatre musiciens coiffés de masques à cordes et les séquences lancées par un analyseur en fonction de ce qui sera joué. Encore plus délirant, l'abominable machine à imposer le silence qui se déplacera dans le port de Montréal. La machine d'appel, GEO II, est attentive aux bruits environnants et répond aux sifflements des passants ou aux fracas des bateaux par un son supérieur fait de trompes de brumes, de sirènes de bateau ou de vaches marines. Un tintamare incroyable couronné par des explosions lumineuses sonores. Du jamais vu. N. M.

### Hard copieur

La loi autorise désormais une copie de sécurité pour tous les logiciels. Mais certains programmes sont si bien protégés contre la copie que les meilleurs logiciels de reproduction y perdent leur latin. Cette cartouche, de fabrication française, se propose de copier n'importe quel programme. Elle s'accompagne d'un logiciel différent selon que vous possédez un Atari ST au drive séparé ou un STF intégré. Après avoir chargé le logiciel, vous connectez le câble de la cartouche à la prise pour lecteur supplémentaire. Vous pouvez alors copier des disquettes simple ou double faces, protégées ou non et régler la vitesse de votre drive. Sur les modèles ST à deux lecteurs, vous effectuez la copie d'un drive sur l'autre. L'opération est rapide et se fait en deux passes sur un 1040 et en trois sur un 520. Ce procédé permet, comme l'affirme la notice, de réaliser des copies de logiciels trop protégés pour les copieurs classiques (Crafton & Xunk, Macadam Bumper, Typhoon et autres). Un bon produit, un peu cher cependant, à n'utiliser que pour la copie de sécurité des logiciels que l'on a achetés. (Happy Technology France. Prix : 950 F). J. H.

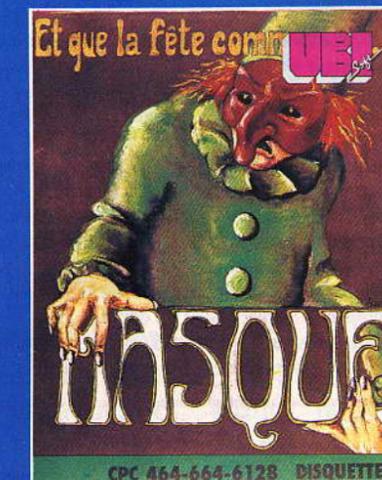
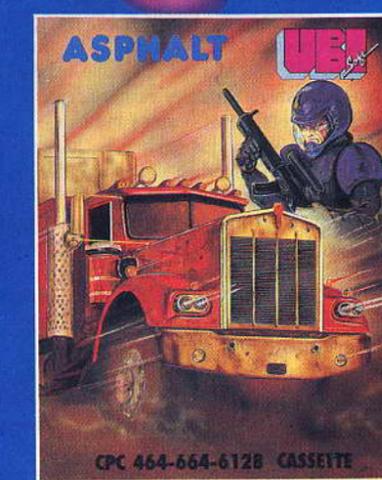
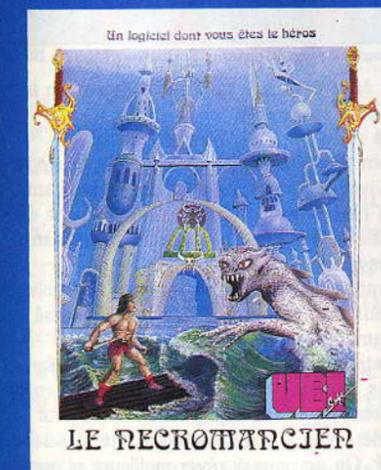
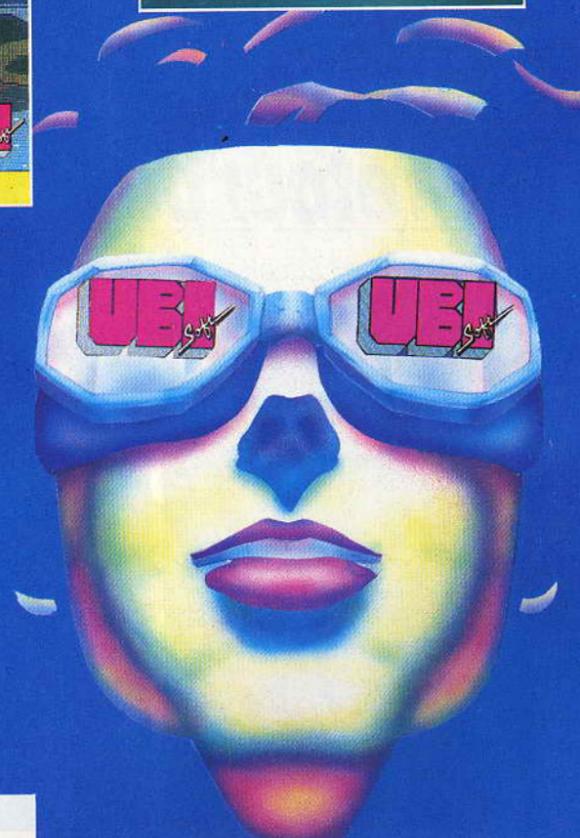
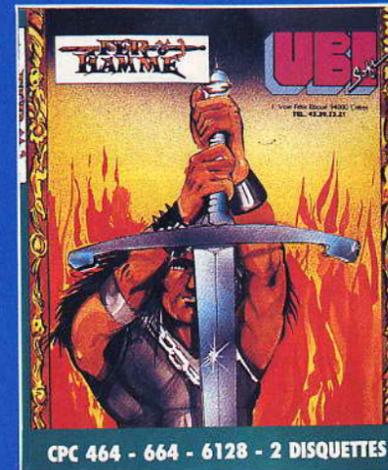
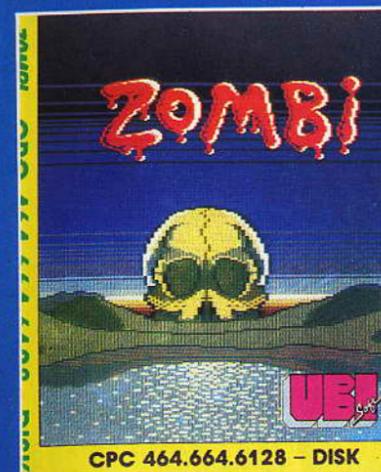
### Superbase sur ST

Une version de Superbase déjà présentée en version Amiga est disponible pour les Atari ST, diffusée par Micro Application au prix inférieur de peu à 1 000 F. Cette base de données maniable mais puissante stocke des images ou des données. Le manuel-classeur en français accélère la familiarisation avec cet instrument. Un très bon rapport qualité-prix. D. S.



La base de données qui aime texte et image

# Evadez-vous !



NOM ..... Adresse .....  
 Port gratuit  
 Inertie Amst. Cass. 140 FF □ - Amst. Disc 180 FF □  
 Masque Amst. Disc 195 FF □ - ST Disc 249 FF □ - PC Disc 249 FF □  
 Fer et Flamme Amst. Disc 295 FF □ - Atari ST Disc 299 FF □  
 Asphalt Amst. Cass. 140 FF □ - Amst. Disc 180 FF □ - CBM Cass. 120 FF □ - CBM Disc 160 FF □  
 Necromancien Amst. Cass. 99 F □ - Amst. Disc 149 FF □ - IBM PC Disc 149 FF □  
 Zombi Amst. Cass. 140 FF □ - IBM PC Disc 249 FF □  
 UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Téléphone 43 77 74 01

## Atarythme

Microdeal propose, pour 300 F environ, un logiciel qui transforme l'Atari ST en une batterie électronique numérique. Si Digi-Drum ne peut prétendre rivaliser avec les « boîtes à rythmes » professionnelles en raison d'une qualité sonore inférieure, de fonctions de programmation plus sommaires et de son incompatibilité avec le standard MIDI, ses possibilités sonores lui confèrent un excellent rapport qualité/prix. Une palette sonore de seize instruments peut être définie pour chaque morceau. Les percussions traditionnelles, copieusement représentées, côtoient quelques animaux de basse-cour et autres curiosités. Vingt-deux sons sont fournis avec le programme, mais la gamme des sonorités peut être étendue par l'achat d'une disquette additionnelle de quarante et un sons, parmi lesquels on trouve pêle-mêle un monstre, des bris de verre, ou encore un « scratch » à faire « smurger » les frères et sœurs.

La particularité de cette batterie électronique sur micro est d'utiliser des sons numérisés, c'est-à-dire codés et enregistrés sous forme de nombres binaires. Avec une fréquence d'échantillonnage de 20 kHz pour une résolution de sept bits, un barrissement d'éléphant n'occupe pas moins de 22 500 octets en mémoire, alors qu'un simple canard se contente de 4 400 octets.

Le recours au procédé numérique, utilisé par le disque compact, distingue cette batterie des boîtes à rythmes sur micro du genre Exeldrums. En revanche, la programmation des rythmes n'apporte rien de neuf. Il suffit de construire les motifs rythmiques en plaçant des repères sur une grille dont chaque point représente un battement (unité rythmique de base) et chaque ligne un des seize instruments, deux sons seulement pouvant être reproduits au même instant. Chaînez les motifs dans l'ordre voulu pour constituer le morceau. L'utilisation du petit haut-parleur du moniteur n'est pas le meilleur moyen de profiter de la qualité des sons échantillonnés : une puissance et une bande passante trop réduites ramènent la grosse caisse aux dimensions d'un tambourin. L'adjonction à l'ordinateur de la cartouche « ST Replay », qui permet la reproduction des rythmes sur une chaîne Hi-Fi ainsi que la digitalisation de vos propres sons, ne sera pas un luxe. Les qualités évidentes de ce programme amusant et formateur feront d'autant plus regretter l'absence de rythmes de base préprogrammés, l'impossibilité de piloter des instruments dotés de l'interface MIDI ainsi que la désactivation de la souris lors de son utilisation, la sélection des options et le déplacement du curseur étant commandés par les touches fléchées. (Disquette Microdeal pour Atari ST.) J.-P. D.

## Des logiciels ST

La deuxième édition (avril 1987) du catalogue recense cinq cent vingt logiciels, de domaines divers : traitements de texte (9) et publications assistées par ordinateur (3), langages (40) dont un ou plusieurs APL, Lisp, Cobol, Fortan, Basic, Forth, C, Pascal, Modula II, Prolog,

Logo, Assembleur, etc., gestion (50), utilitaires (80), logiciels de communication (14), création graphique (33), création musicale (25), jeux (134) et logiciels du domaine public (une centaine). Près de six cents pages et cinquante francs, édité par Atari : le pari des ST voit rempli une de ses conditions : disposer d'une logithèque attrayante en expansion rapide. D.S.

## Illustrator

Illustrator est un logiciel de graphisme qui tourne sur les Macintosh, promis à un bel avenir car il repose sur le langage de description de page Postscript.

Il percera car il permet de dessiner facilement toutes sortes de figures et de courbes dont les coordonnées sont stockées. Un remord, revenez sur l'image, cliquez sur la souris et le détail se transforme et se déplace. Comme première

esquisse vous pouvez utiliser des fichiers de Mac Paint ou des croquis digitalisés (pas de tracé à main levée avec la souris).

Il deviendra inévitable car le langage Postscript, utilisé par les imprimantes laser et les linotypes (Linotype est la marque la plus répandue de photocomposeuses dont le nom glisse vers le statut de nom commun) de 300 à 2 540 points par pouce (jusqu'à un million de points pour un centimètre carré !), a été adopté par Apple, NEC, DEC, Apollo, et IBM pour les matériels. Pour les logiciels citons seulement le traitement de texte Script de Borland. Le logiciel est signé Adobe, la firme californienne qui mit au point Postscript. Un champ de communication plus vaste unit désormais, dans les domaines de l'imprimerie et du graphisme, les micros et les grosses photocomposeuses. (Disquette Adobe pour Mac, 6 000 F). D.S.

## Le retour du psychédélique

Le chatolement chaud des chiffres, l'ondoiement souple des fonctions. Georges de Vaucorbeil donne des couleurs aux mathématiques.



Spirale de couleurs entre palette et kaleidoscope. Les vagues roulent sous le damier des animations de BSCA.

Les couleurs scintillent, les formes s'enchaînent et s'enroulent, une animation inédite habille l'écran de l'Amiga. Spirales vernissées, quadrillages chatoyants, trames moirées, kaléidoscopes en fondus enchaînés, les œuvres de Georges de Vaucorbeil s'éloignent des classiques illustrations infographiques. Curieusement ses images n'offrent aucun point d'ancrage dans la réalité. Couleurs et formes sont nées d'une combinaison de x, y et z, de formules mathématiques gorgées de sinus et de valeurs absolues. C'est là le secret de l'artiste-mathématicien qui se dit très nul en dessin. A la main peut-être, mais au clavier, il jongle brillamment avec les z = f(x,y), définit des densités de couleurs, des plans, des matrices horizontales et verticales qui donneront ces effets de tissage. Deluxe Paint orchestre la mise en couleur, et Slide Show l'animation de l'ensemble et le cyclage des couleurs. De ces formules mathématiques inaugurées

sur le Macintosh à la synthèse d'images en trois D, la voie était tracée. Dès la sortie de l'ESI, Ecole supérieure d'informatique, Georges de Vaucorbeil compte bien vivre de l'image de synthèse et à défaut (il y a peu de place, à peine une vingtaine de sociétés en Europe et beaucoup de postulants en images de synthèse animées) de la conception assistée par ordinateur. Il collabore déjà aux productions de BSCA qui a réalisé plusieurs génériques pour feu la « Cinq ». Il a entre autre calculé le damier soulevé de vagues, un trampoline où ondulent des formes géométriques et sur lequel rebondit un petit homme avec de grandes oreilles. Du Vasarely animé. On ne pouvait rêver meilleure référence pour qui aime les chiffres et les couleurs. (Ses créations seront présentées à partir de cet été entre frites et hamburgers dans les restaurants Free Time. L'exposition tournante devrait s'étaler sur un an.) N.M.



## Quelle Tenue Choisirez-Vous Ce Soir?

Ce soir, vous pourriez vous mettre aux commandes de votre sous-marin de la Deuxième Guerre Mondiale pour une mission dans les eaux troubles du Pacifique Sud. Ou peut-être piloter l'un des chasseurs de combat les plus sophistiqués du monde au Moyen Orient. Ou encore voler en solo et découvrir les aéroports des Montagnes Rocheuses.

C'est vous qui êtes aux commandes, et ce n'est que sur vous-même que vous pourrez compter. Allez-vous réussir votre mission ce soir?

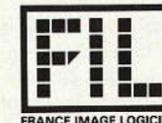
Les logiciels MicroProse défient vos compétences. Des recherches minutieuses et une programmation soignée en font des reproductions fidèles d'expériences réelles: vous participez enfin à des aventures enivrantes que vous ne connaissiez jusqu'ici que dans des films ou des livres.

Les logiciels MicroProse sont bien plus qu'un

divertissement, ils vous emmènent dans le feu de l'action et, contrairement aux simples jeux d'arcade, ils vous proposent un véritable entraînement en vous apprenant de nombreuses choses sur un sujet et aussi sur vous-même : votre capacité de décision, votre compétence à commander, votre aptitude à analyser une multitude d'informations. Vous ne perdez jamais votre temps en utilisant les logiciels MicroProse. Ils sont développés par des adultes et des professionnels, pour des adultes et des professionnels.

A partir de 99 F seulement, ces simulations vous procurent des centaines d'heures d'entraînement et sont accompagnées d'une large documentation.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE





et à 3.3 s'expliquerait par des modifications de détail. Le hasard détermine le numéro sous lequel un système d'exploitation atteint l'état de quasi-perfection qui le fera durer sans nouvelle retouche, assurant ainsi la bonne fortune de la version 2.11 du MS-DOS ou provoquant les malheurs de la version 3.2 qui serait bloquée.

#### 4. Que fait le DOS ?

Il assure l'intendance, les transmissions, toutes les tâches indispensables et répétitives comme la

gestion des conflits de priorité entre les diverses occupations de la machine, la gestion des lecteurs de disquettes, c'est lui qui sait où chercher le bon programme, lui qui laisse sur les disquettes des fichiers cohérents malgré le travail et les modifications effectuées. Sans système d'exploitation votre micro est pratiquement paralysé.

#### 5. Certains programmes se passent de systèmes d'exploitation ?

Certains jeux et programmes qui démarrent à l'allumage de la machine intègrent les parties du système d'exploitation dont ils ont besoin.

#### 6. Plusieurs systèmes d'exploitation peuvent-ils tourner sur le même type de machine ?

Oui, ainsi les PC du haut de gamme acceptent plusieurs systèmes d'exploitation : MS-DOS et plusieurs dérivés d'UNIX : XENIX PC/IX.

#### 7. Plusieurs systèmes d'exploitation peuvent-ils tourner simultanément ?

Non, mais un disque dur peut être formaté pour un système d'exploitation sur une partie de sa surface et pour un autre sur le reste du disque. Les exemples nouveaux des Amiga 2000 et des Macintosh II faisant tourner simultanément des programmes relevant de deux systèmes d'exploitation reviennent à avoir les éléments de deux micros, qui se partagent l'écran et dont la cohabitation sous le même capot est régie par l'un des systèmes d'exploitation, reléguant le deuxième dans une « boîte » ou une fenêtre. L'Amiga 2000 est Amiga-DOS et MS-DOS en une seule machine alors que l'Amiga 1000 était flanqué d'un énorme « side car » pour faire tourner les logiciels MS-DOS.

#### 8. Un système d'exploitation donné peut-il s'adapter à plusieurs matériels ?

Non, sur les micros, il faut le réécrire pour l'adapter aux caractéristiques des machines. Mais il est tellement intéressant d'avoir le même système d'exploitation pour faire tourner les logiciels standards existants que ce travail de réécriture est parfois entrepris. En cas de succès le système d'exploitation est extérieurement le même, il accepte les mêmes programmes. Ainsi UNIX est portable car beaucoup de systèmes d'exploitation en sont dérivés.

#### 9. Un système d'exploitation multitâche signifie quoi ?

Cela veut dire que plusieurs logiciels différents peuvent tourner à la fois : donc un logiciel qui permet l'ouverture simultanée de plusieurs fenêtres, ou qui assure l'impression d'un fichier pendant la saisie d'un autre texte, n'est pas multitâche pour autant, il faut que des programmes différents tournent ensemble. Exemple : Flight Simulator et un traitement de texte.

#### 10. Un système d'exploitation multiposte fait quoi ?

Il gère un ordinateur, le serveur, dont dépendent plusieurs postes de travail, les terminaux, qui font tourner chacun un logiciel différent. Sur un gros ordinateur, des dizaines de personnes travaillent chacune à son poste à des travaux distincts. Edgar Pixel

### L'élève quitte le maître

Le département éducatif d'Infogrames est mort, vive Carraz Edition. L'équipe inchangée reprend le flambeau et Jacqueline Carraz poursuit la ligne éditoriale amorcée depuis deux ans. Foin de « tourne-page », fi ! des questionnaires à choix multiples et que nenni de ces logiciels répéteurs pour qui enseignement rythme avec rabachage et par-cœur. Ici on veut stimuler la créativité et la curiosité car « les enfants savent mais ils ne savent pas qu'ils savent ».



La collection œuvre autour de deux thèmes : l'expression écrite et les jeux scientifiques et techniques. « Le français est une matière qu'il faut malaxer » d'où ces logiciels qui guident l'apprenti conteur (Il était une fois, Le temps d'une histoire), les projets d'aide à l'écriture de romans policiers, de nouvelles et ce cadavre exquis inspiré de Raymond Queneau qui, épaulé par l'intelligence artificielle, jonglera avec le sens et la syntaxe. Après Vie et mort des dinosaures, Tilt d'or 1986, les questions vives continuent d'agiter les programmeurs dans le cadre de la fondation Diderot. Aux origines de la vie met en scène les cellules, bactéries et virus et sera suivi d'ici fin 1987 par L'histoire des climats, Classification des plantes, Mécanismes de la monnaie et Objectif univers en collaboration avec Hachette. Avec un titre par mois, Carraz Editions veut enseigner les savoirs et non pas le savoir. A suivre... dans Kid's School. Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon. N. M.

## Histoire DOS

Avant d'en avoir plein le dos du DOS et autres Systèmes d'Exploitation, à lire d'urgence et évitez de tomber sur un os !

#### 1. Que veulent dire les noms de systèmes d'exploitation ?

Dans MS DOS, PC DOS, TOS, ProDOS, MSX DOS, etc. l'OS c'est Operating System, Système d'Exploitation. Le D c'est Disk ou Disque. MS DOS est le DOS de Microsoft, écrit pour les micros à base de processeur 8086/8088, celui des PC-IBM et des compatibles. Le PC-DOS est le MS-DOS que Microsoft a mis au point pour tirer le meilleur parti du PC d'IBM. Le TOS est celui de ce mégalo de Jack Tramiel dirigeant d'Atari : Tramiel Operating System. Le ProDOS, Professional DOS d'Apple (dit professionnel car il sait gérer un disque dur), tourne sur les Apple II plus et Apple II, tandis que les Apple II se contentent d'un DOS d'Apple. Amiga DOS ou MSX DOS ne méritent pas de traduction.

#### 2. Et le CP/M constituerait-il un os dans cette belle théorie ?

C'est l'ancêtre des autres, le Control Program for Microcomputer fut créé en 1973 par Gary Kindal qui fondait en 1976 Digital Reseach. Il tourne notamment sur les CPC et PCW d'Amstrad.

#### 3. Pourquoi sont-ils suivis de numéros ?

Les DOS, améliorés en permanence, se distinguent par des numéros de version. Le passage de la version 1 à 2 ou 2 à 3 est censé correspondre à des modifications majeures, tandis que le glissement de 3.1 à 3.2

J'en ai 3...



J'y ai droit !

Une MONTRE pour l'achat de 3 LOGICIELS.  
comportant le sticker Guillemot International  
chez tous les revendeurs affichant l'opération \*

Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, contactez-nous ; nous vous indiquerons l'adresse du magasin le plus proche.

\* ATTENTION ! Cette offre est valable jusqu'au 31 juillet 1987 dans la limite des stocks disponibles.

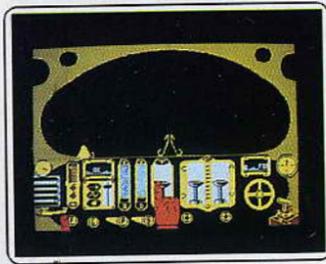
# GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



IMPORTATEUR • DISTRIBUTEUR

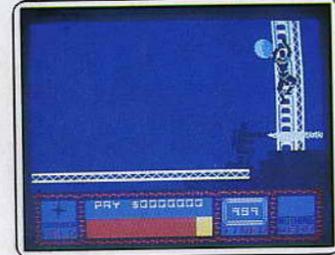
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE  
Téléphone 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télécopie 99 08 94 17

# COUP D'OEIL



### Terror of the Deep

L'adaptation sur Spectrum de cette très bonne simulation de sous-marin (Tit 41) ne s'est pas effectuée sans problème. Certes le jeu lui-même est toujours aussi captivant. Mais les couleurs choisies pour le tableau de bord sont ternes, le graphisme des monstres rudimentaire et les bruitages sont quasi-inexistants. Dommage. (K7 Microsoft pour Spectrum) J.H.  
 Type simulation sous-marin  
 Intérêt 14  
 Graphisme ★★★  
 Animation ★★★  
 Bruitage ★★  
 Prix B



### Saboteur II

Cette nouvelle version de Saboteur n'apporte rien de nouveau à l'action. A part le fait que c'est une femme qui se lance désormais dans l'aventure, on retrouve ici un scénario et un décor identiques à ceux de la première version. La mission n'en est pas pour autant dénuée d'intérêt. Un bon jeu d'action à l'animation réaliste. (K7 Durell pour Amstrad CPC) O.H.  
 Type action-stratégie  
 Intérêt 13  
 Graphisme ★★★★  
 Animation ★★★★  
 Bruitage ★★★  
 Prix B



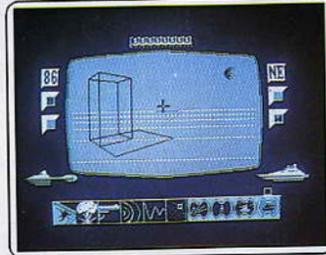
### Nemesis

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devrez repousser les attaques ennemies et réussir à atteindre leur forteresse. Si l'animation est rapide et fluide, les graphismes par contre sont très quelconques et les décors quasi-inexistants. En outre, les bruitages ne sont guère variés. Un logiciel au thème éculé et guère captivant. (K7 Konami pour Spectrum) J.H.  
 Type action  
 Intérêt 8  
 Graphisme ★★★  
 Animation ★★★★  
 Bruitage ★★  
 Prix A



### Red Scorpion

Sélectionnant divers armements, vous allez lutter contre les vaisseaux ennemis. Ce combat met en place un graphisme «fil de fer». L'effet rendu n'est malheureusement pas d'une netteté suffisante pour motiver le joueur. Peu variée et servie par un



### Meltdown

X<sup>e</sup> variation sur le thème des jeux de salles, ce programme ne propose rien de vraiment original. La qualité des graphismes est à l'égal de celle de l'animation, c'est-à-dire médiocre. Commandes et bande sonore sont de qualité moyenne sans plus. Bref, Meltdown est à la limite de la médiocrité et n'est en rien attrayant. (Cassette Alligata pour Amstrad CPC.) M.B.  
 Type action  
 Intérêt 5  
 Graphisme ★★  
 Animation ★★  
 Bruitage ★★★  
 Prix B

bruitage médiocre, l'action reste sans surprise. A éviter... (K7 QuickSilva pour Amstrad CPC) O.H.  
 Type action-stratégie  
 Intérêt 6  
 Graphisme ★★★  
 Animation ★★  
 Bruitage ★★  
 Prix B



### Nether Earth

Pour gagner la guerre, vous devez contrôler les trois bases ennemies. Le combat s'effectue par robots interposés que vous construisez en fonction de vos disponibilités et auxquels vous donnez vos directives. Vous pouvez même en contrôler un direc-



### Bard's tale II

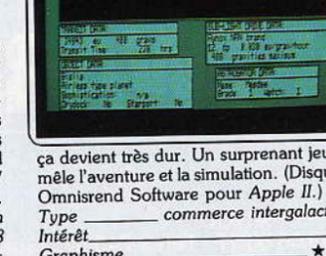
Vous devez retrouver les sept parties du sceptre détruit et forger le tout en un seul morceau. Au passage, vous serez amené à affronter le sorcier Lagoth Zanta et bien d'autres monstres encore. Un fabuleux jeu de rôle pour Apple. Graphisme soigné, scénario de qualité, de quoi contenter les joueurs les plus exigeants. (Disquette Electronic Arts pour Apple II) L.S.  
 Type jeu de rôle  
 Intérêt 17  
 Graphisme ★★★★  
 Animation ★★★  
 Bruitage ★★★  
 Prix E

tement. Un excellent jeu mêlant action et stratégie. Bons graphismes. (K7 Argus Press pour Spectrum) J.H.  
 Type wargame  
 Intérêt 15  
 Graphisme ★★★★  
 Animation ★★★★  
 Bruitage ★★★  
 Prix B



### Universe II

Commerçant intergalactique, vous voyagez à travers le système planétaire. Il n'est pas de tout repos de mener son vaisseau d'une planète à l'autre, surtout quand on rencontre des gouvernements inamicaux. Quand le vent de l'aventure souffle sur votre tête,



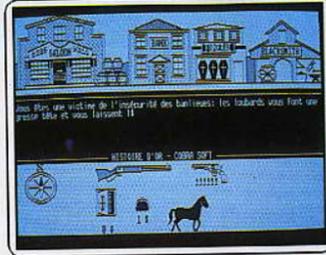
### U.F.O.

Ce logiciel d'action n'a qu'un mérite : il met en place des paysages fort bien réalisés. L'aventure reste malheureusement trop classique. Rien à faire, il faut encore tirer sur l'ennemi qui vient du ciel et sauver une fois de plus la planète en danger. La zone de déplacement est trop restreinte pour que l'on apprécie l'aventure. (K7 Firebird pour C 64/128) O.H.  
 Type action  
 Intérêt 7  
 Graphisme ★★★★  
 Animation ★★★  
 Bruitage ★★  
 Prix B

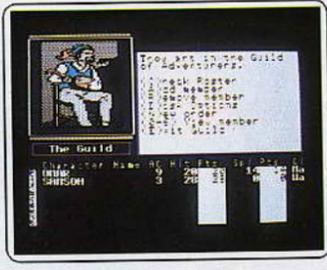
ça devient très dur. Un surprenant jeu qui mêle l'aventure et la simulation. (Disquette Omnisrend Software pour Apple II.) L.S.  
 Type commerce intergalactique  
 Intérêt 16  
 Graphisme ★★★  
 Animation ★★★  
 Bruitage ★★  
 Prix F

### Histoire d'or

Préparez-vous à la ruée vers l'or. Ce jeu d'aventure vous fait vivre toutes les péripéties que connurent les colons américains à l'époque du far-west. L'idée de départ est bonne, mais, malgré un graphisme soigné, ce jeu n'arrive pas à masquer la faiblesse du

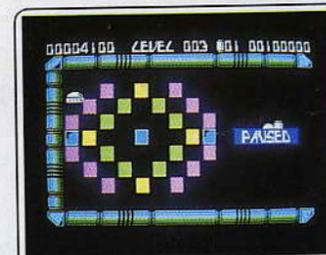


scénario. Même en français, c'est décevant pour cette machine. (Disquette Hitech pour PC et compatibles) L.S.  
 Type aventure  
 Intérêt 8  
 Graphisme ★★★  
 Animation ★★  
 Bruitage ★★  
 Prix C



### Krakout

L'adaptation sur Spectrum de ce casse-briques amélioré (Tit 42) est assez fidèle. Les possibilités de jeu sont identiques et de nombreux éléments redéfinissables. Le graphisme est proche de la version Commodore et l'animation toujours rapide et fluide.



### Enduro racer

Excellente adaptation du jeu sur C 64. L'animation très sensible se conjugue avec un paysage varié selon les tableaux, une musique qui soutient le rythme de l'action. Attention aux obstacles, évitez de retomber droit sur un rocher ! Si vous vous remettez



vous de vos chutes, même à 195 km/h, le temps est compté. (Disquette et K7 Activation pour C 64.) D.S.  
 Type simulation moto-cross  
 Intérêt 17  
 Graphisme ★★★★  
 Animation ★★★★  
 Bruitage ★★★★  
 Prix B

# LA PLUS BRANCHEE DES MOTOS

Bonjour, voici la nouvelle Honda 125 NRJ, la plus belle, la plus jeune, la plus branchée des motos.

Look d'enfer aux couleurs d'NRJ, panthère sur le réservoir, bulle de carénage et cadre de gromono : sur cette "série spéciale" faites rugir d'envie les jeunes fauves de la route. D'une simple pression sur le kick, branchez le son. Pas n'importe lequel : celui de son moteur 2 temps supertonique à refroidissement liquide. Quant à son système ATAC, il donne à cette 125 pleine de punch un super couple à tous les régimes.

Sur cette star du "Top 125", Honda a mis toute son énergie pour éviter les fausses notes : suspension Pro-Link n° 1 sur tous les podiums, fourche AV de gros diamètre, frein AV à disque "haute fidélité". A l'arrivée c'est le grand frisson sur la bonne longueur d'ondes.

**HONDA**  
**125 NRJ**  
 Dès 17 ans, écoutez-la tourner chez votre concessionnaire Honda moto.







LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83. OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI 14H A 19H. MARDI AU SAMEDI 10H A 20H. DIMANCHE 14H A 18H  
**S E R V I C E M I N I T E L 2 4 H / 2 4 H 3 6 1 5 R I O**

**AMIGA 1000** UC 512K+Moniteur coul+clavier azerty+ +Souris+Logiciels  
**8990Frs**  
 DRIVE SUP 1010 2380F

**AMIGA 500** 512K RAM 256K ROM DRIVE 3,5 1MEGA  
**4700Frs**  
 + 1 Joy + 1 Jeu

**AMSTRAD PC-1512**  
 PC 1512 SD Monochrome GEM souris  
 PC 1512 DD Monochrome GEM souris  
 PC 1512 SD Couleur GEM souris  
 PC 1512 DD Couleur GEM souris  
 LECTEUR FD3 (2° Lecteur pour 1512 SD)

**LOGICIELS AMIGA**

- S O L D E**
- TENNIS GRAND SLAM
  - THE PAWN
  - DELUXE VIDEO
  - DELUXE PAINT2
  - VIP
  - DEEP SPACE
  - ARENA
  - LEADER BOARD
  - S D I
  - DEFENDER OF THE CROWN
  - FLIGHT SIMULATOR II
  - ULTIMA 3
  - INSTANT MUSIC
  - BARD'S TALE
  - SINBAD
  - ROGUE
  - ARTICFOX
  - MARBLE MADNESS

SOLDES DE -20% A -40% SUR LES SOFTS SORTIS AVANT LE MOIS DE MAI QTE LIMITEE

Disquettes 3,5 SF DD par 10 **150Frs**

**LOGICIELS PC ET COMPATIBLES**

- |                   |   |              |   |
|-------------------|---|--------------|---|
| SUMMER GAMES II   | S | WINTER GAMES | S |
| TRILOGY AP SHAI   |   | WORD GAMES   |   |
| SILENT SERVICE    | O | KARATEKA     | O |
| ALTERNATE REALITY |   | JET          |   |
| STAR FLIGHT       | L | GATO         | L |
| BATTLE ANTIETAM   |   | ORBITER      |   |
| BALANCE OF POWER  | D | TASS TIME    | D |
| FLIGHT SIMULATOR  |   | PITSTOP II   |   |
| WORD KARATE       | E | NEWSROOM     | E |
| NEWSROOM PRO      |   | SPACE QUEST  |   |
| CHESSMASTER 2000  |   | BRIDGE       |   |

**PC COMPATIBLES**

Zenith PC 512K 5/8Mhz +2 Floppy 360K + Ecran Monochr. 7450F + MSDOS  
 Même configuration Couleur 9750F  
 CONFIGURATIONS COPAM PC XT AT NC  
 Version floppy ou disque dur

**LIBRAIRIE**

- LIVRE LECT DE DISQUETTE ST 179F
- CLEFS POUR ST (1) 295F
- CLEFS POUR ST (GEM) 285F
- 102 PROGRAMMES ATARI ST 120F
- C SUR ATARI ST 165F
- CLEFS POUR LOTUS 1.2.3. 230F
- DU BASIC AU C ST 149F
- GEM MICRO APP ST 149F
- LANGAGE MACHINE ST 149F
- LA BIBLE ST 249F
- GRAPHISMES 3 D ST 149F
- CLEFS POUR AMIGA 350F
- LIVRE DU MSDOS 3,1 265F
- CLEFS DBASE II ET III 285F
- PEEK ET POKES ST 129F
- LANGUAGE MEMSOFT 195F
- LIVRE DU BASIC GFA 199F

**AMIGA 2000**  
 LA REPONSE !!!  
 PUISSANCE  
 GRAPHISMES  
 SONS  
 COMPATIBILITE  
 AT XT MSDOS  
 UNIX

**TOUTES LES NOUVEAUTES TOUS LES PRIX SUR VOTRE MINITEL 36 15 RIO ET ELECTRON**

**BRANCHEZ VOUS** 

LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT CREDIT IMMEDIAT A PARTIR DE 1500 Frs D'ACHATS, 1ère ECHEANCE A 90 JOURS LIVRAISON PROVINCE GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT CREDIT POSSIBLE SANS APPORT A PARTIR DE 150 Frs PAR MOIS

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

CONNAISSEZ VOUS LE MEGA ST ? ALORS VENEZ LE DECOUVRIR tous les jours (horaires page gauche) et en Aout tous les jours de 13h à 19h SAUF LE DIMANCHE. Minitel 24h/24h 3615 puis RIO

**OFFRE 520 STF GRAPHIQUE**  
 VALABLE AU MOIS DE JUILLET  
 LIVREE AVEC ANIMATIC, NEOCHROME PLUS  
 MACADAM BUMPER, WANDERER, BASIC, LOGO  
 ET UN CADEAU SURPRISE !!!

**OFFRE ATARI 1040STF BUREAUTIQUE**  
 1040 STF (1Méga Ram Drive 1Méga) avec  
 Moniteur Monochr ou Coul haute résolution.  
 souris+ Tos en Rom, Basic Memsoft, Basic, Logo, Traitement de Texte, Tableur, Gestion de Fichiers, Accessoires de Bureau, kit d'Autoformation complet.  
 Monochrome: 7 990 Frs Version Couleur: 9 490 Frs  
 Nous consulter pour achats groupés

**QUELQUES UTILITAIRES POUR ST**

- CALCOMAT+ (Tableur avec fonctions Graphiques) 750Frs
- SUPERBASE (Base de données relationnelle) 990Frs
- DBMAN (DBASE III Fichiers PC récupérables) 1590Frs
- PUBLISHING PARTNER (Utilisé pour nos pubs) 1790Frs
- SOLUTION (Gestion Commerciale intégrale) 2000 HT
- VIP sous GEM (Lotus 1 2 3) 1890Frs
- Basic GFA + Compilateur GFA 950Frs

**SOLDES D'ETE DE DE - 20% A - 40%**

LES PRIX ETANT SUJET A MODIFICATION, NOUS CONSULTER POUR TOUT ACHAT D'UN ST AU **47 66 11 77**

Pour tout achat d'une configuration Bureautique ou Scientifique, Nous vous offrons une demi journée de formation ou 1000Frs de Softs



- 520 STF + Souris+ Logiciels+ Péritel 3990Frs
- 520 STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels 4990Frs
- 520 STFC + Couleur + Souris+ Logiciels 6490Frs
- 1040STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels 6990Frs
- 1040STFC + Couleur + Souris+ Logiciels 8490Frs
- SC1224 ( Moniteur couleur ATARI ) 2990Frs
- SM 125 ( Moniteur Monochrome Hte résol ) 1690Frs
- SH 204 ( Disque dur 20 M° ) 4990Frs
- SMM 804 ( Imprimante Matricielle ) 1990Frs
- SF 354 ( Drive 3,5 500K ) 1090Frs
- SF 314 ( Drive 3,5 1 M° ) 1990Frs
- Lecteur Cumana 3,5 1 Méga 1590Frs
- Lecteur Cumana 5,25 1 Méga 2490Frs

**ET LES JEUX DANS TOUT CA, BRANCHEZ VOTRE MINITEL ET TAPEZ 36 15 puis RIO**

**PROMOTION ETE 87**  
 520 STF + 2ème Lecteur 500k  
 + Traitement de texte  
 + Gestion de Fichiers  
**4990 Frs**

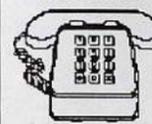
**TONIC TILE**  
 DEFENDER CROWN  
 ROAD RUNNER  
 HARD BALL  
 BARBARIAN  
 GAUNTLET  
 GOLD RUNNER

**STAR TREK**  
 ST REPLAY  
 DIGI DRUM  
 ORBITER  
 LAST NINJA  
 BOULDER KIT  
 AIR BALL

**300 TITRES DISPONIBLES, NOUS CONSULTER**

Bon à découper et à renvoyer à ELECTRON 117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Livraison en 48 Heures dans la limite des stocks disponibles.

Qté	Désignation	Prix

Appeler nous au  **47 66 11 77**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Ville: \_\_\_\_\_ CP: \_\_\_\_\_  
 Tél: \_\_\_\_\_ Ord. ? \_\_\_\_\_

Port Logiciel : 25 Frs. Machine : 50 Frs. CRBT : + 30 Frs.

## Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

### AUF WIEDERSEHEN MONTY

#### Globe-trotter

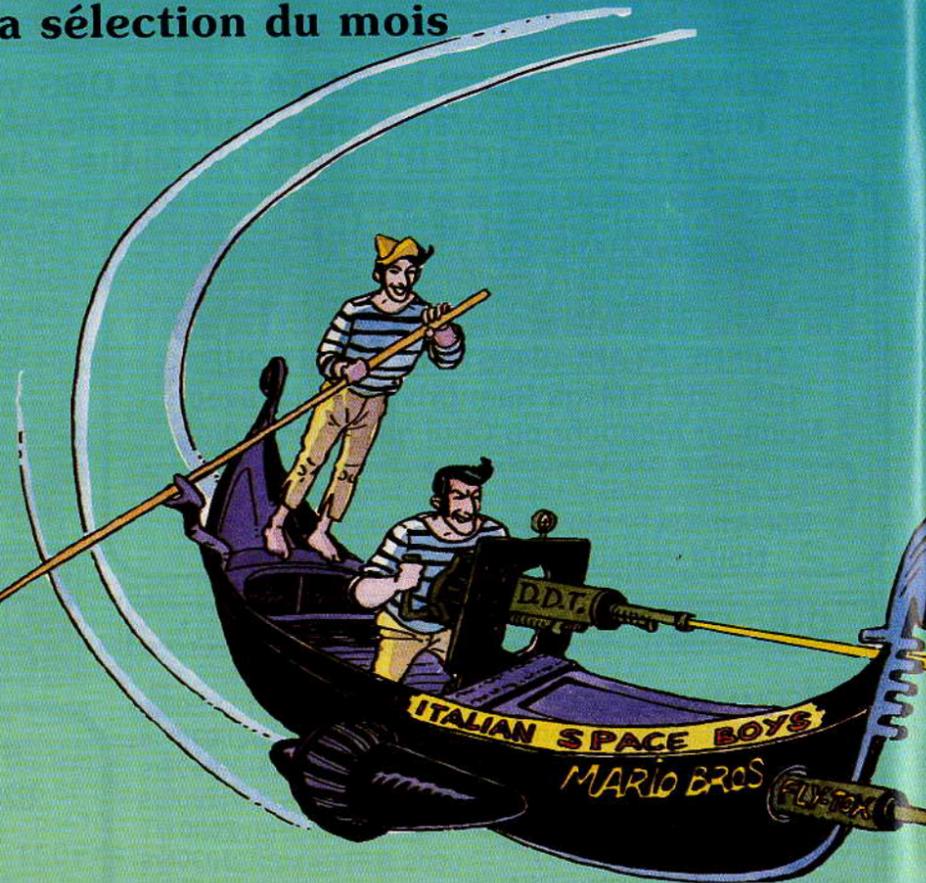
Pour échapper à ses ennemis, notre taupier Monty doit récupérer suffisamment d'argent pour s'acheter une île déserte. Vous la guidez à travers les différents « continents » pour lui faire ramasser les précieux travailleurs-chèques. Mais le voyage est semé d'embûches. Ici, il lui faut éviter les monstres au contact mortel ou les rivières empoisonnées. Ailleurs, elle ne peut changer d'endroit qu'en empruntant la colonne, le trampoline ou en effectuant un saut bien ajusté.

Il existe aussi d'autres moyens de gagner de l'argent. Ainsi Monty recèle la Joconde, ou participe à la course automobile s'il répare sa voiture au plus vite. La Mafia lui apporte éventuellement son aide. Par ailleurs Romance attend son prince charmant, une taupier aux muscles d'acier. Monty fera-t-il l'affaire ? Une des autres tâches de Monty consiste à livrer une bouteille de grand cru à son destinataire. Pour se rendre d'une contrée à l'autre, notre héros doit encore ramasser les billets d'avion à l'aéroport. Pendant son vol, il en profite pour toucher l'arrière des autres appareils. Quand tous les objets sont collectés, Monty se rend enfin à son île, avec quelques chances d'en sortir vivant. Le graphisme des personnages et des décors est bien rendu. L'animation est souple et précise. Le bruitage, déjà correct dans la version 48 K, prend toute son ampleur dans la version 128 K. En effet,



le jeu est alors accompagné d'une très agréable musique sur trois voix, des bruitages correspondants à l'action et même de commentaires parlés très compréhensibles qui ponctuent certaines phases du jeu. Un bon jeu d'aventure-action, au thème certes usé mais bien réalisé. (Cassette Gremlin pour Spectrum.) J.H.

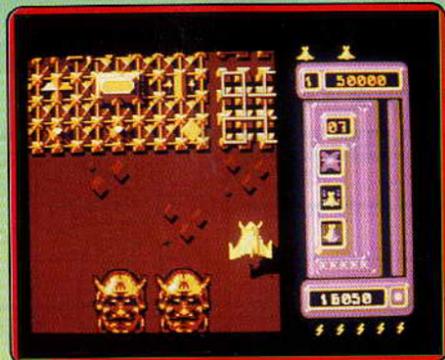
Type \_\_\_\_\_ aventure-action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage ★★★ (48 K) et ★★★★★ (128 K)  
Prix \_\_\_\_\_ B



### MARIO BROS

#### Repousser l'ennemi

Quel plaisir de prendre son joystick pour autre chose que pour l'usage d'un laser dans un espace lointain. *Mario Bros* est un simple mais bon jeu d'arcade, plein de bonne humeur et de danger ! Pour débarrasser ces plates-formes de toute une flopée d'insectes et de créatures nauséabondes, les frères Mario se lancent dans l'aventure. Le décor est aussi simple que les sprites. L'animation, classique elle aussi, a le mérite de ne pas laisser au joueur une seconde de répit. Mais ce sont surtout les moyens de lutte mis à votre disposition qui donnent au jeu tout son intérêt. Votre course sur les plates-formes semble



sortie tout droit d'un dessin animé ! Mario dérape, prend son élan et saute pour se cogner la tête contre le plafond. C'est la seule méthode connue pour retourner les tortues sur le dos afin de les capturer. Vif et amusant, ce logiciel est un régal. S'il laisse froid, bien sûr, les « sérieux » de la micro, les autres s'en donneront vraiment à cœur joie ! (K7 Ocean pour Commodore 64/128.) O.H.

Type \_\_\_\_\_ action échelle  
Intérêt \_\_\_\_\_ 14  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ B

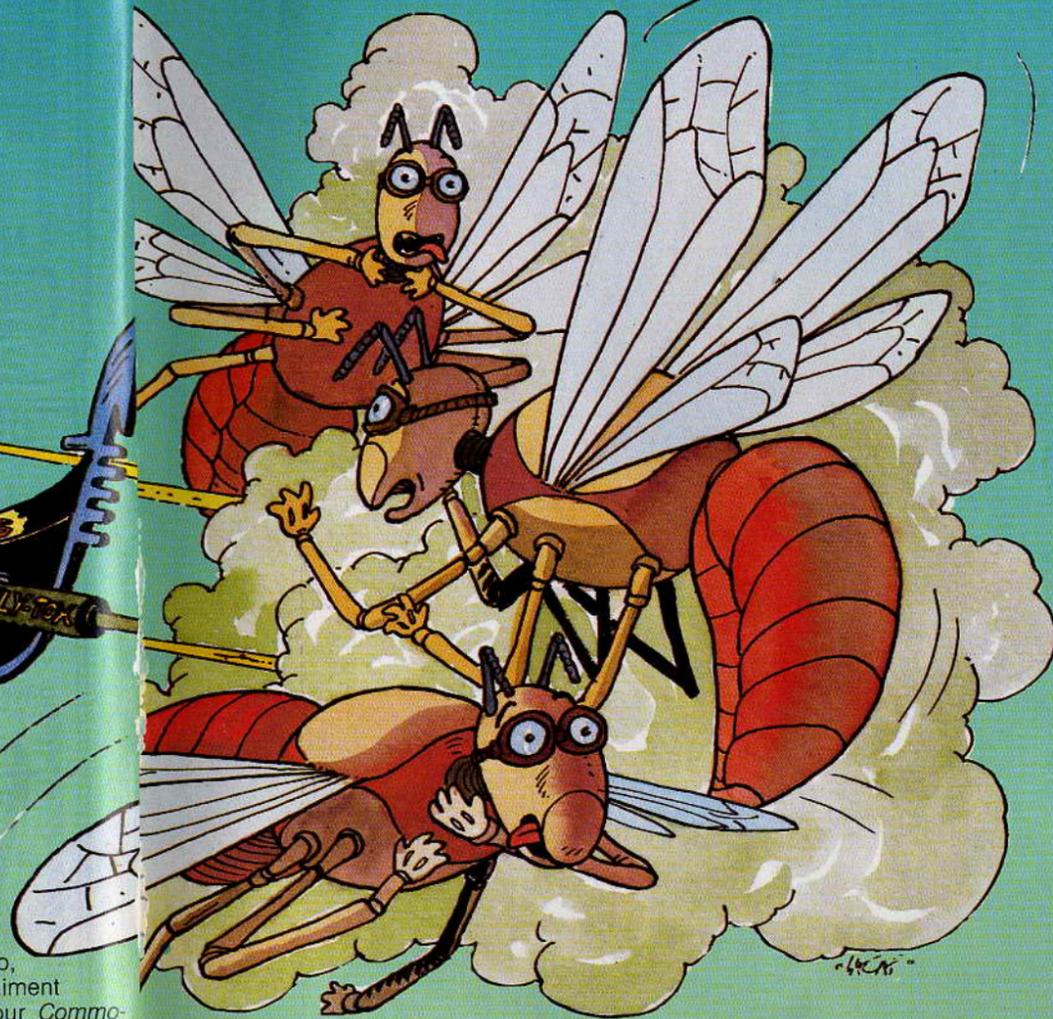
### GOLDRUNNER

#### Réflexes d'abord !

Décidément, les « space invaders » sur Atari ST sont nombreux et de qualité. Après *Quasar* de Loriciels et *Altair* d'Ere, *Goldrunner* de Microdeal nous rapproche des sommets de l'extase. Graphismes superbes, animation étonnante de douceur, de précision mais surtout de rapidité, commandes ultra-précises et bande sonore irréprochable font de ce programme le meilleur « arcade »

actuellement disponible sur ST. De plus, comparer *Goldrunner* à *Laydock* (ce « space invaders » sur M.S.X.2 est notre référence en la matière), n'est pas en faveur du second... Bien entendu, les amateurs de réflexion et de jeux d'aventure trouveront ce logiciel

prime : les réflexes. Le vaisseau que vous pilotez est sans arrêt assailli par de dangereux agresseurs. Ces derniers vous bombardent et n'hésitent pas à jouer les kamikazes. De plus, il possède une très grande rapidité. Ceci a un effet curieux : le joueur tend à atteindre une vitesse identique à



bien primaire. Tirer sur tout ce qui bouge, quel intérêt ? Mettons plutôt ce genre de considérations de côté et concentrons-nous sur l'action. Ici plus qu'ailleurs, une chose



celle de ses agresseurs. Effort vain puisque cela ne permet pas de détruire plus facilement les ennemis et que le jeu devient encore plus difficile. En effet, le parcours est truffé de blockaus indestructibles qu'il faut éviter. Pour vous donner un ordre d'idée, nous n'avons dépassé ni le premier niveau ni les 47 990 points ! Mais loin d'être lassé par de si piètres résultats, on est pris par l'envie de tester de nouveau ses réflexes. Mais les progrès sont lents, très lents... (Disquette Microdeal pour Atari ST.) M.B.

Type \_\_\_\_\_ jeu d'arcade  
Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

### MEGAWATT

#### De l'électricité dans l'air

A moitié simulation, à moitié jeu d'arcade, ce programme a tous les atouts pour plaire. Vous, mega-patron de l'Électricité de France, décidez heure par heure de votre production. L'équilibre entre la production et la demande, voilà le secret de la réussite pour le patron branché... Il reste à résoudre tous les problèmes annexes d'entretien et de développement, et puis les perspectives d'avenir avec les ventes à l'étranger et la création de nouvelles lignes ou de nouvelles centrales. Le tout en gardant l'œil sur les réserves de matières premières, charbon et uranium en tête. Voilà pour la partie simulation. Dix écrans vous permettent de gérer tous les problèmes économiques et statistiques que peut rencontrer l'E.D.F. Six autres écrans sont consacrés aux parties arcades. Eh oui, il est bien de simuler les problèmes de la diffusion d'électricité mais autant le faire en s'amusant.

Quelques exemples des jeux possibles : un pacman miniature contenant les points favorables à la construction d'une nouvelle centrale et les manifestants grincheux qui vous poursuivent.

Un labyrinthe dans lequel vous poursuivez les clients à coups d'arguments pour les faire aller sur les contrats.

Un jeu d'arcade de construction de vos lignes où vous devez monter de nouveaux pylônes entre la centrale et les habitations. Le tout en évitant les arbres et les locataires grognons.

Attention, les poteaux électriques sont chers et les règles de construction strictes. Un jeu où vous devez parcourir le chemin



du combattant parsemé d'embûches et d'araignées pour porter la pièce manquante à la construction de votre centrale. *Megawatt* est un logiciel de simulation à la fois intéressant et divertissant. Il est, bien sûr, coproduit par... E.D.F. (Disquette Softbook pour la gamme Thomson TO et MO.) L.S.

Type \_\_\_\_\_ simulation/arcade  
Intérêt \_\_\_\_\_ 17  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ B

## JUNGLE HERO

### L'enfert vert

Un avion se rendant à Calcutta survole la jungle. Survient la panne, l'avion s'écrase dans la verdure luxuriante. Vous restez le seul survivant. Le jeu s'engage alors dans un scénario original. Commandant au joystick votre explorateur de choc, vous devez sortir d'un amas inextricable d'arbres et de lianes. Jeu d'arcade oui, mais aussi jeu d'aventure puisqu'il vous faudra comprendre comment « fonctionne » cet univers tout nouveau qui vous entoure. Un superbe scrolling horizontal et vertical vous permet de vous déplacer sur différents étages en vous servant des lianes pour passer d'un niveau à l'autre. Pour vous aider à finir le jeu, vous disposez d'un certain nombre



d'objets bien inutiles que vous ramassez tout au long de votre parcours. Parmi ceux-ci, des potions de force, des graines de lianes qui vous permettront de faire pousser des lianes où bon vous semble, un coupe-

coupe, du poisson, des fagots de paille et une bien étrange chaussure dont l'utilité reste assez mystérieuse. Pour vous gêner dans votre recherche, des serpents, des araignées géantes et d'autres créatures venimeuses animées de vilaines intentions peuplent le monde extérieur. Les points d'eau, les fourrés, sans compter les imprévisibles feux de brousse changent perpétuellement la physionomie du terrain. *Jungle Hero* est un bon jeu servi par un graphisme appliqué et un scénario dense en rebondissements. (Disquette Softbook pour Thomson TO et MO). L.S.

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

## LES AVENTURES DE JACK BURTON

### Bagarres à Chinatown

Un scrolling ininterrompu dévoile les sinistres rues de Chinatown. Jack et ses deux compères vont y mener un combat classique. Un logiciel amusant qui pêche par la platitude de ses graphismes... Le décor de cette mission est bien peu convaincant. Couleurs pâles, paysages répétitifs, l'animation des personnages ne vaut guère plus. Il ne vous reste alors que la stratégie pour trouver le courage de vaincre...

Vous pouvez choisir le meneur de la troupe. Jack se bat à mains nues, Wang Chi est un expert des arts martiaux et le magicien Egg Chen détient d'étonnants pouvoirs. Le joueur peut donc sélectionner l'un ou l'autre



de ces trois hommes, et ce, en fonction de l'adversaire rencontré. La résistance physique des personnages diminue très vite. Il faut remédier à cela en alternant avec habileté les séances de combat. De même, il est toujours possible de collecter de délicieuses collations, de munir Jack d'une arme efficace, etc.

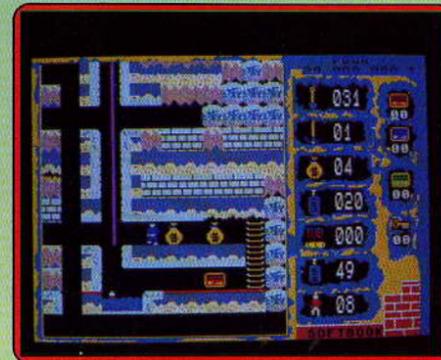
Malgré la richesse de sa stratégie, ce logiciel reste d'un usage limité. La pauvreté du contexte graphique et sonore est entièrement responsable de cette monotonie. Il ne reste alors que la difficulté du jeu pour convaincre les plus téméraires. (Disquette Electric Dreams pour Amstrad CPC.)

Type	aventure, action
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

## 20 MILLIONS DE DOLLARS

### Course au trésor

Vingt millions de dollars, le coup du siècle. Comment résister longtemps à la tentation ? Caché dans la planque d'Ali-Babadur (!), des liasses de dollars partout qui ne demandent qu'à être ramassées. Un scénario efficace pour ce jeu d'arcade stratégique. De la stratégie, il vous en faudra pour creuser votre tunnel jusqu'au butin tant convoité. D'un côté, vous devez éviter les gardiens qui font des rondes dans les passages ; de l'autre, il vous faut rester vigilant, car de multiples pièges jalonnent votre passage. Pour vous aider, vous disposez de l'attirail du parfait cambrioleur ou plutôt du parfait mineur. Pelles, pioches, tout ce qu'il faut pour réaliser le grand coup. Et quand on ne



peut pas détruire, on peut faire fondre... Vous avez avec vous un lance-flammes dont les coups sont comptés. Pour les cascades — sans filet, ça va de soi — un grappin devrait parfaitement faire l'affaire. Tout est prêt, vous pouvez vous lancer dans la grande aventure. Les plans les mieux préparés présentent souvent une faille : vous avez oublié que dans ces passages souterrains, l'air était rare. Pour survivre, vous êtes obligé de vous brancher à des canalisations d'air. Tout au long de votre parcours, vous déroulez des mètres de tuyaux qui vous amènent l'oxygène. A tout moment, vous pouvez rembobiner votre tuyau. Il ne vous restera plus que quelques secondes à tenir, sans respirer, avant de rejoindre la prochaine canalisation d'air. Un bon jeu d'arcade où vient se mêler agréablement une pointe de stratégie. (Disquette Softbook pour Thomson TO et MO). L.S.

Type	arcade/stratégie
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

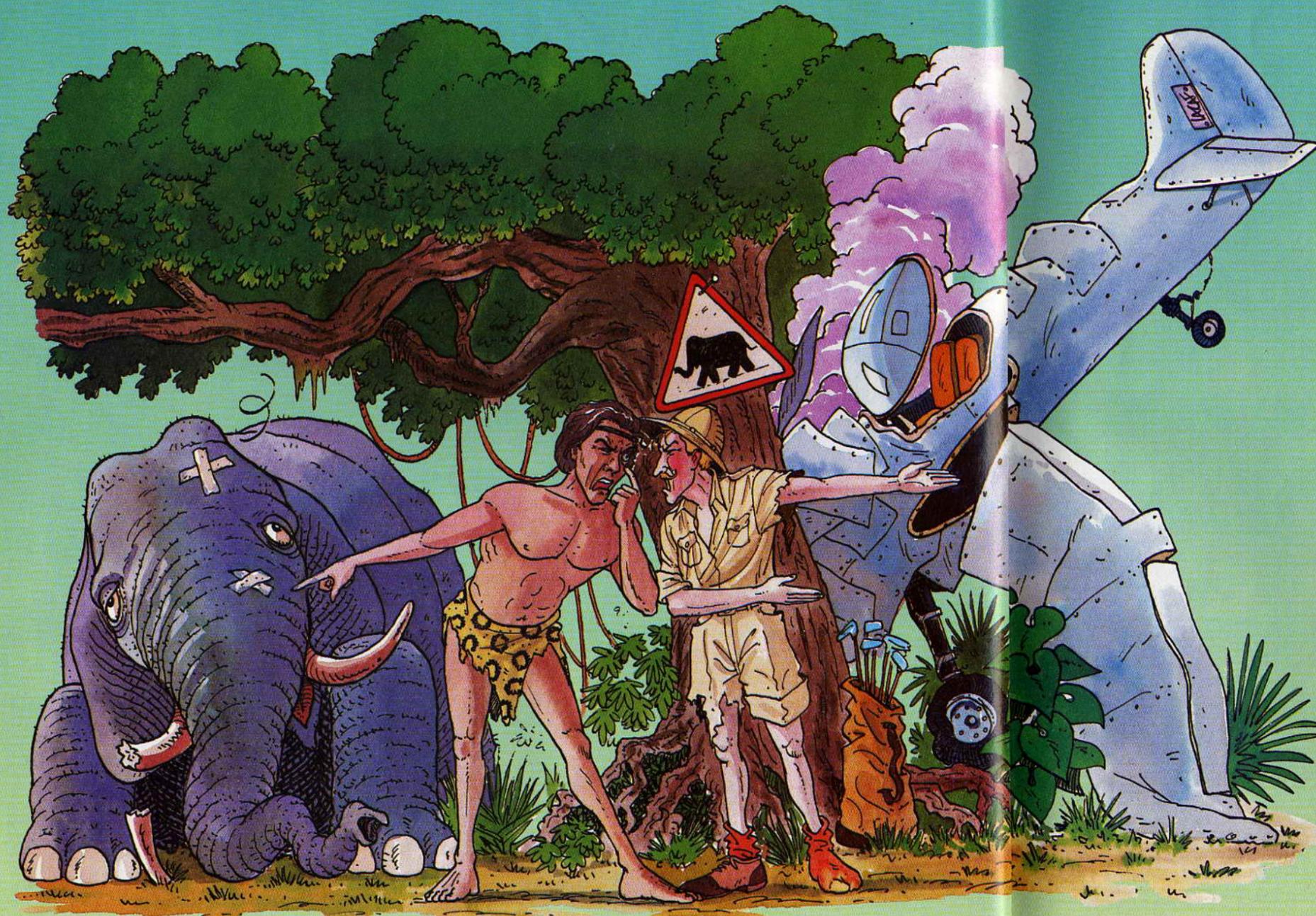


## RELIEF ACTION

### Survivre

Les jeux d'aventure tendent à devenir de plus en plus conviviaux. Dans cet élan général vers l'ergonomie, *Relief Action* risque de faire date. Vous y évoluez dans un univers en trois dimensions. Tout d'abord, situons l'intrigue. A l'usage, elle se révèle relativement classique : vous êtes l'un des membres d'équipage d'un vaisseau spatial en mission vers la planète Vega. A la suite d'une erreur de manipulation dans le laboratoire de génétique, un monstre vient à naître qui massacre tout l'équipage (excepté vous, bien sûr !). Vous n'avez désormais pour but que de survivre. Pour cela, il vous faut parcourir l'univers labyrinthique du vaisseau (une soixantaine de pièces) afin d'y trouver des cartes magnétiques (nécessaires à l'envoi de messages et l'ouverture de certaines portes), des produits chimiques pouvant ralentir le monstre et d'autres objets plus ou moins importants qui vous permettront peut-être d'accéder à la navette de secours...

Cependant, la grande innovation de ce jeu tient dans son graphisme en trois dimen-



# TUBES

sions dynamique : vous avez l'impression d'être directement plongé dans le décor. Vous pouvez lever la tête et observer le plafond puis vous baisser et examiner le dessous d'une table. Tout ceci en temps réel. Le programme dispose d'un mode relief qui, à l'aide d'anaglyphes, permet de renforcer l'impression de profondeur de l'image (malheureusement fatiguant pour les yeux et beaucoup plus vorace en temps de calcul que le mode perspective simple). Toutes les actions sont introduites par un agréable système d'icônes. On regrettera cependant l'absence de bruitage. Dans tous les cas un programme à suivre. (Disquette Loriciels pour Amstrad CPC) E.C.

Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ -  
Prix \_\_\_\_\_ B

## MURDER PARTY

Série noire

Vous aimez jouer, mais la machine n'est plus assez réaliste pour vous. Vous voulez aller plus loin ? Une seule solution : organiser un meurtre...

Papa: Up Close And Personal

Papa, the family baby and beauty, is having a hard time finding happiness. She refuses to work ("too middle class") and most men lose interest in her as soon as they discover her father left her penniless. But Papa gets by somehow. She always has some male on hand, even if it's just an investment banker or some old castoff of Princess Caroline of Monaco, and the ever-mounting bills for clothes, travel, health spas and hair care do always seem to get paid.

The one great love of her life, an antiwar activist, died quite suddenly several years ago. (Papa had to spend months at the Golden Door and -More-

Murder Party est un jeu grandeur nature. S'inspirant des jeux de rôle où chaque personnage s'identifie à son héros, il vous permet non pas de partir pour des aventures mystérieuses mais de résoudre une énigme policière. La machine joue le rôle de meneur de jeu. Choisissez un scénario. Dans le premier, votre ami de collège, Jeremy Summerce, vient de se suicider. Vedette de cinéma à Hollywood, il adhérerait comme vous et d'autres de vos amis à des mouvements pacifistes. Or il semblerait que ce suicide n'en soit pas un.

Le scénario vous donne le nombre de joueurs minimum. Par exemple, deux hommes, trois femmes et un autre joueur qui peut être indifféremment un homme ou une femme. Pour chacun de ces joueurs, la machine sort un script. Un texte de huit à douze pages qui retrace la personnalité du joueur et ce qu'il est censé savoir. Comme premier assistant de la machine, il vous incombe de faire parvenir son texte à chaque joueur puis de réunir les participants en prenant soin de créer une ambiance propice. Le manuel vous suggère pour cela un

certain nombre d'idées comme une musique à la Jimmy Hendrix, quelques posters au mur sur la paix dans le monde, et pourquoi pas un repas végétarien très à la mode chez les pacifistes en 1960. Une fois tous vos invités réunis vous donnez à chacun une liste des indices susceptibles d'aider. La conversation s'engage. En tant que meneur de jeu vous exposez les premiers renseignements en vous arrangeant pour que la discussion ne s'épuise pas. Après environ quatre heures, les indices dévoilés permettent aux joueurs de deviner la vérité. Pour chaque partie, le jeu propose des dénouements différents avec possibilité d'éditer les scénarios. Une multitude d'énigmes est possible. Un jeu étrange et passionnant pour peu que tous les joueurs arrivent à tenir leur rôle. (Disquette Electronic Arts pour Apple II) L.S.

Type \_\_\_\_\_ créateur de jeu de rôle  
Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
Graphisme \_\_\_\_\_ -  
Animation \_\_\_\_\_ -  
Bruitage \_\_\_\_\_ -  
Prix \_\_\_\_\_ F

## ROAD KILLER

En voiture en voilà

Cette nuit, comme toutes les nuits, je monte dans mon Buggy blindé. Un moral à toute épreuve, des nerfs d'acier, armé jusqu'aux dents, le regard froid du prédateur fixé sur l'horizon, je mets le moteur en route. Ronflant au rythme de ses soupapes, le véhicule se met à sillonner les rues désertes. Un vent de panique plane sur la ville. La bande des « red cars » est descendue faire une virée. Il paraîtrait même qu'ils ont installé des missiles à tête chercheuse sur leurs véhicules.

Aux commandes de votre joystick, vous parcourez des rues vues du dessus. La ville n'est déjà plus vraiment déserte. Quelque cinq ou six voitures allègrement dirigées par la machine vous foncent dessus. Une vraie partie de stock-car. Un coup de volant à droite, un coup de volant à gauche, pare-chocs contre pare-chocs, vous envoyez rebondir les voitures dans le décor. Reste les missiles à tête chercheuse qui vous traquent au long des avenues. Pour ce problème, pas d'alternative, il faut éviter à tout prix la collision. Prenez garde aussi aux



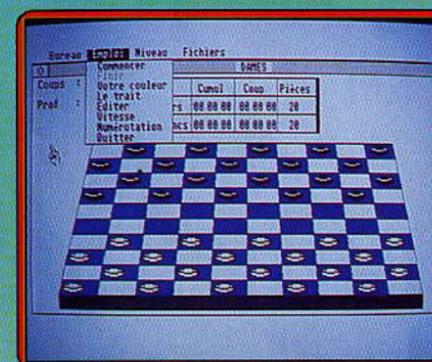
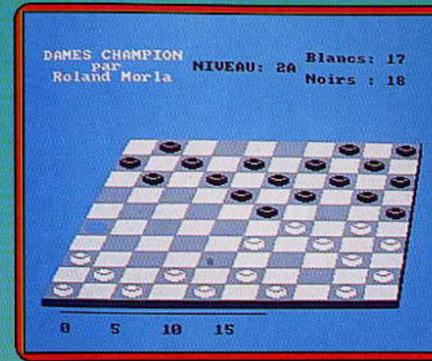
flaques d'huile qui vous enverront dans le décor ou aux clous qui jonchent l'asphalte et seront mortels pour vos pneus. Dans ce jeu, seule votre dextérité au volant pourra vous sauver. Road Killer est un jeu d'arcade soigneusement réalisé, au graphisme sympathique, surtout passionnant par son sujet. (Disquette Softbook pour Thomson TO et MO) L.S.

Type \_\_\_\_\_ arcade  
Intérêt \_\_\_\_\_ 14  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B

## DAMES 3D CHAMPION

Micro-dames

Contrairement aux échecs, les dames sont assez rares sur micro. Ce n'est pas faute de joueurs car ce jeu est très pratiqué (qui n'en connaît pas les règles?). Le niveau moyen des joueurs s'avère cependant médiocre et la venue d'un logiciel accessible, progressif et générateur de progrès pour l'utilisateur est une très bonne chose. Cobra Soft s'est attaché les services de Luc Guinard (champion de France aux dames) pour relever ce défi. Il en résulte un logiciel rapide et puissant. Nous pensons lui donner du fil à retordre, il n'en fût rien... Le niveau apparaît donc tout à fait correct. Il est d'ailleurs possible de choisir la force du programme entre 1 et 9. Ceci correspond au temps mis par l'ordinateur pour répondre. De même, il est possible de choisir la stratégie utilisée. Nos connaissances relativement faibles des dames ne nous ont pas permis de juger la différence de tactique. Autre option intéressante : la résolution de problèmes. Vous pouvez disposer à loisir les pions sur le damier. Ainsi, par détournement de l'option « démonstration », l'ordinateur résoud certaines combinaisons.



Outre un niveau de jeu fort honorable, Dames 3D jouit d'une présentation sobre et agréable ainsi que d'une grande facilité de commandes. Le déplacement d'un pion passe par l'intermédiaire d'un curseur que l'on ne peut déplacer sur les cases non valides. Notons au passage qu'un mode « validation » permet d'orienter le jeu de l'ordinateur (très pratique pour l'étude de développements tactiques). Dames 3D ne possède pas de défaut grave et devrait réellement contenter de nombreux novices et amateurs. (Cassette ou disquette Cobra Soft pour Amstrad CPC.) M.B.

Type \_\_\_\_\_ jeu de dames  
Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ -  
Prix \_\_\_\_\_ B

La version Atari ST nous a un peu déçus. Certes le programme joue toujours correctement, en étant capable par exemple de vous tendre des pièges et de déjouer les vôtres. Mais par contre, la représentation dite « en relief » adoptée n'est pas à la hauteur des capacités de cette machine. De plus, la souris est utilisée d'une manière très peu pratique, ce qui fait qu'il est plus agréable de jouer au clavier, ce qui est quand même un comble ! (Disquette Cobra Soft pour Atari ST.) J.H.

Type \_\_\_\_\_ jeu de dames  
Intérêt \_\_\_\_\_ 12  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ -  
Bruitage \_\_\_\_\_ -  
Prix \_\_\_\_\_ C

## STAR RAIDERS II

Combats spatiaux

Que dire de ce scénario si ce n'est qu'il est très classique. L'espace de Star Raiders II présente différentes planètes. Votre but, nettoyer chacune d'elles des redoutables Zylon qui l'occupent.

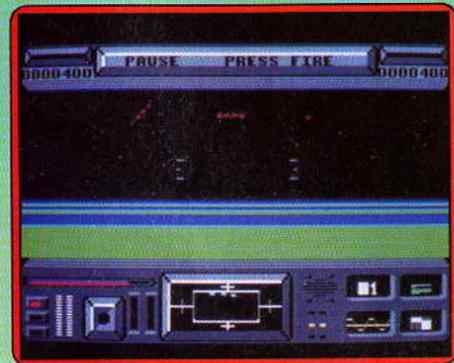
Face au nombre impressionnant de logiciels de ce type, le jugement du joueur dépend essentiellement de la stratégie développée et du contexte graphique mis en œuvre.

Star Raiders possède deux atouts certains. Tout d'abord, votre lutte va prendre deux aspects différents selon que l'attaque se situe dans l'espace ou au voisinage d'une planète. Pour le premier cas, on appréciera la désormais classique gestion 3D des vaisseaux ennemis. Les combats proches d'une planète ont quant à eux l'avantage de faire défiler le sol à grande vitesse, ce qui stimule inmanquablement le joueur.

Le deuxième atout de ce programme réside dans la stratégie mise en place. Sans pour autant compliquer inutilement le combat, cette dernière permet de choisir, à tout moment, une nouvelle aire de « travail ». L'écran radar est bien conçu. Entre les différentes planètes apparaissent les hordes de Zylon qu'il faut anéantir. Il est en outre



# TUBES



possible de refaire le plein de carburant dans la base amie, d'activer ou non les boucliers, etc.

Pour une réalisation graphique et sonore sans reproches, et même si sa stratégie possède les qualités pré-citées, *Star Raiders II* n'en reste pas moins trop classique. Difficile d'apprécier un thème aussi « rabâché » quand on possède déjà de nombreux souvenirs de luttes semblables ! (Disquette Electric Dreams pour C 64/128.) O.H.

**Type** \_\_\_\_\_ **combat spatial**  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ **12**  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Animation** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Prix** \_\_\_\_\_ **B**

## TAG-TEAM WRESTLING KARATE CHAMP

### A mains nues

Deux programmes, sur la même disquette, pour combattre à mains nues de redoutables adversaires. Du catch au karaté, la simulation est intéressante, même si l'animation laisse parfois à désirer.

*Tag-Team Wrestling* vous lance sur le ring



met en place des décors variés et bien réalisés. Un programme simple et attrayant. (Disquette US Gold pour C 64/128.) O.H.

**Type** \_\_\_\_\_ **catch et karaté**  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ **13**  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Animation** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ **★★★★**  
**Prix** \_\_\_\_\_ **B**

## ARMY MOVES

### Déluge de bombes

Un nouveau type de logiciels est né (si, si, c'est vrai). Ce sont les programmes bien mais nuls. Parfaitement réalisés techniquement, ils ont la désagréable habitude d'être beaucoup trop difficiles. C'est le cas d'*Army Moves*.

Ici vous pilotez une jeep et êtes assailli par des hélicoptères et camions ennemis. La qualité de la bande sonore est parfaite et l'animation ne souffre d'aucun reproche. Seuls points noirs : les graphismes trop stylisés s'avèrent assez désagréables et les commandes sont perfectibles. Manier le joystick et le clavier en même temps n'est



pas toujours facile. Surtout si la manette ne possède pas de ventouses. Mais, là n'est pas l'objet réel de nos critiques.

Le problème fondamental de ce programme est qu'il propulse le joueur au milieu d'un déluge de bombes dès le premier abord. Rapidement dépassé par l'action il s'emêle les pédales et ne voit que les deux premiers tableaux d'un logiciel qui en contient beaucoup plus. Et ne parlons pas du score qui plafonne à 5000.

Inutile de dire que nous trouvons ce logiciel tout simplement injouable. En sa présence on est pris d'une soudaine nostalgie pour *Pac Man* qui se payait le luxe d'être parfait et humoristique. *Army Moves* en est bien loin et montre le manque de créativité dont font preuve les grandes sociétés d'édition d'outre-Manche. Evidemment cet article écrit à chaud a des côtés excessifs, mais comment pourrait-il en être autrement ? (Cassette Imagine pour Commodore 64.) M.B.

**Type** \_\_\_\_\_ **action**  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ **5**  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ **★★★**  
**Animation** \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
**Prix** \_\_\_\_\_ **B**

## SUB BATTLE SIMULATOR

### Tactique sous-marine

Voici de quoi combler les amateurs de stratégie militaire et de tactique. *Sub Battle Simulator* vous met aux commandes d'un sous-marin pendant la seconde guerre mondiale. Vous pouvez choisir votre nationalité : américain ou allemand. Dans le premier cas, votre terrain de prédilection sera le Pacifique sud, autrement vous écumez l'océan Atlantique.

L'écran se présente classiquement : vers le bas, nous trouvons les indicateurs de vitesse, de profondeur et autres ainsi qu'un panneau de commandes. Il permet d'agir sur le déroulement du temps, le mode de propulsion du sous-marin, les armes sélectionnées, etc. Au milieu et à gauche de l'écran, une carte facilite le repérage des cibles. A noter la possibilité de zoom dans une zone des sept miles autour du navire. En plongeant, cette carte peut disparaître au profit d'une représentation graphique de votre position par rapport aux bateaux ennemis. A droite de l'écran, une fenêtre propose une vue du théâtre des opérations. Cela par l'intermédiaire du périscope, d'une paire de jumelles ou directement de la tourelle. Enfin, en haut de l'écran une barre de menu donne accès aux missions ainsi qu'à divers renseignements fort utiles. Tout cela rend *Sub Battle Simulator* très proche de *Gato*. Cependant, la bande sonore est plus évo-



La version *Spectrum* de ce logiciel est tout à fait correcte. Les graphismes sont de bonne facture et l'animation souple, précise et rapide. Les bruitages ne sont pas fabuleux mais cela vient aussi de la machine. Un bon logiciel de guerre assez difficile et aux situations variées. (Cassette Ocean pour Spectrum.) J.H.

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



luée. Les graphismes précis et l'animation sans reproches rendent ce programme très attrayant. La balance penche donc en faveur de *Sub Battle*. Mais, les divers perfectionnements qu'il contient amènent-ils un réel plus ? (Disquette Epyx pour Macintosh.) M.B.

**Type** \_\_\_\_\_ **simulateur de sous-marin**  
**Intérêt** \_\_\_\_\_ **15**  
**Graphisme** \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
**Animation** \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
**Bruitage** \_\_\_\_\_ **★★★★★**  
**Prix** \_\_\_\_\_ **F**



## GUNRUNNER

### Halte aux saboteurs

Pour protéger votre système énergétique, vous parcourez un réseau de pipe-lines et tuez les saboteurs extra-terrestres qui cherchent à le détruire. Ceux-ci sont d'ailleurs animés des plus mauvaises intentions à votre égard et n'hésitent pas à se précipiter sur vous de face ou de dos pour une étreinte mortelle. Il vous faut donc les éviter ou les tuer avec votre pistolet-laser. De nombreux piliers de tailles inégales viennent gêner votre progression, vous obligeant à sauter par dessus. Heureusement, vous ferez des découvertes intéressantes.

Ainsi, le « multifire » qui vous permet de tirer dans trois directions à la fois et de dégager plus vite le chemin. Le poison vous sert à vous débarrasser de tous les aliens présents à l'écran. Mais attention, il ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois. Aussi réservez-le aux grandes occasions. Le fauteuil-réacteur vous facilite le passage des obstacles mais sa durée d'action est, elle aussi, limitée. Quant



LE PERSONNAGE LE PLUS  
INSAISSABLE DES BANDES  
DESINEES EST FINALEMENT  
TOMBE DANS UN PIEGE...

# ROAD RUNNER

LE VIDEOJEU CELEBRE  
QUI RECREE LA VITESSE  
ET L'ANIMATION DE CES  
RENCONTRES  
CLASSIQUES.



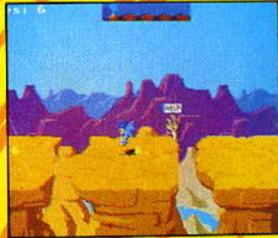
Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!



CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad

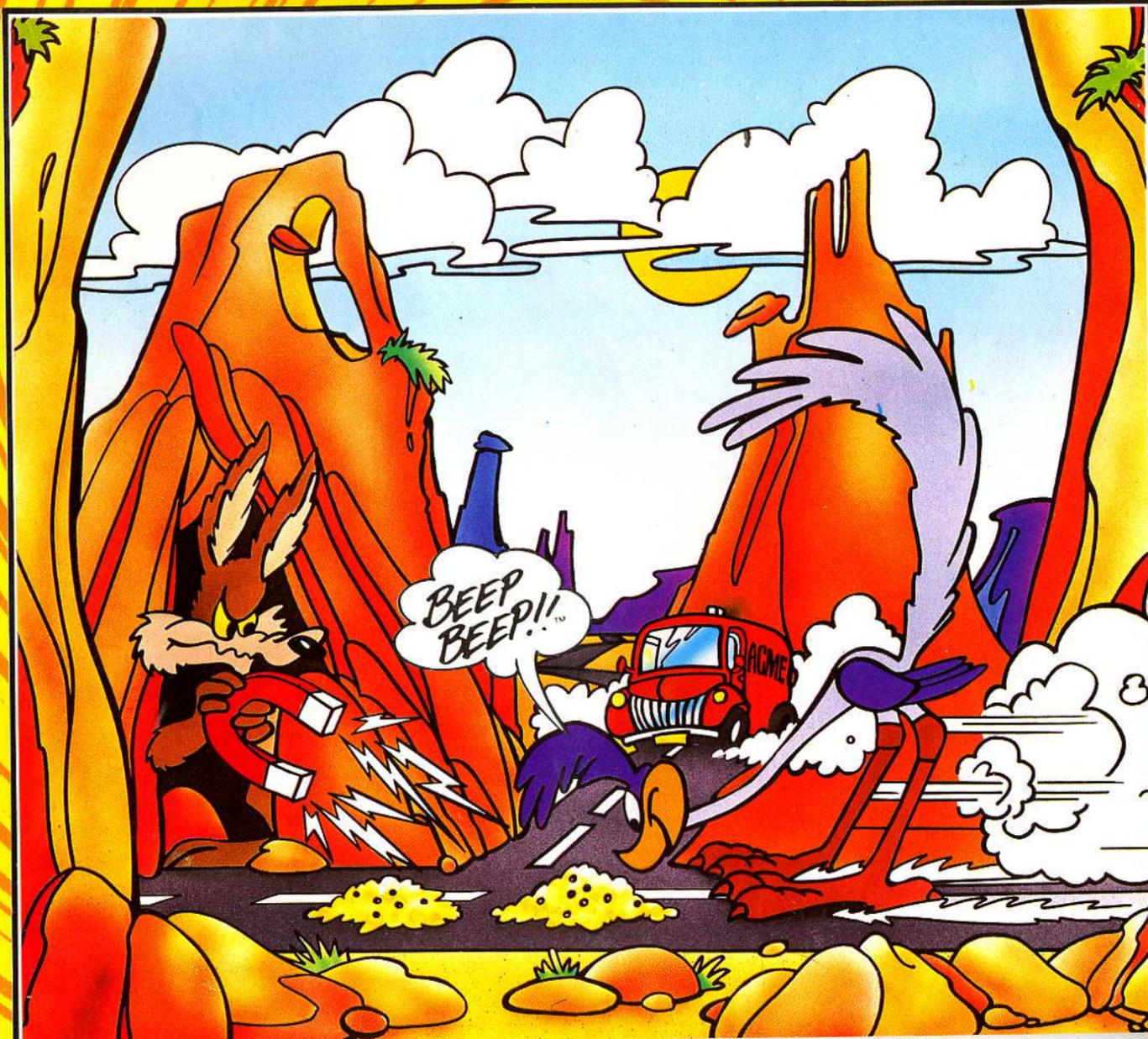


\*Marque déposée de Warner Bros.  
Utilisé par Atari Games Corporation  
sous licence.  
© 1985 Warner Bros. et Atari Games  
Corporation. Tous droits réservés.

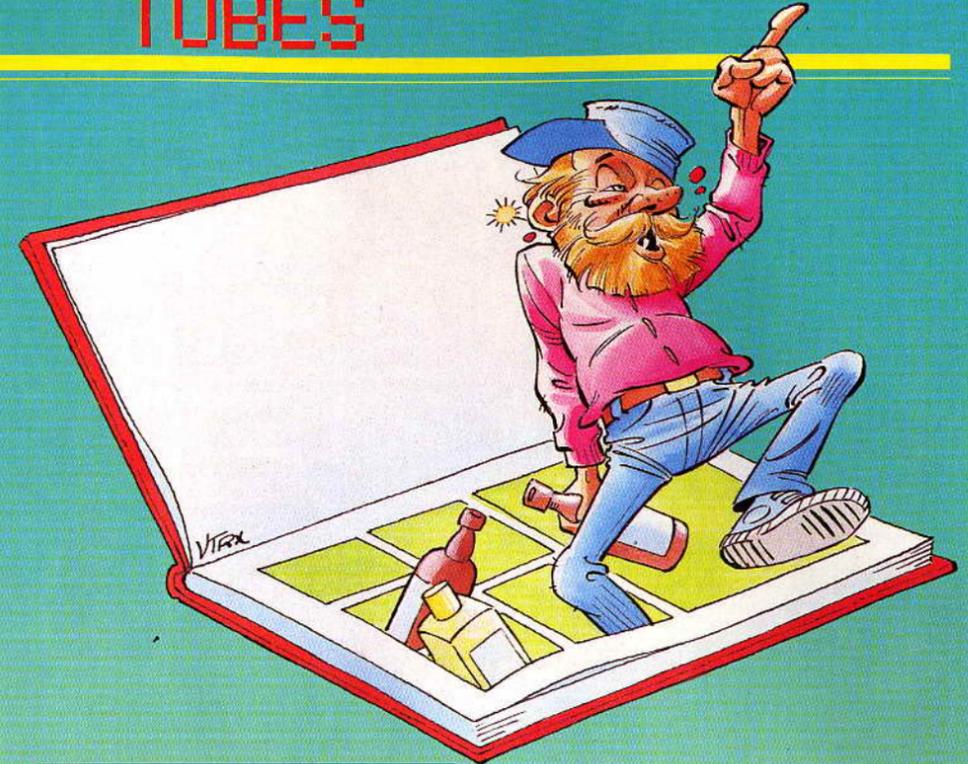


U.S. Gold (France),  
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,  
05740 Châteauneuf de Grasse.  
Tel: 9342 7144.

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION



## TUBES



au bouclier, il pare à certaines attaques, sans vous rendre invulnérable pour autant. En plus des aliens, il vous faut affronter les mines et les « portes-bombes » qui s'ouvrent de manière imprévue et larguent des missiles mortels. Au bout de chaque niveau, vous trouvez un ordinateur de défense qu'il faut activer pour passer au niveau supérieur.

Le graphisme des personnages et les décors sont bien rendus. L'animation est fluide et rapide. La présentation s'accompagne d'une agréable musique mais le jeu lui-même n'est ponctué que de bruitages très classiques. On aurait aimé une version 128 K pour accéder à un meilleur soutien sonore. Un logiciel donc au thème très classique et à la réalisation de qualité. (K7 Hewson pour Spectrum) O.H.

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

### MACH HIN WERNER

#### Situations loufoques

Ma curiosité initiale pour ce programme d'action made in R.F.A. s'est vite muée en perplexité. Plusieurs situations loufoques mettent en scène Werner, un vieil alcoolique excentrique, arraché pour l'occasion aux Bandes Dessinées dans lesquelles il élit domicile habituellement.

Le graphisme simple renvoie aux dessins imprimés. Les actions ne semblent pas trop ardues: Werner conduit sa décapotable rouge tandis qu'arrivent dans l'autre sens des melons trop mûrs et autres projectiles désagréables. Des perceuses et un homme bondissant sur un compresseur tentent de le rattraper. Les éviter requiert des trésors d'ingéniosité. Passer sous le compresseur marteau pilon nécessite de freiner brusquement en baissant la tête, pour passer sous un des rebonds de l'engin. Un dixième de seconde de retard ou d'avance et le cabriolet écarlate, comme son conducteur, reste sur les bas-côtés.

Une partie du jeu fait appel à vos connaissances en mécanique. Werner construit une moto: les pièces détachées défilent sur un tapis roulant, à vous de les en retirer dans le bon ordre pour construire un engin cohérent (il y a plusieurs formes de roues, de selle, de réservoir, etc.). Enfin il faut trouver un acheteur... Le puzzle est très difficile à réaliser correctement.

La disquette contient trois autres jeux, la cassette deux seulement: une partie de triche aux dominos et une autre aventure routière.

La notice jointe n'éclaire que très modérément le pauvre joueur perdu: le sabir utilisé interdit de préciser qu'il existe, à proprement parler, une notice en français. (Disquette ou cassette Ariolasoft sur Commodore 64.) D.S.



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

### COSMIC SHOCK ABSORBER

#### Amnésie

Vous voici une nouvelle fois aux commandes de votre vaisseau spatial. Le problème, c'est qu'à la suite du choc que vous venez de subir, vous ne vous souvenez plus de votre mission. Mais qu'importe, les enne-



mis sont déjà là, sur le point de vous attaquer. Pour vous défendre, vous disposez d'un canon laser aux possibilités limitées: tout d'abord, il lui faut de l'énergie pour fonctionner. Ensuite, il a tendance à chauffer plus que de raison et vous devez interrompre de temps à autre votre tir pour ne pas l'endommager.

Pendant les combats, il vous arrive de recevoir un projectile ennemi. Votre bouclier de protection vous protège contre les dommages mais gare à vous s'il venait à disparaître par suite d'impacts répétés. Votre ordinateur de bord vous renseigne sur les organes défaillants de votre vaisseau. Vous disposez de quelques secondes pour repérer la cause de la panne et guère plus pour effectuer la réparation elle-même.

Le graphisme des navires ennemis et leur animation sont très succincts. La musique de présentation ou de pause, déjà correcte en version 48 K, prend toute son ampleur dans la version 128 K où les trois voix disponibles sont utilisées pleinement. Les bruitages en cours de jeu sont très répétitifs et peu attrayants. Un jeu au thème éculé et dont la réalisation laisse à désirer (Cassette Martech pour Spectrum.) J.H.

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★ (48 K) et ★★★★★ (128 K)
Prix	B

### GREYFELL

#### A bon chat...

Vous incarnez un petit chat courageux qui tente de reprendre la Boule de Vie au puissant et maléfique Mauron. Celui-ci l'a dissimulée dans l'une des salles de son château. Mais avant de pénétrer dans la demeure, vous déjouez les pièges qui se

# Le Tournoi de Golf du Siècle

## World Class

# LEADER BOARD

U.S. Gold est fier de présenter le tout dernier tournoi de la série Leader Board - World Class Leader Board - qui va mettre votre habileté et votre jugement à l'épreuve, et est digne de prendre la relève de Leader Board et Leader Board Executive. Il vous offre la possibilité de jouer sur les mêmes terrains que les plus grands noms du golf, trois célèbres terrains classiques à 18 trous dans lesquels la distance, les fosses de sable, les arbres et les pièces d'eau ont été fidèlement reproduits.

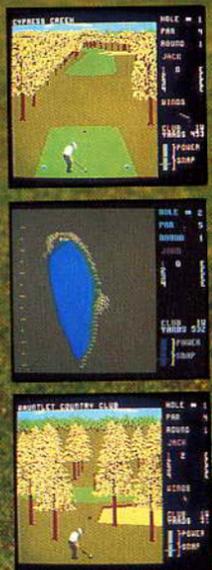
● *Andross* ● *Desal Country Club* ● *Cypress Creek*.

Le quatrième terrain, 'Gauntlet Country Club' a été conçu spécialement pour le tournoi 'World Class Leader Board' - seuls les joueurs arrivant à maîtriser les conditions les plus difficiles des meilleurs terrains de golf pourront essayer de dominer le 'Gauntlet'. Quel que soit votre niveau - débutant, amateur ou professionnel - 'World Class Leader Board' exigera de vous les mêmes efforts en termes de stratégie, d'adresse et de décision que le jeu réel.



**Gauntlet** - conçu pour mettre à l'épreuve les techniques et l'adresse des meilleurs golfeurs. Peu de terrains peuvent se vanter de combiner autant d'épreuves de précision, de courage, de difficulté et de péril.

- Tableau des marques complet.
- Editeur de terrain pour réorganiser les trous de quatre terrains différents et créer votre propre terrain personnalisé de 18 trous (disquette).
- Plus d'arbres (jusqu'à 192 par trous), fosses de sable et d'obstacles.
- Entraînement pour améliorer les roulers et la distance de tir.
- Graphiques améliorés, plus simple à jouer, difficulté accrue, plus réaliste.
- Vue aérienne de tout le terrain et de la position du joueur.
- Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer aux tournois MEDAL (coup par coup), MATCHPLAY (trou par trou) et BETTER BALL.
- Choix réaliste de clubs, distances et types de tir (crochet, slice et rouler).
- Nombre illimité de copies de sécurité pour vos archives (disquette).



écrans tirés du CBM 64/128.

**CBM 64/128** Cassette Disquette    **AMSTRAD** Cassette Disquette    **SPECTRUM +3** Disquette

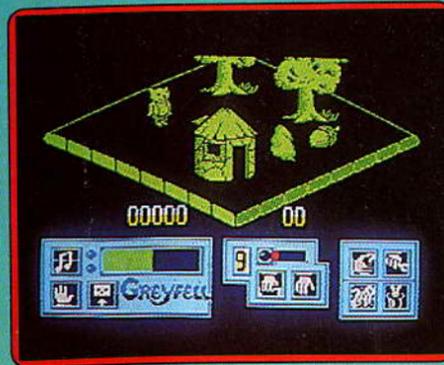
**SPECTRUM 48/128K** Cassette



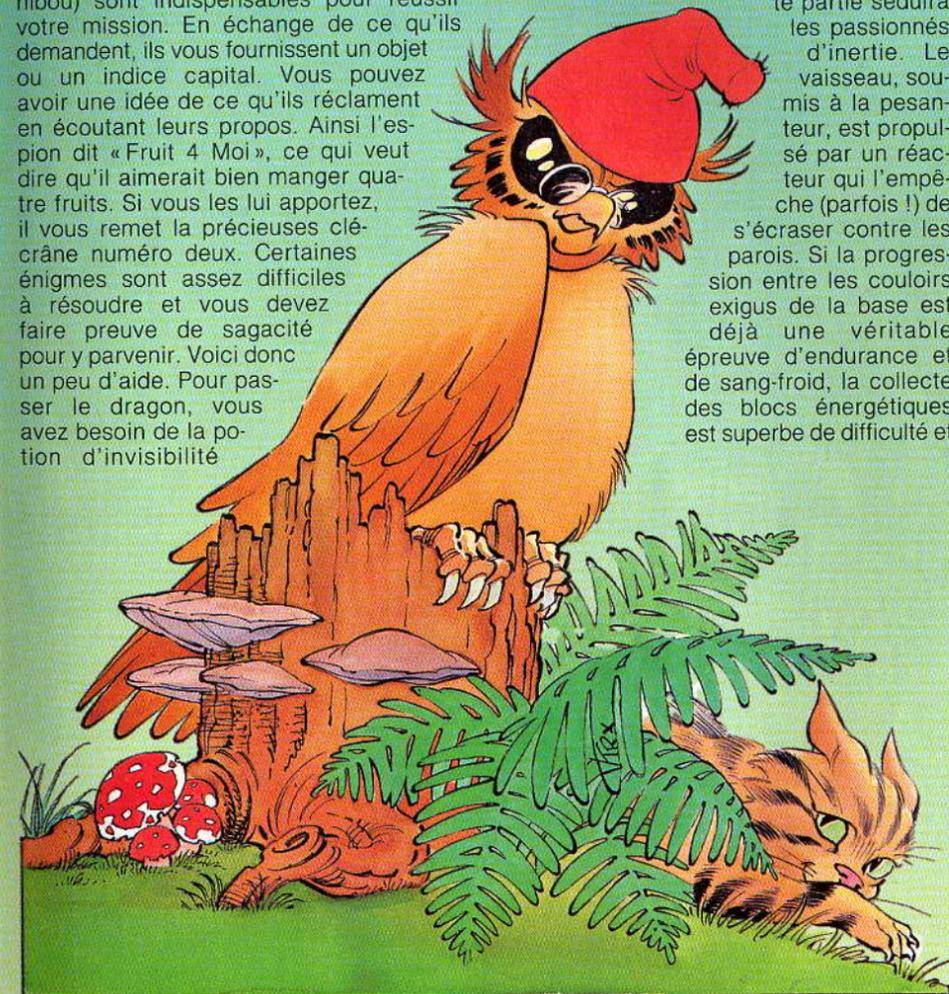
U.S. Gold (France) SARL, BP3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf De Grasse. Tél: 9342 7144

ACCESS™

## TUBES



trouvent tout au long du chemin. Ainsi dards empoisonnés, épieux, fosses et boules de feu sont monnaie courante et diminuent votre résistance. Si celle-ci baisse trop, vous perdez une vie. Certes, comme tout chat qui se respecte, vous êtes crédité de neuf vies au départ, mais il vaut quand même mieux les économiser. Les fleurs que vous trouvez de ci, de là, ont la faculté d'accroître votre résistance. Nombre de personnages peuplent la région. La plupart sont des alliés de Mauron et vous devez les combattre à pattes nues ou à l'aide des sorts que vous avez trouvés, ou les éviter lorsqu'ils sont trop puissants. Mais certains (l'ours, l'espion, le cochon, le lapin et le hibou) sont indispensables pour réussir votre mission. En échange de ce qu'ils demandent, ils vous fournissent un objet ou un indice capital. Vous pouvez avoir une idée de ce qu'ils réclament en écoutant leurs propos. Ainsi l'espion dit «Fruit 4 Moi», ce qui veut dire qu'il aimerait bien manger quatre fruits. Si vous les lui apportez, il vous remet la précieuse clé-crâne numéro deux. Certaines énigmes sont assez difficiles à résoudre et vous devez faire preuve de sagacité pour y parvenir. Voici donc un peu d'aide. Pour passer le dragon, vous avez besoin de la potion d'invisibilité



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

### THRUST

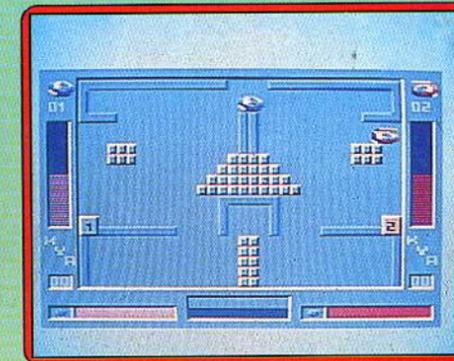
#### Action et inertie !

Deuxième version d'un thème classique. Vous récupérez divers éléments à l'intérieur d'une base ennemie. Ce « remake » met en place un contexte graphique bien supérieur à la première version. Pour le reste, l'action est toujours aussi difficile. Très simple au premier abord, cette partie séduira les passionnés d'inertie. Le vaisseau, soumis à la pesanteur, est propulsé par un réacteur qui l'empêche (parfois !) de s'écraser contre les parois. Si la progression entre les couloirs exigus de la base est déjà une véritable épreuve d'endurance et de sang-froid, la collecte des blocs énergétiques est superbe de difficulté et



de réalisme. Pendu derrière votre engin par un long câble, le bloc accentue l'inertie du vaisseau, balance ce dernier vers les murs ou les ennemis. Le pilotage est aussi souple que difficile, très bien rendu par une animation superbe de précision. Dans un contexte graphique très honorable mais quasi sans bruitages, la partie bien que répétitive et relativement classique, séduit à coup sûr. (K7 Firebird pour Amstrad CPC.) O.H.

Type \_\_\_\_\_ action et inertie  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B

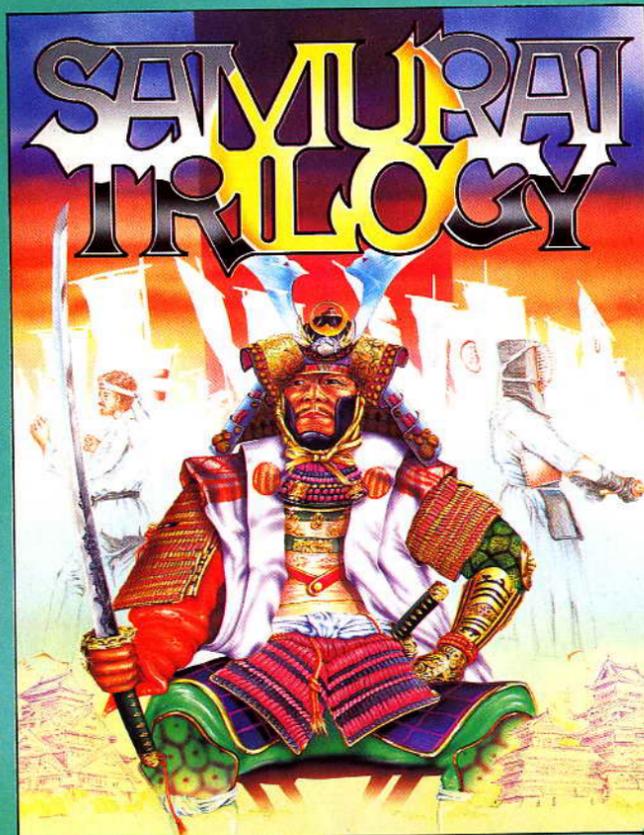


### KYA

#### Casse-briques !

Astucieux mélange de « casse-briques » et de « Pac Man », KYA met en place un décor qui rappelle celui de *Boulder Dash*. Bien que répétitive, la mission profite ici d'une option « construction » qui vous permet de définir vos propres tableaux de jeu. Divers vaisseaux sont lancés dans le combat. Vous luttez contre l'ordinateur. Chacun des deux concurrents doit casser des murs de briques à l'aide de son laser. La stratégie oblige le joueur à sans cesse recharger ses batteries sur des éléments appropriés. Enfin, il faut tenir compte de divers vaisseaux annexes tels que l'« écrabouilleur » ou le « téléporteur »... La gestion des sprites est particulièrement souple. L'éternel slalom entre les obstacles reste attrayant et difficile. Servi par un graphisme net et précis, la mission manque cependant de variété. Un seul moyen pour remédier à ce handicap, construire vos pro-

# Des Logiciels...



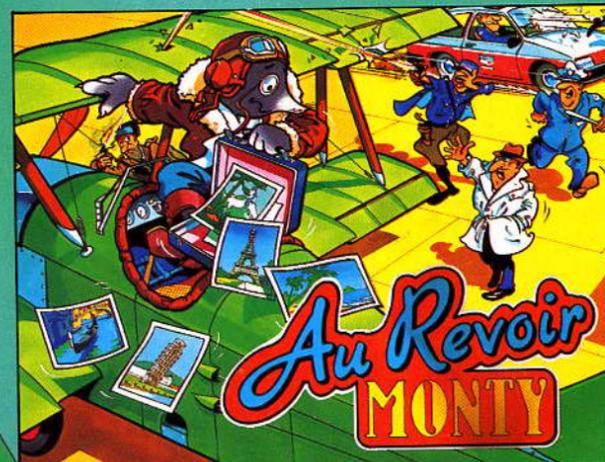
**SAMURAI TRILOGY**  
Seul l'honorable survivra à ce conflit sanguinaire...  
Au plus profond de l'orient, dans la province de la rivière Nang, vit une bande de guerriers aussi expérimentés que redoutables. Seuls les élèves exceptionnels sont autorisés à s'entraîner sous la surveillance de leurs maîtres suprêmes pour recevoir la récompense la plus prestigieuse dont ils puissent rêver: le titre de 'Seigneur Samourai de la guerre'.



**THING BOUNCES BACK**  
CBM 64/128 - Cassette, Disquette  
SPECTRUM - Cassette  
AMSTRAD - Cassette, Disquette  
MSX - Cassette



Voici le héros le plus dynamique de Gremlin sur le chemin de nouvelles aventures. Après ses derniers exploits pour sauver le monde du lutin malveillant et de ses jouets monstrueux, Thing a pris un repos bien mérité, mais toute chose a une fin et le voici prêt à repartir. Que va-t-il bien pouvoir se passer? Il va tout simplement finir correctement son travail et empêcher l'ordinateur de l'usine de produire ces jouets hideux. Si vous tenez à accompagner Thing dans sa nouvelle escapade, vous allez devoir faire preuve de vivacité et de tenacité.



**AU REVOIR MONTY**  
Monty the Mole, s'est lancée à la découverte de l'Europe. Il est poursuivi par 'Intermole' et de nombreux gendarmes dans ses cambriolages qui lui procureront assez d'argent pour prendre sa retraite dans l'île grecque de Montoss dont il rêve depuis toujours.



**AU REVOIR MONTY**  
CBM 64/128, AMSTRAD - Cassette, Disquette  
MSX - Cassette SPECTRUM - Cassette  
**SAMURAI TRILOGY**  
CBM 64/128, AMSTRAD - Cassette, Disquette  
MSX - Cassette SPECTRUM - Cassette

# GREMLIN

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,

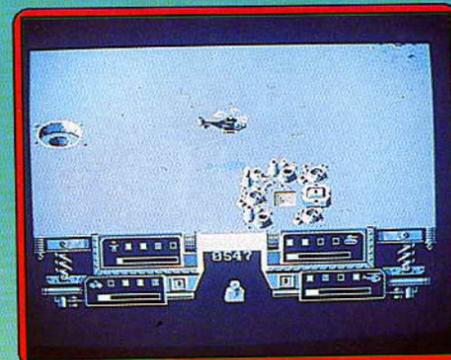
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS England.

## TUBES

### FLASH

#### Tir à gogo

Nouvelle mission guerrière pour les passionnés du « tir à gogo »... Sur un scénario dépourvu d'intérêt, le logiciel n'aura que la vitalité de son action pour séduire les amateurs.

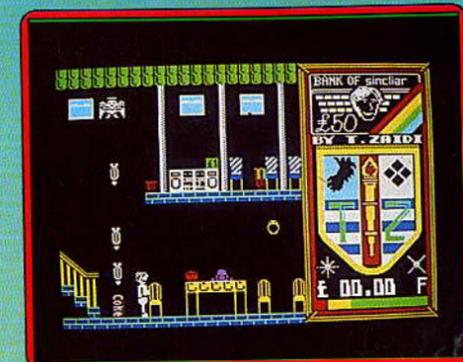


La Terre n'est plus qu'un vaste désert de sable. L'ennemi y a implanté un grand nombre de bases armées, autant de cibles que vous devez détruire à l'aide de votre laser. Flash met en place un graphisme 3 D assez simple. Pauvre en couleur, le terrain de manœuvre est cependant réaliste. Votre personnage peut évoluer selon huit directions. Vous devez, de plus, sélectionner votre moyen de locomotion sur le clavier.

A pieds pour le corps à corps, en jeep pour le lancer de grenade, en tank pour l'assaut

destructeur ou en hélicoptère... Si l'on jongle avec habileté entre ces différents modes de combat, on pourra très certainement gagner des vies supplémentaires. Ni le paysage, ni la vigueur de votre adversaire ne varient au cours du jeu. Flash manque avant tout de stratégie. Le scénario aurait pu s'agrémenter de diverses phases tactiques et moduler la difficulté de la partie. (Disquette Loriciels pour Amstrad CPC.)

Type \_\_\_\_\_ action guerre  
Intérêt \_\_\_\_\_ 10  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B



### TUBARUBA

#### Etrange lycée

Vous avez brisé la fenêtre du proviseur de votre lycée. Vous devez la remplacer si vous ne voulez pas vous faire renvoyer. Mais cette fenêtre coûte cinquante livres. Pour trouver l'argent nécessaire, vous allez parcourir le lycée et récupérer les billets se trouvant de ci de là. Mais la nuit, cet établissement est envahi de créatures bien étranges, toutes dangereuses. Fort heureusement, elles seront détruites d'un coup de pistolet, ce qui vous rapportera même un penny à chaque fois. Les différentes salles sont encombrées d'objets de toutes sortes. Pour les éviter, vous devrez sauter. Parfois, vous pourrez emprunter une voiture pour traverser plusieurs écrans sans risque. Le lycée est vaste et parfois, vous ne pourrez vous rendre dans une autre pièce qu'en franchissant des portes. Le graphisme et l'animation des personnages sont moyens. Les décors sont peu variés et guère attrayants. L'accompagnement sonore est composé des différents bruitages quand votre personnage rencontre les monstres et d'une petite musique, vite lassante, que l'on pourra heureusement suspendre. Un jeu au thème éculé et à la réalisation très moyenne, qui n'a quelque intérêt que par son prix modique. (K7 Firebird pour Spectrum.) J.H.

Type \_\_\_\_\_ action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 8  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ A

Type \_\_\_\_\_ action labyrinthe  
Intérêt \_\_\_\_\_ 12  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B



### DEATHSCAPE

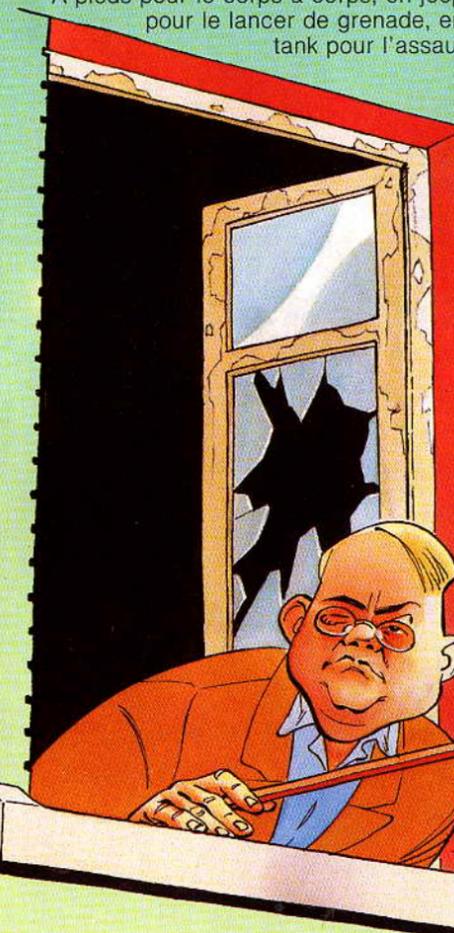
#### Les envahisseurs

Voici une nouvelle occasion de débarrasser l'espace de ses envahisseurs. Très semblable à Dogfire 2187 pour ses décors et animations, Deathscape apporte à l'action un « plus » stratégique très appréciable. C'est la mise en marche de l'écran du jeu qui mérite le plus votre attention. La fenêtre de combat définit un paysage en 3D de qualité. En bas de l'écran, le tableau de bord du vaisseau ne manque pas non plus de réalisme. Outre les divers témoins de contrôle et le classique radar, vous deux mains apparaissent, l'une sur le manche, l'autre parée à contrôler les options de combat. Cette disposition, déjà utilisée par bon nombre de logiciels reste très efficace. Que vous actionnez le mode « carte » ou le mode « téléporteur », votre bras s'allonge en effet pour presser le bouton correspondant. Subtil !

La stratégie consiste bien sûr à tirer sur tout ce qui bouge. Il sera heureusement possible de réapprovisionner le vaisseau, de changer d'espace de combat ou de mode de tir.

L'animation de l'ensemble est agréable. Quant au contexte sonore, il mêle musique et bruitage avec brio. Un logiciel attachant bien que très classique. (Disquette Ariola-soft pour C 64/128.) O.H.

Type \_\_\_\_\_ combat spatial  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B



# SILENT SERVICE™



**“Le sonar signale les explosions à distance”  
EN TANT QUE CAPITAINE DU SOUS-MARIN,  
ALLEZ VOUS COULER OU EN RECHAPPER?**

Vous prenez les commandes d'un sous marin de combat, dans les eaux troubles et périlleuses du Pacifique Sud. Votre mission est de repérer, d'attaquer et de couler la flotte japonaise.

Vous découvrez votre cible dans le champ du périscope, mais soudain, de chasseur vous devenez chassé: la flotte ennemie vous a également repéré et vous vise. Branle-bas de combat de la tourelle à la salle des machines. La survie de votre équipage dépend de vous, de votre ruse, de votre stratégie et de votre courage.

SILENT SERVICE est une simulation très réaliste de la guerre maritime, utilisant de superbes graphismes et des effets sonores. Les missions de combat sont recrées avec un souci de fidélité historique. L'action est non-stop, et le suspens angoissant.

Toutes les stations de combat les plus critiques du sous-marin sont

représentées: salle des machines, tourelle, pont du bâtiment et vous permettent de monter un dispositif d'attaque sophistiqué.

Quatre niveaux de difficulté vous offrent la possibilité de modifier la complexité des missions, dont le succès sera récompensé par une promotion.

Enrôlez-vous sur SILENT SERVICE!

Disponible sur Thomson MO-TO, Commodore 64/128 k et Amiga, Atari XE/XL et ST, Spectrum 48/128 k, Amstrad CPC, IBM PC et Compatibles, Apple, de 99 F\* à 249 F\*.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE



\*Prix public maximum conseillé, suivant les supports et les ordinateurs

## TUBES

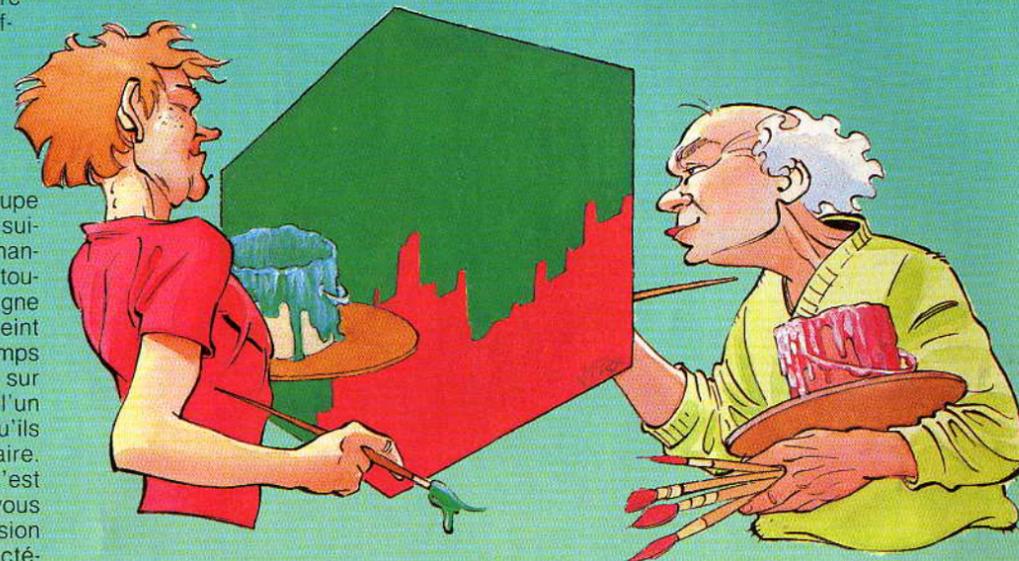
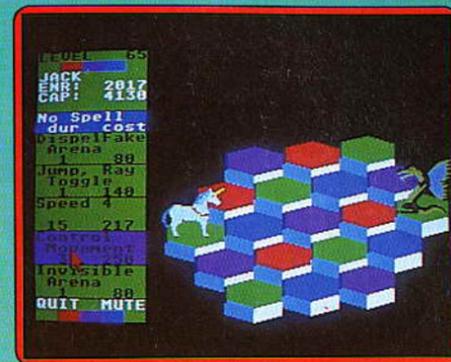
### HEX

#### Haut en couleurs

Si vous aimez les jeux de réflexion originaux, celui-ci devrait vous combler d'aise. Le plateau de jeu se compose de dix-neuf hexagones de couleurs différentes. Le but du jeu est de transformer l'ensemble du plateau en vert tandis que votre adversaire tente de le faire virer au pourpre. Un match nul est accordé si le plateau est d'une autre couleur. Chaque hexagone change de teinte en suivant le cycle suivant: vert, rouge, pourpre, bleu et retour au vert pour une nouvelle série. Pour faire changer de couleur un hexagone, il suffit de sauter dessus et il passe alors à la couleur suivante. Mais cette règle souffre d'exceptions. Ainsi lorsque deux ou plusieurs hexagones de même couleur se touchent, ils sont dits « liés ». Dans ce cas, il vous faut sauter sur chacun des hexagones du groupe pour faire virer l'ensemble à la couleur suivante. Comme ces hexagones liés ne changent de couleur que lorsqu'ils sont tous touchés, le bord de l'hexagone vous renseigne sur son état: marron s'il a déjà été atteint et blanc s'il est encore vierge. En temps normal, vous ne pouvez sauter que sur l'hexagone que vous occupez ou sur l'un de ceux qui sont contigus, pour peu qu'ils ne soient pas occupés par un adversaire. Ce qui donne tout le piment à ce jeu, c'est la présence d'une série de sorts que vous acquérez à mesure de votre progression dans les niveaux. Chaque sort est caractérisé par sa durée et son coût en énergie. Vous gagnez cette énergie nécessaire en fonction du nombre d'hexagones verts présents sur le plateau de jeu à chaque tour et sur celle dépensée par votre adversaire. Au début, vous ne possédez que le sort « aide » qui se charge de jouer cinq tours pour vous.

Les sorts sont très variés. Le sort « speed » pour sa part vous autorise à effectuer plusieurs mouvements dans le même tour. Certains sorts effectuent toutes les cases se trouvant sur la même ligne, créant un groupe fictif, changent l'apparence d'un hexagone, le protègent contre toute modification pendant toute la durée du sort. D'autres gênent directement votre adversaire en bloquant ses sorts ou ses mouvements, en le rendant confus ou en contrôlant ses mouvements. Les derniers vous apportent une aide extérieure sous forme d'un partenaire ou d'un double de vous-même. Au total, il existe plus de cent sorts pouvant être combinés à loisir. Comme vous ne pouvez en retenir que cinq en même temps, faites des choix, parfois épineux.

Le jeu se joue en cent vingt tours. Au début, c'est vraiment très facile car vous êtes seul. Mais très vite les choses se compliquent car vos adversaires sont plus nombreux et plus intelligents. Le graphisme du plateau est simple mais clair et celui des différents « combattants » joli à souhait. Les bruitages



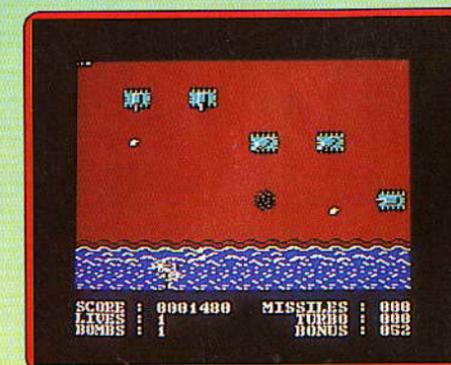
sont en revanche quasi-inexistants mais cela n'a guère d'importance pour ce type de jeu. Un excellent logiciel, particulièrement ardu à haut niveau. (Disquette Mark of the Unicorn pour Atari ST.) J.H.

Type	réflexion
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	★★
Prix	C

### TIGER MISSION

#### Mission difficile

L'hélicoptère s'élève, prend de la vitesse et arme ses lance-missiles. Une mission intéressante qui manque cependant de dynamisme. Le terrain que vous survolez



défile en un lent et irrémédiable scrolling. L'ennemi apparaît dans votre champ de vision. Blindés, mitrailleuses lourdes, jeeps, etc., tous lancent contre vous le tir de leurs canons. L'animation de l'ensemble est très lente. Vous n'aurez pourtant guère le temps de réfléchir. Slalomant entre les tirs adverses, vous choisissez l'arme appropriée et arrosez le sol avec efficacité. Plus facile à dire qu'à faire! La mission est très facile. Cela est essentiellement dû au tir fourni de l'adversaire ainsi qu'au scrolling qui vous empêche de vous arrêter. Pour un contexte graphique honorable

(semblable à ceux de *Commando* ou *Who Dares Wins*), la mission souffre en fin de compte d'une certaine lourdeur, d'un manque de vivacité certain. Dommage! (K7 Kele Line pour C 64/128.) O.H.

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

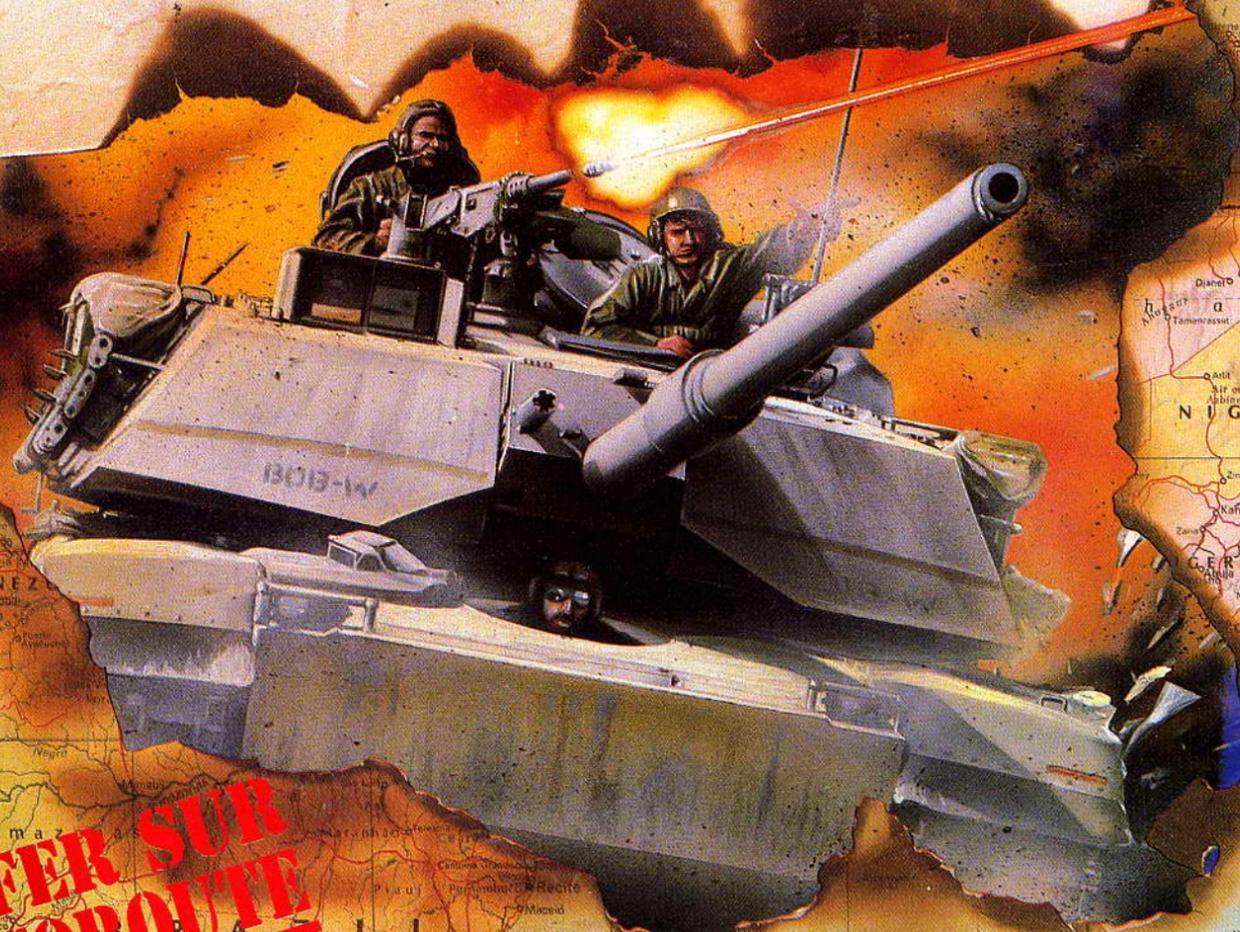
### NINJA MISSION

#### Les statuettes d'or

Sept statuettes d'or ont été dérobées par une bande de Karatékas sans scrupules. Elles confèrent un grand pouvoir à celui qui les détient et c'est pour cette raison qu'elles ne doivent pas demeurer plus longtemps en de si mauvaises mains. En tant que Ninja, vous êtes chargé, par la ville qui les possédait, de les reprendre et de les restituer à leur légitime propriétaire. Vous partez donc en mission et la piste vous conduit sur la plage, à l'entrée d'une demeure grandiose. Un premier ennemi se présente. Votre sabre à vite fait de le metre hors de combat. Durant votre quête, vous rencontrez différents combattants: Thugs, Karatékas, et les plus dangereux, les Ninjas. Ces derniers peuvent, tout comme vous, se servir d'armes de jet.

La demeure est bâtie comme une pyramide

# MANIA



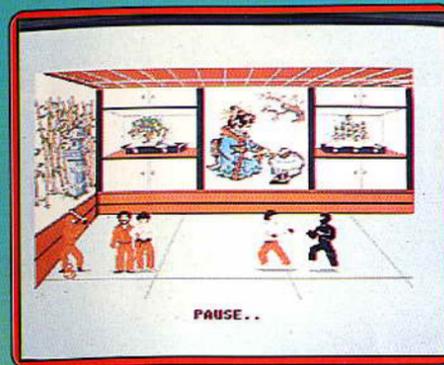
**LENER SUR LAutoroute**  
**ARCADÉ ACTION**  
**ARMÉE**  
**7.95 8.95 8.95**  
**SPECTRA AMSTRAD**



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.  
 Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G



## TUBES



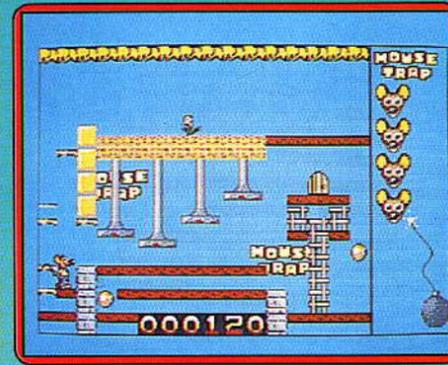
de cinq étages, le dernier étant composé d'une seule pièce où se trouve la dernière statuette. Bien sûr, au fur et à mesure que vous gravissez les étages, les combats deviennent plus difficiles. Cependant, lorsque vous récupérez une statue, vos points de vie se régénèrent. Pour pénétrer dans la dernière salle, il vous faut avoir six des sept statues. Seulement alors, leur puissance conjuguée permet d'ouvrir la dernière salle. Vous vous trouvez alors face à cinq adversaires qu'il vous faut abattre pour récupérer le dernier trophée. Un jeu d'action divertissant, mais peu original. Une bonne panoplie de coups, mais un graphisme peu attrayant et nettement au-dessous des possibilités du ST. En conclusion : tout à fait moyen. (Disquette Mastertronic pour Atari ST). D.G.

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

### MOUSE TRAP

**Ne me quitte pas !**

Marvin, rat de son état, a été délaissé par sa compagne Meryl qui lui reproche sa pauvreté : en l'occurrence, le peu de fromage dont il dispose. Pour toutes ces raisons, Meryl s'en est allée au bras d'un gros rat fortuné, laissant Marvin terrassé par le chagrin. Reprenant du « poil du rongeur », notre amoureux décide de faire fortune en allant parcourir le vaste monde. C'est avec ce thème pour le moins tragique que vous devrez acheminer Marvin parmi les multiples décors qui constituent ce jeu. *Mouse Trap* reprend la désormais classique formule des jeux de plates-formes. Vous y choisissez la stratégie et le parcours le plus



efficace pour ramasser les items éparpillés (fromages, fruits, etc.), tout en évitant les nombreux dangers qui vous guettent : monstres, plantes mortelles, sols mobiles. Facteur aggravant, le temps est limité pour accéder au tableau suivant. Si vous le dépassez, vous êtes réduit en bouillie par une bombe à mèche lente, laissée là par votre rival. Le graphisme de ce programme reprend la technique de présentation classique de ce type de jeu (*Manic Miner*, *Technician Ted*, etc.) en y apportant toutefois une finesse graphique jusqu'alors inconnue. L'animation fait preuve d'humour. En particulier dans les mouvements de certains monstres. Le bruitage et la musique renforcent l'impression de gaieté. En définitive, un jeu simple et mignon. (Disquette Micro Value pour Atari ST.) E.C.

Type	action/plates-formes
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

### CYBORG

**Aventure et action**

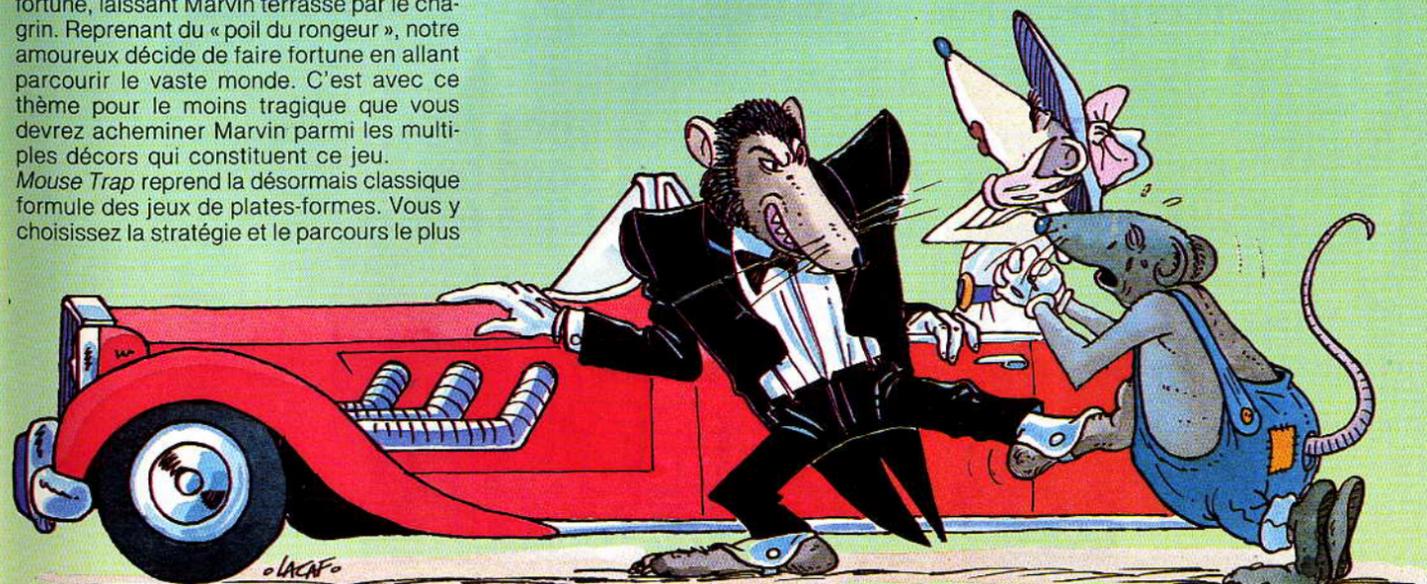
Vous partez au secours d'une expédition interstellaire basée sur l'astéroïde Avernus. Aventure et action se mêlent ici en une par-



tie très agréable et facile à manier ! Vous voici dans le vaisseau de la base. Votre personnage peut se mouvoir dans toutes les directions. Pour agir, il utilise un terminal connecté par la touche « F1 » du clavier. Le décor de ce nouvel univers est de très bonne qualité. Couloirs, salles ou sol rocaillieux de la planète, vous commencez vos recherches en examinant chaque indice. Si vous possédez une arme laser, il n'est pas nécessaire d'en user à tort et à travers. C'est surtout votre terminal qui vous communique les données du problème. Cet ordinateur vous permet en effet d'examiner les indices, de les collecter ou de les utiliser. L'emploi du joystick est à ce propos d'une grande souplesse. Il suffit de choisir une option, de presser sur la gâchette et le tour est joué !

C'est en fait cette maniabilité qui, associée à la beauté du décor, donne au jeu tout son intérêt. Le scénario, relativement classique, prend alors toute son ampleur. Un seul reproche, les combats contre les gardiens de la zone manquent de réalisme. Il y est en effet très difficile de mourir ! (K7 CRL pour C64/128.) O.H.

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



# 3615

## CODE TILT RUBRIQUE JEUX

# GRAND MARATHON MICROLOISIRS DE L'ÉTÉ

**DU LUNDI 29 JUIN  
AU DIMANCHE  
6 SEPTEMBRE**

## LA COURSE DE FONDS

Chaque semaine, une nouvelle série de 12 questions sur un type d'ordinateur vous sera posée. Entraînez-vous sur ces 10 questionnaires.

Chaque semaine 3 gagnants :

- 1<sup>er</sup> prix : 1 walkman
- 2<sup>ème</sup> prix : 1 abonnement d'un an à TILT
- 3<sup>ème</sup> prix : 1 poster TILT.

**DU LUNDI 7 SEPTEMBRE  
AU DIMANCHE  
20 SEPTEMBRE**

## LE SPRINT FINAL

En vous connectant sur la rubrique jeux, vous devrez répondre à 20 questions prises au hasard parmi les 120 questions de la course de fonds.

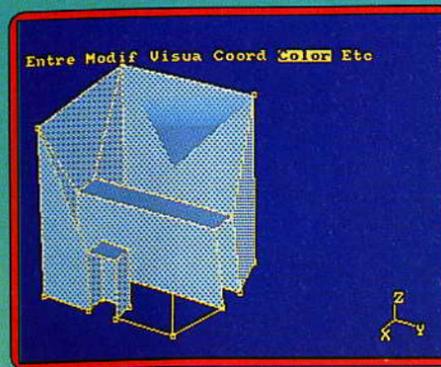
3 gagnants au sprint final :

- 1<sup>er</sup> prix : 1 bon d'achat de 5 000 francs
- 2<sup>ème</sup> prix : 1 bon d'achat de 3 000 francs
- 3<sup>ème</sup> prix : 1 bon d'achat de 2 000 francs

**CHEZ MANHATHAN TRANSFER** spécialiste HIFI - TV - VIDEO  
14, rue Rochambeau 75009 PARIS.

# MANHATHAN TRANSFER

# TUBES



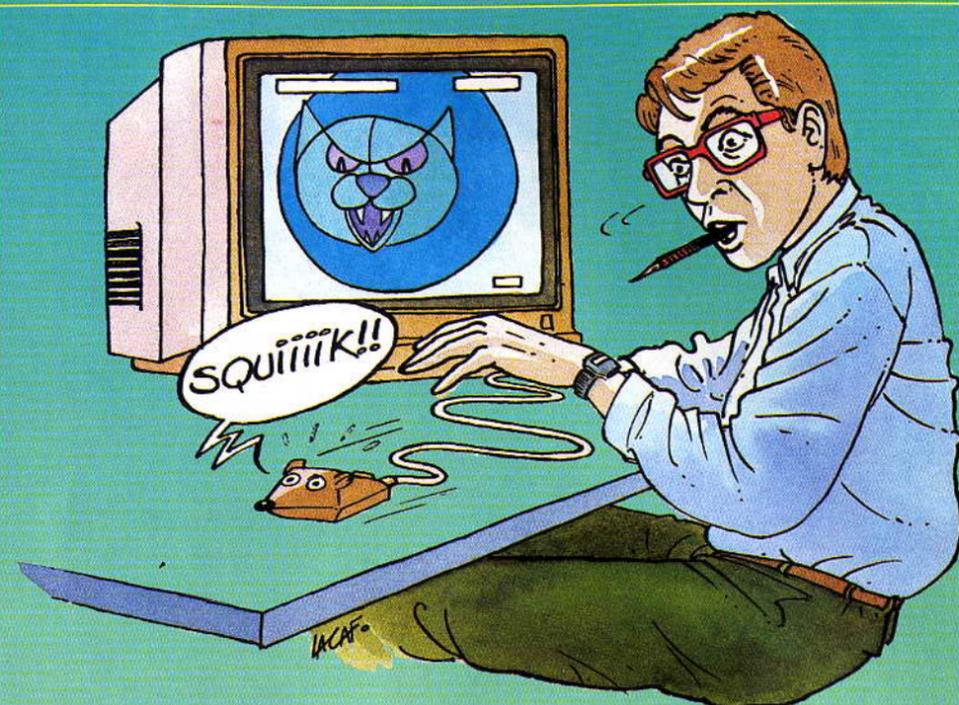
### DESSIN 3D

#### Géométrie spatiale

Le dessin en 3D exige beaucoup des machines, car, à la différence des graphismes simples, les objets existent vraiment en trois dimensions dans la mémoire centrale de l'ordinateur. D'où beaucoup de calculs. Une machine de jeu comme le CPC ne constitue a priori pas le support adéquat pour de tels programmes. Or FIL, avec *Dessin 3D*, diffuse un logiciel limité mais intéressant. C'est une bonne initiation aux contraintes de la Conception Assistée par Ordinateur (CAO) : les points principaux se rentrent en définissant leurs coordonnées dans l'espace. Il faut alors choisir les arêtes du volume, puis le programme calcule les surfaces et les colorie. On passe d'une phase à l'autre par l'intermédiaire du menu principal qui occupé tout l'écran. Il faut plusieurs heures pour se servir correctement des fonctions : le livret en français contient l'essentiel mais gagnerait à être un peu plus développé, avec des exemples. Les temps de calcul, pratiquement après chaque commande, sont assez longs. Les menus se commandent avec les mêmes flèches que le réticule (curseur géant bien utile). Donc, à la moindre inattention, vous vous promenez dans le menu alors que vous pensez déplacer les coordonnées d'un point.

Le logiciel gère jusqu'à trois cents points, six cents liaisons (arêtes) et cent cinquante surfaces. Il n'accepte de surfaces que convexes et limitées par quatre points. Il faudra ruser pour créer des triangles. Les plans aux limites trop découpées doivent se construire avec une marquetterie de trapèzes et de parallépipèdes. On peut modifier l'emplacement d'un point et déformer le volume en conséquence : les arêtes et surfaces suivent sans drame. Rotations, déplacements, changement d'échelle, modifications de l'éclairage, déplacements de l'observateur font de *Dessin 3D* un logiciel assez complet, dans les limites de la machine. (Disquette FIL pour Amstrad CPC.) D.S.

Type	dessin en trois dimensions
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	C



### LA PLANCHE À DESSIN

#### Graphisme

Ce logiciel de dessin technique monochrome ne tient pas les performances qu'on serait en droit d'attendre. Une souris est absolument nécessaire pour l'utiliser, son inertie exige une grande sûreté des mouvements. Les fonctions offertes présentent certaines caractéristiques propres au dessin technique : affichage des coordonnées du curseur, changement du point zéro des coordonnées, plusieurs types de flèches et de symboles affichables, possibilité d'indexer un point de l'écran (une lettre soulignée désigne un point choisi par ses coordonnées), duplication d'une partie de l'écran. Hélas, quel manque de souplesse : pas de déformation des fenêtres, ni de déformation des objets déjà placés. Il faut sauvegarder avant chaque emploi de la fonction « remplissage », en effet, les quinze motifs utilisables sont posés de façon définitive, seuls certains peuvent être remplacés par un fond noir homogène. J'ai fait planter le remplissage en tentant de superposer deux motifs. Autre ennui, les traits courbes ne

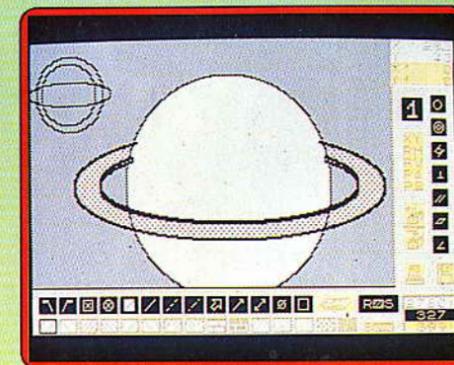
sont pas rigoureusement étanches : j'ai voulu remplir une flèche et le motif a débordé dans tout le dessin. Seul intérêt : la réutilisation possible sous *Paragraphe* et *Colorpaint*. Seule qualité : la simplicité d'utilisation. (Disquette Cobra Soft pour Thomson TO 9-TO 9+.) D.S.

Type	création graphique
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	-

### ZUB

#### Zubi vivra !

Dans ce jeu de rôle, vous êtes Zub, un troisième classe dans la glorieuse armée de Zubi. Votre unique occupation, depuis votre incorporation, consiste à échapper aux combats. Votre manque de bravoure n'a d'égale que votre malchance, puisque c'est vous que le roi Zub (vous portez tous le même nom) choisit pour une mission aussi dangereuse que cruciale pour l'avenir de la planète : il faut ramener au souverain le joyau qui lui a été dérobé par le roi de



# AMSTRAD TILT

LE HORS-SÉRIE DES PASSIONNÉS D'AMSTRAD

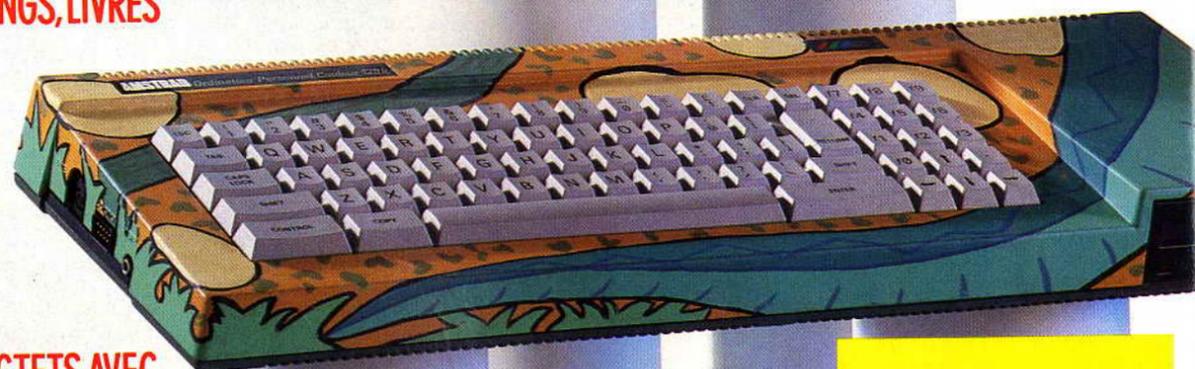
**IMPRIMANTES,  
DRIVES, MODEMS  
DES PÉRIPHÉRIQUES  
POUR TOUTES LES  
BOURSES**

**TABLEAUX,  
TRAITEMENTS DE  
TEXTE, GESTIONS  
DE FICHIERS  
DÉCOUVREZ LES  
UTILITAIRES  
SANS PEINE**

**ACTION, AVENTURE,  
SIMULATION  
TOUS LES SOFTS  
DE JEUX ENFIN  
RÉPERTORIÉS!**

**LANGAGES, LISTINGS, LIVRES  
ALLEZ PLUS  
LOIN AVEC  
VOTRE  
AMSTRAD**

**EXCLUSIF  
PC, CPC, PCW  
100 000 MEGA OCTETS AVEC...  
LE TEST LONGUE DISTANCE,  
LE PLUS DUR DE TOUTE L'HISTOIRE  
DE LA MICRO**



**DES LE 19 JUIN**

HORS-SÉRIE 4. JUN 1987. 35F - BELGIQUE: 250FB - SUISSE: 11FS - CANADA: 6\$CAN - MAROC: 42DH - ESPAGNE: 800PTAS - ISSN 0753-6968.

## TUBES

Zub 10 (dixième planète du système solaire de Zub). Le plus pratique des moyens de transport reste encore le bon vieux téléporteur qui peut vous acheminer successivement vers les planètes périphériques. Malheureusement, ces machines sont situées en orbite et pour les atteindre, il vous faut affronter la précarité de plates-formes en apesanteur qui y mènent et les multiples robots de surveillance.

Dès le premier contact, ce jeu s'avère excellent au point de vue technique avec son irréprochable présentation et sa non moins bonne bande musicale (cette dernière se révèle particulièrement angoissante). On notera aussi la sophistication des effets spéciaux qui parsèment le programme (matérialisation du vaillant Zub). Le graphisme est lui aussi de haute facture avec une grande richesse de détails et de couleurs. L'animation reproduit avec réalisme les contraintes de l'apesanteur: les bonds de Zub sont fabuleux. Ce jeu aux accents de film d'horreur dispose des qualités susceptibles d'en faire un hit. (Cassette Mad pour Amstrad CPC.) E.C.

Type \_\_\_\_\_ action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ A

### BARBARIAN

**Saignant!**

Aucun champion n'avait réussi à vaincre les gardes diaboliques mais un jour des terres incultes du nord arrive un barbare inconnu, un guerrier puissant... La banalité du scénario n'est plus désespérante, elle devient rassurante et a au moins le mérite de concentrer le joueur sur l'essentiel: la castagne. Foin de prétexte, faut que ça saigne. La première fois qu'une tête gigle et rebondit sur le sol, on se sent tout drôle.

Une fois de plus, à l'image de *Highlander* ou de *Gladiator*, le duel à l'épée est à l'honneur mais ici l'animation et les bruitages sont saisissants. La brute épaisse (voir la jaquette) que vous incarnez est beaucoup plus mobile que son gabarit ne pourrait le laisser penser. Culbute arrière, culbute avant, toile d'araignée de la mort, esquive ou coup de boule se succédant allégrement, surtout du côté adverse. Le clou du spectacle, qui deviendra rapidement votre botte favorite, est sans aucun doute la décapitation. Surtout lorsque le croque-mort local traîne le corps du vaincu en shootant au passage dans sa tête. La version Commodore 64 fait naturellement la part belle au bruitage en orchestrant le sifflement des épées ou le choc sourd des corps, moins réussis sur l'Amstrad. La première partie du jeu est une mise en condition sur deux décors différents (chargés séparément sur l'Amstrad). Une



fois aguerris, le barbare affronte sept adversaires d'habileté croissante pour finalement se mesurer avec le sorcier Drax et délivrer la princesse. Il serait vain de prétendre être arrivé jusqu'à lui, mais contrairement à nombre de jeu d'action du même type, la difficulté est réellement croissante et la mise en jambe aisée. *Barbarian* et de loin le meilleur duel du moment. Sans oublier les charmes soutenus de Maria Whitaker la « three-page-girl » 1987 en Grande Bretagne (traduisez la pin-up de l'année dans France-Soir) qui vous attend en poster à l'intérieur. (K7 et disquette Palace Software pour Amstrad CPC et C64). N.M.

Type \_\_\_\_\_ duel à l'épée  
Intérêt \_\_\_\_\_ 16/20  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ B

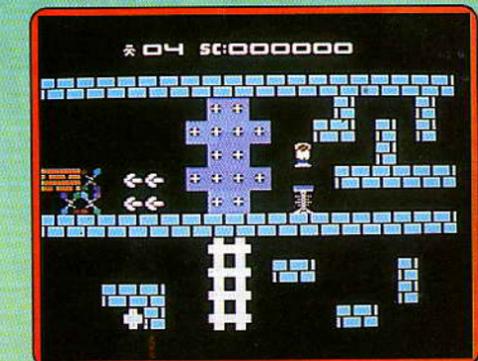
### SARACEN

**Labyrinthe mortel**

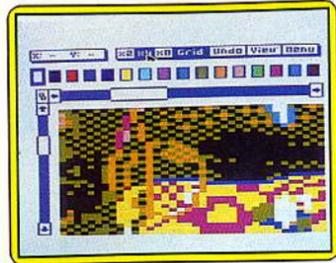
*Saracen* vous invite à parcourir son labyrinthe mortel. Classique stratégie que celle-ci. Il faut collecter et utiliser divers objets puis découvrir, à chaque tableau, une issue protégée. Un logiciel aussi simple qu'effi-

cace. Soutenue par un graphisme de qualité, l'animation de votre personnage souffre cependant d'un scrolling assez brutal. Il ne s'agit heureusement pas ici d'un combat trop mouvementé. Les ennemis sont rares et n'attaquent pour ainsi dire jamais d'eux-mêmes. Tout va donc dépendre de votre réflexion. A chaque pièce correspond une logique. Collectez, par exemple, les flèches qui traînent çà et là. Elles seront très utiles pour déclencher les mécanismes d'ouverture des portes... Les bombes, placées contre certains parois, vous ouvriront la route! Les clefs, grenades ou portes à sens unique ne vous dévoileront ainsi qu'un seul chemin praticable. A vous de le découvrir! *Saracen* a le mérite de ne faire appel qu'à la réflexion, de toujours laisser au joueur le temps nécessaire à la compréhension d'un mécanisme. Aussi classique que soit son scénario, il motivera les aventuriers patients et téméraires, ceux qui préfèrent la logique à l'action! (K7 Datasoft pour C64/128.) O.H.

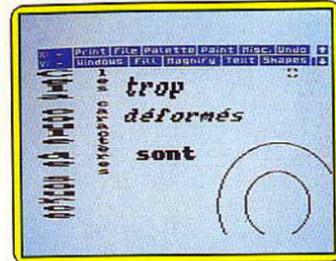
Type \_\_\_\_\_ stratégie et labyrinthe  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★  
Prix \_\_\_\_\_ B



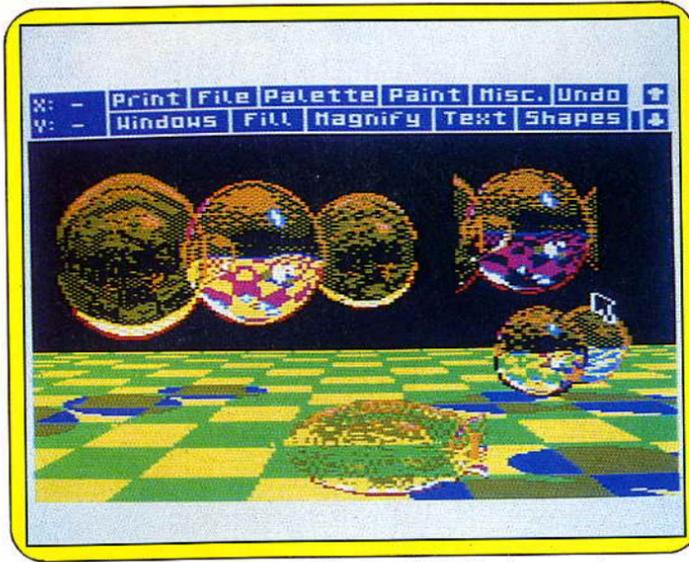
# TILT PARADE



Trois grossissements de loupe.



Une fonction texte souple.



Les fenêtres déplacent et déforment les bulles transparentes.

## AMSTRAD CPC/6128

# The Advanced OCP Art Studio

Rien de moins « portable » qu'un programme graphique or *The Advanced OCP Art Studio* réussit la gageure d'implanter sur l'Amstrad CPC les fonctions graphiques les plus sophistiquées. Indispensable !

L'Art Studio était déjà bon avant que Rainbird en sorte une version « avancée ». Aujourd'hui, ce programme mène le CPC 6128 à une réussite dont la machine elle-même reste étonnée. En mode O, que cette version ajoute aux modes 1 et 2 déjà disponibles, l'une des images de démonstration représente des bulles transparentes reflétant un damier. Les seize couleurs simultanément présentes produisent un effet assez réussi. Mais on reste loin des performances de machines telles que l'Atari ou l'Amiga. Les capacités de travail du programme sont stupéfiantes. Le menu « fenêtre » me permet d'en définir une, que je dispose pour englober des bulles irisées de la démo. Puis une option « soustraction » de couleur me renvoie à la palette. Je soustrais les couleurs qui composent le fond qui se devine en transparence, puis je repose la fenêtre, choisissant la taille et la forme du rectangle, dont le contenu se déforme en conséquence. Et les bulles translucides laissent passer les couleurs

et les formes du fond nouveau devant lesquelles elles se trouvent placées. Les fenêtres se prêtent de bonne grâce aux traitements les plus renversants, déformants et rotatifs. Vous pouvez les sauvegarder sur disquette, y inclure tout l'écran, les inclure dans l'écran en les combinant au fond antérieur ou en s'y substituant. Les opérations de masquage, de transport de formes ou d'objets dessinés, le remplissage par des motifs deviennent aussi simples que sur les micros aux meilleures capacités graphiques. Large choix de broches et de stylos, y compris des broches colorées, redéfinissables. Choix tout aussi large de trames, elles aussi modifiables à volonté. La génération de formes, ronds, ellipses, triangles, rayons déformables se maîtrise vite. Certains détails démontrent un louable souci du confort des utilisateurs : une fonction « vue » utilisable lorsqu'on est occupé à la redéfinition des couleurs ou lors du travail avec la loupe (trois puissances), permet de voir l'écran principal, le dessin,

tant que l'on maintient la pression sur le bouton de la souris ou sur la barre d'espace. D'autres détails témoignent de l'ingéniosité des programmeurs, comme les vingt-cinq niveaux de gris obtenus pour l'impression et rendus grâce à des trames fines en noir et blanc. Insertion de texte sans drames, possibilité de redéfinir entièrement une police de quatre-vingt-seize caractères. Peut-être tenez-vous

Type \_\_\_\_\_ création graphique  
Intérêt \_\_\_\_\_ 19  
Animation \_\_\_\_\_  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_  
Prix \_\_\_\_\_ D

## QL Nebula

Le marchand de la guilde galactique part en quête des vingt épices. Les affaires sont les affaires même sur Hercules, Terra ou Pegase.

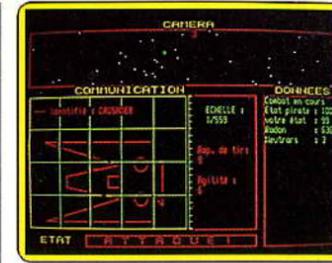
Vous voici en l'an 326 de la nouvelle ère galactique. Vous incarnez un marchand membre de la LGM, la Ligue Galactique des Marchands. Celle-ci n'a pu prendre la position capitale qui est la

sienne que par le voyage hyper-temporel rendu possible par l'épice (toute ressemblance avec *Dune* n'est que pure coïncidence !) Votre mission consiste à rapporter sur Terra vingt unités

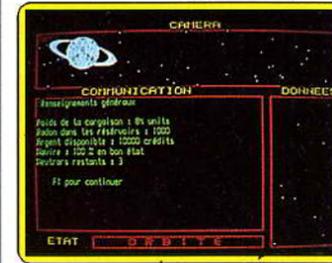
absolument à rédiger des légendes en caractères hébreux ou arabes... Le manuel comblera les anglicistes, fort de soixante-six pages, doté d'un index et illustré de dizaines de photos d'écran. Mais l'organisation des menus et la simplicité des commandes rendraient son usage presque superflu si la protection du logiciel ne reposait sur lui. Au chargement, l'écran demande quel est le xième mot de la ème ligne de la page ? du manuel ? Méthode plus naturelle que l'utilisation de la loupe déformante de la version précédente. Hélas le logiciel exige le CPC 6128 ou les 464/664 avec une extension mémoire de 64 Ko. Le confort et les résultats du dessin dépendent de l'emploi d'une souris, accessoire relativement peu fréquent sur Amstrad. J'ai utilisé AMX Mousse pour le test. La gestion très précise du curseur à partir des touches de direction du clavier autorise un cheminement facile et rapide entre les menus et les options du programme. S'il fallait trouver des fonctions qui manquent, on trouverait l'impossibilité d'appliquer une trame par aérographe, ou de déformer une fenêtre en oblique, voire d'utiliser de multiples axes de symétrie pour des effets de miroir. Certes *Deluxe Paint* sur Amiga possède quelques fonctions de plus que *Advanced OCP Art Studio*. La comparaison démontre la richesse du logiciel tournant sur CPC.

The *Advanced OCP Art Studio*, meilleur programme graphique actuellement disponible sur CPC, a des chances de rester longtemps indépassé. (Disquette Rainbird/Firebird.) D.S.

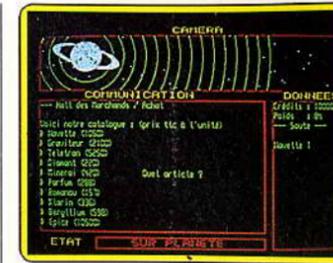
de l'épice, la LGM vous récompense alors en vous attribuant le grade de commandeur. Mais l'épice coûte cher. Vous devez donc acquérir le capital nécessaire grâce aux bénéfices de votre commerce interplanétaire. Pour ces voyages la LGM met à votre disposition le QLara, un bon et beau navire marchand. De votre côté, vous avez réussi à recruter les trois personnes indispensables à son bon fonctionnement. Sheenna Sun est une archivée de talent. C'est elle qui vous fournira tous les renseignements concernant l'état du vaisseau, de sa cargaison et de ses défenses. Elle s'occupera aussi du galactographe, sorte de carte de l'espace à même de vous fournir certains renseignements sur les planètes. Shira Glu, votre astronavigateur, vous sera indispensable pour calculer la distance entre deux planètes et la consommation du voyage. Il s'occupera aussi du bon déroulement de ce voyage si vous décidez de l'entreprendre. Phil Hume est votre second pilote, spécialisé dans le vol orbital. En effet, votre navire a une masse trop importante pour se poser sur le sol des planètes. Il vous faut un mode de transport complémentaire. La navette (fournie avec le vaisseau) est le moyen standard mais dans certains cas, il faut utiliser le gavitour ou le télétran. Au début du jeu, vous vous trouvez en orbite autour de Terra. Quatre lieux possibles se présentent à vous. Tout d'abord, le hall des marchands. C'est là que vous achetez ou vendez vos marchandises. Pour ce premier voyage, je vous conseille de prendre un échantillonnage de tous les articles proposés, en dehors de l'épice et des moyens de transfert complémentaires (gravitour et télécran) que vous pourrez acheter à meilleur prix ailleurs et qui ne sont pas indispensables au début. Vous ne disposez que de dix mille crédits, votre cargaison n'est pas très importante, d'autant qu'il vaut mieux garder mille crédits en fond de roulement. Une fois vos achats effectués, vous quittez les marchands. Le second lieu accessible est le service galactique. Les prix y sont fixes quelle que soit la planète. Votre carburant, le radon, y est vendu au tarif de trois crédits par unité. C'est aussi là que vous faites réparer votre vaisseau endommagé à la suite d'une bataille contre les pirates. Pour l'instant cela ne vous concerne pas mais il



Véhicule identifié, à l'attaque !



Un check-up complet du vaisseau.



Demandez la carte : Klarin, épices ?



L'ordre de mission de la ligue.

faudra vous en occuper dès que le pourcentage de bon état du vaisseau descendra au-dessous des cinquante pour cent. En effet, une nouvelle rencontre avec les pirates risquerait de vous être fatale : votre vaisseau devient inutilisable à partir de dix pour cent. Les réparations coûtent cher (80 crédits par %) ! Il faudra donc prévoir les fonds nécessaires. Pour 2 000 crédits, le Service Galactique vous permet aussi d'envoyer un télex à la planète de votre choix. Les autorités vous envoient alors une escorte pour vous protéger contre une attaque des pirates dans leur secteur. Le troisième lieu n'est disponible que sur Terra. Il s'agit des services de la LGM. Vous pouvez y acheter des neutrans (vous disposez de trois au début), très utiles contre les pirates ou pour donner votre épice. Après ce tour d'horizon, allons donc à l'astroport pour retourner sur le vaisseau. Avec l'aide de Sheenna, vous sélectionnez une planète assez proche. A titre indicatif, Hercules, Pegase et Midway sont les plus proches accessibles en navette. Le galactographe vous renseigne sur le degré de piratage et l'indice de stabilité des prix. C'est sur les planètes à l'indice le plus faible que vous aurez des chances de faire les meilleures affaires. Demandez maintenant à Shira de vous conduire jusqu'à cette planète. Et si vous avez la chance de ne pas être attaqué, vous pouvez vous rendre sur le sol de la planète et y commencer vos affaires. Dans le cas contraire, il vous faut d'abord sortir victorieux de l'affrontement. Votre ordinateur de combat procède automa-

tiquement à l'alerte et vous donne les caractéristiques du vaisseau ennemi. L'agilité vous renseigne sur la mobilité de votre adversaire. Une agilité de quinze signifie que le vaisseau se déplace tous les quinze tours de jeu (attention les tours défilent très vite !). La rapidité de tir vous permet d'apprécier les dommages que l'ennemi est susceptible de faire. Ainsi le croiseur Cassiopee avec une rapidité de deux tirera tous les deux tours, ce qui en fait un adversaire extrêmement redoutable en dépit de sa faible mobilité (vingt). Dans ce cas, il est vivement conseillé d'utiliser un neutran. Cependant, ne les gaspillez pas contre des adversaires faciles. Vous n'en avez que trois au départ et vous ne pourrez en acheter que sur Terra pour le prix de 2 000 crédits. Si vous optez pour votre canon laser à l'énergie illimitée, centrez votre ennemi dans votre mire de tir, ce qui ne devrait pas être trop diffi-

cile. Après ce combat, vous continuez votre mission et demandez à Phil de vous conduire sur le sol de la planète. Rendez-vous dans le hall des marchands. Vous y vendez les articles qui vous font gagner le plus, sans toucher à la navette. Elle vous est indispensable pour repartir. Achetez ensuite les articles les plus intéressants et éventuellement un moyen de transfert complémentaire s'il est à un prix avantageux. La capacité du vaisseau (qui ne peut transporter qu'un poids de 800 unités galactiques), vous limite. N'oubliez pas de garder suffisamment d'argent pour payer les éventuelles réparations, le carburant (une panne sèche en cours de voyage se solderait par votre mort) et la taxe douanière. Cette taxe augmente à chaque passage sur la même planète pour vous dissuader de faire des va-et-vient entre les plus profitables. D'ailleurs comme les prix varient dans les deux sens, un article très peu cher lors d'un passage peut devenir hors de prix lors d'un passage ultérieur. Vous devez maintenir une rigueur exemplaire dans les affaires tout au long du jeu pour avoir quelques chances de vous en sortir. En particulier, évitez absolument de faire des voyages inutiles. Ils coûtent cher en carburant et en réparations éventuelles. Ce jeu est complet. Certes le graphisme est limité, surtout dans les combats. Mais cela n'a pas trop d'importance, l'intérêt étant essentiellement stratégique (Micro-cassette Pyramide pour QL.) J.H.

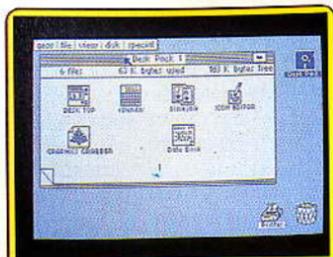
Type \_\_\_\_\_ stratégie/action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## COMMODORE 64 Application GEOS

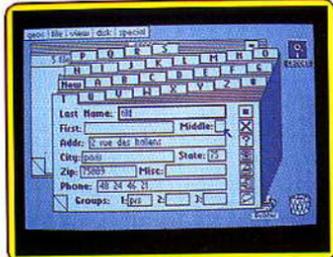
Geos, le Macintosh du pauvre sur C 64, s'enrichit de quatre utilitaires de bureaux. Performants mais lents, ils restent malheureusement 100 % anglais.

« Si vous avez un Commodore 64, vous avez deux ordinateurs, celui que vous avez acheté et celui dévoilé par GEOS », disait la publicité. En gros, le Mac du pauvre avec ses saintes icônes, ses menus déroulants et son inimitable clic. Alléchant... Malheureuse-

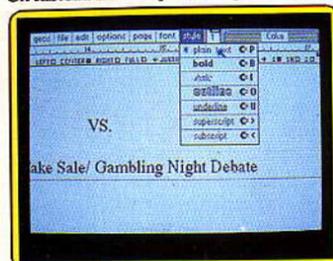
ment, on attend toujours son importation officielle en France et sa traduction (voir Tilt Journal). Commodore annonçait des packages Commodore 64 et GEOS en juin 1986 qui ne sont jamais venus. Bref, le « Graphic Environment Operating System » est un



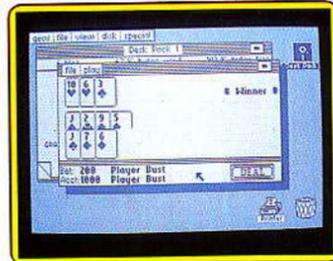
Un tableau de bord plus vrai que l'original.



De l'utilité du carnet d'adresses sur micro.



Writer's Workshop, la PAO sur C 64.



Un peu de détente avec Black Jack.

système d'exploitation révolutionnaire, une pousse technique disponible seulement en anglais. En Californie, les petits génies de Berkeley Softworks, continuent sur leur lancée et sortent quatre nouveaux logiciels travaillant avec GEOS. Pour mémoire, GEOS proposait déjà un traitement de texte, un logiciel de dessin et divers accessoires « macintoshiens » : pendule, calculatrice, bloc-notes... Avec *Writer's Workshop*, *Fontpack 1*, *Desk Pack 1* et *Geodex*, Berkeley veut faire du Commodore 64 « LA » machine familiale du Desktop Publishing, traduisez micro-édition ou publication assistée par ordinateur. Sans aller jusque-là, *Writer's Workshop*, composé de *GeoWrite 2.0*, *GeoLaser* et *Text Grabber*, est un traitement de texte étonnamment performant, qui s'apparente à *Mac Write*. Il propose même un module de pilotage d'une imprimante laser, le *GeoLaser*. Ce qui ne manque pas de sel sur un huit bits commercialisé aux environs de deux mille francs. *GeoWrite 2.0* offre tout ce que l'on pourrait rêver : un curseur qui se place où l'on veut sur la feuille, la validation d'une partie du texte pour changer la police de caractères (italique, gras, souligné...), ou mettre en réserve le paragraphe que l'on replacera plus loin (couper/coller sur *Mac Write*), la recherche et le remplacement des mots, trois espacements de lignes, la justification du texte centré, à droite ou à gauche... L'option « preview » affiche une ébauche de la pleine page. A l'impression, vous choisissez le mode « high » qui imprime le contenu exact de l'écran avec les différents caractères

res et la bonne justification, « NLQ » ne donne qu'une police mais garde la justification ou « draft » pour l'impression simple. Enfin, vous déterminez les entêtes et bas de page qui marquent la date, l'heure ou la référence voulues sur chacune des pages frappées. Le *Text Grabber* permet de faire passer n'importe quel fichier d'un autre traitement de texte sur *GeoWrite* pour peaufiner la mise en page. *GeoMerge* fabrique des modèles (masques) prédéfinis pour garder en mémoire des lettres types, des factures, etc. Indépendamment, *Fontpack 1* offre vingt polices de caractères supplémentaires du plus bel effet, mais, le clavier du C 64 reste un clavier « qwerty ». Il manque toujours les accents. Dans le même esprit, *DeskPack 1* réunit sur une disquette plusieurs utilitaires. Le *Graphics Grabber*, à l'instar du *Text Grabber*, accepte les dessins réalisés sur *PrintShop*, *PrintMaster* et *Newsroom*. Une fois passés sur GEOS, ces derniers viennent compléter vos réalisations sur *GeoWrite* ou *GeoPaint*. « Calendar » est un calendrier qui affiche les années, mois par mois. Il suffit de cliquer sur le jour pour rentrer les rendez-vous ou événements importants à concurrence d'une page. Au besoin, le programme sort une liste des jours clés. Un bon agenda, mais quel est son intérêt sur ordinateur ? Pour personnaliser vos écrans, *Icon Editor* est un créateur d'icônes. Tous ces petits programmes sont bien pratiques, mais *Black Jack* reste le plus intéressant. Dans la plus pure tradition de casino, vous affrontez la banque avec mille dollars en poche. Celui

des deux qui approche le plus les vingt et un points gagne. Toutes les règles d'assurance, de doublement de mise en cours de partie sont respectées. C'est amusant, facile, rapide et repose agréablement du traitement des fichiers. Retour au sérieux avec *Geodex* qui reprend *GeoMerge* déjà présent dans le *Writer's workshop* accompagné d'un carnet d'adresses, d'un nouveau tableau de gestion des périphériques. Le répertoire réserve de nombreuses surprises. La présentation des fiches plus vraies que nature est extrêmement claire et maléable. Pour retrouver une adresse, vous cliquez au choix la lettre ou inscrivez le nom au clavier. Trois clés d'accès ouvrent des sous-ensembles du fichier pour retrouver rapidement toutes les coordonnées professionnelles ou la liste complète des cousins de Bretagne. Enfin, si votre Commodore 64 est muni d'un modem, l'option téléphone compose auto-

matiquement le numéro de votre correspondant. Il suffit pour cela de cliquer la fiche et de décrocher l'écouteur. C'est magique. Que dire de ces utilitaires si ce n'est que ce sont de bons produits, de très belles réalisations, peut-être trop ambitieuses face aux capacités du Commodore 64. GEOS a beau augmenter de cinq à sept fois la vitesse du lecteur de disquettes 1541, et même avec un second lecteur de disquettes, une extension mémoire, une souris, le Commodore 64 sera toujours le Commodore 64. Lentes et laborieuses, les manipulations ininterrompues de disquettes feront perdre leur sang-froid à plus d'un utilisateur. (*Writer's Workshop*, *Fontpack 1*, *Depack 1* et *Geodex*, disquettes Berkeley Softwork pour C 64. N.M.

Type \_\_\_\_\_ utilitaire de bureau  
Intérêt \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ E (par utilitaire)

## PC The Newsroom pro

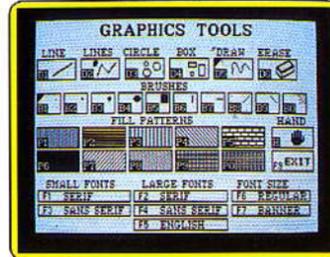
Plus clair, plus fouillé que son prédécesseur, *Newsroom Pro* s'ouvre à la publication assistée par ordinateur avec l'option pleine page ou les cinq polices de caractères. Le plus « Pro » des logiciels amateurs.

La première version de ce programme avait séduit les utilisateurs d'Apple II. *Newsroom Pro*, aujourd'hui disponible sur PC et compatibles, permet d'aborder la PAO (Publication Assistée par Ordinateur) par une succession de menus des plus efficaces. Le programme, sans atteindre la puissance des logiciels professionnels, met en place avec précision les différentes étapes de la création. Le tableau de présentation est on ne peut plus clair : les postes de création des articles ou des titres, impression et communication. Manié au clavier ou à la souris, ce premier choix guide l'utilisateur vers les deux principaux aspects de la création : la mise en place des textes et celle des graphismes. La saisie des textes présente un handicap certain. Impossible en effet de gérer le clavier français, autrement dit d'incorporer des caractères accentués dans vos articles. Seul le clavier américain (qwerty...) est opérationnel. S'il est ainsi possible de faire appel à

des textes ASCII provenant de n'importe quel traitement de texte, il faudra prendre garde à ce qu'ils ne comportent aucun caractère invalide. *Newsroom Pro* possède cinq polices de caractères. Outre le mode « english », on peut accéder à quatre « corps » différents. Tout dépend alors de la mise en place de votre maquette. Par rapport à la première version de *Newsroom*, le travail est plus aisé. Plutôt que de séparer une page en divers modules superposés, vous travaillez sur deux colonnes d'une hauteur de page. On se déplace sur chacune d'elles à l'aide d'un curseur. Le texte, qu'il soit tapé sur *Newsroom* ou tiré d'un fichier ASCII, se répartit automatiquement sur l'espace disponible. Sa présentation est modifiable en incorporant des blocs « photo » de taille variable. C'est précisément dans la création de ces « photos » que le programme se montre le plus efficace. Les dessins préenregistrés



Le cadrage des illustrations dans la page. sont particulièrement nombreux. Trois disquettes contiennent ainsi différentes créations (personnages, objets, etc.) incorporées à votre travail. Sélectionnez les figures désirées, puis placez-les sur l'écran. *Newsroom Pro* permet en outre de modifier la taille de ces dessins, d'en inverser la symétrie verticale ou horizontale. Une grande souplesse est apportée à la création. Il est possible à tout moment de modifier l'une des figures ou d'incorporer des dessins personnels. Le tableau de travail est alors aussi classique qu'efficace. La palette de travail gère le tracé des cercles, boîtes, lignes droites ou courbes. Il existe dix



Un outil graphique intégré. tracs de pinceaux différents aux quels s'ajoutent les éternelles fonctions « loupe », « gomme » ou « remplissage ». Aussi complet que soit ce menu, il nécessite, pour changer d'options, de revenir sans cesse sur une page de présentation extérieure au dessin... Un handicap dont on se serait bien passé. Par contre, l'option « cadrage » qui permet de ne mémoriser qu'une partie de l'écran est très efficace, notamment lorsqu'il s'agit d'associer les textes au graphisme. Cette ultime démarche donne enfin une idée du résultat qui apparaîtra bientôt sur votre imprimante. Une mise en place qui



Pour un équilibre parfait texte/titre. constitue sans aucun doute l'atout principal de *Newsroom Pro* ! Il s'agit en fait de créer la mise en page finale, de positionner dessins et textes sur chacune des colonnes sélectionnées. Cette phase de travail est très bien traitée. Elle accepte toutes les modifications, tous les déplacements de textes ou de photos. Le texte, par exemple, va contourner ou entourer un dessin placé en son milieu, s'étendre de quelques lignes si l'on ajoute une illustration supplémentaire, etc. Le résultat de la mise en page est schématisé à tout instant à droite de l'écran. Impossible alors de ne pas trouver la formule idéale, pourvu que l'on ne dé-

place pas l'espace disponible sur la colonne. Associée à une sauvegarde détaillée (photos, articles ou page), la création d'une page complète ne pose guère de problème. Par la suite vous imprimerez une partie ou l'ensemble de votre travail afin d'y apporter d'éventuelles modifications. Notons pour finir la possibilité d'échanger vos créations par modem. Une option qui favorise le travail d'équipe ! S'il n'est certes pas comparable à un programme de PAO professionnel, le *Newsroom Pro* a au moins le mérite de rester particulièrement accessible à l'utilisateur novice. La souplesse de son maniement (notamment en ce qui concerne la mise en page) et la richesse de ses possibilités graphiques justifient sans doute son prix. (Disquettes Springboard pour PC et compatibles). OH  
Type publication assistée par ordinateur  
Intérêt \_\_\_\_\_ 14  
Animation \_\_\_\_\_  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_  
Prix \_\_\_\_\_ 1 300 F

## ENTREPRENEURS?

**CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!**

**VOUS ÊTES:**

- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans votre domaine plein d'avenir.

**NOUS VOUS APPORTONS**

- Soutien publicitaire
- conditions d'achat
- soutien marketing
- Un savoir faire
- Notre expérience dans un domaine que nous connaissons bien.

Vous êtes intéressés, veuillez adresser une demande écrite accompagnée de votre projet à :

**VIDEO SHOP Dpt. Entreprises**

B.P. 105 75749  
PARIS Cedex 15

**CHOISISSEZ UN METIER D'AVENIR!**

**VOUS ÊTES:**

- Développeur de logiciels
- Intéressé par un métier d'avenir
- Apte à assurer des formations
- Dynamique
- Passionné par l'informatique

**NOUS VOUS OFFRONS:**

- L'édition de vos logiciels
- Le support d'un réseau de distribution
- L'intégration à une équipe dynamique
- La possibilité d'assurer des formations en entreprise
- Une rémunération intéressante

**Intéressé?**

Adresser nous une demande avec CV + photo à :

**TELESOFT Dpt. Développement**

B.P. 112  
75749 PARIS Cedex 15

**NOUVEAU**  
**AMIGA 500 : 4 690 F**  
 avec moniteur  
 couleur H.R. : **6 990 F**



**Amiga 1000 8 590 F**  
 v.c. 512 K + clavier azerty  
 + souris + moniteur H.R.

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

**Logiciels utilitaires**

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

**JEUX**

Artic Fox 290 F  
 Faery Tale Adventure 350 F  
 Sky Fox 290 F  
 Defender of the crown 350 F  
 Simbad 380 F  
 Marble Madness 290 F  
 S.D.I. 330 F  
 Winter Games 270 F  
 Leader Board 310 F  
 Flight Simulator II 410 F  
 Borrowed Time 255 F  
 The Pawn 275 F  
 Portal 350 F  
 Balance of Power 390 F  
 Chess Master 2000 350 F  
 Starglider 239 F  
 Tass Time 250 F  
 World Games 270 F  
 Space Quest 350 F

**Commodore**

**C 64 Nouveau modèle**

+ lect cassette  
 + Moniteur couleur  
 + 1 manette de jeu  
 + 6 jeux 3 950 F  
 Crédit: comptant 350 F  
 + 12 mensualités 340,95 F

**C 64 Nouveau modèle**

+ 1 lect. cassette  
 + 1 manette  
 + 6 jeux 2 150 F  
 Crédit: comptant 350 F  
 + 12 mensualités 223,28

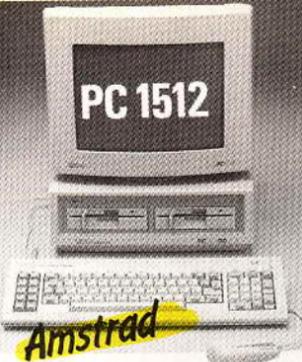
**C 64 Nouveau modèle**

+ 1 lect disk 1541  
 + 1 cadeau 3 490 F  
 Crédit: comptant 490 F  
 + 12 mensualités 231,38 F

C 128 2 290 F  
 C 128 D 5 190 F  
 Lecteur disk 1541 1 790 F  
 Lecteur disk 1571 2 690 F  
 Star NL 10c 3 100 F  
 MPS 2 890 F  
 Okimate 20 couleur 2 990 F  
 Moniteur couleur 2 890 F  
 4° / 80 colonnes  
 Voice Mater 850 F  
 Power cartridge 470 F  
 Freeze Frame 490 F  
 Crayon optique 189 F  
 Disquettes 5 1/4 les 10 45 F

**Les Hits Commodore**

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



**PC 1512**  
 + MS DOS + souris  
 + GEM + BASIC  
 PC 1512 SD monochrome 5 925 F TTC  
 PC 1512 DD monochrome 7 460 F TTC  
 PC 1512 HD 20 méga mono 11 840 F TTC  
 + 2 250 F en version couleur

**Amstrad 6128**  
 Monochrome + 1 manette de jeu  
**2 390 F**

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

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

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

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

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

Art studio - C/D 155/185 F  
 Astérix - C/D 99/150 F  
 Barbarian - C 105 F  
 Bard's tale II - D 199 F  
 Biggles - C/D 105/145 F  
 Bombjack II - C/D 95/140 F  
 Boulder dash Cst.kit - C/D 99/160 F  
 Breackthru - C 105 F  
 Cauldron II - C 105/160 F  
 Chaméléon - C/D 105/145 F  
 Cristal castle C - 105 F  
 Cruisade in Europe - C/D 155/205 F  
 Cyrus II chess - C/D 115/135 F  
 Dragon's Lair - C/D 99/135 F  
 Dragon's Lair II - C/D 99/145 F  
 Druids - C/D 89/135 F  
 Elite - C/D 115/175 F  
 Fist II - C/D 109/155 F  
 Freeze frame utility - D 125 F  
 Game maker - C/D 155/199 F  
 Game maker Sc fiction - D 120 F  
 Game maker sport - D 120 F  
 Gauntlet - C/D 110/150 F  
 Ghost'n Goblins - C/D 105/135 F  
 Golf Cst set - C/D 150/165 F  
 Goonies - C/D 105/125 F  
 Graphic adventure creator - C/D 225/245 F  
 Gunship - C/D 130/175 F  
 Hacker II - C/D 115/155 F  
 Leviathan - C/D 105/150 F  
 Light force - C/D 95/135 F  
 Hit pack - C/D 99/140 F  
 Infiltrator - C/D 95/170 F  
 Knight rider - C/D 99/135 F  
 Konami coin-up hits - C/D 95/135 F  
 Krakout - C/D 110/140 F  
 Lauréats pack - C/D 155/195 F  
 LeaderBoard - C/D 115/160 F  
 Leaderboard tournament - C/D 89/135 F  
 Mandragore - C/D 235/250 F

Marble madness - D 150 F  
 Master of the univers - C/D 105/155 F  
 Metro cross - C/D 99/145 F  
 Nemesis - C/D 95/145 F  
 Newsroom - D 375 F  
 Paperboy - C/D 99/140 F  
 Parallax - C/D 99/145 F  
 Raid 2000 - C/D 99/135 F  
 Revs - C/D 140/175 F  
 RMS Titanic - C/D 109/135 F  
 Saboteur - C 95 F  
 Sanxion - C/D 109/170 F  
 Shogun - C/D 105/145 F  
 Short circuit - C/D 105/145 F  
 Sigma 7 - D 140 F  
 Silent Service - C/D 115/155 F  
 Skyfox - C/D 115/150 F  
 Solo flight II - C/D 95/135 F  
 Starglider - C/D 140/175 F  
 Summer games - C/D 109/155 F  
 Summer games II - C/D 95/155 F  
 Super cycle - C/D 105/175 F  
 Super Huey II - C/D 105/150 F  
 Tenth Frame - C/D 105/155 F  
 Thai boxing - C/D 89/115 F  
 Thai boxing 128 - C/D 105/135 F  
 The Pawn - C/D 145/195 F  
 They sold a million II - C/D 99/145 F  
 They sold a million III - C/D 99/155 F  
 Tracker - C/D 139/175 F  
 Trivial poursuit - C/D 170/225 F  
 Ultima III - D 150 F  
 Ultima IV - D 185 F  
 Uridium - C/D 99/135 F  
 V - C/D 105/135 F  
 Viking - C/D 99/135 F  
 Winter games - C/D 99/155 F  
 Wonderboy - C/D 99/145 F  
 World games - C/D 105/165 F  
 Xevious - C/D 110/145 F  
 Yie-ar Kung fu II - C/D 99/145 F

**MICROSTORY**  
 Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98  
 MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITE

**ATARI**  
 ATARI 520 STF  
 + moniteur monochrome H.R.  
 + 10 jeux **4 990 F**

**ATARI 1040 STF**  
 avec moniteur monochrome H.R.  
 SM 125  
 avec moniteur couleur ATARI  
 SC 1224 **6 990 F**  
**8 490 F**

**ATARI 520 STF**  
 + moniteur monochrome H.R.  
 + imprimante citizen 120 D **6 790 F**

**ATARI 1040 STF**  
 + écran monochrome SM 125  
 + imprimante citizen 120 D **8 150 F**

**ATARI 1040 STF**  
 + moniteur monochrome SM 125  
 + disk dur SH 204  
 + imprimante citizen 120 D **12 290 F**

**offre enseignement:**  
 2 / 520 STF Monochrome  
 + imprimante SMM 804 **10 000 F**  
 3 / 1040 ST monochrome  
 + imprimante SMM 804 **20 000 F**

**ATARI 520 STF**  
 + moniteur couleur  
 + Néochrome, Macadam Bumper,  
 Animatec, Wanderer et 10 jeux  
**5 490 F**

**UTILITAIRES**

Aegis animator 570 F  
 Art director 490 F  
 Becker text 750 F  
 CAD 3D (dessin 3d) 450 F  
 Calcomat tableur 450 F  
 Compta Memsoft 1 650 F  
 Datamat fichier 450 F  
 DB Man (Dbase III) 1 190 F  
 Degas Elite 690 F  
 Devpack 490 F  
 Digitaliseur de son 1 550 F  
 Easy Draw 850 F  
 Emulcom 850 F  
 Evolution (trait. texte) 1 950 F  
 Evolution (sunset) 990 F  
 First Word + 850 F  
 GFA Basic 490 F  
 GFA compilateur 450 F  
 Habawriter II 750 F  
 Lattice - C 990 F  
 MCC Pascal 790 F  
 Megamax C 1 690 F  
 OSS Pascal 710 F  
 Macro assembleur 490 F  
 MC Base Memsoft 1 650 F  
 Platine ST 1 750 F  
 Profimat ST 495 F  
 Pro fortran 1 290 F  
 Super base 990 F  
 Textomat 450 F  
 V.I.P. (sous gem) 1 890 F  
 GFA Draft 850 F  
 GFA Vector 450 F  
 Publishing Partner 1 650 F  
 Pro 24 Stenberg 2 450 F

**Périphériques**

Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga 1 650 F  
 Lecteur Kuramana 5 1/4 p 2 390 F  
 Lecteur disk Atari SF 354 1 490 F  
 Imprimante Atari, SMM 804 1 990 F  
 Disk dur 20 méga SH 204 4 990 F  
 Imprimante couleur okimate 20 2 990 F  
 Digitaliseur d'images 2 450 F  
 Digitaliseur d'images Realizer 1 700 F  
 Disquettes 3 1/2 p les 10 135 F

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



STAR NL 10 - Version parallèle 2 890 F  
 Version Commodore 3 100 F

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

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

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

**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 :  
 cheque  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  
 cheque  ccp  mandat-lettre

Signature : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

**Crédit**  
**IMMÉDIAT**  
**SUR TOUT LE MAGASIN**  
 à partir de 1.500 F  
 Taux en vigueur au 11/86 : 18,24 %

# Micro-plaisir

J.-P.D. aime les flippers. J.-M.B. rêve de voile, D.S. déshabille les jeunes filles, O.H. casse des briques, N.M. passe d'étranges week-ends et E.C. surfe sous le ciel toujours bleu de la Californie. Quand à M.-C.B., il cherche désespérément sa voie et, en attendant de l'avoir trouvée, casse les pieds de ses gentils camarades, mais avec tellement de bonne volonté qu'on ne peut pas lui en vouloir... Bref, voici, dévoilées en exclusivité mondiale, les passions coupables des journalistes de *Tilt*. Pour enfin savoir ce qu'est le P.A.O., Plaisir Assisté par Ordinateur...

## 22v'la les flips

Gloire à l'ancêtre des jeux électroniques ! Loin des micro-ordinateurs, de leurs *Macadam Bumper* et de *Pinball Factory*, profitez de vos vacances pour redécouvrir les joies du flipper grandeur nature. Défiiez les lois de la pesanteur à coup de fourchettes acrobatiques et devenez un virtuose du billard électrique !

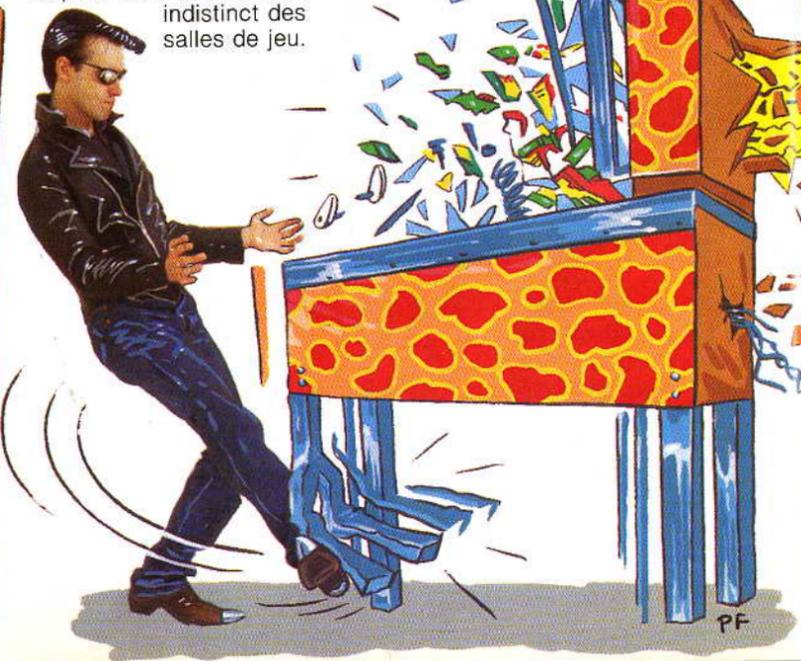
Apparu dans l'Amérique des années trente, figure emblématique des années cinquante au même titre que l'ouvre-boîte automatique, le flipper véhicule imperturbablement à travers les époques sa mythologie, sans craindre l'humeur changeante des modes. Du billard mécanique à « Genesis », le dernier modèle de chez Gottlieb, on mesure le chemin parcouru. L'introduction de composants électromécaniques — électroaimants, relais ou compteurs — a radicalement transformé ce qui n'était à l'origine qu'un plan incliné percé de trous et

l'ardé d'aiguilles (d'où l'appellation « Pinball »). En 1975, l'électronique fait son entrée dans le monde du flipper. Fini le sympathique tintamarre de tiroir-caisse qui accompagnait la progression du score : des afficheurs à LED remplacent les tradi-

tionnels tambours rotatifs. L'électronique n'a ensuite cessé d'étendre son empire, prenant le contrôle des éclairages, assurant la mémorisation des états du plateau, gérant les scores et produisant bruitages et musique. Les entrailles d'un flip moderne abritent un véritable micro, généralement construit autour du célèbre processeur 6502 qui équipe les ordinateurs *Apple II*. Des cartes spécifiques prennent en charge la partie sonore digitalisée, mais le bénéfice de cette sophistication se perd dans le brouhaha indistinct des salles de jeu.



Photos  
Patrick Verpeaux.  
Illustrations  
Pierre Fouillet.



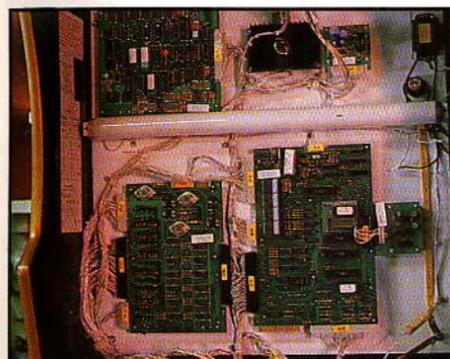
L'envers du décor : un entrelas confus d'éléments électromécaniques, de fils et d'ampoules.

### — Les flippers ont-ils une âme ? —

Mais la technique n'est pas tout. Un flipper est bien plus qu'un amas de composants associés entre eux par on ne sait quel heu-

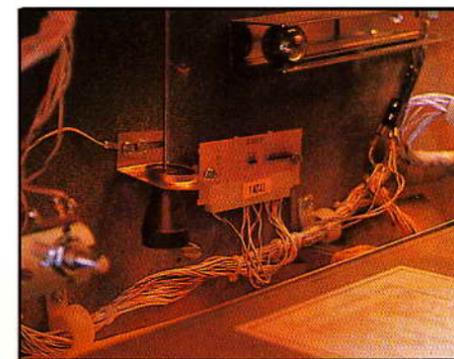


reux hasard. L'engin reflète son époque et la saveur des décorations n'apparaît qu'avec le temps. Les modèles les plus anciens, très recherchés par les collectionneurs, atteignent d'ailleurs des sommes astronomiques. Après des années de relative stabilité, la présentation des flippers a connu quelques évolutions. Les fabricants ont tenté, vers la fin des années 1970, de renouveler le look des appareils afin de relancer l'intérêt d'un



En haut à gauche, la carte son. En bas à droite, la carte mère, porteuse du célèbre 6502.

taut. Curiosités éphémères, les appareils mêlant flipper et jeu vidéo ont quant à eux pratiquement disparu de la circulation. « *Caveman* » de Gottlieb, dont le plateau comportait un écran, témoigne encore en de rares lieux de cette tentative avortée. Les tendances actuelles consacrent donc le retour des flippers étroits. L'inflation des points se poursuit, et il en faut maintenant près de trois millions pour claquer une partie gratuite, alors qu'un millier seulement



Gare ! Le contact électrique qui s'établit lorsque le balancier touche l'anneau fait « tilt ».

public qui commençait à lorgner du côté des jeux vidéo. Parmi ces innovations, notons l'apparition de modèles à trois ou quatre flippers et du jeu à billes multiples qui s'est généralisé depuis. En revanche, le règne des flippers larges n'a pas été durable. Le mouvement de la balle, insuffisamment entretenu par de trop rares rebonds, s'achevait très rapidement de façon piteuse. « *Le jeu est lent et on ne peut pas faire corps avec le flip* », reproche un habitué. Autre raison plus terre à terre de l'échec relatif de ces flippers : deux appareils larges prenaient la place de trois appareils normaux et la rentabilité s'en ressen-



suffisaient il y a quinze ans ! Les gadgets divers se multiplient et les toboggans prolifèrent, parfois de façon désordonnée, au grand dam des puristes. « *Le flipper perd peu à peu son caractère de jeu d'adresse pour devenir un instrument de défoulement* », affirme un technicien qui répare les flippers.

### — Le flip des professionnels —

De plus en plus complexes, les flippers sont aussi de plus en plus chers. Un modèle récent ne coûte pas moins de 25 000 F. Heureusement pour les exploitants, les impératifs de renouvellement du matériel sont moindres que pour les jeux vidéo. Un jeu vidéo se démode en quelques mois, alors que la vie d'un flipper se compte en années lorsqu'il s'agit d'un bon modèle.



*Caveman* : tentative avortée d'hybridation des jeux vidéo et des flippers.

Cette situation explique l'importance du marché de l'occasion et permet le recyclage des machines anciennes après changement de leur décoration. Après une longue période de flip, les sociétés travaillant dans le secteur du jeu auto-

# DOSSIER

matique commencent à refaire surface, comme le confirme un exploitant : « Nous observons un léger redressement de la situation du fait

de la suppression de la taxe (NDLR : de 1982 à 1986, l'État percevait une taxe annuelle de 1 500 F par machine. Depuis 1985, les recettes sont assujetties à une TVA de 18,6 %). Mais la crise s'explique aussi par des facteurs sociologiques. Les centres d'intérêt se diversifient, les gens ont des micros, des magnétoscopes... Le café n'est plus un lieu de réunion où l'on passe ses soirées. Et puis nous subissons les effets de la crise économique. Les gens dépensent moins pour le flipper. »

Aux difficultés économiques s'ajoutent les problèmes d'image. Les propriétaires de salles de jeu ont des états d'âme : « Nous avons mauvaise réputation, on nous regarde comme des gens bizarres. On croit que nous roulons sur l'or parce que l'argent rentre dans les machines. Pourtant, nous exerçons une profession comme une autre. Il faut sans cesse se battre pour dénicher les meilleurs modèles que nous payons très cher. » L'association entre jeux automatiques et mafia, entre flipper et délinquance reste encore bien ancrée dans les esprits. Est-ce par hasard que le clip du Conseil National pour la Prévention de la Délinquance



## QUELQUES FLIPPERS

### Le jeu !

Proche du billard de par sa conception, le flipper se réfère pourtant très souvent à d'autres jeux sans rapport avec son mode de fonctionnement. L'interférence entre ses propres règles et celles de jeux de nature différente est un facteur supplémentaire d'intérêt. Fait significatif, certains de ces anciens



PF

utilise un flipper pour faire passer son message ? Un simple coup d'œil dans les salles de jeu permet pourtant de constater la diversité des adeptes du flipper. Cadres dynamiques, sportifs ou rockers se côtoient dans l'indifférence, et seules les femmes paraissent boudier ces lieux de divertissement.

flippers à succès ont été réédités et côtoient dans les salles les réalisations les plus modernes. Ces appareils qui ont la

l'indifférence des puristes sont des machines d'entraînement idéales pour perfectionner sa technique.

**Jack the Open :** classicisme et rigueur. Tout comme le célèbre *Royal Flush* de Gottlieb (récemment rebaptisé *Royal Flush Deluxe*) ou *Lady Luck* de Bally, *Jack the Open* appartient à la grande famille des flippers de style rétro inspirés du poker. La maîtrise de ces appareils demande précision et sang-froid, le but du jeu étant de viser méthodiquement les cibles représentant les cartes. Il est donc nécessaire d'immobiliser la bille avant chaque tir aux moyens d'amortis et de passes. La disposition de la rangée de cibles, qui fait face aux flippers, expose le joueur à des rebonds périlleux. J'avoue avoir un faible pour ces véritables jeux d'adresse qui exigent du joueur une sobriété au moins égale à celle de la machine. (Flipper Gottlieb.)

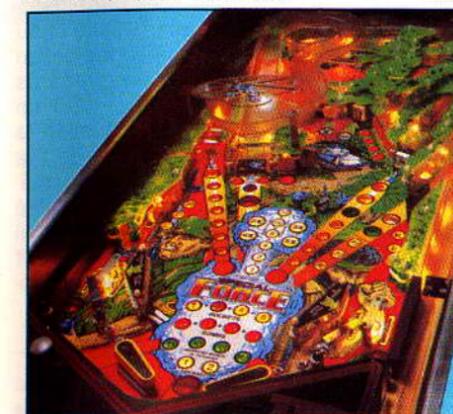
**Monte-Carlo :** casino et tapis vert : ce flipper au décor de table de jeu dispose d'une véritable roulette, actionnée à chaque passage de la bille dans les trous de capture. Plus qu'un gadget, cet accessoire donne au jeu une dimension et un attrait supplémentaires. Si le hasard y tient une place plus importante qu'à l'ordinaire, l'adresse joue un rôle essentiel lorsqu'il s'agit d'abattre la dizaine de cibles et d'emprunter les deux rampes latérales. Un appareil rapide à mettre entre les mains des virtuoses du flipper. (Flipper Gottlieb.)

**Pinball Pool :** tout comme *Eight Ball Champ* de Bally, ce flipper sorti en 1979 plagie ironiquement son ancêtre le billard. Les boules de billard sont représentées par deux rangées latérales de sept cibles et par une cible centrale. Celle-ci, constituée

d'une bille prisonnière d'un couloir clos, permet d'obtenir une bille supplémentaire. Cette machine ancienne mais bien conçue reste tout à fait intéressante. (Flipper Gottlieb.)

### Le rock !

**Punk :** depuis le temps que les flippers côtoient les juke box et que les rockers jouent au flipper, la mutation a fini par s'accomplir. Tout a commencé avec Tommy, un disque et un film des Who glorifiant le flipper. Puis, ce sont les flippers qui se sont mis à jouer des morceaux de rock et à se couvrir de photos de groupes. Décevant, *Punk* donnera tout juste envie aux individus du même nom de réduire la machine en morceaux. La musique comme le jeu sont sans intérêt. Je préfère *Rolling Stones*, nettement plus réussi. (Flipper Gottlieb.)



Par son thème et son décor (voir l'hélicoptère), *Spécial Force* est très proche de *Raven*.

### La guerre !

**Raven :** moitié flipper, moitié engin de combat, *Raven* franchit les limites du mauvais goût en vous entraînant dans une aventure militaire inspirée de la guerre du Viêt-nam. Les cibles ennemies, embusquées dans un décor représentant une forêt hostile, symbolisent des tireurs d'élite aux traits asiatiques. La bille, projectile fou et meurtrier, déclenche la rotation des pales d'un hélicoptère lors de son passage sur une



Gold Wings



rampe et produit à chaque choc des sonorités de bombes et de rafales de mitraillettes tout à fait explicites. *Raven* ressemble comme un frère d'armes à *Special Force* de Bally. (Flipper Gottlieb.)

**Gold Wings :** on ne joue pas avec ce flipper, on le pilote. Doté d'une carte son assez exceptionnelle, *Gold Wings* émet, lors du lancement de la bille, un très réaliste bruit d'avion de chasse au décollage. Une musique digitalisée prend ensuite le relais. Ce calme relatif peut malgré tout être troublé par le hurlement d'une véritable sirène, déclenché au passage de la

bille dans un couloir latéral. Dans la plupart des cafés, la déconnexion de l'objet



terrifiant préserve les consommateurs d'une avalanche de décibels.

La configuration des flippers est originale. Les deux flippers traditionnels sont décalés vers la droite, laissant la partie gauche au frétillement d'un troisième larron. Bizarrement, on retrouve en haut à gauche un flipper commandé par le bouton de droite. Son rôle unique est de propulser la bille sur une rampe hélicoïdale qui lui fait effectuer un looping. *Gold Wings* donnera satisfaction aux amateurs de sensations fortes, de jeu speedé et spectaculaire. (Flipper Gottlieb.)

### Le sport !

**Motordome :** cherchant l'originalité à tout prix, les constructeurs de ce flipper n'ont pas lésiné sur la quantité de toboggans. Leur configuration particulière présente une innovation : un mini flipper placé à l'intérieur de ces demi-tubulures en plastique transparent, à l'intersection de deux d'entre-elles, permet d'envoyer la bille dans un trou placé sur un troisième niveau. Revers de la

# DOSSIER

gym (sur deux étages), option bodybuilding, avec règles d'effort à l'appui. Une musique frénétique rythme les mouvements. Le flipper est divisé en plusieurs stations d'exercices de musculation. Les cibles correspondant aux épaules, aux bras, aux pectoraux et aux dorsaux se trouvent au premier étage. Celles qui permettent d'augmenter la puissance musculaire des abdominaux et des jambes se trouvent naturellement à l'étage inférieur, ce qui semble conforme à l'anatomie d'un être normalement constitué. L'accès à l'étage supérieur étant conditionné par l'usage de deux étroites rampes latérales, il est très difficile de répartir harmonieusement son effort. En bas, le jeu occupe seulement la moitié de la surface du flipper, ce qui rend l'action très rapide pour ne pas dire expéditive. Les muscles de vos index seront sollicités jusqu'au claquage final. (Flipper Bally).

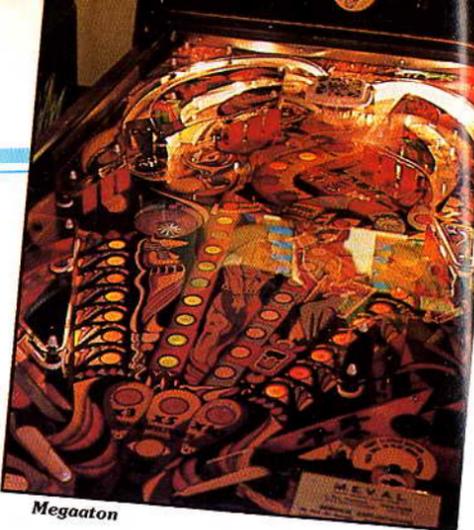
Hardbody



## L'épouvante !

**Devil's Dare** : le « défi du démon » appartient à la génération des flippers larges, dotés de quatre lignes de retour. Ici, la bille se perd dans l'espace. Peu de rebonds, un jeu lent qui se termine vite tragiquement : c'est là un défaut commun à ce genre d'appareils. Muni de treize cibles, *Devil's Dare* privilégie l'adresse sans négliger pour autant le dévouement instantané : s'il s'agit avant tout de viser juste, l'apparition des billes supplémentaires impose un tir tous azimuts. A partir d'un certain seuil, les points de bonus sont convertis en temps supplémentaire de jeu. La décoration de la table, très réussie, compense heureusement la médiocrité de la musique. (Flipper Gottlieb).

**Megaaton** : c'est à un fabricant espagnol que l'on doit ce flipper d'inspiration égyptienne, qui rappelle *Black Pyramid* de Bally. On pourrait certes, en cherchant bien, remarquer quelques similitudes entre les formes de ces étranges machines et celles d'un sarcophage... Toutefois, la comparaison s'arrête là : nous avons bien affaire à un authentique flipper. Une musique orientale donne le ton, très vite couverte par le crépitemment des bumpers. Résolument originale, cette machine déroge aux règles en vigueur pour le lancement des billes : celles-ci jaillissent d'entre les flaps et entreprennent un manège complexe. Le jeu multibilles exige une vigilance de tous les instants. L'attitude la plus prudente — mais pas la plus évidente — est de coincer méthodiquement les boules dans les trous de capture disposés en divers endroits. Le hasard aidant, on peut fort bien se tirer d'affaire. Le traditionnel lanceur n'intervient que de façon anecdotique, quand un des projectiles s'aventure dans un obscur couloir. (Flipper Playmatic).

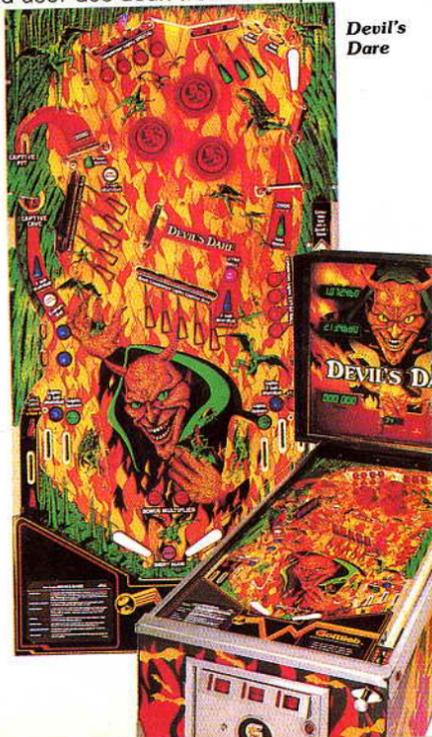


Megaaton

**Genesis** : le thème des savants fous (tendance docteur Frankenstein) a encore frappé. Si la décoration High-Tech donne des airs de laboratoire à ce flipper muni de deux rampes métalliques, les expériences qui y sont pratiquées n'ont rien de très orthodoxe. Afin de donner vie à votre créature, il faut atteindre les cibles correspondant aux bras, au corps, aux jambes et au cerveau. Le plateau du flipper recèle un laboratoire secret protégé des regards indiscrets par une vitre fumée. Seul un score suffisant permet d'en dévoiler le secret : c'est dans cette salle que dort la créature, masquée par un gaine rétractile. Gadget inutile ? Non point. Cette originalité donne au jeu un attrait supplémentaire qui explique en partie le succès que connaît actuellement ce flipper bien conçu et humoristique. (Flipper Gottlieb).

## L'espace !

**Space Shuttle** : en haut du plateau, une véritable maquette de la navette spatiale américaine surplombe une rampe dont l'accès est fermé par une cible qu'il convient d'abattre. Le but du jeu est de toucher les cibles correspondant aux lettres des mots « USA » et « shuttle » (ce qui a pour effet audible de déclencher une sonnerie), d'user des deux trous de capture latéraux



Devil's Dare



afin de passer en jeu multibilles, et de circuler sous la navette aussi souvent que possible pour obtenir des billes supplémentaires. Un bon flipper agrémenté de quelques à-nnonnements de synthèse vocale. (Flipper Williams).

**Pint-Bot** : espace toujours, mais dans un registre plus proche de la science-fiction. Parmi les originalités de ce flipper, on remarque immédiatement une rampe hélicoïdale. Mais le clou du spectacle n'apparaît qu'après quelques minutes de jeu, lorsque toutes les cibles ont été touchées. La rangée de cibles qui fait face aux flippers disparaît progressivement dans le plateau, dévoilant une grotte secrète munie de deux trous de capture qui permettent de passer en jeu multibilles. (Flipper Williams).

## Lequel choisir ?

Il est difficile de classer ces flippers par ordre de préférence, tant les facteurs qui interviennent dans l'appréciation que l'on porte sur un appareil sont nombreux : les goûts bien sûr, les couleurs évidemment, mais aussi et surtout l'état des réglages et des composants électro-mécaniques. A bout de souffle ou tout simplement mal réglé, le meilleur des flippers donnera des résultats pitoyables. L'usure des parties actives se traduit par un jeu mou et lent, et une variation minime de l'inclinaison de l'appareil suffit pour modifier considérablement le comportement de la bille. Il n'est pas rare non plus que dans les salles de jeu les flippers soient accolés et qu'un voisin un peu nerveux parvienne à vous faire tilter en secouant sa machine. Mieux vaut un bon vieux flip convenablement réglé et installé dans de bonnes conditions qu'un modèle « dernier cri » laissé à l'abandon ! Sachez enfin que vous pouvez acquérir un flipper électromécanique d'occasion pour 2 000 F environ (pour un modèle électronique, il faudra compter au moins 3 000 F) auprès d'un revendeur spécialisé. Veuillez dans ce cas au sérieux de la garantie. Dossier réalisé par Jean-Flip Delalandre

# Tant qu'il y aura des briques

Tilt vous offre le « casse » de l'année... du racket à la raquette pour faire le mur, décrocher les tableaux et empocher un nombre astronomique de briques... A votre « buncker » m'sieurs dames.

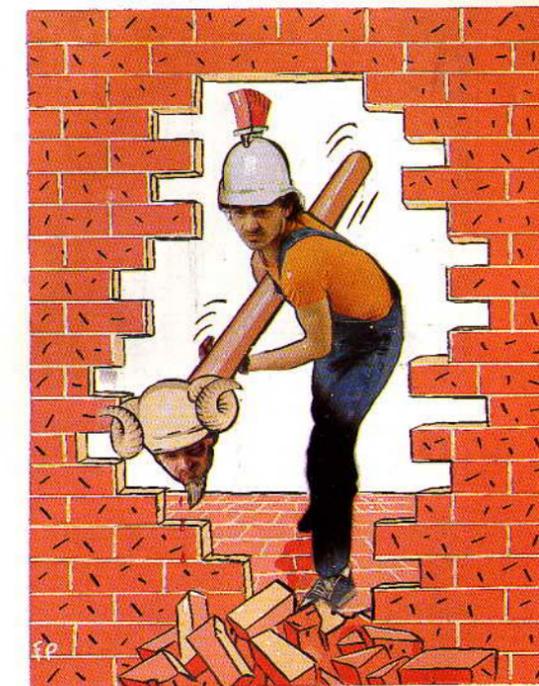
Un mur de briques, une balle et une raquette... La recette date du temps des consoles ! Le thème reparait

aujourd'hui pour une nouvelle jeunesse. La balle s'est transformée en éclair radio-actif, la raquette en laser inter-sidéral, le mur de briques en un complexe amalgame de pièges explosifs ou détonateurs de bonus ! Trois programmes tiennent ainsi le haut du pavé : *Krakout* pour sa facile prise en main, *Arkanoid* pour sa complexité, *Ball Breaker*, enfin, pour son superbe graphisme 3 D. Arcade cent pour cent, stratégie délirante, une bataille qui s'appuie tant sur l'action que la réflexion !

## Des mises en place variées

Atout essentiel des jeux d'arcade, la mise en place graphique dépend bien entendu des capacités de la machine utilisée. Les trois programmes ont été testés sur *Amstrad* ou *Commodore* (8 bits). Les versions ST (disponible pour *Arkanoid*, attendue pour *Krakout*) apportent bien entendu au jeu un surplus de vitalité... Il faut mettre en avant la beauté de *Ball Breaker*. Son tableau de jeu est en effet tri-dimensionnel. Montrée de trois-quart, la piste se délimite, d'un côté par un mur de briques empilées, de l'autre par une « fente » qui engloutit toutes vos billes perdues. Bien que de qualité, le décor ne laisse au joueur qu'un mince champ d'action. Il est très difficile de contrôler les rebonds, de prévoir les points d'impact de la balle sur la raquette. *Krakout* et *Arkanoid* sont bien plus traditionnels. Le premier met en place un terrain de jeu horizontal. Le graphisme de son décor est trop pâle ; en définitive l'animation du jeu comble ce handicap. La gestion des sprites est en effet aussi vive que précise. Cela se ressent surtout dans *Ball Breaker*. Le graphisme reste très efficace dans les deux autres programmes. *Arkanoid* propose une piste très colorée. La balle rebondit verticalement à l'écran et la précision apportée aux graphismes assure la souplesse et la maniabilité du jeu. Le terrain de manœuvre est de même suffisamment grand pour que l'on puisse prévoir les rebonds de la balle. La disposition verticale

du terrain est bien plus facile à gérer que celle de ses confrères... Côté bruitage, on est bien sûr très loin des anciens « bip-bip » de console... La réalisation sonore est de bonne qualité sur les trois programmes. On se passe avec plaisir des musiques prévues (mal de tête...) pour ne profiter que des bruitages de rebonds. Place à la concentration.



## Casse-briques ou casse-tête ?

Avis aux amateurs de migraines... Essayez donc de dépasser le deuxième tableau de *Ball Breaker* ! Le casse-briques est par principe un jeu d'endurance. Votre meilleur arme pour vaincre : la concentration... Mais que dire des premières heures de jeu de *Ball Breaker*... La taille réduite du terrain, la vision 3 D des rebonds et la rapidité du jeu décourageront les novices de la raquette. Ajoutez à cela que ce programme ne permet en aucun cas de ralentir l'action, qu'il n'existe aucune brique « frein » comme c'est le cas pour *Arkanoid* ou *Krakout* ! Faute de motiver le joueur, le logiciel risque plus de décevoir que de séduire...

médaille, la présence envahissante de ces toboggans peu discrets masque les évolutions de la bille en haut du flipper. Un jeu complexe et difficile qui devrait satisfaire les blasés du flipper mais qui effraiera les puristes. (Flipper Bally.)

**Black Belt** : du karaté au programme. Après avoir été lancée, la bille heurte une « cible de sagesse » puis s'engage dans un circuit peu conventionnel. Un mouvement opportun d'un flip inversé tirant vers le bas l'envoie sur un toboggan sophistiqué ressemblant aux échangeurs routiers. L'orientation bizarre des deux flaps supérieurs déroutent un peu au premier abord, mais on a tôt fait de maîtriser la situation. La bille commence alors son combat speedé, ponctué par les cris sauvages caractéristiques des arts martiaux. La couleur de la ceinture semble avoir une influence sur le multiplicateur de bonus (ou inversement) : deux pour le jaune, trois pour le vert, quatre pour le bleu et cinq pour le noir. Toutefois, il n'est pas aisé de gravir les échelons. (Flipper Bally.)

**Hardbody** : les muscles bien huilés luisent sous les sunlights. Ambiance salle de

# DOSSIER

A l'opposé, on ne peut qu'apprécier la complexité du scénario d'*Arkanoid*.

Le mur de briques, au premier abord sans surprise, révèle très vite une multitude de composants spéciaux. Ceux-ci prennent forme lorsque l'on frappe le mur. Ils descendent ensuite verticalement et n'entrent en jeu que si on les touche avec la raquette. Le plus efficace d'entre-eux, la brique qui transforme votre raquette

en double laser (munitions illimitées...) et qui vous permet de venir à bout d'un tableau avec une seule boule ! On trouve de même des briques qui ralentissent l'action, d'autres qui découpent votre balle en trois sprites identiques,

d'autres encore qui agrandissent la raquette ou vous donnent des vies supplémentaires. *Krakout* propose divers éléments du même genre. Leur conception est cependant différente puisqu'ils resteront

immobiles dans le mur et qu'il faudra donc les toucher avec la balle pour en subir les conséquences. Loin des classiques renvois de balles, il est donc possible d'élaborer maintenant des stratégies aussi nombreuses que subtiles.

Ces trois programmes ont en effet l'avantage de cumuler action et réflexion. Le joueur qui ne tire pas profit des éléments pré-cités n'a que peu de chance de remporter un score important !

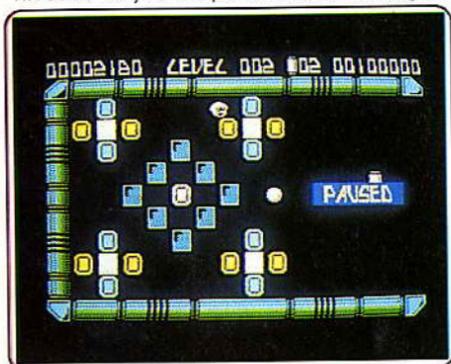
C'est en fait ce dernier point qui départage le plus les trois logiciels testés. D'un côté, *Ball Breaker* pour l'action, de l'autre, *Arkanoid* et *Krakout* pour la réflexion.

La stratégie consiste bien sûr à contrôler parfaitement la précision du tir afin d'atteindre les briques à effet. Il faut alors établir un ordre strict dans l'utilisation de ces éléments. *Arkanoid* permet de sélectionner les briques spéciales tout au long du jeu en les touchant à l'aide de la raquette.

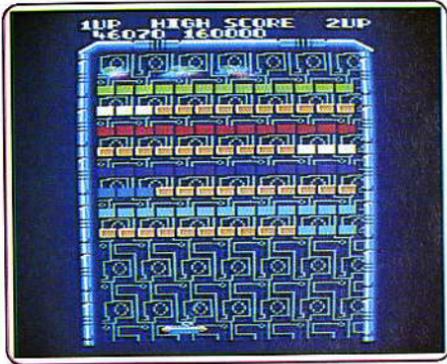
Si aucune de ces options n'amène de handicap, il importe, par exemple, de conserver le laser le plus longtemps possible, et donc de ne pas toucher d'autres briques dégagées du mur.



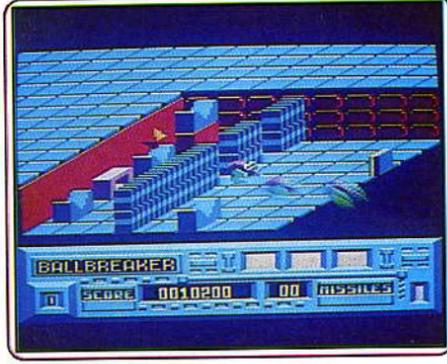
Dans ce domaine, *Krakout* remporte à coup sûr la palme de la souplesse. Il est ici très facile de venir à bout du premier tableau. La progression assurée par les différents niveaux de jeu est particulièrement agréa-



*Krakout*



*Arkanoid*



*Ball Breaker*



ble et les éléments de difficulté prennent place sans jamais désarçonner le joueur. Un atout qui devrait séduire bon nombre de « casseurs ».

### — Les options de jeu, la stratégie —

La partie met en évidence diverses options de jeu. Pour les trois logiciels testés, il s'agit surtout d'éléments qui apparaissent au cours de la lutte. Ceux-ci modifient votre raquette, la vitesse de la balle ou encore sa forme. Le plus simple en la matière est assurément *Ball Breaker*. L'effort concédé à la réalisation graphique porte préjudice à l'action. En effet, que ce soit à cause de la taille mémoire occupée par la mise en place de l'écran, ou qu'il s'agisse d'un phénomène voulu par les programmeurs, le jeu ne présente que peu de stratégies différentes. Outre la balle, vous pouvez déclencher, à l'aide de la raquette, un laser qui détruit les briques et ennemis rencontrés. Les munitions de ces derniers sont malheureusement trop restreintes pour que l'on puisse en user tout à loisir. Pour le reste, la composition des différents murs reste relativement homogène. Il faut seulement tenir compte de certaines briques qui modifient l'angle de rebond de la balle...

Pour *Krakout*, ce choix est encore plus délicat puisqu'il s'agit de toucher les briques avec la balle au milieu du terrain de jeu. Les rebonds de cette dernière risquent en plus de faire apparaître des ennemis mortels. Au contraire d'*Arkanoid*, certaines briques se transforment en mouches diaboliques qui risquent d'immobiliser votre raquette... Et pour éviter les insectes, il arrive que l'on soit obligé d'abandonner une balle !

Les trois logiciels ont tous leurs monstres attirés. Les mouches de *Krakout* rivalisent avec les fantômes d'*Arkanoid* ou les grenouilles de *Ball Breaker* ! Ces dernières sont les plus difficiles à éliminer. Quant aux fantômes, ils ont la fâcheuse (mais très intéressante !) manie de faire rebondir la balle à leur contact... De quoi donner des sueurs froides aux champions du ping-pong !

### Pour le meilleur et pour le pire...

Face à ces trois casse-briques, on découvre trois inspirations différentes. *Ball Breaker* reste sans aucun doute le programme le plus difficile à vaincre, le plus intéressant sur le plan graphique, mais aussi le plus difficile

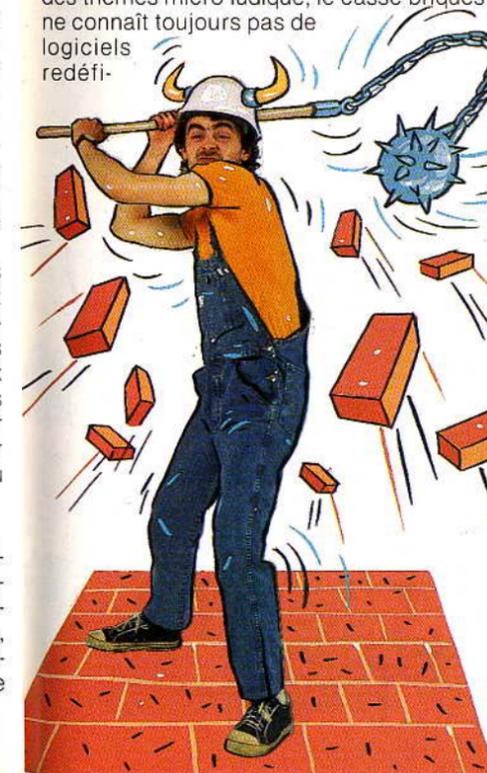


à aborder... Entre *Arkanoid* et *Krakout*, la lutte est serrée. Le premier a l'avantage des graphismes et de l'animation. Le deuxième possède par ailleurs un atout de taille : son menu de jeu... *Krakout* permet en effet de moduler, avant la partie, la vitesse et l'inertie de l'animation, la présence ou nom d'un scrolling « mal de tête » ou encore celle des bruitages.

Ce menu favorise la prise en main du logiciel et permet de personnaliser le jeu de façon à séduire tout aussi bien un joueur novice qu'un « raquetteur » confirmé !

### Tout en un !

Et comme toujours, on ne peut que regretter le logiciel qui cumulerait les diverses qualités de ces trois programmes. Doyen des thèmes micro-ludique, le casse-briques ne connaît toujours pas de logiciels redéfi-



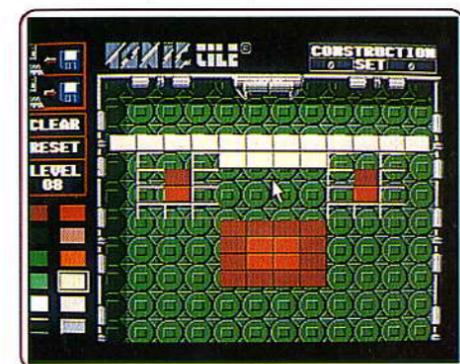
nissables. Que le joueur décide lui-même de sa vitesse de jeu et de la disposition de son décor, qu'il mette en place les briques à effet et sprites supplémentaires, qu'il puisse enfin jouer à deux sur le même écran... J'attends personnellement ce logiciel avec impatience ! (*Ball Breaker* : K7 et disquette CRL pour Amstrad. *Arkanoid* : K7 et disquette Imagine pour Amstrad, Atari ST, C 64. *Krakout* : K7 Gremlin Graphics pour Spectrum, Amstrad et C 64.)

## DERNIÈRE MINUTE

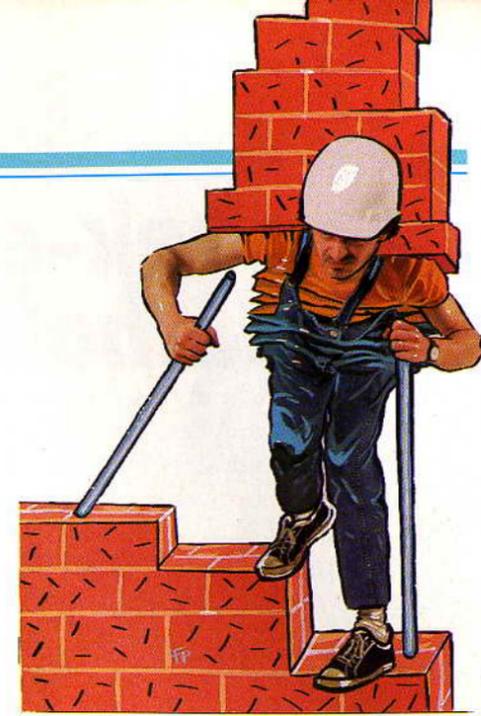
### Tonic Tile

Dernière minute « le » casse-briques redéfinissable est arrivé sur ST ! *Tonic Tile* porte bien son nom. Superbe de précision, servi par une animation graphique et sonore haut de gamme, le logiciel profite à plein des possibilités de l'Atari ST. Une mission à ne pas manquer...

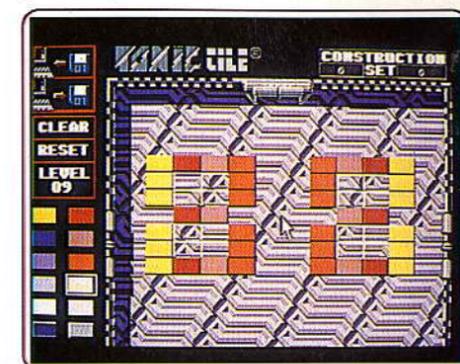
Premiers tableaux, premiers frissons. *Tonic Tile* met en place une animation exceptionnelle de rapidité et de précision. La conception du jeu est relativement similaire à celle d'*Arkanoid* par exemple. La mission est



*Tonic Tile*



classiques pièges et techniques chers aux casse-briques. De la « nouille maudite » aux « bouches infernales », les sprites qui s'opposent à vous évoluent avec autant de grâce que d'humour. Côté tactique, on



Le casse-briques redéfinissable

quant à elle bien plus captivante. Les secrets de la réussite ? Une sonorisation entièrement digitalisée, une parfaite coordination image/son et surtout, une excellente adaptation des

appréciera tout particulièrement le laser, la brique « multiplicatrice de balles » ou encore la « bielle secrète ». De quoi perdre la boule en moins de trente secondes !

Atout principal du jeu enfin, *Tonic Tile* est redéfinissable. Avec toute la souplesse d'utilisation que l'on reconnaît à l'Atari ST, la mise en place d'un tableau de jeu personnel est une véritable partie de plaisir. Il suffit de choisir les briques (plus ou moins résistantes, voir même indestructibles...) puis de les placer ou de les enlever d'une simple pression sur la gâchette du joystick ou de la souris. Les éléments complémentaires (briques spéciales ou monstres) seront positionnées de façon aléatoire par le programme.

Si nous ne pouvons aujourd'hui détailler les multiples qualités ludiques et stratégiques de ce logiciel, ainsi que les techniques de programmation qu'il met en œuvre, nous y reviendrons sans aucun doute dans notre prochain numéro. En attendant, place aux joysticks et à l'action. *Tonic Tile* entre dès à présent en compétition dans la course aux Tilt d'Or 88 ! (Disquette D3M pour Atari ST)

Olivier Hautefeuille

# Les week-ends de Nathalie

Finie l'aventure en pantoufles à l'abri des écrans. Vous ne jouez plus à Rambo, vous êtes Rambo, vous ne suivez pas Marlow, vous êtes le héros de Chandler. L'aventure en grandeur nature est là pour assouvir tous vos fantasmes. Moteur !

A chaque personnalité son film fétiche, à chaque tempérament ses fantasmes. Que celui qui ne s'est jamais pris un jour pour Hercule Poirot, Rambo, Luke Skywalker ou Ivanhoé tourne la page. Pour tous les autres le rêve peut devenir réalité... ou presque. Mais attention, ici on ne triche pas, le rôle du spectateur devant son écran n'est plus de mise. Vous plongez corps et âme dans le jeu « live », l'aventure en grandeur nature. Et si les épées sont en caoutchouc et les cadavres toujours chauds, frissons et angoisses sont bien réels pour l'apprenti acteur. Faites vos choix : mélodrame historique, enquête policière à la Agatha Christie, jeux de guerre violents, aventure spatigalactique ou épopée Tolkénienne en forêt, l'éventail des scénarios existe même s'il faut



**La Baronne de Gonzague Saint Bris serait honorée de votre présence lors du gala exceptionnel au profit de la Fondation Guy de Rothschild, le vendredi 13 novembre au ROYAL CLUB DE DEAUVILLE.**  
Il sera procédé à la vente aux enchères du "Kenior", rubis de 36 carats ayant appartenu à feu son époux le Maharadja Poussi el Kornek.

Baudinu, mutiné de la dernière heure, se cachent des informaticiens, des professeurs, des journalistes, voire de jeunes cadres dynamiques parisiens venus goûter le frisson « du jeu de rôle grandeur nature » vodka-orange à la main et fiche de rôle en poche. Tolkien est bien loin, les « donjons-dragons » aussi. Et pourtant les Nuits de Ludos, les maîtres de cérémonie, sont nées de la rencontre entre des noctambules et des amateurs de jeux de rôle. Mais pour eux la fête à pris le pas sur l'aventure, le théâtre sur le combat. Chaque joueur reçoit à l'avance une fiche de rôle qui retrace son caractère, ses opinions, ses relations et surtout ses objectifs pour la soirée. Le tout accompagné d'un exposé détaillé du contexte historique particulièrement riche en 1917, l'année de tous les fanatismes. De la qualité du jeu de chacun dépend la réussite de la soirée et le bon déroulement du scénario. Flash-back sur la soirée. L'électricité est dans l'air, l'ambiance est au règlement de compte ! On ne réunit pas impunément mondains, profiteurs de guerre, planqués et soldats

parfois traverser l'Atlantique ou la Manche pour assouvir ses rêves d'enfants.

## « Drôle de drame »

Samedi 17 novembre 1917, Paris : les invités se pressent à l'entrée de la salle de billard de l'Olympia pour le gala exceptionnel au profit des mutilés, blessés et combattants du front. La plume et le strass se mêlent aux galons des généraux et aux blessures de guerre. Derrière Annie Keney Stevens, la suffragette britannique, le général Étienne Ladoux, Anton Douglachnikov, espion à la solde des Russes ou Francis

amers au plus noir de l'horreur des tranchées. Isabella Vulcani, reporter au « Corriere di Roma », couvrirait pour vous l'événement.

« Spéciale dernière : les établissements Louis Renault annoncent la sortie d'un char révolutionnaire propre à assurer une victoire prochaine et définitive des forces alliées contre Guillaume le sanguinaire. Le journaliste Briond de la « Libre Parole » s'est fait remarquer par ses propos infamants sur les profits futurs de Renault. L'honneur de la partie n'a pas et ne peut pas avoir de prix. Des individus louches œuvrant pour le compte du traître russe étaient présents montrant ainsi le trouble qui règne dans la capitale parisienne où l'on peut à tout moment croiser socialistes, nihilistes ou mutinés. L'incertitude est telle que le gendarme en vient à suspecter son capitaine (ça n'était pas prévu dans le scénario), la femme son époux.

Le clou de la soirée était sans conteste l'annonce de la composition du nouveau gouvernement de Georges Clemenceau. Mais loin de la politique, du fracas des canons, la vie parisienne n'a rien perdu de son éclat et se laisse bercer par le flux des modes, les coqueluches d'un jour, le spectacle d'une saison.

Qu'est-ce qui pousse des gens apparemment normalement constitués à se passionner pour des causes révolues, à jouer avec un brio étonnant pour des débutants le rôle du romantique soldat désabusé ou de la veuve éplorée, à adopter un ton et une attitude « début de siècle » pendant quatre heures ? Le plaisir du déguisement poussé à son extrême pour éviter de parler du dernier disque de Madonna en crinolines ou le désir d'explorer ses talents d'acteur, de sortir de soi et bien sûr le goût de la nouveauté mêlé à un phénomène de mode ? Les jeux de rôle grandeur nature sont-ils le dernier divertissement branché de la capitale ? Alexandre Leuleu, un des fondateurs des Nuits de Ludos, partisan du carnaval permanent, définitif et total, y voit un renou-

**LE MEURTRE DE LADY GREYSTOKE NE L'EMPORTERA PAS AU PARADIS. DEMANDEZ AU JARDINIER CE QU'IL A FAIT DU CORPS.**  
Signé: POIREAU.

veau de la fête qui se meurt et une nouvelle façon de communiquer comme le montre l'explosion des jeux de rôle dans les séminaires de formation.

Pour lui le jeu est le ciment social de demain et participe d'un mouvement plus général de regroupement des individus en tribus selon leurs affinités et leurs désirs. Un créneau que comptent bien exploiter « les Nuits de Ludos » qui n'en sont pas à leur premier scénario. « Truands et malfrats » réunissait plus de cent cinquante personnes pour l'ouverture de l'Arabesque noire qui célébrait le mariage de la haute société et du milieu. « Shanghai 1927 » mêlait puissances coloniales, seigneurs de la guerre et poussée communiste. Parmi les univers qu'ils comptent explorer dans les prochains mois citons le glamour hollywoodien, le charme des guinguettes du bord de l'eau, la guerrilla latino-américaine de la célèbre série télévisée « Le prisonnier ». Les Nuits de Ludos, recherche et promotion ludique, 11, rue Blomet, Paris. Tél. : 47.34.38.39. Comptez deux cents à trois cents francs par soirée.)

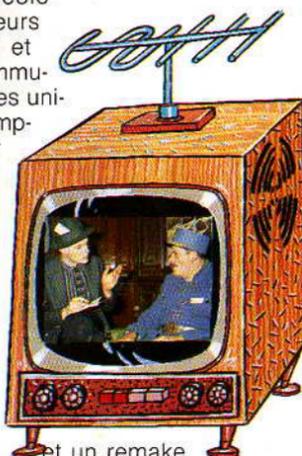


Photo Stéphane Ouzounoff

## « La main au collet »

Dans la même veine théâtrale, Blyth & Compagnie vise tous ceux dont les fantasmes sont nourris d'intrigues policières mondaines noyées dans le luxe et le champagne.

Leur en-tête en forme de lettre anonyme parle d'elle-même : « dernier avertissement, plusieurs meurtres vont être commis prochainement dans des hôtels réputés. La jet-society doit se tenir sur ses gardes : un assassin rôde dans les couloirs des palaces ». On quitte ici la reconstitution historique pour se plonger dans les



délices des « murderers' party » à l'anglaise ou des Miss Marple marient arsenic et vieilles dentelles dans un massacre façon « dix petits nègres ». Ces soirées sanglantes font fureur depuis plusieurs années dans les foyers anglais où l'on s'assassine allégrement entre amis le samedi soir. Blyth & Compagnie va plus loin et organise des week-ends haut de gamme dans les hôtels les plus prestigieux à travers l'Europe. Dès l'arrivée au palace une troupe d'acteurs se mêle aux participants et donne du corps à l'intrigue qui se déroule selon le lieu en français ou en anglais. Au programme des prochains mois : « Un meurtre en noir et blanc », « Solo macabre » et « Les jeux de la mort » qui se dérouleront au Royal de Deauville, les week-ends du 4 juillet et du 3 octobre. D'autres week-ends sont prévus à Venise et Bruxelles, comptez trois mille francs environ pour deux jours. « Meurtres sur ordonnance », Blyth & Compagnie, 12, rue Dupetit-Thouars, 75003 Paris. Tél. : (1) 48.87.97.97.

## « Killer »

Sans doute un des plus célèbres et un des plus vieux « jeu de rôle grandeur nature » né il y a une dizaine d'années sur les campus des universités américaines. Chaque participant a une cible ou une victime désignée et est la cible d'une autre personne. Toute la difficulté est d'identifier la personne à partir des indices fournis, lieux fréquentés, profession, surnom, nationalité... Là où le jeu prend toute sa saveur est qu'il n'est pas lié à une unité de temps ou de lieu. L'intrigue se mêle à la réalité et se déroule dans la vie de tous les jours d'où une paranoïa galopante aisément imaginable. « Ce serveur qui se retourne brusquement vers moi à l'air louche, bizarre, bizarre. » Inquiétudes parfois tout à fait justifiées ainsi ce maître de jeu qui avait innocemment noté la trame de l'intrigue farcie de meurtres et d'assassinats juteux sur un carnet. Il a fallu une nuit au poste pour éclairer les policiers peu enclins à la plaisanterie.



MERCENARY WANTED for two weeks in Ploumenec. Write to the editorial desk of "Soldiers of Fortune" under the reference 00007. Anonymity guaranteed.



Les « Killers » ont fait le tour du monde et ont même fait l'objet de réseaux internationaux. Imaginez un voyage à Buenos Aires en quête d'un surnommé Billy Spaguetti habitué du bar Escondido. Il n'existe pas réellement d'associations spécialisées, les « Killers » s'organisent le plus souvent à l'impromptu entre cercles d'amis.

## « La grande évasion »

On trouve de tout sous la bannière « jeux de rôle grandeur nature ». Le meilleur comme le pire, le divertissement innocent ou l'exutoire violent pour les nostalgiques des champs de bataille. Ainsi les simulations para-militaires parfois à tendance fascisante, tels les « survivals groups », « combat game » ou « les explorer games » sont très prisés aux Etats-Unis. En se promenant dans la campagne yankee vous verrez peut-être ces Rambo en puissance, vêtus de treillis et mitrailleuse au poing s'entretenir pour le « fun ».

Personnellement, de tels divertissements me font froid dans le dos, vouloir revivre l'angoisse du Viêt-nam est carrément malsain sinon inquiétant. Du jeu à l'entraînement militaire à visées politiques la frontière devient floue. Enfin à chacun ses fantasmes. Vous pourrez trouver de telles adresses dans les revues militaires américaines type « Soldiers of Fortune », le mensuel du parfait mercenaire qui regorge de petites annonces du type « Recherche dix soldats entraînés pour un contrat de dix mois en... ». Moins malsains et beaucoup plus drôles, « les Fanion Games » ressemblent aux gendarmes et voleurs de notre enfance. Les règles sont simples pour ne pas dire simplistes : deux équipes, les rouges et les verts et deux drapeaux. Les rouges essaient de mettre la main sur le drapeau des verts et réciproquement. Mais le résultat est assez réjouissant. Dans la plupart des cas les tactiques laborieusement élaborées ne tiennent pas trente secondes et ▶

l'ensemble du corps expéditionnaire se retrouve rapidement disséminé dans le paysage avec une ignorance totale du déroulement de la bataille. Chaque combattant armé d'un pistolet à air comprimé chargé de balles de peintures fluorescentes tente de massacrer l'équipe adverse tout en restant en vie. Une fois le costume taché vous êtes mort et isolé dans la « dead zone » jusqu'à la partie suivante.

A notre connaissance, aucune organisation de ce genre n'existe en France, voici une adresse en Grande-Bretagne : « **Combat Zone** » Ltd, Po Box 22, Loughton Essex 1 G 109 UD. Tél. : 19.44.1.502.34.94.

## « Star Wars »

D'humeur spatio-galactique, troquez la boue et les sous-bois humides pour l'univers vernissé des rayons laser et des bases futuristes et que la force soit avec vous. « Le Planet Photon Center » à Dallas est un temple électrique inspiré de « la guerre des étoiles » pour se mettre dans la peau de Luke Skywalker pendant deux heures (Voir *Tilt* n° 23) **Photon**, 12640 E Northwest Highway, suite 412 Dallas, Texas 75228 USA.

## « Le seigneur des anneaux »

Les grands classiques du genre directement inspirés des jeux de rôle « carton » type donjons et dragons. Voici quelques adresses : l'**AJT** organise des journées forestière où armé d'épée en caoutchouc vous hantez le sous-bois à la recherche de Trolls, Gobelins ou de magiciens. (AJT, 17, rue de Châtillon, 75014 Paris.)

*Les hommes ont perdu le secret. Seul un guerrier venu d'ailleurs et même de plus loin pourra éventuellement répondre à la solution. Sinon la cent cinquante deuxième nuit de la huit cent millième année, la malédiction s'abattra. Surveillez le ciel.*



**Paradoxe**, mêle action et diplomatie en organisant des week-ends, des soirées ou même des scénarios sur plusieurs mois.

Anne Vétillard, présidente de Paradoxe a écrit plusieurs jeux de rôle « de table » et accessoirement dirige l'association des « Amis de Tolkien » en France. (Paradoxe, 23, boulevard Malesherbes, 75008 Paris.)

Pierre Gioux chez **Anti Mythe et Cairn de Grafal** projette un week-end d'enquête en pays Cathare et un voyage grand luxe dans les wagons de l'Orient Express. (Anti Mythe et Cairn de Grafal, 2 bis, avenue Foch, 75016 Paris.) La liste est in-

*Et effectivement au cours de la cent cinquante deuxième nuit de la huit cent millième année, vers deux heures moins le quart environ, la grande prêtresse épousa la foudre au grand dam de son fidèle dragon vert.*

complète. Tous les clubs de jeux de rôle pratiquent peu ou prou le « grandeur nature » aussi divers qu'il existe d'époques mythiques ou de scénarios. Pour obtenir les adresses des associations voir le très complet livre de Gildas Sagot : « Jeux de rôle » publié chez Gallimard ou contactez « **L'Œuf Cube** », un magazine spécialisé dans les jeux de réflexion qui tient à jour une liste des clubs et France et de Navarre et loue accessoirement les services de maîtres de jeux pour vos soirées à travers la société **Ludomicile**. (L'Œuf Cube et Ludomicile, 24, rue Linné, 75005 Paris. Tél. : (1) 45.87.28.83.)

# Le passager du vent

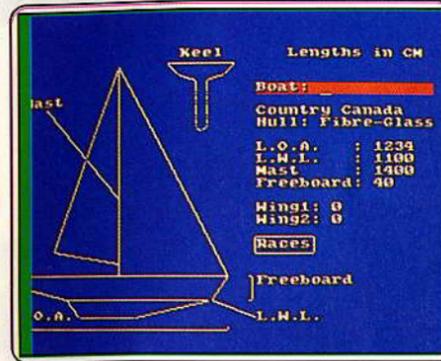
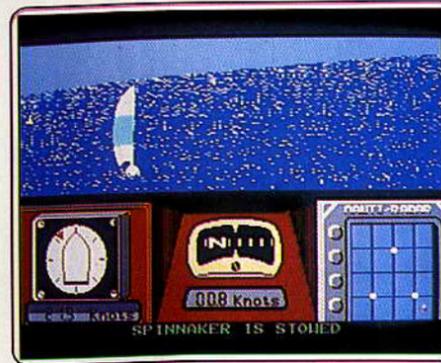
Après des mois d'absence sur la scène de la « microloisirs », les simulations de régates arrivent en force.

Quatre logiciels pour **Commodore 64**, **MSX**, **Amstrad**, **Apple** et **PC** se partagent aujourd'hui les faveurs des marins.

Et ce n'est pas fini ! Des super-productions pour **ST** et **Amiga** pointent le bout de leur étrave à l'horizon...

Curieusement, autant les simulateurs de vol de tout poil ont fleuri sur nos écrans, autant la voile est restée un domaine peu exploité. Pourtant, l'ordinateur se prête parfaitement à la gestion de tous les paramètres qui interviennent dans une régata : force et direction des vents, courants plus ou moins violents, réglage des focs, grands voiles, spinnakers, suivi d'un cap et bien évidemment course avec les voiliers opposés. De

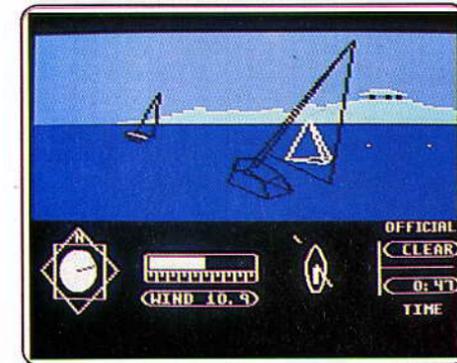
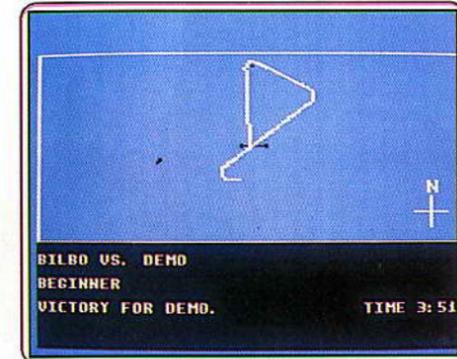
plus, les progrès graphiques et sonores accomplis par les ordinateurs les plus récents permettent de recréer l'atmosphère qui règne à bord d'un voilier en course. Les logiciels qui existent aujourd'hui exploitent déjà ces différents paramètres, à des niveaux de sophistication variables. Le plus simple mais le plus accessible au néophyte est sans conteste **Sailing**, d'Activision. Ce soft qui existe en cassette ou disquette sur



Sailing

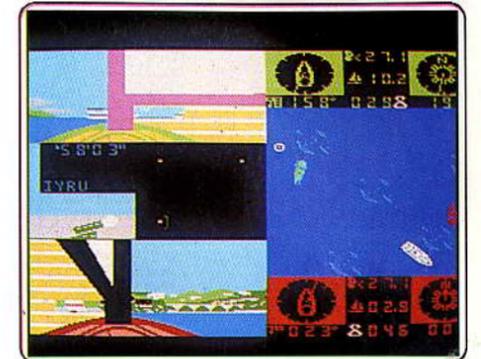
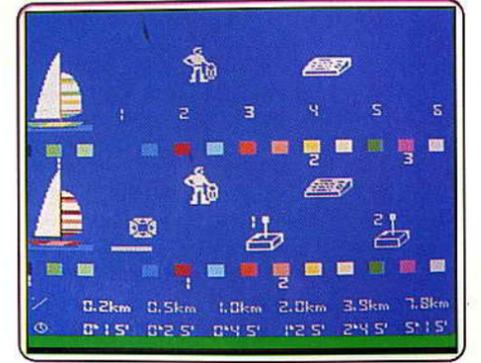
**Amstrad CPC** et **Commodore 64/128** est assez curieusement conçu avec une première phase très élaborée et une seconde beaucoup plus simple. Lorsque vous prenez le commandement de votre navire, vous devez en effet définir ses caractéristiques, travail plus proche de l'architecture navale que de la stricte conduite d'un voilier. A vous de jongler avec la hauteur du mat, la composition de votre coque — alu, acier, plastique — la longueur à la flottaison, la longueur hors-tout, la hauteur du franc-bord (distance entre la partie supérieure du pont et le niveau de l'eau), la taille des ailerons qui, situés à mi-hauteur et en bas de la quille, influent sur le comportement de votre bateau. Seules l'expérience, l'observation de vos concurrents et l'analyse de vos performances respectives vous permettront de déterminer, en fonction du vent et de l'état de la mer, les caractéristiques à adopter. Cette première partie, originale et complexe, est séduisante pour le marin averti et mériterait d'être présente dans des logiciels plus sophistiqués. Elle risque par contre de rebuter le néophyte qui doit longtemps tâtonner avant de trouver le compromis idéal pour concevoir le meilleur voilier. La seconde partie, la régata proprement dite, est, pour sa part, totalement éloignée de la complexité de la phase de conception du voilier et réduit à sa plus simple expression la course entre les deux concurrents. Sans doute, le décor séduira le novice. Les instruments de navigation sont clairs et fournissent les éléments strictement nécessaires. A gauche de l'écran, la position du bateau par rapport au vent et la vitesse de ce dernier. Au centre, un compas et la vitesse de votre voilier. A droite, un écran

radar pour vous situer par rapport aux différentes bouées du parcours et à votre adversaire. Le reste de l'écran est occupé par la mer et l'horizon qui oscille de bas en haut et de gauche à droite en fonction du tangage et du roulis : sensibles au mal de mer s'abstenir ! Ici, pas de ligne de départ, pas de compte à rebours, pas de réglage, peu de changement de voile — limité à l'envoi d'un spi —, seule compte votre habileté à suivre le cap le plus direct vers les bouées. Les vitesses atteintes par les voiliers dépassent parfois celle du vent et les conditions réelles ont été « améliorées »



American Challenge

(dixit l'éditeur) pour rendre le jeu plus vivant. **Sailing** risque donc de décevoir les marins avertis. Il séduira en revanche les débutants qui trouveront un soft vivant et d'accès facile... Beaucoup plus évolué, **American Challenge**, pour **Apple II**, **IBM PC** et compatibles ou **Commodore 64/128** permet de retrouver l'excitation des « vraies » régates. Au long de sept challenges, vous affrontez des conditions de plus en plus dures : les courants les plus pernicieux vous dévient inexorablement de votre route, votre compas tombe en panne, le vent tourne sans prévenir et votre challenger, si vous jouez contre l'ordinateur, devient réellement redoutable. Cette fois, vous n'êtes pas dans votre bateau mais derrière, ce qui vous permet de le voir évoluer sous différents angles, sélectionnés à partir du clavier. Il gîte, vire, vous voyez très clairement la position de vos voiles et celle des bouées ou de votre concurrent. Différents « amers » remarquables vous ser-



Régate

vent de points de repère. Compas, anémomètre — pour mesurer la vitesse du vent —, speedomètre — pour connaître votre vitesse —, indicateurs de position par rapport au vent, chronomètres, sont clairs et précis. Attention, apprenez à vous repérer sans eux, ils disparaîtront dans certaines épreuves...

Les principes de la navigation sont fidèlement respectés, depuis la nécessité d'un bon réglage des voiles jusqu'à la position de la dérive, qu'il est important de remonter au vent arrière sous peine de « empannages » musclés ! Réglages des voiles et de la barre se font au clavier avec deux vitesses pour border ou choquer et une touche pour remettre la barre à zéro. Enfin, vous pouvez appeler une carte de votre périmètre de navigation qui trace votre route et celle de votre concurrent, avant la course (route théorique), pendant la course (trajet accompli depuis le départ) et après la course.

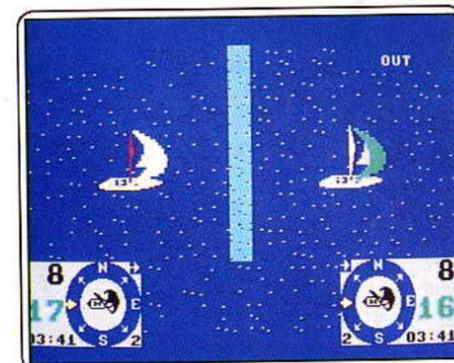
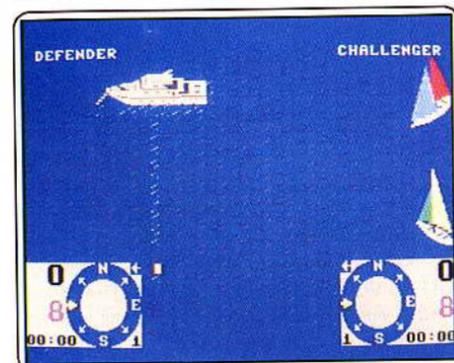
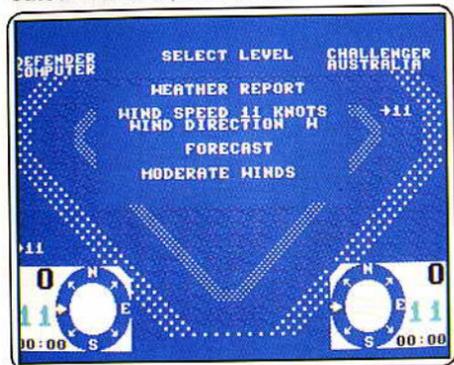
Cela afin de visualiser les erreurs commises et d'améliorer ses performances. Le manuel, complet, permet de s'initier aux subtilités de la navigation et vous disposez même d'une embarcation à moteur pour sillonner la baie de vos exploits et repérer les parcours...

Dernier atout : deux ordinateurs peuvent jouer l'un contre l'autre. A quand le tour de France sur « The American Challenge » ? **Régate**, édité par Philips pour **MSX** (32 K de Ram), est aujourd'hui le logiciel qui tente le plus de s'approcher de la réalité d'une régata de la coupe de l'America. L'écran déconcerte de prime abord. Beaucoup d'éléments y sont rassemblés et le novice a du mal à s'y retrouver. Les deux concu-



# DOSSIER

rents sont vus par les yeux de leurs barreaux : grand'voile au premier plan, foc au second et enfin spinnaker lorsque celui-ci est hissé. Le bateau gîte dans les rafales, symbolisées par des bruitages pas trop réalistes. Une fenêtre est ménagée dans le foc pour éviter les angles morts. Les instruments de navigation sont complets : un indicateur d'allure (direction du vent apparent)

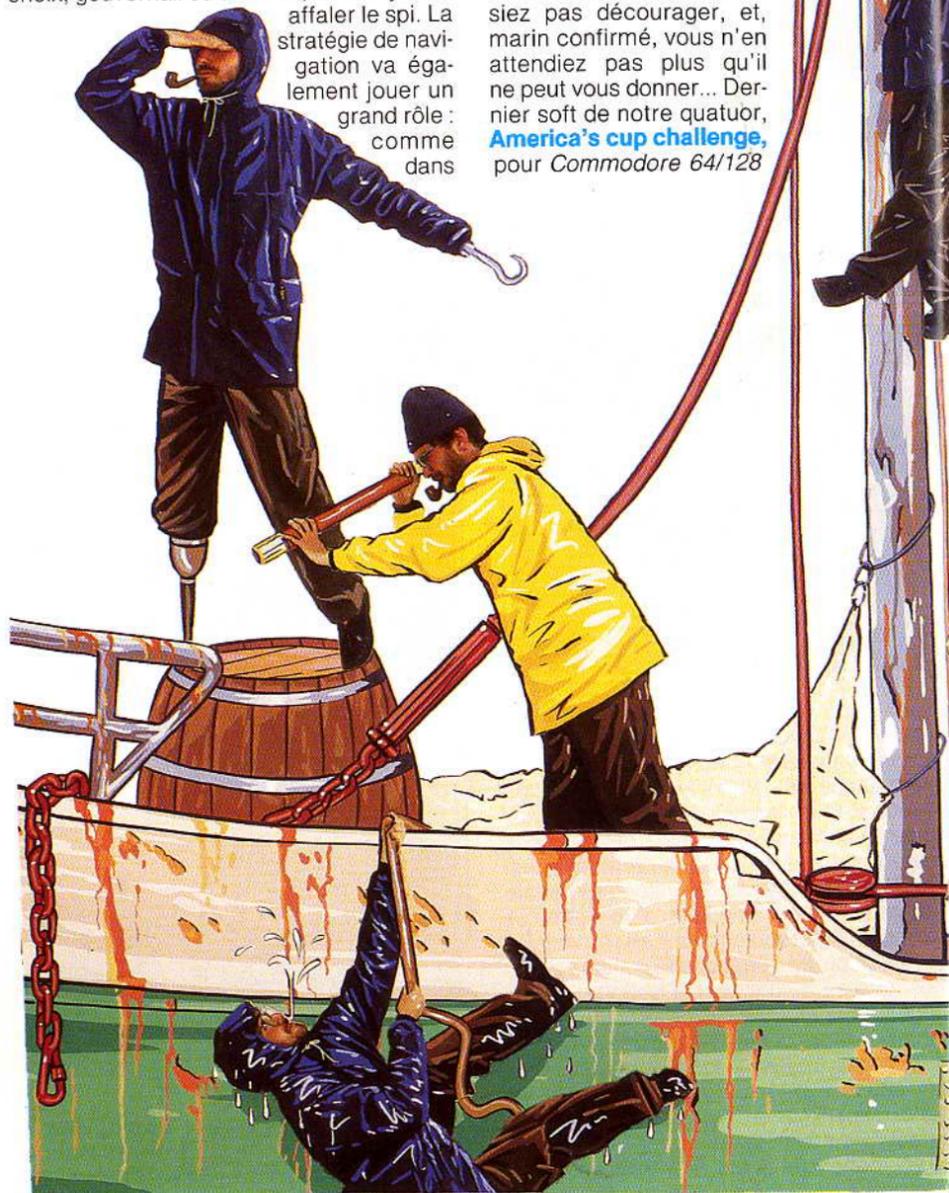


America's cup challenge

en dessin et en dégradé, un indicateur de mise en action du gouvernail ou du trimmer (un petit gouvernail plus précis que le principal), un compas à cadran et à affichage numérique, un anémomètre, un speedomètre et un indicateur de bouée qui précise la couleur de la marque à virer et la distance et position de votre voilier par rapport à elle. Des pavillons sont également visibles pour indiquer les temps de pré-départ et départ et pour sanctionner les erreurs commises par les barreaux. Enfin, une fenêtre montre la situation des bateaux sur le plan d'eau, vue du ciel.

Lors de la régates, vous pouvez border ou choquer les voiles, virer à gauche ou à

droite plus ou moins rapidement selon le choix, gouvernail ou trimmer, et envoyer ou affaler le spi. La stratégie de navigation va également jouer un grand rôle : comme dans



vous laisser pour peu que, novice, vous ne vous laissez pas décourager, et, marin confirmé, vous n'en attendez pas plus qu'il ne peut vous donner... Dernier soft de notre quatuor, **America's cup challenge**, pour Commodore 64/128

la réalité, vous tenterez de contrôler au maximum l'adversaire ou au contraire d'échapper à son emprise. Le livret fourni avec le soft précise les principales règles de navigation de l'IYRU, qui régissent les grandes courses internationales. Il est à cet égard fort utile et permet des affrontements homériques... *Régate* est destiné à tous ceux qui connaissent déjà la voile ou veulent l'aborder en professionnel. Vous ne tirerez la quintessence de ce logiciel qu'au prix de longs bords, éprouvants pour les nerfs ou de « circlings » épuisants... *Régate* n'est pas pour autant parfait : vous ne pouvez changer de voile, les courants sont insignifiants et vous traversez de part en part le voilier adverse ou la vedette de contrôle sans encombre, ce qui est plutôt gênant pour un soft de cette qualité. Reste malgré tout un logiciel sophistiqué qui n'est pas prêt de

et *Amstrad CPC*, est le plus équilibré. Il demande un certain temps de familiarisation mais, dès que vous en maîtrisez les subtilités, il autorise des régates passionnées. Une fois choisi le niveau de difficulté, qui influe sur les conditions climatiques et sur les capacités de votre concurrent si vous jouez seul contre l'ordinateur, vous recevez un bulletin météo qui vous précise les conditions climatiques que vous allez rencontrer. A vous alors de sélectionner parmi vos trois focs celui qui vous semble le plus adapté au temps : si votre choix est mauvais, non seulement vous risquez de démater ou bien de déchirer la voile mais encore vous avez toutes les chances de gîter exagérément et de vous traîner lamentablement. Une fois la course partie, vous pouvez voir le plan d'eau dans son ensemble et la position des deux bateaux en course. Pendant la régates elle-même,

chaque voilier est vu du dessus et de trois-quarts. Graphismes et bruitages sont dignes d'éloges. Chaque capitaine dispose de ses propres instruments de navigation, simples et complets puisqu'ils donnent la vitesse du vent, celle du bateau, la direction du vent et du voilier, la position de la bouée, est en train de courir et le temps

*merica's cup challenge* est aujourd'hui un très bon choix pour tous les amateurs de régates. Le sujet est cependant loin d'être épuisé : le logiciel qui sera capable

de se mettre au niveau de néophyte complet de la voile comme de satisfaire sans restriction les spécialistes n'est pas né. Il mériterait sans doute d'être créé et ne doit pas être plus difficile à concevoir qu'un bon simulateur de vol. Créateurs à la recherche de thèmes nouveaux ou encore peu exploités, la voile vous tend les bras...

Jean-Michel Blottière

## Good vibrations

Palliatif efficace aux étés qui n'en sont plus, voici le soft-fun qui déferle sur vos machines entouré d'une écume de pixels. Défiiez les lois de la gravitation sur vos planches terrestres ou aquatiques et slalomez parmi les multiples empêcheurs de tourner en rond. Mort à la grisaille des claviers et vive le fun.

**Skate Rock** : de tous les jeux ayant pour thème la fameuse planche à roulettes, voici sans aucun doute celui qui aura poussé le plus loin le souci du détail. Ici, l'adaptation du Skate Board au micro-ordinateur n'est pas un simple

écoulé depuis le départ. Des messages apparaissent ponctuellement pour annoncer un changement de vent ou des indications de courses. Mais le plus passionnant reste le maniement et le choix des voiles : vous affalez ou hissez celles que vous avez sélectionnées par un délicat mouvement de rotation du joystick, qui ne doit être ni trop rapide ni trop lent. Inutile de décrire la panique lors des virements de bouées pour affaler un foc et envoyer un spi (trois focs et trois spis, léger, medium et lourd sont à votre disposition) alors que votre concurrent fait sa manœuvre en deux temps trois mouvements. Inutile également de revenir sur les subtilités du contrôle de l'adversaire, à qui vous pouvez faire perdre de précieuses secondes... tant que vous le dominez ! Graphismes et bruitages réussis, vivacité du jeu, nécessité d'une bonne concentration, Ame-



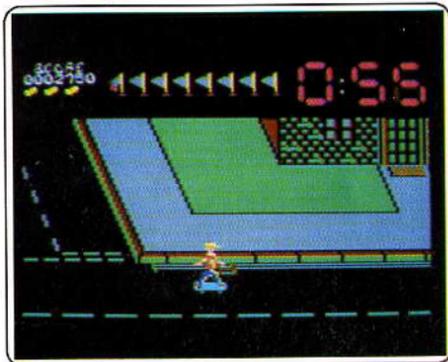
prétexte pour faire un jeu de plus. Les attributs urbains sont reproduits avec humour et réalisme, les breakers

# DOSSIER



variété de ses couleurs. L'animation est en revanche le point fort de ce programme grâce à la richesse et à la finesse des évolutions du skater. Tout univers « fun » qui se respecte se doit d'avoir un fond musical endiablé. C'est le cas dans ce jeu. Ce qui renforce l'atmosphère bon enfant qui s'en dégage. *Skate Rock* vous donnera donc de grisantes sensations, les « bobos » en moins. (Cassette Bubble Bus pour C 64.) **Paperboy** : humour, vacances, fun, quoi ! Tel pourrait être la devise de ce programme au look typiquement californien. C'est en effet à l'aide de votre bicross et de vos dons d'équilibriste que vous ferez la distribution quotidienne des journaux du quartier, malgré l'inconscience de vos concitoyens. Sans mettre le pied à terre, vous devrez tenir compte de dangers tels que les voitures, les tondeuses à gazon emballées, les ouvriers travaillant sur le trottoir, les skate-boarders et autres chiens fous. Il vous faudra donc faire preuve de concentration afin de viser et lancer les journaux vers les pas de porte de vos clients tout en évitant les

smurfent sur le trottoir au rythme d'une musique endiablée, les piétons négligeants ne tiennent pas compte de votre arrivée, idem pour les chiens errants. Malgré le grand nombre d'embûches que vous devez surmonter sans



Skate rock

chuter de votre skate, ne perdez pas de vue le but du jeu : récupérer des drapeaux disséminés en des lieux plus ou moins faciles d'accès, le temps du parcours étant limité. Outre le réalisme urbain, on constate les non moins étonnantes évolutions permises par la planche (le joystick y est aussi pour quelque chose) : « tap-tap », rotation à 360°, freinage, saut d'obstacles, tout est là. L'environnement graphique n'est pas époustoufflant mais se révèle gai par la



Paperboy

différents obstacles qui se dressent devant vous. Une fois la distribution achevée, vous abordez la seconde partie du jeu qui, dans un décor complètement différent, consiste à parcourir, sans tomber, un impressionnant circuit de cross. Tremplins, crevasses, tout y est pour faire de vous un authentique champion de la discipline. Ce jeu dispose donc de grandes qualités ludiques, agrémentées d'agréables touches d'humour (le skater punk est génial !). Le graphisme participe de manière convaincante à l'ambiance, avec une représentation en perspective réa-



liste d'une petite banlieue américaine. Il en est de même pour le terrain de cross qui dispose des attributs classiques de ce genre de lieu. En ce qui

concerne l'animation, on notera la qualité du scrolling en diagonal du décor. Vos mouvements sur le vélo ne sont pas en reste, vos coups de pédales et vos lancers de journaux sont excellents. Pour clore le tout, on appréciera la qualité et l'entrain de l'environnement musical. En tous points, ce programme est excellent. (Cassette Elite pour C 64.)



Aquaplane



Metrocross

**Metrocross** : à en croire ce logiciel, l'environnement californien risque de changer d'ici le XXI<sup>e</sup> siècle. C'est dans un décor très « hightech » que vous devrez faire une futuriste course contre la montre. Aidé dans un premier temps de vos seules jambes, vous débutez chaque parcours en n'ayant pour unique but que de parvenir à la salvatrice ligne d'arrivée avant la fatale échéance de temps (gare donc au chrono). Pour cela, vous devez parcourir une piste carrelée dont certaines des couleurs ont l'inconvénient de vous ralentir. Il vous faut donc les éviter, seulement quand vous êtes à pied. D'autres obstacles aussi hétéroclites que surprenants se dressent devant vous : des bidons roulants en sens inverse du vôtre, des trappes-pièges, des haies, des pneus sautillants et même à un certain niveau des petits rats verts qui s'accrochent avec pugnacité à votre personne (vous ralentissant par la même occasion). Néanmoins, tout ne saurait vous être hostile dans le monde de *Metrocross* : vous pouvez utiliser des skateboards au gré de votre cheminement. Et c'est le clou du logiciel. Les skates vous permettent de ne plus être ralenti par les fameux carreaux de couleurs du circuit. Dans le même genre, vous pouvez aussi utiliser des catapultes qui vous propulsent au-dessus de certains obstacles dans un époustoufflant saut périlleux. Le graphisme de ce programme est agréablement coloré mais c'est incontestablement l'animation qui laisse pantois par la rapidité et la finesse du scrolling de l'écran. Le bruitage est simple et de bonne qualité. Il en est de même pour la musique. Seul regret : le fait que vous ne disposiez que d'une seule vie. Un programme qui plaira aux « rapides du joystick ». (Disquette Namco pour Atari ST.) **Aquaplane** : après avoir épuisé les joies de la glisse sur le plancher

des vaches, il ne vous reste plus qu'à renouveler vos sensations en vous mettant au ski nautique dans un décor ensoleillé (Long Beach — Californie oblige). C'est donc tracté par un puissant hors-bord, que l'apprenti-skieur que vous contrôlez, slalome parmi les maints dangers qui le guettent. En effet, un grand nombre d'objets plus ou moins mobiles et hétéroclites font obstruction successivement à votre progression : rochers, voiliers, patrouilleurs, requins affamés, etc. Pour les éviter, vous devez donc tenir compte des trajectoires souvent différentes du skieur et du hors-bord. Outre les commandes de déplacement latéral, vous disposez d'une touche contrôlant les gaz qui, utilisée judicieusement, pourra éviter des dénouements tragiques. Le graphisme est simple. On remarquera son style naïf, surtout en ce qui concerne les proportions des différents objets. L'animation est correcte sans cependant rivaliser avec les productions récentes. Le défilement des

côtes montagneuses à l'horizon ou le panache d'écume que laisse derrière lui le skieur donnent au programme toute sa valeur esthétique.

vale. A noter l'humour dans l'animation des requins « croqueurs de skieurs ». Bien que le bruitage ne constitue pas un summum en la matière, on appréciera le hurlement des sirènes de patrouilleurs et les claquements de dents des squales. *Aquaplane* est donc un programme qui, malgré son âge respectable et sa simplicité, skie encore agréablement sur les outrages du temps. (K7 Quick-silva pour Spectrum.) Eric Caberia

## Les dessous du strip-poker

Ni simulations sportives, ni jeux de réflexion, ni simulations économiques : les inclassables Strip Pokers ont-ils de la classe ? Pour en éprouver la réputation sulfureuse, nous les avons testés, des lunettes aux lacets de chaussure.



# DOSSIER

Les strip poker est un poker dont les partenaires jouent les vêtements qu'ils portent au début de la partie. Ainsi un individu malchanceux, à force d'avoir à enlever des pièces nouvelles de son costume, risque fort de terminer la partie dans le plus simple appareil. C'est donc l'enjeu de la partie savoir si le perdant ou la perdante se dégonflera avant de terminer un déshabillage public, activité peu fréquente sous nos climats. A chaque machine, à chaque éditeur ses strip pokers. Nous en avons parlé au moment de leur sortie. Un état des lieux s'impose alors que la température autorise sans risque



distribué à la fois par Ere Informatique et Sémaphore. La tension se noue entre l'aspect « Poker dans un claue », et le traitement d'une partie intégrant plusieurs personnages d'une façon réussie. Les joueurs qui amassent un multiple du montant de base sont gratifiés des évolutions d'une stripteaseuse acéphale (car elle fait penser aux mollusques sans tête) qui torticule comme un lombric sorti de son élément naturel. Passons. En revanche le traitement des autres joueurs, original, souffre seulement de tourner sur Amstrad, puisqu'on les voit réagir, angoisser ou triompher; à quand une version

Atari ST ou Amiga ? Le traitement du jeu, sans simplifications par rapport aux règles du poker ne vous permettra pas d'éliminer rapidement vos adversaires. Le **Red Lights of Amsterdam** annonce une couleur et une mythologie sinistre sans grand lien avec l'atmosphère d'une

partenaires, comme *Flight Simulator II* dispose d'autres paysages pour balader son



Samantha Fox Strip Poker



Tensions

avion ! Enfin, ce qui devrait aller de soi : vous combattez des adversaires des deux sexes, que l'écran des Amiga restitue bien plus mal que Boticelli mais bien mieux que sur IBM ou Amstrad. Contraste net avec **Tensions**



Strip Poker sur Apple II

de pleurésie les exercices vestimentaires les plus hardis. A tout seigneur tout honneur, le **Strip Poker** de Artworx figure dans le haut de gamme. Plusieurs raisons à cela : D'abord l'écran est lisible, les cartes sont bien identifiables et visibles en même temps que votre partenaire. Le jeu est plus facile que sur d'autres programmes. L'aspect poker est au point. Ensuite le programme se décline en un grand nombre de versions : outre la plus somptueuse variante sur Amiga ce *Strip Poker* se joue sur Mac, sur Apple, sur Commodore 64. De plus, certaines versions, Amiga notamment, offrent des disquettes de données pour jouer avec d'autres

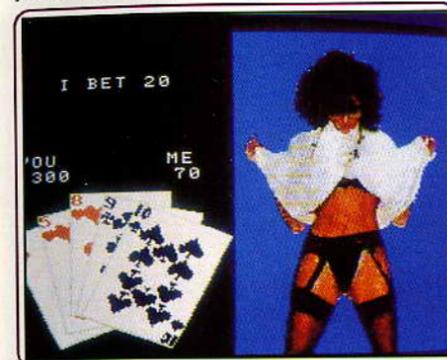


Strip Black Jack

partie de strip poker conviviale. Les lumières rouges indiquent, dans le quartier du centre proche du port d'Amsterdam quand les prostituées, parquées dans des sortes d'échoppes de plain-pied avec la rue sont occupées ou libres de prendre de nouveaux clients. Rien donc du défi librement consenti avec la pudeur d'une partie de strip poker. Donc le plus sexiste des logiciels présentait néanmoins au moment de sa sortie plusieurs innovations : primo il était pratiquement le premier logiciel MSX 2, secundo ses écrans composés d'images digitalisées s'accompagnent d'un bruitage numérisé « I bet twenty » ou le bruissement des cartes sur le tapis. Dernier élément, le flair de votre partenaire risque de vous jeter dans les affres du doute : la machine triche-t-elle ?

En effet, aux dames ou aux échecs la machine ne peut pas tricher, car tous les éléments figurent sur le damier. Mais au poker, connaître le jeu de son adversaire permet de gagner sûrement (sinon à tous les coups). Et comme l'ordinateur est un des joueurs

et en même temps distribue les cartes le doute horrible mais absurde d'un programmeur qui intégrerait la connaissance de vos cartes pour conduire la partie en votre défaveur peut s'insinuer. **Samantha fox Strip Poker**, un programme qui jette dans l'énerverment le plus grand. Foin de prétextes car l'unique centre d'intérêt du logiciel se résume à la fort volumineuse anatomie mammaire d'un jeune mannequin anglo-

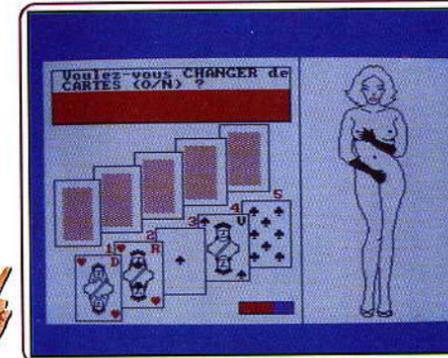


Red Lights of Amsterdam



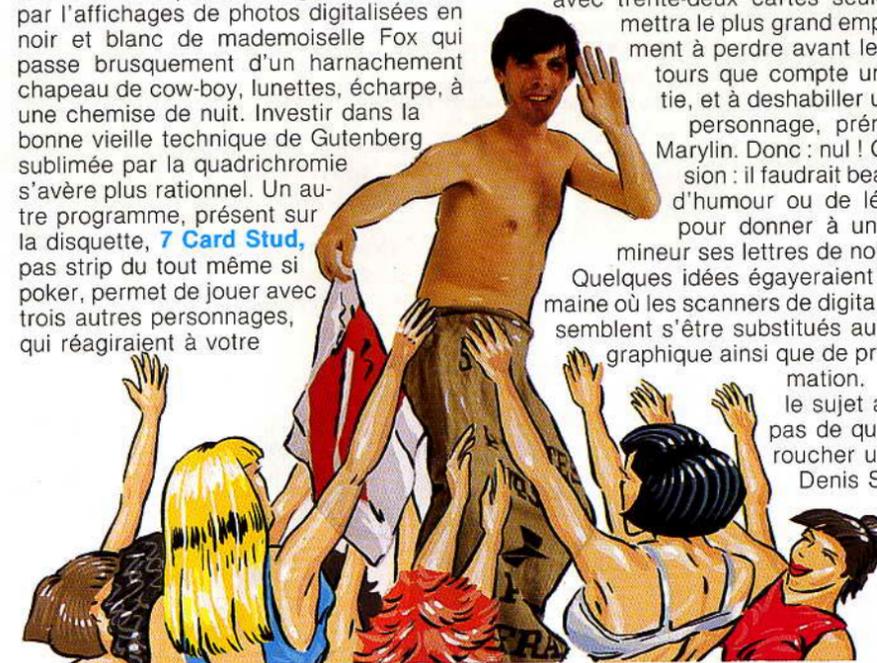
saxon dont les tétons démultipliés à l'infini par la technique éprouvée de l'impression en quadrichromie ont, par période, quasiment recouvert les kiosques à journaux et les panneaux publicitaires. Les individus voulant afficher dans leur chambre le sourire benêt de mademoiselle Fox en ont eu l'occasion à de multiples reprises et pour des sommes modiques. Le jeu proposé sur Amstrad est d'une len-

teur insupportable, des cartes mal dessinées qu'on doit examiner longuement avant de les identifier, un jeu qui privilégie honneusement les tactiques frileuses et une bonne volonté de Sam (antha) à se laisser bluffer qui étonne, il est facile de laisser tomber aux moindres frais des mains peu



Strip Poker sur Amstrad

rentables (un point de perte) et attendre ainsi une distribution plus avantageuse. Se faire battre à plates coutures n'entraînera aucune conséquence. Un gain se traduira par l'affichages de photos digitalisées en noir et blanc de mademoiselle Fox qui passe brusquement d'un harnachement chapeau de cow-boy, lunettes, écharpe, à une chemise de nuit. Investir dans la bonne vieille technique de Gutenberg sublimée par la quadrichromie s'avère plus rationnel. Un autre programme, présent sur la disquette, **7 Card Stud**, pas strip du tout même si poker, permet de jouer avec trois autres personnages, qui réagiraient à votre



stratégie, j'emploie le conditionnel car comment s'assurer de la véracité de cette affirmation de la notice ?

Comme dans l'autre programme le nombre de cartes par adversaire monte à sept ; vous voyez toutes vos cartes (c'est normal) et une partie de celles des adversaires, malgré assurance contre les erreurs fatales car les cartes cachées pourront comporter trois as, alors que, bénéficiant d'une assurance usurpée vous faites monter les enchères face à des adversaires qui n'hésitent pas à faire gonfler démesurément le pot. (Cassette ou disquette Martech pour Amstrad et Spectrum.)

Strip Black Jack de Sansoft sur Apple II, pêche par simplisme, trop facile de gagner contre la jeune femme, généreusement



Strip Poker sur Amiga

dotée par la nature, que le programmeur vous a donnée comme adversaire. Le comble de l'insignifiant est atteint avec le **Strip Poker** de Core sur CPCE, en fait de poker il nous est présenté une bataille à cinq cartes, dont le gagnant est déterminé comme l'on compte les points au poker. Aucune stratégie possible. Si le joueur humain perd, rien n'est exigé. En revanche la machine (qui joue avec trente-deux cartes seulement)

mettra le plus grand empressément à perdre avant les vingt tours que compte une partie, et à deshabiller un petit personnage, prénommé Marilyn. Donc : nul ! Conclusion : il faudrait beaucoup d'humour ou de légèreté pour donner à un genre mineur ses lettres de noblesse. Quelques idées égayeraient un domaine où les scanners de digitalisation semblent s'être substitués au travail graphique ainsi que de programmation. Malgré le sujet affiché, pas de quoi effrayer un chat. Denis Scherer



# Sous les cahiers, la plage



Soleil, plage, coquillages. Ils arriveraient à nous faire oublier les devoirs de vacances. Les éditeurs de logiciels, eux, ne nous oublient pas et pensent que l'ordinateur fait partie des bagages. Pour le cas où le temps se gâterait !

## ANGLAIS VOLUME 1 : LECTURE ET TRADUCTION

Si le second volume de la collection collège de Cedic (Tilt n° 38) insistait sur des points de grammaire précis tels que le « present perfect » ou la forme interrogative, les modules un et trois proposent des exercices de compréhension moins ciblés, jouant sur l'imprégnation plus que sur l'énoncé systématique des règles de grammaire.

Quatre options sont proposées dans le premier volume, utilisable de la fin de la sixième à la troisième :

— « Reading » : un questionnaire à choix multiples sur un texte simple ; si une première lecture ne suffit pas à mémoriser l'histoire, on peut refaire appel au texte en cours d'exercice.

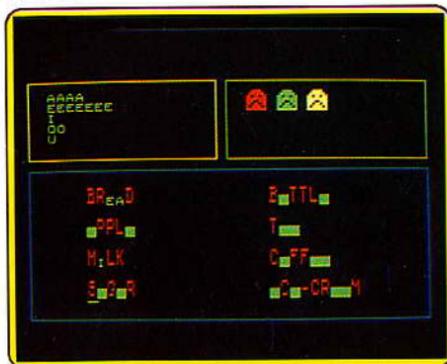
— « Fill in the blanks » : après un premier affichage d'une courte histoire, des mots disparaissent... Il faut, on s'en doute, compléter les blancs.

— « Pick up the right vowels » : le principe est proche du précédent, mais cette fois, il s'agit de retrouver les voyelles disparues d'un « mot à trou ».

Malgré quelques petites musiquettes, la possibilité de changer de niveau de « jeu », ces trois parties, terriblement scolaires ne brillent ni par l'imagination ni par leur présentation, banale et sans attrait.

Seule la présence d'un éditeur donne un véritable intérêt au logiciel, en milieu scolaire au moins ; il permet, en effet, de varier les exercices à l'infini et de coller ainsi à la progression d'une classe.

La dernière partie, « Adventure in the diamond mine », constitue une récréation bien



utile après les exercices précédents : un petit jeu d'aventure dont la principale difficulté est de se jouer exclusivement en anglais. Vous devrez, à travers les galeries d'une mine du Transvaal, propriété de votre pauvre vieil oncle décédé, partir à la recherche du diamant disparu...

## ANGLAIS VOLUME 3 : VOCABULAIRE INTENSIF

Destiné à l'acquisition des premières bases de vocabulaire, ce volume s'adresse surtout aux élèves de sixième et cinquième, bien que l'éditeur permette de renouveler une partie des exercices.

Eu égard sans doute à l'âge des utilisateurs, les auteurs ont tenté d'apporter quelque fantaisie à l'austérité de la série... Louable effort qui n'a hélas pas encore suffi à faire tout à fait disparaître le sinistre écran noir cher à Cedic. Comme dans chaque volume, on trouve réunis ici quatre thèmes :

— « Synonyms and antonyms » : pour cha-

acun des deux niveaux de jeu, on doit trouver le synonyme ou l'antonyme d'un mot ; exercice facile puisque l'ordinateur propose de choisir entre quatre mots.

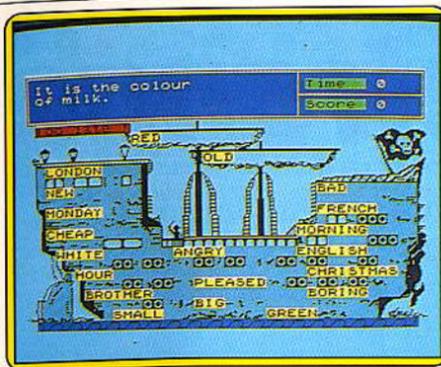
Chaque succès est récompensé par un fragment de la musique de Laurel et Hardy et par le déplacement d'un petit bonhomme qui est, paraît-il, Laurel.

— « The right word » : objectif, couler un vaisseau dont les points faibles sont signalés par les mots à trouver. Une courte définition, par exemple, « not good » ; savant comme vous l'êtes, avec sept années d'anglais derrière vous, vous méditez quelques instants puis, armé de votre crayon optique, vous pointez le mot « bad »... Chaque mot ainsi trouvé ouvre une voie d'eau ; à la onzième, le vaisseau coule inexorablement (en réalité, il se met à monter et disparaît en haut de l'écran... Sans doute est-ce l'âme du voilier disparu qui s'envole ainsi !)

Pour ces deux options, on dispose d'un éditeur et d'un paramétrage permettant de changer le nombre d'essais, de supprimer les bruitages.

— « Clock » : un entraînement à la lecture de l'heure. Une horloge apparaît et l'on doit écrire en toutes lettres l'heure affichée. L'ordinateur accepte les deux écritures habituelles (par exemple « six minutes past twelve » ou « twelve to six PM ») et l'on peut commencer par observer des exemples avant d'aborder les exercices.

— Numbers : qu'il s'agisse d'écrire un nombre en lettres d'après son écriture en chiffres, ou d'effectuer l'opération inverse, on dispose là aussi d'exemples et d'exercices. Comme dans « Clock », on peut changer la gamme des nombres étudiés.



A signaler dans la collection « Outils-langues » :  
— Anglais Vol 4 et 5 (Max English 4<sup>e</sup>-Terminale) ;  
— Allemand Vol 1 (les nombres et l'heure) ;  
— Espagnol Vol 1 et 2 (4<sup>e</sup>-3<sup>e</sup>).

## OSCAR PUZZLES

Comme la plupart des logiciels destinés aux plus jeunes (cinq à six ans), Oscar Puzzles mêle le jeu de puzzle à une première initiation à l'alphabet. Rien de bien original donc. L'atout principal du logiciel est de tourner sur Apple, machine plutôt délaissée par les actuels créateurs d'éducatifs.

Selon le niveau de jeu choisi, l'image à reconstituer comporte quatre ou six pièges à remet-



tre dans l'ordre. Si l'utilisation du joystick semble la plus simple pour de jeunes enfants (des pastilles de couleur permettent plus facilement de distinguer les deux boutons d'action), on peut également jouer au clavier

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
L'ALBUM ENCHANTE	API	Disq	Apple II, IIe, IIc	Eveil Maternelle, CP	****	**	10	B
OSCAR PUZZLES	API	Disq	Apple II, IIe, IIc	Eveil Maternelle, CP	****	**	12	B
MATHS 5 <sup>e</sup> / MATHS 3 <sup>e</sup>	Micro C	Disq	Amstrad CPC	Maths 5 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup>	—	***	8	B (chaque)
ANGLAIS VOLUME 1	Cedic Nathan	Disq	TO8, TO9 Nanoréseau	Anglais 6 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup>	—	****	12	C
ANGLAIS VOLUME 3	Cedic Nathan	Disq	TO8, TO9 Nanoréseau	Anglais 6 <sup>e</sup> , 5 <sup>e</sup>	***	****	14	C

(touches de direction, « espace » et « return »). La première partie constitue un abécédaire illustré, la seconde proposant un choix de dessins plus éclectiques : outre les classiques images d'animaux, de paysages ou d'objets familiers, Oscar Puzzles propose aux jeunes utilisateurs quelques tableaux plus abstraits tels qu'opérations ou cartes de géographie moins faciles parfois pour l'âge visé, mais dont les formes suffisent en général à retrouver le dessin d'origine.

Le graphisme est de bonne qualité, attractif sans être très fouillé, avec une palette de couleurs réduite ; un peu frustrante pour un œil d'adulte, cette simplicité devrait, en revanche, séduire les plus petits.

Agréable et assez varié, l'ensemble manque toutefois d'imagination. Pourquoi n'avoir pas profité des possibilités de bruitage ou d'animation de l'Apple ?

## MATHS 5<sup>e</sup> / MATHS 3<sup>e</sup>

Amateurs de PGCD, fervents du calcul algébrique, maniaques de l'inéquation, fanatiques des rationnels, voici un programme pour vous. Deux plutôt, puisque Maths 3<sup>e</sup> vous plongera avec le même ravissement dans les vecteurs, les racines carrées, les systèmes d'équations, voire même les équations de droites et la trigonométrie. Un logiciel très plein, même si une partie des programmes (géométrie et fonctions) reste dans l'ombre.

La conception pédagogique, quant à elle, ne risque pas de troubler vos habitudes puisque chaque leçon commence par un rappel de cours brièvement énoncé, suivi parfois d'un exemple de calcul résolu, tout aussi sèchement d'ailleurs.

Vient ensuite la partie exercices qui, elle non plus, ne brille pas par sa convivialité : l'ordinateur se contente de vous dire si votre réponse est bonne, accepte encore de vous donner la solution en cas d'erreur...

Pas question, en revanche, de faire appel à des aides, des rappels de cours ou des résolutions guidées.

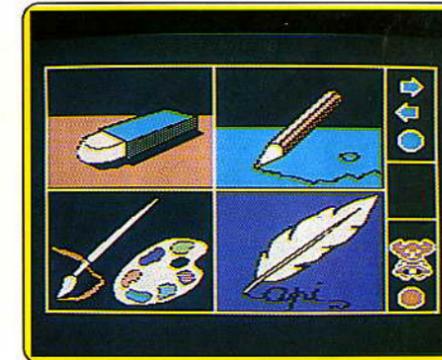
Si vous séchez vraiment, demandez plutôt à votre grand frère de vous aider ! Dans ces conditions, on se demande quel avantage apporte ici l'outil informatique puisque, finalement, pour beaucoup moins cher, on peut



se procurer d'excellents ouvrages comportant des cours détaillés, des exemples résolus et de nombreux exercices... Et leur présentation n'a rien à envier à la grisaille de ce logiciel destiné aux possesseurs d'Amstrad CPC !

## L'ALBUM ENCHANTE

Second logiciel de la famille Oscar, après les puzzles, l'album d'images. On retrouve ici la même présentation, le même graphisme, les mêmes couleurs, le même emploi du joystick ou du clavier... A tel point que l'auteur a ajouté une option « puzzles » qui, avec des images différentes, reprend exactement le premier niveau de Oscar puzzles. Soit, il faut bien remplir les disquettes mais le pro-



cedé est quand même un peu facile ! A travers des planches de quatre images représentant animaux, objets, formes géométriques, vêtements ou parties du corps, il faut, cette fois, associer le nom d'un élément à sa représentation. Exercice facile, sauf quand il s'agit de reconnaître le nez ou l'oreille dont l'auteur a une vision toute personnelle !

Le logiciel fait largement appel à la synthèse vocale : en mode « découverte », l'enfant pointe une image que l'ordinateur nomme, alors qu'en mode « interrogation », il doit désigner celle qui lui est indiquée. Il est dommage que le nom ne soit pas en même temps écrit.

Avec des manipulations plus variées que dans Puzzles, cette séquence rend l'utilisation du clavier bien difficile sans l'aide d'un adulte. Quant à la synthèse vocale, quel que soit a priori son intérêt pour cette tranche d'âge (à partir de quatre ans), elle est ici de qualité fort médiocre, à la limite du compréhensible parfois. On peut s'interroger sur l'intérêt formateur de l'exercice : aide à l'assimilation du langage ou entrave ?

Dominique Leclerc

# Boulevard de l'étrange

Chemins physiques et métaphoriques s'entrecroisent : un sentier touffu dans la Chine ancienne est la voie de la sagesse. Baker Street ou la rue de l'expérience (professionnelle). Les deux autres aventures tracent une voie vers la fortune, en billets ou à la banque plutôt qu'en or !



## Golden Path

Des dragons bleus peuplent encore les superbes paysages où court le sentier doré.

La société britannique Firebird nous offre, avec *Golden Path*, une aventure de la Chine ancienne, originale et réussie.

Les graphismes très fins évoquent l'art chinois, ils sont accompagnés d'une animation correcte (où notre moine héros se déplace en marchant et se bat), d'une musique contribuant à l'ambiance, et d'un scénario cohérent. Les personnages et les objets variés évoquent l'époque de la Chine ancestrale où les dragons n'avaient pas encore tous disparus et durant laquelle la magie tenait un rôle important dans la vie quotidienne.

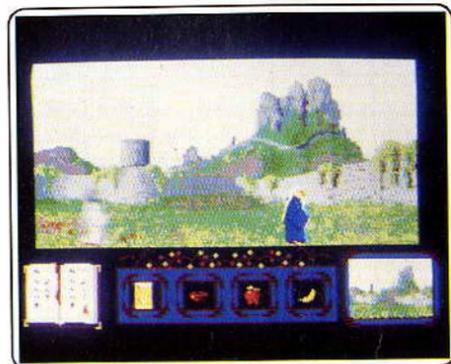
Le jeune Y'in Shi est prisonnier du corps d'un vieillard. Il doit parcourir le sentier d'or et vivre certaines situations qui provoquent la mort de son père. Ceci afin de devenir le plus sage et le plus puissant des empereurs de Chine et de retrouver sa jeunesse et sa vigueur.

Les écrans respectent une organisation immuable en cinq éléments.

Notre petit vieux de héros marche doucement dans la fenêtre principale. Il se dirige vers le curseur de la souris. Les arts martiaux asiatiques, qui requièrent une intelligence du corps plus qu'un déploiement de force brute, se pratiquent jusqu'à un âge avancé. Y'in Shi frappe de ses poings et donne des

coups de pied efficaces. Il prend, pose, lance les armes, bijoux, objets divers qui gisent çà et là. A l'instar des mondes brumeux aux reliefs abrupts et déroutants illustrés par les artistes chinois, les paysages au sein desquels courent les ramifications du sentier doré (Golden Path) font voisiner des zones monstrueuses et arides, de petites plaines semées de chicots escarpés, des rivières et des lacs paisibles bordés d'arbres en fleurs. Un petit écran de contrôle reproduit la fenêtre principale et y indique en pointillés dorés le tracé de la sente. Les exercices de cartographie de la région exi-

gent un moral solide car notre personnage sort de l'écran seulement sur la droite ou sur la gauche mais en grimant plus ou moins haut sur les reliefs. Le livre de la sagesse, troisième élément de l'écran, sert aussi de guide. Non point géographique, mais dans l'acquisition de la sagesse. Pour parler comme des laïcs ludiques, il fait des suggestions quant à votre stratégie. Un plant de vigne dont la croissance et le dépérissement symbolisent votre tonus vous garde de morts inattendues. Enfin, quatre zones affichent le contenu d'autant de poches du costume de Y'in Shi.



Vous guidez les déplacements du vieillard. Attention il pratique les arts martiaux.



Le livre de la sagesse, en bas à gauche, vous litra les secrets de paysages anodins.

Le jeu évolue par l'utilisation intelligente du contenu de ses poches, ne serait-ce qu'en avalant de quoi vous requinquer. Mais coincé au bord d'une rivière, disposant d'un radeau et subissant les grimaces d'un singe fort occupé à gambader sur l'autre rive, j'ai finalement dû rebrousser chemin.

De la réflexion naît l'action. Mais la somnolence et l'indécision attirent des lutins houspilleurs et agressifs que seule votre sortie du tableau calmera, si toutefois vous ne réentamez pas aussitôt un petit somme sous le fallacieux prétexte de méditation.

Les dragons peuvent vous chercher noise ou flemmarder tels des animaux domestiques, statut que



leur longue familiarité avec les humains leur avait presque fait obtenir. Chiens, boucs, lions, sorcières, mendiants agressifs peuplent la Chine. Conséquence d'une faute d'attention ou d'un manque de stratégie, la mort survient. Plutôt que de pleurer, recommencez aussitôt soit en remettant le jeu à zéro soit en repartant en cours d'histoire, les poches encore pleines des objets collectés au cours de la vie précédente.

Tenter l'aventure sans connaître un seul mot d'anglais est jouable car la souris contrôle tous les mouvements de Y'in Shi. Mais cela signifie aussi, se priver des précieuses indications du livre de la sagesse et des commentaires qui donnent leur signification aux paysages. Vivement une version française !

*Golden Path* illustre une certaine forme de perfection, celle d'une cohérence parfaite entre les éléments du jeu, du succès dans l'évocation d'un univers mythique clairement situé dans le temps et dans l'espace. La forme sert efficacement le projet : le descriptif de chaque tableau inclut l'inventaire de vos poches. Ce facteur changeant est formulé en phrases complètes et en anglais correct. Les paysages parfois superbes, parfois moins à mon goût, donnent par leur variété, envie de prendre le premier vol pour Pékin et d'aller parcourir la Chine. (Disquettes Firebird pour Atari ST. Prix : B). D.S.



Le pavillon reste fermé. Y'in garde de la vitalité, de quoi manger, mais point de clé.

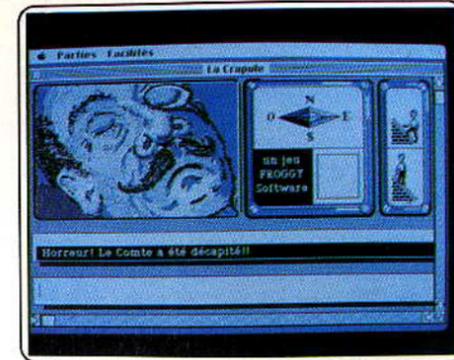
## La crapule

Sale histoire. Les arrières cuisines du manoir dépriment le plus blasé des privés.

Froggy Software présente son second logiciel sur Macintosh. Encore une fois, il s'agit de résoudre une sombre histoire d'assassinat. Imaginez la scène calé au fond de votre fauteuil, les pieds en appui sur ce qui vous sert de bureau, vous essayez d'attraper votre paquet de « sans-filtre ». A ce moment le téléphone sonne. Au bout du fil, une vieille femme vous demande de l'aide afin de retrouver son mari disparu depuis deux jours. Ce style d'affaire n'est pas vraiment dans vos cordes, mais la figure livide de votre banquier et le nom du disparu sont suffisamment convaincants. En route vers le manoir de la Fêlure, vous ruminez : le comte a disparu, il suffit de le retrouver et c'est tout. Pas question de chercher le pourquoi du comment. Se borner à faire ce que la comtesse demande puis empocher le pognon et bye !

Enfin sur place, comme tout privé qui se respecte, chercher des indices est la première tâche. Une fouille minutieuse du jardin ne donne rien. Vous pénétrez alors dans le manoir. L'exploration du rez-de-chaussée et du premier étage n'est pas plus fructueuse. Mais le plus étrange réside dans le fait que le manoir est désert. Ni domestiques, ni comtesse de la Fêlure, bref : pas âme qui vive. Bizarre, bizarre ! Le moins que l'on puisse dire est que cette affaire est plutôt mal partie : pas d'indices et pas la moindre trace d'un début de commencement de piste. La lecture du manuel du parfait détective vous apprend que dans ce cas le mieux est de recommencer les fouilles, mais à l'envers. Vous montez donc au premier étage et retrouvez le comte, enfin ce qu'il en reste... En effet, une boîte posée sur la table du petit salon contient la tête du malheureux. Inutile de préciser qu'il s'agit d'une œuvre de sadique ou de malade mental. Peu importe, en ce qui vous concerne l'affaire est terminée. Vous informez la comtesse de votre découverte et, fermement décidé à ne pas poursuivre cette enquête, vous attendez patiemment sa venue. Mais, comme tout le monde, vous êtes humain et acceptez de continuer vos recherches, pour le plus grand bien de votre relevé bancaire.

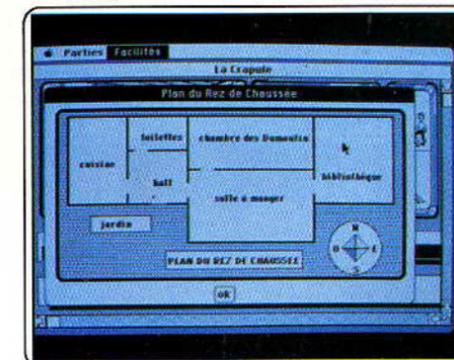
Première chose à faire : interroger la comtesse. Très choquée, elle serait probablement morte d'une crise cardiaque si elle avait découvert son mari. Enfin, elle ne sait pas où se trouve la clé du boudoir. Après avoir fouillé à droite et à gauche vous arrivez dans la chambre des Dumoulin (les cousins de la Fêlure). Ces derniers vous reçoivent poliment et vous apprennent qu'une certaine Berthe a avorté afin de ne pas perdre son emploi au manoir. Comme la comtesse, ils ne savent pas comment ouvrir la porte du boudoir. Continuant vos pérégrinations, vous vous rendez à la cuisine. Vous y rencontrez la dite Berthe. Elle confirme les dires des Dumoulin mais refuse de citer le nom du père de son enfant. Et malgré tous les stratagèmes possibles, elle ne fournira pas d'autres renseignements. Tout cela est bien maigre et aucun élément ne semble conduire à un début de piste. Vous avez fouillé la maison soigneusement, et vous n'avez pas encore d'indices. Le meurtre serait-il parfait ? Certainement pas, en revanche vous



Un indice capital ! Il y a le corps du délit mais où est passé le corps du Comte ?



Les relations sociales dignes de l'Ancien Régime. Graphisme « clean », histoire sordide.



Dans cette enquête méticuleuse, l'emploi du français est de règle.

avez peut-être oublié de fouiller un endroit. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Vous n'avez pas regardé dans les WC. Une fois sur place, vous vous activez et cherchez des indices. Mais, il était dit que vous ne trouveriez pas la solution : lâchement, on vous poignarde par derrière...

Le mot fin s'affiche à l'écran du Mac. Retour à la réalité, comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte *La crapule* ne livre ses secrets qu'après de multiples essais. Et la tentation est forte de se replonger dans l'univers bien particulier de ce programme. Pourtant, il ne s'avère pas toujours très convivial. L'analyse syntaxique est, semble-t-il, assez limitée (trop souvent l'ordinateur affiche un « Je ne comprend pas » désespérant). En revanche, les graphismes sont de qualité et l'écran est fort bien présenté. Décomposé en plusieurs zones, il propose une fenêtre de dialogues située vers le bas. Certaines commandes sont accessibles par la souris en cliquant des éléments graphiques situés sur le tiers droit de l'image. Les dessins, affichés dans une fenêtre

# SOS AVENTURE

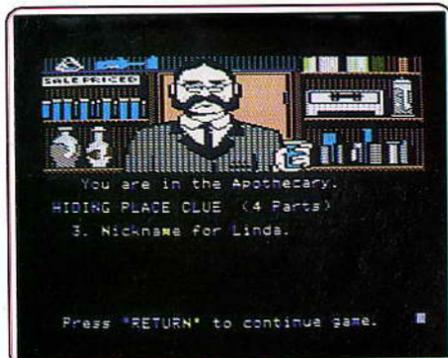
couvrant le reste de l'écran, sont agréables à l'œil et restituent bien l'ambiance des grandes maisons bourgeoises. Tout en haut de l'écran, une barre de menu propose les options classiques sur Mac (sauvegarde d'une partie en cours, fin de jeu, etc.). Moins classique : la présence d'un plan de la maison et d'une courbe de réussite qui fait le point sur l'avancement de l'enquête.

Ce logiciel bien présenté est attrayant, la difficulté de l'énigme séduira à coup sûr les aventuriers invétérés. Les autres, et plus particulièrement les novices, seront certainement rebutés par les faiblesses d'un analyseur syntaxique de piètre qualité. Dommage ! (Disquette Froggy Software pour Macintosh. Prix : C). Mathieu Brisou

## 221B Baker Street

Soyez Sherlock Holmes, le Docteur Watson ou Irène Adler : menez l'enquête à plusieurs.

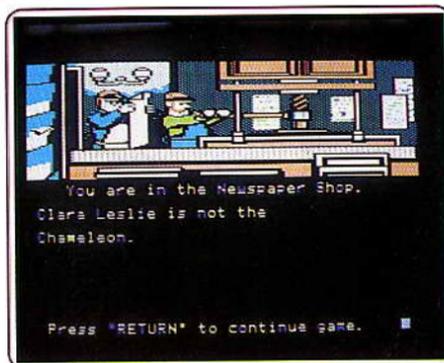
221B Baker Street, à Londres, c'est là que Conan Doyle a choisi un jour de faire habiter le héros de ses énigmes policières, Sherlock Holmes. Devenant le nom d'un logiciel, cette adresse cache bien des énigmes. Un peu à la façon du jeu de Cluedo. Nous sommes au début du XX<sup>e</sup> siècle, tard dans la soirée. Un épais brouillard envahit Londres déserte. Dans les rues sombres et mal pavées, un calme malsain règne. Il semble annoncer de mauvais présages. Big Ben sonne neuf heures du soir. Des sirènes de police sortent alors la ville de son sommeil prématuré. Un homme a été trouvé poignardé au



L'aspect jeu de société reste présent tout au long de l'enquête.

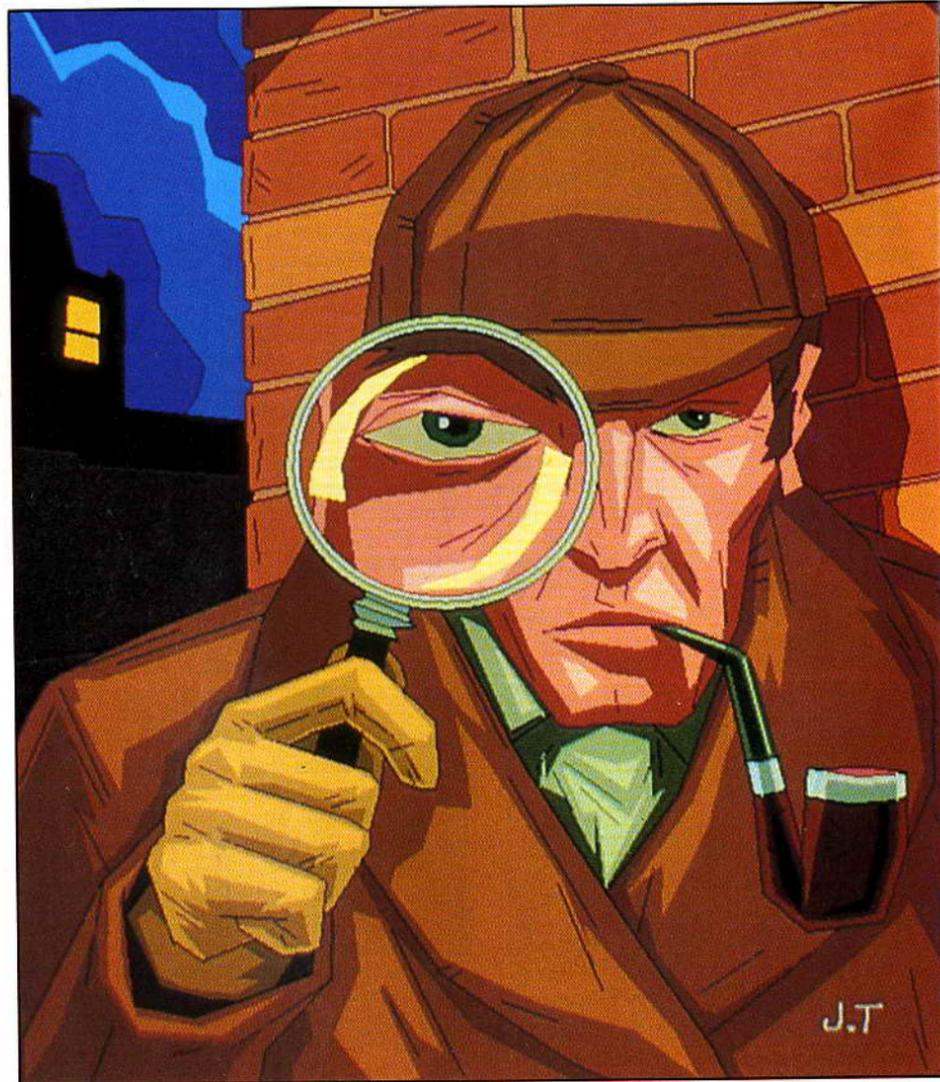


On se déplace, emprunte des raccourcis, il faut faire vite. Les autres avancent aussi !



Ces graphismes imprimant aux écrans un style évoquant la gravure sur bois.

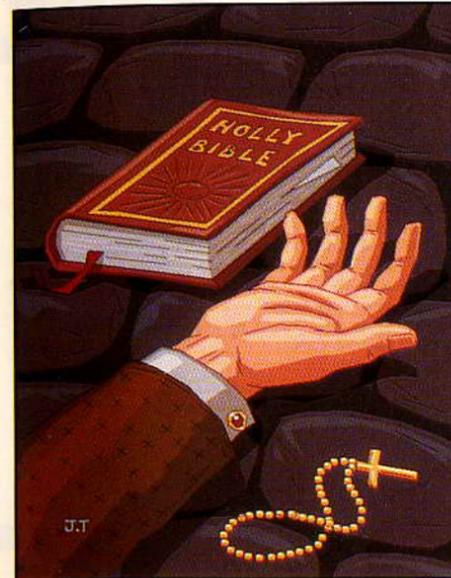
théâtre. Scotland Yard est immédiatement sur les dents. Les premiers pas de l'enquête jettent la confusion. Il s'agirait d'un prêtre à qui on a volé une bible. Le mobile du meurtre paraît donc des plus étranges. Scotland Yard piétine lamentablement. En désespoir de cause, la police londonienne joue son dernier atout : elle fait appel à Sherlock Holmes, en l'occurrence vous. Sans hésiter, vous prenez votre pipe et partez chercher quelques indices susceptibles de dévoiler la solution du problème. Trois questions résonnent inlassablement dans votre tête. Qui a tué le prêtre, avec quelle arme et pourquoi ?



Outre cette énigme, le jeu en propose encore une trentaine de ce type. Le manuel fourni avec la disquette vous donne le texte contenant les premières investigations de Scotland Yard et quelques éléments pour démarrer votre enquête. Dès que vous avez pris connaissance de ces quelques lignes, c'est à vous de jouer.

Si cela s'avérait nécessaire, deux disquettes viennent compléter la panoplie de scénarios qui existent déjà dans le programme. Le jeu présente même l'avantage de pouvoir se jouer à plusieurs. Auquel cas, chacun prend une personnalité différente. Il pourra s'agir, en plus de Sherlock Holmes, de la charmante Irène Adler, du docteur Watson qui veut, pour l'occasion, faire du zèle ou de l'inspecteur Lestrade. Il faut alors non seulement trouver l'énigme, mais, bien entendu, la résoudre avant les autres. Votre réputation est en jeu.

Chacun à leur tour, les joueurs déplacent leur personnage dans Londres et trouvent d'éventuels indices. Ces derniers leur sont donnés sous forme d'un code à décrypter, chacun ayant sa propre méthode de décryptage. A chaque tour, la longueur du déplacement est fonction d'un nombre aléatoire. Pour remplacer le jet de dés en somme. Selon sa stratégie, chacun peut se déplacer dans tous les sens. Certains endroits ne sont accessibles qu'avec des clés qu'il faut se procurer quelque part dans le jeu.



Chez le serrurier, par exemple ! Élémentaire mon cher Watson... Une fois que vous avez trouvé un indice dans un endroit, vous pouvez en interdire l'accès aux autres joueurs. Pour cela, il vous suffit de poser des scellés. Ils sont disponibles à Scotland Yard. Mais vous ne pouvez pas en prendre plus d'un à la fois sur vous. Le jeu réserve d'autres surprises, comme les passages secrets qui peuvent vous faire gagner du temps dans vos déplacements, s'ils vous emmènent là où vous le désirez. Les indices que vous rencontrez ne sont pas forcément pertinents. Certains ne servent qu'à semer le doute et la confusion. Toute la difficulté consiste à reconnaître ceux qui font avancer le jeu de ceux qui sont là pour vous embrouiller.

Lorsque vous jugez que vous avez suffisamment d'éléments pour donner une solution à l'énigme posée, il ne vous reste plus qu'à retourner dans votre douce demeure, au 221B Baker Street. Là, le programme vous pose des questions importantes quant à la résolution de l'énigme. A vous d'y répondre. Si les réponses sont cohérentes, le programme vous explique exactement ce qui s'est passé, au cas où vous auriez découvert le coupable malgré un raisonnement erroné. Il vous attribue alors un niveau (parmi les trois qu'il connaît), en fonction du nombre d'indices que vous aurez utilisés pour résoudre l'énigme. Entre un et cinq indices, vous pouvez vous considérer comme un expert. Entre six et dix, c'est honnête. Jusqu'à quatorze, vous auriez pu mieux faire. Et au-delà, considérez que ce jeu n'était peut-être pas fait pour vous... (Disquette Datasoft pour Apple II. Prix : E). Laurent Schwartz

## Hollywood Hijinx

L'héritage de l'excentrique Hildegarde vous récompensera. En anglais dans le texte.

Enfant, vous allez passer la plupart de vos étés chez votre tante Hildegarde et votre oncle Buddy. C'était un couple d'originaux. Votre oncle était un passionné de tout ce qui touche à la légendaire Hollywood. Quant à votre tante, son excentricité se manifestait dans d'autres domaines. N'ayant pas d'enfant,

ils reportaient toute leur affection sur vous. Vous passiez chez eux des vacances merveilleuses, en dépit des réprimandes pour vos bêtises et de votre agaçant cousin qui ne ratait pas une occasion de vous faire endosser les siennes.

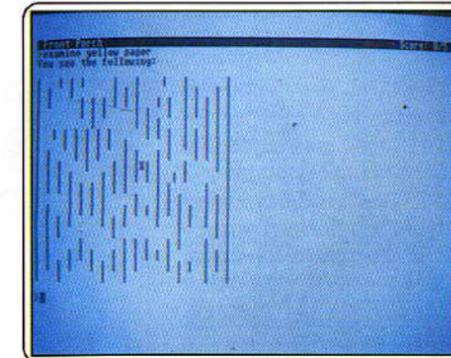
Le temps a passé. A la mort de votre oncle, votre tante a gardé la maison. Mais elle vient de mourir brutalement. Comme vous étiez son préféré, elle vous nomme légataire universel de son immense fortune. Son sens de l'excentricité ne l'a malheureusement pas quitté, même au seuil de la mort. Elle a émis une condition à cet héritage : retrouver les dix « trésors » cachés. Vous allez passer une nuit dans la maison. Si vous n'en trouvez aucun, l'héritage vous passera sous le nez. Votre part sera proportionnelle au nombre de trésors découverts. Vous voici donc au seuil de la maison pour cette étrange nuit. Devant le seuil, se trouve cette statue de facteur combattant en grandeur nature. En l'examinant bien, vous remarquez qu'elle est posée sur un socle pivotant qui représente la rose de vents. Elle est trop lourde pour être basculée mais peut être pivotée sans trop de peine. Cependant, cette action n'amène rien de particulier pour l'instant. Abandonnez donc et grimpez les quelques marches du perron. Vous voici face à la porte d'entrée principale. Si cela vous amuse, appuyez sur la sonnette. Elle vous jouera différents extraits de musique de films hollywoodiens célèbres. La porte est fermée et vous ne réussissez pas à l'ouvrir pour l'instant. Inutile de vous acharner dessus en essayant de la casser. Comme vous le signale avec humour le programme, il vous faut laisser la violence pour les films ! C'est le moment de vous montrer indiscret. Ouvrez donc la boîte à lettres et récupérez les objets qui s'y trouvent. La première lettre ne constitue qu'un clin d'œil au logiciel que vous possédez. La carte n'a guère plus d'importance, vous fournissant seulement l'adresse d'un réparateur d'ordinateurs. En revanche, le papier jauni se révèle capital. Si vous l'examinez, vous découvrez une sorte de plan grossier et très obscur au premier abord, avec une croix en son milieu. S'agit-il de la localisation de l'un des trésors ? L'avenir nous le dira. Retournons devant le perron. Vous vous apercevez que la statue a bougé spontanément. Bizarre, bizarre. Deux directions s'offrent à vous pour contourner la maison. Avant d'aller plus loin, il est impératif d'établir un plan précis de vos déplacements. La plupart des sentiers que vous allez emprunter ne sont pas rectilignes mais s'incurvent vers l'Est ou l'Ouest en cours de route. Ainsi en allant à l'Est à partir de la jonction Sud, vous tomberez sur la jonction Sud-Est. Mais pour revenir à la jonction Sud, vous devrez vous diriger vers le Sud. Voilà qui complique un peu les choses. Mais après quelques déplacements, vous parviendrez à vous repérer correctement. Explorez les différents lieux auxquels vous pouvez accéder.

En entrant dans le patio situé derrière la maison, vous découvrez une autre porte d'entrée. Ne vous emballez pas car elle est fermée et vous ne pourrez pas encore l'ouvrir. Une carte orange traîne par terre. Ramassez-la et examinez-la. Le patio donne sur le splendide jardin planté d'orchidées, de roses et de tulipes. Vous y trouverez d'ailleurs une bêche qui vous servira peut-être. Dans le coin des roses, un détail retient votre attention. L'une de ces roses semble malade. Vous vous souvenez d'ailleurs que c'est celle que vous aviez abîmée étant enfant. Mais n'est-il pas étonnant qu'elle soit toujours là après tant d'années ? A l'extrémité nord du jardin, vous trou-

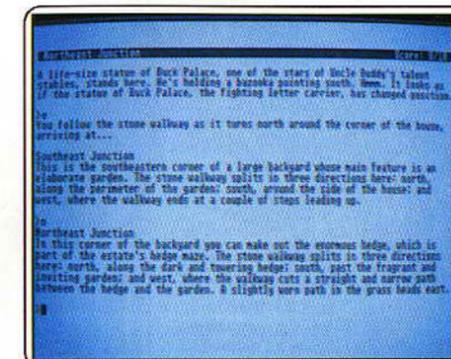
vez l'entrée du labyrinthe. Il semble fort dangereux car bien des personnes s'y sont perdues. Vous vous rappelez encore les recommandations de votre tante et le nombre de fois où elle a été obligée de vous en sortir. Si vous vous sentez du courage, pénétrez-y. Notez bien la direction et la distance que vous franchissez à chaque tour. Pour vous aider, vous pouvez éventuellement abandonner un de vos objets ou creuser un trou dans le sol pour faire une marque. Mais plutôt que d'aborder maintenant le labyrinthe, je vous conseille de continuer à explorer le reste. Vous ne tarderez pas à trouver le canon. Il pointe vers la mer et l'une de ses roues se trouve sur un compartiment qui promet d'être intéressant. Mais le canon est trop lourd pour être déplacé. Il est toujours chargé et si vous parveniez à allumer la mèche, il y a fort à parier que le recul dégagerait ce fameux compartiment. Encore faut-il avoir de quoi mettre le feu à la mèche ! Du tas de boulets qui se trouve à côté, seul celui qui est situé sur le dessus de la pile pourra être ramassé.

Si vous descendez maintenant, vous arrivez sur la falaise. La descente est bloquée par une porte fermée. L'échelle qui se trouve à proximité vous est utile mais n'espérez pas l'emporter, son poids vous empêche toute remontée. A l'Est de la jonction Nord-Est se trouve un escalier de bois vermoulu. Méfiez-vous car au milieu de l'escalier, il y a un grand trou. Si vous tentez de le sauter, tout ce que vous gagnerez, c'est de vous écraser sur les rochers plusieurs mètres plus bas.

Cette aventure particulièrement ardue est intéressante. Les dialogues sont aisés car le vocabulaire est vaste et l'analyseur de syntaxe puissant accepte des phrases complexes. Je doute que vous trouviez facilement les dix trésors. A réserver donc aux amateurs de casse-tête. (Disquette Infocom pour Atari ST. Prix : C). Jacques Harbonn



L'interprétation coule de source : c'est un plan. La suite s'annonce difficile !



Le vaste vocabulaire, et une syntaxe correcte pour savoir comment la statue bouge seule.

# SOS AVENTURE

## Le Cristal Bleu

Qui a dit : l'enfer c'est les autres ? L'enfer s'appelle solitude, dans les boyaux souterrains et la forêt dense.

aventure : type  
13 : intérêt  
\*\*\*\* : graphisme  
- : animation  
\*\* : bruitage  
B : prix



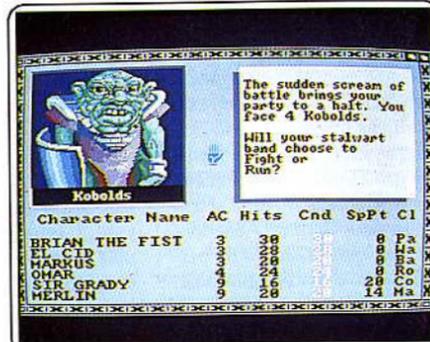
Vous portez les espoirs de l'humanité, malheureusement réduite à une centaine de survivants à la suite d'un terrible cataclysme. Le Cristal bleu repose dans un complexe de temples souterrains dont vous ne tardez pas à trouver l'entrée. L'enfilade de salles, couloirs, boyaux dans toutes les directions et sur plusieurs niveaux fait se succéder des écrans au style homogène et des passages dans le noir absolu. Espérons que vous n'êtes pas claustrophobe ! L'ordre « vocable » affiche l'ensemble des verbes utiles. On a trop l'impression de parcourir des catacombes désertes, les problèmes rencontrés étant des obstacles à la progression. Le jeu ne comporte pas de dialogues. Le bruitage malheureusement se limite presque à une bonne musique d'introduction. Dessiner une carte est obligatoire — c'est classique — pour éviter de tourner en rond dans le noir sans s'en rendre compte, ce qui finit par lasser. A notre avis le jeu se réduit trop à l'exploration d'un labyrinthe et l'on est déjà passé sur la face B de la disquette qu'on croit toujours être dans le prologue. Attention : tout indice sert dans ce logiciel. Rien n'est là seulement pour meubler les écrans... (Disquette Ariolasoft pour Amstrad CPC.) D.S.

## The Bard's Tale

Des monstres grognent au fond des labyrinthes et des donjons.

Vous guidez six courageux explorateurs.

aventure graphique : type  
16 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : bruitage  
D : prix



A travers une ville écumée par des monstres redoutables, vous guidez six explorateurs aux talents complémentaires et vous les préparez à affronter le redoutable magicien Mangar. Le jeu, du type « Donjons et dragons » est très visuel. Les graphismes sont discrètement animés et sonorisés : ambiance garantie. Ainsi, les flammes bougent, le barde joue de son instrument et les monstres grognent. Toutes les vues sont présentées en perspective (certaines en font d'ailleurs beaucoup d'usage) et c'est le joueur qui établit les cartes des différents donjons et labyrinthes. Le programme se pilote très simplement avec la souris qui sélectionne la direction du mouvement et le comportement des personnages, de la fuite à l'utilisation de différentes sortes de magie. Malgré le manuel, l'apprentissage du jeu est long et donc fastidieux. Les aventuriers débutants auront par conséquent beaucoup de mal à survivre et à faire reconnaître leurs mérites. Certaines commandes nécessitent un grand nombre de réponses et de confirmations inutiles. Par ailleurs les trop nombreux accès aux disquettes ralentissent la progression du jeu. (Disquettes Electronic Arts pour Amiga.) N.C.

## Spellbreaker

La magie n'opère plus dans ce monde basé sur la sorcellerie.

A vous de jouer !

aventure : type  
13 : intérêt  
- : graphisme  
- : animation  
- : bruitage  
F : prix



Dans ce monde basé sur la sorcellerie, la magie semble avoir perdu une grande partie de ses pouvoirs. Cette situation ne peut durer. En tant que chef du Cercle des enchanteurs, vous devez en découvrir la cause et la détruire. Pour cela, il faut effectuer un voyage périlleux à travers les bases mêmes de la magie noire. L'histoire commence lors du congrès tenu par les magiciens. Ecoutez-les car ce qu'ils auront à vous dire peut vous donner certains éclaircissements sur la situation. Après, vous pouvez vous mettre en route. Comme vous le constatez rapidement, votre livre de sorts est bien vide au début. Aussi il faut songer à en acquérir d'autres rapidement. C'est grâce aux parchemins que vous trouverez de-ci, de-là que vous pouvez le faire. Mais surtout n'oubliez pas de recopier le scroll sur votre livre de magie car dans le cas contraire, son contenu en serait perdu irrémédiablement : ce qui serait vraiment très affligeant. Cette aventure uniquement textuelle, comme tous les jeux de cette marque, est intéressante. Le scénario se tient bien, et la richesse du vocabulaire et la puissance de l'analyseur de syntaxe rendent le dialogue agréable. (Disquette Infocom, pour Apple II.) J.H.

## Déjà vu

« Qui suis-je ?  
Où vais-je ?  
Dans quel état j'erre ? »

Arpentez Chicago, à la recherche de votre identité.

aventure graphique : type  
17 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : bruitage  
D : prix

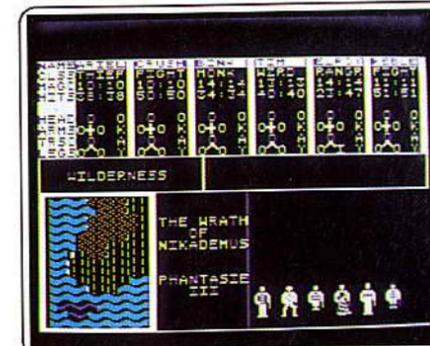


Ce jeu d'aventure en anglais rassemble avec bonheur aux bons graphismes très colorés, des digitalisations sonores étonnantes et un zeste d'humour autour d'énigmes complexes liées à votre amnésie. Vous vous réveillez très mal en point, sans aucun souvenir, dans les toilettes d'un bar de Chicago en 1841, et vous devez arpenter la ville à la recherche de votre identité en affrontant les voyous et en évitant les cadavres (surtout le vôtre). Une tâche rendue difficile par votre état de santé qui empire et par les autres qui cherchent à vous coincer. Ce logiciel est très agréable d'emploi car il se mène à l'aide de la souris : pour examiner un objet, il suffit de le double-cliquer. Pour le prendre, il faut le tirer jusqu'à la fenêtre inventaire. Pour l'ouvrir ou le faire fonctionner, il faut juste sélectionner l'objet et le verbe adéquats. Du fait de la taille réduite des graphismes et de la longueur presque excessive des commentaires, il faut rester concentré pour ne pas laisser passer les petits indices. Le vocabulaire utilisé pour les descriptions est vaste, et comporte un peu d'argot et quelques formules familières. En définitive, un jeu complet et prenant, extrêmement bien fini. (Disquette Mindscape sur Amiga.) N.C.

## The Wrath of Nikademus

Phantasie, troisième partie... l'aventure continue ! Nikademus vous défie de nouveau. Relevez le défi.

jeu de rôle : type  
15 : intérêt  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : animation  
\*\* : bruitage  
D : prix



Nikademus a encore des ressources cachées et nourrit quelques mauvais desseins. Votre équipe se compose de six personnages, soit vous réutilisez les compagnons des aventures précédentes, soit vous créez une nouvelle équipe. Le jeu ressemble beaucoup dans son fonctionnement aux versions précédentes, avec quelques nouveautés issues de l'expérience acquise. En plus des critères de race et de profession, vient s'ajouter un critère social. Il a de l'influence sur vos moyens financiers. Une fois chacun équipé, votre groupe est lâché dans la nature. La traversée des terres peuplées de monstres n'a rien d'original, mais les combats ont été améliorés. Pour chaque joueur, un menu apparaît comptant quatorze actions. On est loin de certains jeux où il est seulement possible de se battre ou de parler. Vos personnages font l'objet d'un diagnostic lorsqu'ils sont touchés par un coup adverse. Pas de tout le corps mais de « en parfaite santé » à « irrémédiablement détruit ». Les coups ainsi infligés affecteront votre comportement dans le jeu. Cette troisième version de Phantasie est un excellent jeu de rôle. (Disquette SSI pour Apple II.) L.S.



JUSQU'À  
- 50 %

sur des softs  
Commodore, Amstrad  
Spectrum, ST

OFFRE JUSQU'À FIN AOUT

PARIS  
DIGIT CENTER  
23, boulevard Poissonnière  
75002 - Tél. 42.21.49.66

Demandez BERNARD

VELIZY  
DIGIT CENTER  
Centre Commercial Velizy II  
78000 - Tél. 39.56.67.17  
Demandez GILLES

NICE  
DIGIT CENTER  
Centre Commercial Nice Etoile  
24, avenue Jean Médecin  
06000 - Tél. 93.85.56.85  
Demandez MARCO

SEVRAN  
DIGIT CENTER  
Centre Commercial Beaudottes  
93270 - Tél. 43.83.20.46  
Demandez SEM

VILLENEUVE D'ASCQ  
DIGIT CENTER  
Boutique 221 bis.  
Centre Commercial  
59650 - Tél. 20.47.44.23  
Demandez DIDIER

GENEVE (Suisse)  
DIGIT CENTER Cce n° 104  
Ctre Cial Confédération  
8, rue de la Confédération  
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95  
Demandez MICHEL

MULHOUSE  
DIGIT CENTER  
7, rue du Raisin  
68100 - Tél. 89.56.61.65  
Demandez JEAN-PIERRE  
ou MIREILLE

AUBAGNE  
TEMPS "X" DIGIT CENTER  
Centre Commercial Auchan  
13400 - Tél. 42.70.43.55  
Demandez JEAN-MARC

NICE  
TILT PLUS  
Centre Commercial TNL  
15, Bld Delfino  
06300 - Tél. 93.80.85.17  
Demandez JOHNNY

MARSEILLE  
DIGIT CENTER  
90, rue de Rome  
13006 - Tél. 91.55.57.25  
Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE  
CENTRE COMMERCIAL  
BARNEUD  
Plan-de-Campagne

AMSTRAD

Amstrad 6128  
monochrome + 1 manette de jeu ..... 2390 F  
Amstrad CPC 6128  
couleur + 1 manette de jeu ..... 3990 F  
+ 4 jeux ..... 3990 F  
Crédit : comptant 590 F  
+ 12 mensualités de 321,60 F  
Amstrad CPC 464  
monochrome + 1 manette de jeu ..... 1990 F  
+ 4 jeux ..... 1990 F  
Crédit : comptant 290 F  
+ 12 mensualités de 207,40 F  
Amstrad CPC 464  
couleur + 1 manette de jeu ..... 2990 F  
+ 4 jeux ..... 2990 F  
Crédit : comptant 590 F  
+ 12 mensualités de 226,80 F  
Amstrad 1512 DD  
+ imprimante DMP 3000  
+ worldstar + supercalque  
9712 F HT ..... 7990 F HT

PERIPHERIQUES

Imprimante DMP 3000 ..... 2.290 F  
Disk 32 méga ..... 5.000 F  
Carte Kortex (modem) ..... 1.480 F  
Lecteur disk + contrôleur ..... 1.990 F  
Adaptateur péritel ..... 390 F  
Crayon optique ..... 290 F  
Adaptateur 2 joysticks ..... 220 F  
Synthétiseur vocal français ..... 490 F  
Câble imprimante parallèle ..... 150 F  
Disquette 3 pouces, les 10 ..... 300 F  
Adaptateur péritel DMP2 ..... 490 F  
Graphiscope II ..... 990 F  
Modem Digitelec à partir de ..... 1.490 F

AMSTRAD

Compatible PC 512 K  
+ MS DOS + SOURIS  
+ GEM + BASIC  
PC 1512 SD monochrome ..... 5.925 F TTC  
PC 1512 DD monochrome ..... 7.460 F TTC  
PC 1512 HD 20 méga mono ..... 11.840 F TTC  
+ 2250 F en version couleur

# DIGIT CENTER

VOUS OFFRE  
UNE IMPRIMANTE  
**GRATUITE**  
CITIZEN 120 D

qualité courrier, 120 cps, friction traction (interface, câble et papier à la charge du client)

\* Pour l'achat d'un des ordinateurs suivants :  
- 1 ATARI 1040 ou - 1 1512 AMSTRAD avec disque dur 32 Méga ou - 1 SANYO 16 PLUS disque dur 32 Méga

ATARI  
Atari 520 STF  
+ moniteur monochrome H.R.  
+ 10 jeux ..... 4.990 F  
Atari 520 STF  
+ moniteur monochrome H.R.  
+ imprimante Citizen 120 D ..... 6.790 F  
Atari 520 STF  
+ moniteur couleur  
+ 10 jeux ..... 5.490 F  
Atari 1040 STF  
avec moniteur monochrome H.R.  
SM 125 ..... 6.990 F  
avec moniteur couleur Atari  
SC 1224 ..... 8.490 F  
Atari 1040 STF  
+ moniteur monochrome SM 125  
+ disk club SH 204  
+ imprimante Citizen 120 D ..... 12.290 F

OFFRE  
ENSEIGNEMENT :  
2/520 STF monochrome  
+ imprimante SMM 804 ..... 10.000 F  
3/1040 ST monochrome  
+ imprimante SMM 804 ..... 20.000 F

DISQUETTES  
1<sup>er</sup> vendeur de disquettes  
en France.  
Disquettes blanches  
qualité supérieure.

PROMOTIONS  
Commodore 120 D ..... 6.900 F 3.990 F  
Imprimante Seikocho SP 100C  
pour Commodore ..... 3.500 F 1.890 F  
Imprimante couleur Seikocho GP 700  
pour Commodore ..... 5.900 F 2.800 F

Listings, étiquettes, rubans, imprimantes, livres  
et moniteurs.  
Bibliothèque de 3.000 logiciels en  
permanence pour compatible PC,  
Amstrad, Atari, Thomson, MSX,  
Commodore, Spectrum, dans tous  
les points Digit Center.

PERIPHERIQUES  
Lecteur Kuramana  
3 1/2 p 1 méga ..... 1.650 F  
Lecteur Kuramana  
5 1/4 p ..... 2.390 F  
Lecteur disk Atari  
SF 354 ..... 1.490 F  
Imprimante Atari  
SMM 804 ..... 1.990 F  
Disk dur  
20 méga SH 204 ..... 4.990 F  
Imprimante couleur  
Okimate 20 ..... 2.990 F  
Digitaliseur d'images ..... 2.450 F

SOUS-MARQUE FUJI  
3 1/2 SFDD ..... 120<sup>F</sup> les 10  
5 1/4 SFDD ..... 40<sup>F</sup> les 10  
5 1/4 DFDD ..... 60<sup>F</sup> les 10  
FUJI  
3 1/2 SFDD ..... 150<sup>F</sup> les 10  
3 1/2 DFDD ..... 210<sup>F</sup> les 10  
5 1/4 SFDD ..... 85<sup>F</sup> les 10  
5 1/4 DFDD ..... 120<sup>F</sup> les 10  
5 1/4 DF2DD ... 160<sup>F</sup> les 10

DIGIT CENTER  
Département franchise **91.63.50.50**  
Demandez Monsieur Dahan ou Juliette.  
Recherche franchisés exclusifs pour :  
● Bordeaux ● Rennes ● Nantes ● Toulouse  
● Montpellier ● Rouen ● Strasbourg



COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon-ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....  
Code Postal ..... Localité ..... Tél .....  
Montant des commandes ..... Frais de port 20F ..... Montant total .....



# SOS AVENTURE

Pour Eric (n° 42) dans **la Geste d'Artillac**, il faut d'abord aller à gauche chercher du terreau, puis monter, puis redescendre, aller à droite chercher les écus. Puis il faut remonter. Ensuite les différents chemins dans le temple peuvent mener vers ton père (couloirs du haut ou couloir du bas).

Pour Pierre Frédéric (n° 42) dans **la Geste d'Artillac**, il te faut un cariotype élevé en force, dextérité, intelligence et volonté. Dès l'arrivée dans la pièce à la plaque de marbre, il faut t'alléger de ce qui devient inutile (bouclier, épée, masse d'armes, corde et grappin...). Si tu continues à te dessécher, c'est que tu as encore des objets en trop.

## Hélène

Pour Eric (Tilt n° 42) : dans **Crafton et Xunk**, quand tu as les huit codes, tu vas, avec une carte rouge dans une pièce ; pour t'aider tu peux regarder dans Tilt n° 38 page 133, la pièce en question est en haut à droite de la page, et ne figure pas en image d'écran.

Là, tu trouveras des tapis rouges et un vert, il faut marcher sur les tapis, dans l'ordre des numéros de code, à partir du tapis vert. Il faut se référer à la dernière page de la notice vendue avec le jeu où on t'explique comment procéder dans « le couloir d'accès à Xarxas ».

Pour Yann (Tilt n° 42) : dans **Sram 2** : pour trouver la fève maléfique, il faut longer la rivière aux pieds des murs du château (passer par la salle des gardes en leur donnant du vin et tourner à gauche). Quand on arrive au pont, on dit « aller sous le pont », il y a une grenouille. On dit alors « embrasser grenouille » et celle-ci se transforme... en donnant la fève. Une fois que tu as tous les ingrédients, tu vas à la cuisine, tu dis « faire galette » et tu vas la donner au roi. La bourse sert à avoir de l'argent : avec celui-ci, on peut acheter une carte chez le guide, et aussi mettre des pièces dans la longue vue pour voir le paysage et la vue sur le château. Ce n'est pas vraiment utile dans le jeu, sinon que l'on repère où est le roi, mais les images sont si belles ! Quelqu'un a-t-il réussi à gagner dans **Knight Lore** ? Combien d'objets faut-il rapporter dans la marmite pour réussir ? Merci.

## Un jeune lecteur

En réponse à Catherine (n° 42) dans **Las Vegas**, pour sortir de l'immeuble, il faut prendre les objets suivants : la trompette, le crayon, la torche, le poignard, le pistolet, la montre, le passeport, l'argent dans l'assiette. Tu découvriras à qui donner ces objets. Il y a aussi certaines personnes que tu peux braquer avec le poignard.

Arrivé en bas il faut que tu relèves le numéro sur le taxi (13920 sur ma version), et que tu insères l'argent dans le téléphone. Ensuite tu n'as qu'à faire le numéro (il est inutile de décrocher le combiné). Surtout ne pas prendre le vélo!!!

A l'aéroport pour récupérer ton passeport il te faut donner de l'argent au clochard. Il faut également manger, prendre le journal « Mon tricot », et monter dans l'avion entre 11 h 19 et 11 h 20 car il y a deux vols pour Las Vegas. L'un à 11 h 19 et le tien à 11 h 20.

## Philippe

En réponse à Anthony dans le n° 40 : pour **Castle Wolfenstein** il faut fouiller les soldats, une fois que tu les as tués. Pour cela, tu te places juste sur eux et tu tapes « return ». Afin d'obtenir ton inventaire, tu tapes « M ».

Pour **Captain Cuckoo**, taper N, W, W, N. Ensuite, demander au cuisinier un éléphant, mais, faute de mieux, il te donnera du pain. Tu le mangeras et iras au Sud, à l'Est, encore à l'Est, au Nord et enfin à l'Est. Tu prendras l'argent sur la rue et iras acheter au drugstore une boisson (élixir). Tu paieras 331 dollars, sortiras vers l'Ouest et à ce moment-là, tu pourras boire ta boisson. Tu iras à l'Est et prendras la lettre. Il te faudra ensuite aller au Nord, à l'Ouest et encore à l'Ouest. Il faut entrer dans le taxi, payer, aller à l'Ouest, donner la lettre. Arrivé là, tu te tourneras vers la droite et entreras, comme dans **Masquerade** dans la pièce. Décevant, non ?

Pour J. F. du numéro 42, il est fort possible de dépasser 5,50 m. dans le pole saut de **Summer Games I** étant donné que mon record est 5,60 m. Il est par contre impossible de faire un saut périlleux si tu tiens à tes dents en gymnastique.

Pour Tovarich (n° 42). Dans **Captain Goodnight**, (un jeu en effet superbe), une fois parachuté, tu dois courir vers la droite en tuant les robots. Tu arrives alors à une jeep que tu utilises en allant toujours vers la droite. Je vais maintenant vous demander à tous une aide précieuse :

Dans **Lucifer Realms**, comment faire, lorsqu'on arrive près du pont en enfer ?

Dans **Karateka**, comment passer la grille sans se faire empaler ?

Dans **Transylvania**, que faire ?

Dans **Le privé**, comment trouver la voiture ?

Dans **The Goonies**, comment passer le troisième tableau ? Je suis coincé.

Dans **Paranoiak**, que faire au juste ?

Dans **Conflict in Vietnam**, comment déplacer les forces aériennes ?

Je vous remercie à l'avance de vos aides.

## The Mop

A Stéphane (n° 42), dans **Eden Blues** : quand tu rentres dans la cave, il faut aller à gauche, aller à droite, monter, aller à droite, aller à gauche, monter (porte de gauche), aller à gauche et enfin ressortir.

Les pièces de 1 \$ servent à se payer des cafés au distributeur (cela redonne de l'intelligence), les gâteaux disposés sur les tables rendent de la force, et les bouteilles dans les caves des points de vie. Au départ, si on ne se met que 0 point de vie, les points ne peuvent pas baisser et on ne meurt pas. Mais à quoi sert l'intelligence ?

## David

Dans le jeu **Le Passager du Temps** pour Amstrad CPC, je n'arrive pas à neutraliser le système d'alarme dans le second tableau, de plus à quoi sert la pile sous le meuble et que signifie l'énigme « Des poches pas des valises » ?

Pitié aide-moi je suis au bord de la dépression ! Merci d'avance...

**Gérald le belge et Zmoud commodorien** — Vies infinies : **Wonder boy Triad** dès le début de la présentation maintenir la touche C enfoncée jusqu'à l'apparition du jeu.

**Arkanoid** jouez à deux, dès que le deuxième a atteint 20 000 points les vies se multiplient.

**Space Harrier** faire un « reset » puis tapez poke 5834,234 : poke 5835,234 puis faire un sys 2128.

**Avenger** faire « reset » puis tapez poke 6418,234 : poke 6419,234 : poke 6440,234 : poke 6444,234 : poke 6445,234 : poke 6446,234 : poke 6476,234 :

poke 6477,234 :poke 6478,234 (énergie infinie).

Sys 11924 pour commencer. **Captured** faire un « reset » puis taper poke 17831,234 : poke 17832,234 : poke 17833,234. Puis faire sys 13562. **Gauntlet** faire un « reset » puis tapez poke 49009,96. Puis faire sys 32768.

Voici maintenant quelques questions :

Dans **Zorro** que faire avec la rose et pourquoi est-on rejeté dès qu'on approche la princesse ?

**Police Academy**, quel est le code d'entrée ? Mon sauveur soit béni des dieux.

**Jet Set Willy**, tous les renseignements possibles S.V.P. (poke, plan du labyrinthe, etc.).

**Knucle Busters**, que faut-il faire dès qu'on est sur le toit ?

**Short Circuit**, tous les renseignements possibles S.V.P.

**Trucs** : dans **Master of Universe**, pour aller sur le toit, il faut tuer le garde qui est sur un petit balcon au deuxième étage. Puis tuer le garde qui est sur l'ascenseur, puis grimper sur l'ascenseur.

Dans **Commando 2** il faut rester sur une ligne droite dès le départ.

## Hélène

Bonjour à tous,

Coincée dans **Aigle d'or** pour Amstrad :

— Comment accéder aux passages secrets par les cheminées quand on a la clé d'or ?

— Je tombe dans une pièce sombre d'où je ne peux plus ressortir pour allumer une torche (contrairement aux autres pièces sombres...). Que faire pour aller par là ?

— Où sont livre de Sagesse, fantôme et crucifix ?

J'ai tout le reste, aigle de plomb, deux clés, diamant bleu, et même l'aigle d'or, ce qui ne me sert à rien puisque je ne sais pas ressortir...

— A quoi servent les parchemins trouvés dans les coffres ?

J'ai lu toutes les indications donnée par les lecteurs dans S.O.S. Aventure depuis le n° 18 (je n'ai pas Tilt avant) mais j'ai l'impression qu'on ne parle pas tous la même langue... Y-a-t-il eu plusieurs versions ?

Aidez-moi ! Par le journal, ou par la rubrique « Délirium » du serveur de Tilt par minitel. Merci.

**Bloody**

A Tovarich (n° 42), dans **Enlèvement**, après avoir fouillé ma chambre en poussant le lit et en prenant les clés tu fais h, s, o, n, n, h, o, o, n, n, e, e, e, b, n, n, h, o, n, et là tu te retrouves devant la porte d'une maison que tu ouvriras avec la clé trouvée dans la chambre, tu pénétreras dans la maison et là je te laisse chercher jusqu'au prochain blocage, ou tu n'auras plus qu'à écrire.

Dans **Captain Goodnight** le problème de transport ne se pose pas, mais seulement le temps que tu vas mettre pour parcourir toute l'île, en te faisant tuer le minimum de fois (bien sûr). Si ça t'intéresse ainsi que vous qui êtes en train de lire vous verrez bientôt dans une prochaine parution de notre journal favori le moyen de rajouter autant d'heures que vous voudrez afin de terminer ce jeu qui vous tape sur les nerfs. Alors à bientôt.

**Fabienne**

Qui pourrait m'aider dans **L'Affaire Sydney** sur Thomson ? Comment se servir du réseau diamant et trouver l'adresse de J. Renard. Et sur **Mission très spéciale**, je suis coincée dans une salle où il y a de l'eau. Que dois-je faire ?

**Damien**

En réponse à Michel (n° 42) pour **Le Passager du**

**Temps**. Je n'ai pas encore trouvé la pièce secrète, mais je peux donner quelques tuyaux pour brancer le courant dans la maison.

Après avoir pris la pile, dans la première pièce sous le meuble, et la torche dans le tiroir de la première pièce, il faut aller dans la salle de billard prendre la clé à douille, aller dans la cuisine, y examiner le haut du placard, prendre l'huile qui s'y trouve, aller dans le petit salon, actionner l'interrupteur, descendre à la cave, trouver le groupe électrogène (facile), examiner sous le groupe, prendre l'écrou, huiler l'écrou, brancer le fil, démarrer le groupe électrogène. A ce stade, le courant revient. Allez dans la bibliothèque, ouest, devant l'ordinateur, allumer l'ordinateur et après, à l'aide !

**Damien**

Toujours pour Michel (n° 42) et encore dans **Le Passager du Temps**, une autre démarche : après que tu aies pris la torche et la pile et coupé le système d'alarme : « est » ; prends clé à douille ; ouest ; nord ; allume interrupteur ; examine cadre ; prends feuille ; est ; examine buffet du haut ; prends huile ; examine buffet du bas ; prends allumettes ; ouest ; ouest ; sud ; examine sous lit ; lis lettre ; nord ; est ; sud ; sud ; examine boîte ; prends BZX ; nord ; nord ; descends ; allume torche ; sud ; est ; nord ; examine sous groupe ; prends écrou ; huile boulon ; branche fil ; démarre groupe ; sud ; ouest ; nord ; monte ; chauffe feuille ; ouest ; ouest ; allume ordinateur ; charge code ; éteins ordinateur ; est ; prends livre de Dumas » et je reste coincé là. Je ne sais pas si le nom du programme et le nom du livre sont bons

et je ne sais comment pénétrer dans la pièce secrète.

Dans **Zombi**, pour tuer les Zombis il suffit de faire un mouvement très rapide de droite à gauche avec la manette (des petits rectangles s'affichent).

**Alexandre**

Encore un petit truc utile pour Michel (n° 42) dans **Le Passager du Temps** : tu sais que la lampe n'est pas éternelle, alors, quand tu l'as, sauvegarde le jeu. Ainsi, dès qu'elle s'éteint, tu n'as plus qu'à charger la partie enregistrée et te revoilà avec une lampe neuve.

**Christian**

Dans **Harry et Harry**, j'arrive à sortir de la pièce et après « impossible »... aidez-moi S.V.P.

**130 XE**

Voici des trucs pour **Lode Runner**. Ceux-ci ont été testés sur 800 XL et 130 XE, certains vont pouvoir les essayer sur d'autres machines, mais tous ne fonctionnent pas sur Commodore par exemple.

Présentation : (« commands »).

« Schiff E » permet la création des tableaux. Tapez le numéro du tableau à créer mais avant de taper « return », insérez une disquette vierge et formatée, faute de quoi vous seriez obligé de recharger le jeu.

Vous avez maintenant un écran vide : essayez toutes les touches de 0 à 9. Seules les touches 5 et 6 peuvent poser problème au début. Le cinq est un sol vide ressemblant au sol attaquant, le six sert à tracer l'échelle en fin de partie. Le 1 sert à monter, M à descendre, J à aller vers la gauche et K vers la droite. (Essayez toutes les touches avec le

et je ne sais comment pénétrer dans la pièce secrète.

Dans **Zombi**, pour tuer les Zombis il suffit de faire un mouvement très rapide de droite à gauche avec la manette (des petits rectangles s'affichent).

**Alexandre**

Encore un petit truc utile pour Michel (n° 42) dans **Le Passager du Temps** : tu sais que la lampe n'est pas éternelle, alors, quand tu l'as, sauvegarde le jeu. Ainsi, dès qu'elle s'éteint, tu n'as plus qu'à charger la partie enregistrée et te revoilà avec une lampe neuve.

**Christian**

Dans **Harry et Harry**, j'arrive à sortir de la pièce et après « impossible »... aidez-moi S.V.P.

**130 XE**

Voici des trucs pour **Lode Runner**. Ceux-ci ont été testés sur 800 XL et 130 XE, certains vont pouvoir les essayer sur d'autres machines, mais tous ne fonctionnent pas sur Commodore par exemple.

Présentation : (« commands »).

« Schiff E » permet la création des tableaux. Tapez le numéro du tableau à créer mais avant de taper « return », insérez une disquette vierge et formatée, faute de quoi vous seriez obligé de recharger le jeu.

Vous avez maintenant un écran vide : essayez toutes les touches de 0 à 9. Seules les touches 5 et 6 peuvent poser problème au début. Le cinq est un sol vide ressemblant au sol attaquant, le six sert à tracer l'échelle en fin de partie. Le 1 sert à monter, M à descendre, J à aller vers la gauche et K vers la droite. (Essayez toutes les touches avec le

« schift »). Le hic, pour essayer vos chefs-d'œuvre, est qu'il faut recharger le jeu. Aussi n'essayez pas de tricher en ne mettant aucun garde.

Pendant le jeu : contrôle A enlève une ou plusieurs vies. Contrôle F ajoute des vies, jusqu'à plus d'une centaine, mais au-delà des 50 la vitesse des gardes en est accélérée !

Contrôle F enlève toutes les vies, donc stoppe le jeu. Ensuite tapez contrôle E pour revenir à la présentation.

Appuyez sur la flèche droite, vous accélerez la vitesse, sur la droite, vous la ralentissez.

Contrôle Z vous fera gagner un peu de temps. J'oubliais : pour sauvegarder vos tableaux, tapez sur la flèche de gauche ou de droite.

Je tiens à remercier Cyrille (n° 35), Michel et Pascal (n° 37) de leur aide pour **The Pawn** (et oui, il existe sur 800 XL et 130 XE!).

**Manu et David**

Pour Hicham (n° 39) et pour Emmanuel (n° 42), dans **Waydor** : où trouver le bateau ? C'est simple, il vous suffit de prendre le chemin de la lampe à pétrole, l'huile qui se trouve sur le chemin de la grotte et y entrer jusqu'au fin fond. Vous y trouverez le bateau déjà construit.

Par contre si quelqu'un peut nous aider à sortir de la grotte avec le bateau ?

Comment éviter les vampires à la morsure mortelle de l'église.

Comment joue-t-on à **Scarabeus** ?

Dans **Twin Kingdom** et **Star Trek** toutes les informations sont bien reçues.

**ERE**  
c'est  
super!

M. Valentin  
**phalsberg**  
phalsberg

Jeu de Rôle en Français pour PC et compatibles. PC 1512, C64.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

7 bd Hippolyte Marqués / 94200 IVRY SEINE. Tél. (1) 45 21 01 49. + Télex EREINFO 261041F. Fax 45 21 02 50

# SOS AVENTURE

## Frédéric

En réponse à Alain (n° 41), dans **Space Quest**. Tu dois aller deux fois à gauche, puis revenir à la bibliothèque, aller vers la porte. Fais alors « look man », « look screen ( de l'ordinateur) astral body », « get Cartridge ». Pour mettre en marche le module faire « close door », « wear belt », « press power », « press autonay », « pull throttle ». Et enfin, bon voyage !

Quant à moi, j'aimerais bien savoir comment, dans **Space Quest**, passer sans encombre la barrière magnétique qui se trouve dans les grottes, et que faire chez l'espèce de dragon ?

Dans **King's Quest III**, comment traverser le désert, comment faire un sortilège, comment traverser la mer ? Pour tuer la méduse, il faut faire « show mirror to Medusa » lorsqu'elle est assez près.

## Fabrice

En réponse à Antoine (n° 41), dans **F.R.E.E.**, tape : « pousse armoire », « arrache goupille », « lance grenade sur mur », « entre dans mur », le code du coffre est FR16BLNO2EG67.

## Black Tiger

Dans **Captain Goodnight** comment gagner du temps et à quoi sert le radar ?

Dans **Lucifer's Realm** : devant l'officier, j'ai fait « join the army » ensuite il disparaît. Je monte alors les escaliers et je me trouve devant une porte de fer (iron spike) et plus loin devant un puits d'où s'échappent des vapeurs. Que dois-je faire ?

Merci à celui ou celle qui m'aidera.

## Antares

Dans **Mediator** pour Atari XL, comment passe-t-on le premier tableau ? A quoi servent les deux satellites ?

J'ai dirigé mon vaisseau vers le bas et détruis un mur. Mais ensuite, je me fais toujours désintégrer par les canons. A quoi sert la plate-forme ? Comment se fait-il que les toits des tourelles aient la même couleur que le mur horizontal ? Où peut-on trouver les os pour faire un cheval ?

## Alain M.

Pour Frank (n° 40) dans **Dragon's lair**. Au troisième tableau, après avoir sauté par-dessus les crânes, attends, sans rien toucher, l'apparition de la main et dès qu'elle apparaît, appuie continuellement sur le bouton de tir. Dirk va alors la désintégrer. Sautte ensuite par dessus la deuxième vague de crânes. Sois rapide car une main arrive bientôt de la droite puis une autre de la gauche. Détruis-les de la même manière que la première main. Ceci fait tu verras arriver sur toi un nuage de chauves-souris. Sautte en arrière, en mettant le manche du joystick vers le bas. Les chauves-souris vont alors te réattaquer, vas vers la droite et elles s'en iront. Après l'apparition de la masse gluante, à droite, mets ton manche vers la gauche. Pousse-le ensuite vers le haut, la masse disparaîtra, mais une autre arrivera de la gauche. Penche le manche vers la gauche pour finir cette superbe étape.

Quant à moi, je n'arrive pas à tuer le dragon, car je suis bloqué par une énorme branche.

Dans **Fairlight** : j'aimerais savoir où se trouve le livre de lumière et comment je peux y parvenir. Je souhaite enfin obtenir les codes pour les vies infinies ou pour le bouclier infini sur **Stainless Steel** (je possède un Amstrad).

## William

En réponse à Jérémy pour **James Debug le grand**

**saut** : pour avoir la clef, il faut arriver par la mer après avoir tué le monstre vert, monter à l'échelle de droite, prendre la torche, redescendre, sauter vers le scorpion, le tuer, passer de l'autre côté et prendre le sac. Pour revenir, tu prends le même chemin, mais tu dois passer par dessus le scorpion. Le sac te sert à ouvrir le passage pour accéder à la clef. Qui pourrait m'aider dans **Arsène Lupin** : j'arrive à tuer le chien et à prendre le passe-partout dans la statue mais je n'arrive pas à entrer dans la maison.

Et dans **Mandragore**, qui pourrait me dire que faire quand on est devant Yarod-Nor ?

## J & O

Dans **Spiderman** pour C 64, que faire après avoir imprimé le journal ? Peut-on se débarrasser de Sandman et de Mystério ? Si oui, comment ? J'ai recueilli quatorze gemmes, à quoi servent-ils ?

Tout renseignement pour **Murder on the Mississippi** et **Fourth Protocol** sont les bienvenus.

## Fabien de Cambrai

Je n'arrive pas à tuer la plante du niveau 2 de **Ghosts'n Goblins**, salle 1. Une âme généreuse peut-elle me renseigner ?

## Mered

Pour Patrice (n° 41) dans **Sorcery** pour C 64. Quand tu es dans le château (tableau n° 5), tu prends l'épée, puis tu passes dans le tableau suivant, et tu poses l'épée à l'endroit de la grande boîte jaune (gold). Dès que tu l'as, reviens dans le château (près des deux portes). Rentre dans la porte du haut pour trouver la clef qui te permettra de rentrer dans la tour. Ensuite, je te laisse chercher.

Dans **Astérix et le chaudron magique** sur C 64, je n'arrive pas à trouver la septième pièce. Voici celles que j'ai trouvées : dans Rome, en sortant du village gaulois, dans la prison, en tuant le gladiateur, dans la forêt au nord du tableau au ciel et dans le camp Aquarum.

## Fabrice (commodorien)

Dans le n° 41 Maldo donne des pokes pour C 64, mais comment et quand entrer le message pour l'immortalité ?

Dans **Time Tunnel**, j'ai résolu toutes les époques et lu la carte, j'ai pris le bâton au serpent mais qu'en faire ? (Que veut dire « Daimyo » ?).

Dans **Entombed**, je n'arrive pas à passer la boule rouge.

Pour Thierry (n° 41), dans **Entombed**, prends le fouet et repars d'où tu viens et sors (en allant en bas), puis vas vers la droite, monte à la première occasion, vas à droite et prends la porte. Pour **Matchpoint**, positionne ton curseur, (raquette), sur le tableau, appuie sur feu, écris ton nom, (return), celui de l'ordinateur puis (return). Le court de tennis apparaîtra. Si ça ne marche pas, c'est que ton jeu a un défaut.

## Laurent

J'aimerais obtenir quelques indications pour **Knight Tyme** : comment faire pour que mon autorisation soit reconnue par l'équipage (non électronique) ? Comment rendre valide la « I.D. card » me donne Derby IV ? Faut-il prendre une photo ? Si oui, où et comment ?

A quoi sert le Wrist terminal ? A quoi correspondent les coordonnées qui y sont inscrites ?

Lorque l'on examine un objet, que signifie « Blow » ?

Lorsque l'on examine un personnage, que signifie « Charisma » ?

Comment et quand peut-on consulter l'oracle ? Qu'est-ce que signifie « lighting bolt », lorsqu'on choisit « cast a spell » et à quoi cela sert-il ?

Merci à tous.

## David

Dans **King Quest II**, à quoi sert le coussin rouge trouvé dans le cercueil de Dracula, ainsi que la bride (troisième cadeau du génie de la lampe) ? Où peut-on trouver le sucre susceptible de me faire passer les ronces empoisonnées plus facilement ?

Peut-on, au cours d'une partie, rencontrer le bossu et le dragon présents au mariage ?

Dans **King Quest III**, comment accéder à la troisième disquette, mon score restant bloqué à soixante deux points ?

A quoi sert la baguette magique trouvée dans le coffre du sorcier ?

Que cache la toile d'araignée, comment la franchir sans se faire dévorer ?

Quel est le rôle de la taverne ?

Que recèle le desert à part la peau de serpent et le cactus ?

Où peut-on trouver les objets suivants : Dough in ears, Amber stone, Three acorns, Cat cookie, Shovel et Storm brew.

Je remercie quiconque pourra m'aider.

## Jean-Pierre

Voici une aide pour les possesseurs de **Aliens 2** pour Commodore 64 (paru en 1987). Cette aide, ce sont les codes indispensables pour commencer le jeu.

Codes Aliens : 2727H, 2061D, 3106E, 61106E, 7120E.

Pour Nicolas (n° 40), dans **Dragon's lair** sur C 64, lorsque tu te trouves à la deuxième salle :

— au premier plan lorsque les crânes arrivent, il faut pousser la manette en avant.

— ensuite une main apparaît, quand elle est sortie de deux crans, appuie sur le bouton. Puis les crânes arrivent, tu pousses en avant.

— au dernier plan une main apparaît à droite, puis à gauche : tu fais comme avant. Lorsque les chauves-souris viennent, tu tires la manette vers toi (au bon moment).

— tu te retrouves au premier plan, les chauves-souris arrivent sur la gauche, à ce moment tu la pousses vers la droite.

— des monstres arrivent sur ta droite, tu pousses à gauche, ensuite en avant, et, pour finir vers la droite.

A moi maintenant : je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour passer les ronces dans la dernière épreuve de **Dragon's lair** (contre le dragon).

## Alain

Voici quelques trucs pour C 64 : dans **Crystal castle**, pour disposer de vies infinies, brancher les deux joysticks avant le chargement du jeu. Lorsque le magnétophone s'arrête de tourner (fin du chargement) appuyer de nombreuses fois sur les boutons des deux joysticks jusqu'à ce que le magnéto reparte. Pour passer plusieurs tableaux à la fois, mettre l'ours Bentley dans le coin haut du tableau. Appuyer sur le bouton du joystick (on peut le faire même dans le tunnel).

Pour **Kung Fu Master**, il faut appuyer sur les touches « Shift-Lock » et « G », pour avoir un pistolet au premier tableau.

## Didier

Dans **Antiriad**, j'arrive à prendre les quatre éléments de l'armure et j'ai trouvé une salle qui ressemble à un générateur, j'ai essayé de le détruire, mais rien n'y fait, je perds mon énergie. Commodoriens, aidez-moi s'il vous plaît !

Pour Patrice (n° 41) dans **Phantom of the astéroïdes** au début du jeu, après l'être matérialisé, saute le trou en face de toi et marche en direction de l'oxygène, là, tu verras un mur de force bleu clair, laisse toi tomber dans le trou qui est devant toi et marche un peu vers la droite. Là, tu verras une barre de couleur verte, mets-toi dessus et remonte tout de suite vers le mur de force bleu clair. Tu verras qu'il n'y est plus, entre dans le couloir et tu découvriras une barre violette, chaque barre correspondant au mur de force de la même couleur, mais attention, les murs se referment au bout d'un certain temps... Bonne chance !

## Stéf Applemaniaque

Je vais aider Patrick (n° 42) pour **Ultima IV**. Pour les sorts de code :

F : (Fireball) : Black pearl, sulfure ash, et ça dégomme dur !

I : (Iceball) : Mandrague, black pearl suffiront.

P : (protection) : Sulfure ash, ginseng, garlic (complètement inutile).

Q : (Quickness : Sulfure ash, ginseng, blood moss (très utile).

R : (Resurrect) : vas voir Nigel au château Lycaem et demande « recall » (je ne m'en sers jamais).

T : (Tremor) : Sulfure ash, blood moss, mandrake (il provoque un tremblement de terre).

U : (Undead) : là, je ne sais pas que les ingrédients et je lance un appel à ceux qui savent.

X : (XIT) : Sulfure ash, spider silk, blood moss (et il n'est utilisable que dans les donjons).

Y : (Yup) et Z : (zdw) : ces deux sorts ont la même formule, c'est-à-dire « blood moss » et « spider silk ».

Un sert à monter (le premier) et l'autre à descendre. (Utilisable uniquement dans les donjons).

Au sujet du recrutement des personnages, voici un petit tableau, mais attention, ce tableau n'est valable que pour un aventurier « fighter » au départ.

VILLES	AVENTURIERS
Britain	Iolo
Yew	Jaana
Skara	Shamino
Trinsic	Dupre
Magincia	Katrina
Minoc	Julia
Moonglow	Mariah
Jhelom	Geoffroy

Ce dernier, si vous êtes « fighter », ne partira pas avec vous.

Si tu achètes des ingrédients à une pièce d'or pour tes sorts, tu perdras énormément d'honnêteté et d'honneur. Et si tu ne connais pas Magincia, voilà les coordonnées (KJ/LL).

Pour la recruter, il te faudra plus de cinquante points « humility » et beaucoup d'expérience. Bonne chance.

Où se trouvent « Horn » et « Hull » et faut-il obligatoirement être un avatar pour trouver « mystic armor » et « mystic weapn » ?

## Torgan

Je suis perdu dans **La malédiction de Thar**. Des renseignements sur **Vampire, M.G.T., Entropie** et **Vera Cruz** seraient les bienvenus. Merci d'avance.

**Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions ou des cartes complètes.**

Agomad de Luxembourg ; Olivier Staub de Six-Fours-les-Plages, 83140 ; Linette et Pascal Bernard-Braud de Quilly, 44750 ; Olivier Plez de Orry-la-Ville, 60560 ; Michaël Haravon de Paris, 75013 ; Christophe Dalla Riva de Belfort, 90000 ; Conan Lee des « Golder's C. Band ; Gonzalo Marchetti de Cran-Gevrier ; Christophe Toïc de Châlons-sur-Marne, 51108 ; Guillaume Lair de Champigny-sur-Marne, 94500 ; David et Dimitri Udovc de ? ; Frédéric et Emmanuel Barachant d'Aix-en-Provence, 13001 ; Stéphane Conversy de Besançon, 25000 ; Olivier Azoulay de Gentilly, 94250 ; Tangi Vass de Concarneau, 29110.

Remerciements particulièrement chaleureux à The Silicon et Sherlock Roms pour l'envoi d'une disquette **Apple II** très spéciale. Une face contient **Adventure Solver**, l'autre **Adventure Solver II**, au total une soixantaine de solutions, trouvées par diverses personnes de localisation inconnue. Cette disquette est gratuite, les auteurs la diffusent eux-mêmes. Nous nous servons, bien sûr, de ces contributions pour des « solutions lecteurs » ultérieures.

**ERE C'EST SUPER!**

Herbulot/Rho  
**Macadam Bumper**

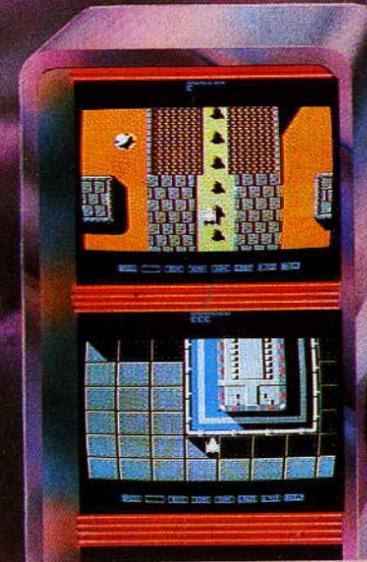
Flipper constructible pour PC et compatibles, PC 1512, AMSTRAD CPC, ATARI ST, MSX1, C64, ATMOS/ORIC, SPECTRUM.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE INTERNATIONAL

**EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR**

1, bd Hippolyte Marqués 94200 IVRY S/SEINE. Tél. (1) 45 21 01 49. + Télex EREINFO 261041F. Fax 45 21 02 50

**ARKANOID** — LE SUCCES MONSTRE! IMAGE APRES IMAGE DU JEU PLUS GRISANT DE TOUS LES TEMPS! FIDELE AU JEU ORIGINAL, IL COMPREND DES GRAPHIQUES D'UNE FINESSE SAISSANTE ET POSSEDE DES ATOUTS TELS QUE LASERS, LA POSSIBILITE D'ATTRAPER ET DE RETENIR, OU D'ALLONGER LA PORTEE DE VOS COUPS ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE. C'EST ARKANOID, LE VRAI DE VRAI!

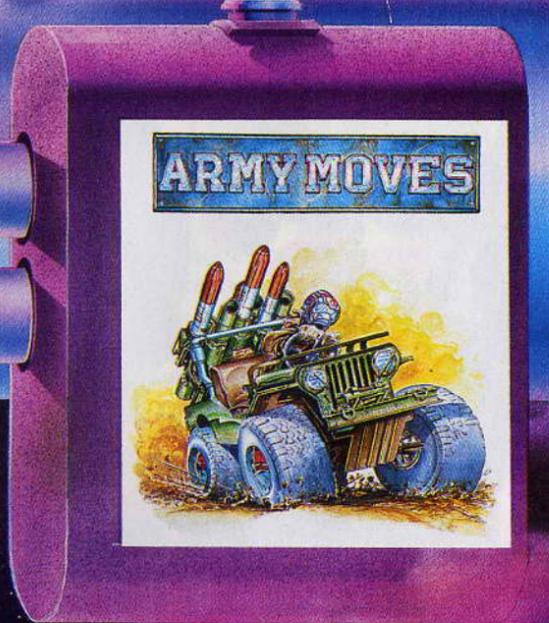


**Imagisme**  
...the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE, 10 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



TOUT D'ABORD JE ME SUIS DIT, BOF, JE N'AI AUCUNE CHANCE. PUIS VOILA QUE JE SUIS DEvenu... **"MAG MAX"**... UN ROBOT BOURRE D'ENERGIE QUI SE TRANSFORME EN UNE TERRIFIANTE MACHINE DE COMBAT CAPABLE DE VENIR A BOUT DE PRESQUE TOUT — A CONDITION D'ETRE ENTRE DE BONNES MAINS!  
CE JEU A SUSPENSE DE NICHIBUTSU BIEN CONNU DES MACHINES D'ARCADES SORT MAINTENANT DE VOTRE ORDINATEUR PERSONNEL AVEC DES GRAPHIQUES INCOMPARABLE ET UNE ACTION PLUS QU'EXPLOSIVE — TOUT COMME LE FAMEUX SUCCES DES MACHINES A SOUS!

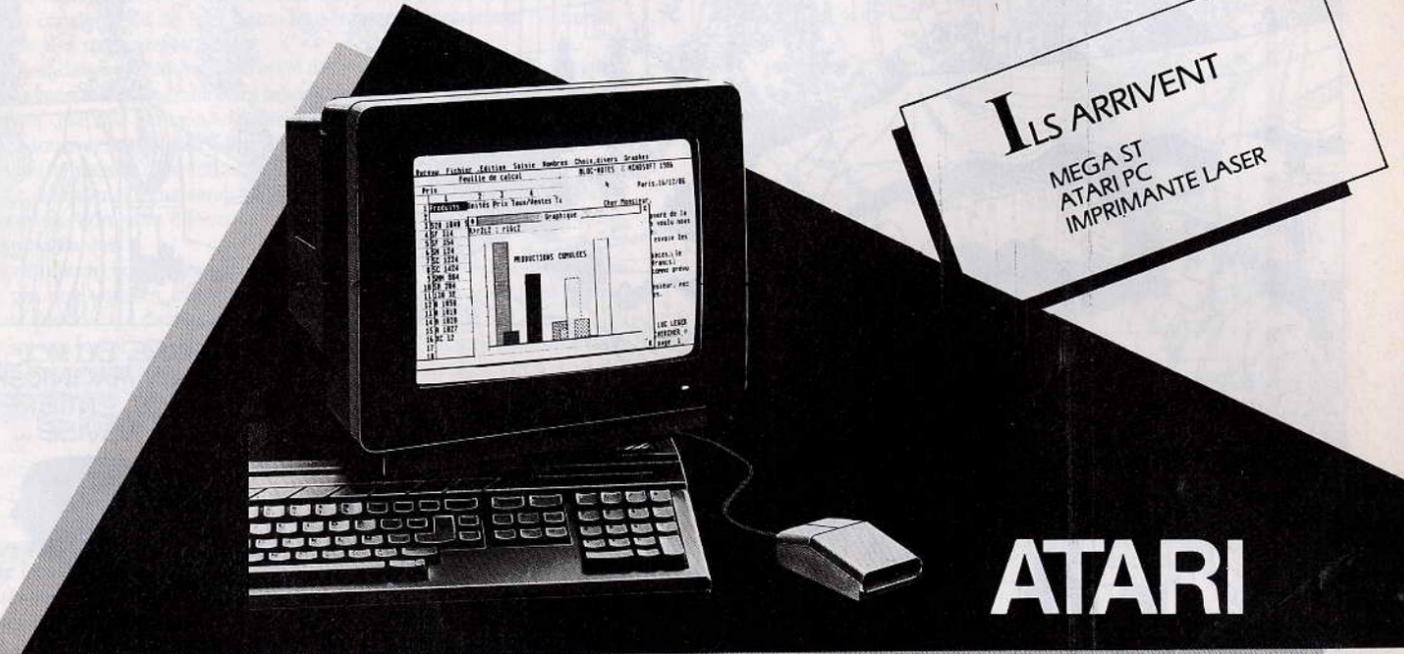


**ARMY MOVES** — UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRESENTE 7 SITUATIONS DIFFERENTES  
LANCEZ VOUS A L'ATTACHE DU QUARTIER GENERAL ENNEMI ET UTILISEZ TOUS LES MOYENS QUI SONT A VOTRE DISPOSITION POUR Y PARVENIR... BERS, HELICOPTERES, MAIS DE TOUTES FACONS VOUS SEREZ FORCE DE TRAVERSER LA JUNGLE ET LES DÉSERTS A PRETE VOTRE MISSION PRESENTE DES DANGERS A TOUT MOMENT, MAIS HEUREUSEMENT VOUS DISPOSER D'UN ARMEMENT ET D'UN EQUIPEMENT TRES SOPHISTIQUE S'QUI VOUS PERMETTRA SI VOUS AVEZ LES REFLEXES DE FAIRE FACE A TOUTE SITUATION. ATTENTION SI VOUS DECIDEZ DE VOUS LANCER DANS CETTE MISSION IL FAUDRA ALLER JUSQU'AU BOUT VOUS SEREZ SEUL, ET NE POURREZ PAS FAIRE DEMI-TOUR.

**SLAP FIGHT** — DE TATO CORPORATION. VOICI LE FIN DU FIN DANS LES COMBATS DE PLANETES ECRANS MULTIPLES, DES GRAPHIQUES PLEINS DE REALISME ET TOUTES, LES CARACTERISTIQUES DES JEUX DE MACHINES D'ARCADES. "GRISANT ET IRRESISTIBLE, VOUS NE POURREZ VOUS SEPARER DE VOTRE LEVIER".

# Espace Micro 1 et 2

32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS TEL. : 42 85 25 20 METRO CADET ET 243, BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL. : 40 24 29 96 METRO NATION



UNE SEULE GAMME REPRÉSENTÉE POUR LA MEILLEURE EFFICACITÉ

## ATARI : LA GAMME

520 STF	3 990 F
520 STFM	4 990 F
520 STFC	6 490 F
1040 STFM	6 990 F
1040 STFC	8 490 F
D.D SH204 20 MEGA	4 990 F
STAR NL-10+INTERFACE	3 490 F
CITIZEN 120 D	2 290 F
CUMANA S'1/4	2 800 F

Les Ataris sont livrés avec 20 logiciels et garantis un an par nos soins pièces et main d'œuvre.

## ATARI & BUREAUTIQUE

1040 STFM BUREAUTIQUE	7 990 F
1040 STFM BUREAUTIQUE + DD 20 MEGA	
IMPRIMANTE CITIZEN + 3 MANUELS AUTOFORMATION	13 290 F
PUBLISHING PARTNER	1 750 F
EVOLUTION	1 990 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
WORD WRITER	800 F
HABA WRITER II	590 F
DB MAN	1 500 F
SUPER BASE	990 F
DATAMAT	490 F
VIP	1 900 F
CALCOMAT II	900 F
CACOMAT	490 F
EMULATEUR MC	2 800 F
EMULATEUR MS-DOS	750 F
MOUSSE MAT	110 F

- ESPACE D'ACCUEIL
- DÉMONSTRATION PERMANENTE
- MISE EN MAIN
- SERVICE APRÈS-VENTE SUR PLACE
- SECTEUR PROFESSIONNEL

## ATARI & GRAPHISME

PROMO	
520 STFC	
+ DIGITALISEUR	7 780 F
DIGITALISEUR COULEUR	1 750 F
TABLETTE GRAPHIQUE	3 800 F
OKI 20 COMPLETE	3 400 F
DEGAS	390 F
PLUS PAINT	395 F
ART DIRECTOR	650 F
FILM DIRECTOR	650 F
GRAPHIC ARTIST	1 900 F
EASY-DRAW	850 F
CAD-3D	490 F
GFA DRAFT	990 F
ANIMATIC	350 F

## ATARI & MUSIQUE

PROMO	
520 STFM + PRO 24	7 280 F
PRO 24	2 750 F
MUSIC STUDIO	390 F
SOUND WAIVE	1 500 F
VOODOO	2 300 F
COMPO MUSIC	700 F
CECILE 7	900 F
STUDIO 1	700 F
SAMPLER	2 450 F

## ATARI & SCIENCE

1040 STFM SCIENCE	9 990 F
EMULCOM	890 F
MEGAMAXC	1 750 F
BASIC GFA	490 F
COMPILEUR GFA	490 F
GFA VECTEUR	490 F
PROFIMAT	490 F
LISP	1 500 F
OSS PASCAL	700 F
FORTRAN	1 500 F
HORLOGE TEMPS REEL	700 F

## ATARI & LOISIR

520 STF + NEO + ANIMATIC + WANDERER + BUMPER + MANETTE	3 990 F
FS II	550 F
CHES MASTOR	450 F
TEN FRAME	350 F
KING QUEST 1, 2 ou 3	420 F
INTER KARATE	290 F
SHUFFLE BOARD	320 F
GATO	360 F
WINTÉ GAME	290 F
LEADER BOARD	330 F
SDI	500 F
TRAIL BLAZER	240 F

Plus de 200 logiciels en stock.

\* DU LUNDI AU VENDREDI DE 10 H A 12 H ET DE 13 H A 19 H - SAMEDI 18 H

CREDIT CREG - CARTE BLEUE - CREDIT PERSONNALISE CONSULTATION MINITEL : 42 80 26 10



# ocean

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

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

BON DE COMMANDE : SERVICE VPC ESPACE MICRO 32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

Nom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Ville : \_\_\_\_\_  
 Code postal : \_\_\_\_\_

ARTICLE	QUANTITÉ	PRIX	TOTAL



## UNE NOUVELLE DE PÉPÉ LOUIS ILLUSTRÉE PAR CHARLES VILLOUTREIX

En lisant cette histoire, vous allez encore croire que je suis victime d'un excès de Kir ou d'une absorption massive d'apéritifs. J'ai fêté mes soixante-dix ans la semaine dernière, le 24 juillet 2022. J'ai peut-être un peu forcé sur l'Armagnac après le gâteau. Pourtant, lorsque tout a commencé ce jour-là, j'avais l'esprit aussi clair qu'une disquette vierge.

Le type qui a inventé le nom de marché aux puces ne pouvait pas imaginer à quel point il avait visé juste. Lorsque j'étais gamin, j'arpentais les allées de Clignancourt ou de Montreuil pour courir les marchands de fripes et les brocanteurs. En ce temps-là, on pouvait dénicher des vieux postes radio datant de la guerre de quarante. Vers le périphérique, on trouvait même un ancien Harki, Ali, qui avait fait la guerre d'Algérie et s'était reconverti dans l'électronique d'occasion. Il vendait des transistors au kilo, des lampes, des tubes, des diodes, des résistances en vrac et des châssis métalliques.

Je crois bien que c'est en voyant son bric-à-brac que l'idée m'est venue de constituer un musée de l'ordinateur.

Depuis cette époque bénie des Dieux où les 45 tours de Claude François se vendaient à prix d'or, les marchés aux puces ont pas mal évolué. Aujourd'hui, on y trouve de plus en plus d'ordinateurs. Pour la plupart, il s'agit des bécanes vendues dans les années 1980 et qui se sont entassées dans les fonds de placard. Elles finissent un jour ou l'autre par atterrir sur le trottoir, entre un pot de faïence cassée et une Vénus de Milo en plâtre.

Le temps passant, Ali a cédé l'affaire à son fils Abdul. Ce jour-là donc, Abdul, le brocanteur de Montreuil, m'accueille avec sa tête des grands jours.

— Pépé Louis, j'ai dans ma camionnette une affaire que même si tu vendais ta sœur à un chamelier marocain, tu n'en tirerais pas autant de dinars ! Je me méfie des soi-disant affaires d'Abdul depuis que je l'ai vu vendre à prix d'or une télé couleur entièrement en état de marche, sauf l'image. Mais vous connaissez ma curiosité. Je ne peux pas passer devant une porte fermée sans chercher à savoir ce qui se trame derrière.

— Fais toujours voir ta merveille. Mais je te préviens, c'est la fin du mois et je n'ai pas encore touché ma pension trimestrielle !

— Pas de problème Pépé. Regarde d'abord et on discutera après ! Et nous voilà grimpés à l'arrière de son Estafette. C'est un tel capharnaüm là-dedans qu'on se croirait à l'intérieur d'une télé qui aurait dévalé le Mont-Blanc. Sur des étagères métalliques bringuebalantes sont empilés des oscilloscopes. Dans un coin, il y a une caisse de Spectrum désossés. Pour y accéder il faut enjamber un amoncellement de carcasses de vieux Commodore. Toutes ces petites machines qui ont fait le succès des années 1980 se retrouvent ici comme dans une casse automobile. Abdul déplace des cartons. Il shoote dans des écrans cathodiques crevés et parvient à progresser jusqu'au fond du camion où se trouve une jolie caisse de belle taille proprement fermée avec une large bande scotch marron.

— C'est l'affaire du mois, Pépé. Un Macintosh de 1985, entièrement révisé, complet et avec trois cents disquettes en état de marche.

Ouch ! Une pièce rare ! Un petit bijou comme ça va chercher dans les 30 000 écus... anciens. (En réalité 300 écus nouveaux, mais depuis la dévaluation européenne de janvier 2007, je n'arrive pas à convertir les anciens écus en « nouveaux ». Je dois être trop vieux.) Abdul qui me connaît, a vu briller ma pupille dans la pénombre. Et comme je le connais bien également, j'ai tout de suite compris que la discussion allait être coriace.

Ça a duré plus d'un quart d'heure et j'ai fini par enlever le Mac pour un prix de 22 500 écus. Ce qui reste honnête.

— Tu m'assassines, se lamentait Abdul en recomptant les billets. A ce prix-là, j'aurais mieux fait de le garder pour le Noël de mon petit neveu. Finalement, j'ai embarqué le Mac dans le coffre de ma 309 Peugeot qui a plus de trente ans. Sacré bagnole. Vous imaginez dans quel état elle se trouve, mais la vaillante roule encore et elle est exonérée de vignette. Et puis je ne la sors plus guère que pour faire l'aller-retour entre Ménilmontant et les puces de Mon-

treuil. Peut-être cinq kilomètres aller-retour. Je ne sais trop. Le compteur a rendu l'âme depuis longtemps.

C'est dans une vieille baraque de Ménilmontant que j'entrepose mes trésors. C'est aussi là que je coule paisiblement ma retraite de détective informaticien. Une belle et longue carrière dont je ne suis pas mécontent. J'ai gardé dans un album les photos des grands jours : quand j'ai épinglé Johnny Disquette et Aldo Reset. Lorsque j'ai déjoué les plans d'Harry Kong, le satanique cerveau du gang des Puces.

Tout cela n'est plus que de l'histoire ancienne. Et aujourd'hui, je me contente d'entretenir mon musée de la micro-informatique. Au grand dam de Madame George, la concierge du 36, qui vient régulièrement dépoussiérer l'entrepôt. Je possède des pièces rares.

Le ZX 80 est devenu introuvable. J'en ai deux. J'ai quatre Apple II, premiers modèles, avec 16 K de mémoire ! Et la série des micros Thomson. Celle-ci n'a de la valeur que si la gamme est complète avec les trois types de clavier : à gomme, à touches sensibles et à touches mécaniques. Vous n'imaginez pas où va se nicher la passion des collectionneurs. Je fais des échanges par Monditex... Mais j'ai du mal à me servir de ce nouveau Minitel international. Je ne comprends pas comment il fonctionne et je reçois régulièrement des factures PTT démoralisantes.

— Encore une de vos cochonneries d'ordinateur, Monsieur Louis. Vous ne trouvez pas que vous en avez suffisamment ? Ce sont des nids à poussière ! Qu'est-ce que tout ça deviendra lorsque vous ne serez plus là ?

— Je n'en sais foutre rien. Mais c'est plus fort que moi. Faut que je fouille dans ce passé. Vous ne pouvez pas comprendre, Madame George. On n'avait pas conscience que tout cela allait disparaître. Que tout cela serait remplacé par des espèces de machins à cartes qui vous contrôlent et qui vous parlent toute la journée.

Dans l'ancien temps, on n'avait qu'une seule carte d'identité et elle était en papier timbré. De nos jours, on ne peut plus faire dix mètres sans enfiler une carte à puces dans une fente : et toc, un coup pour faire les courses ; et toc, pour ouvrir sa porte ; et toc, pour se brancher sur la télé. C'est moche une carte. Vous ne trouvez pas ? Regardez plutôt ces beaux claviers... La jolie forme de ces unités centrales. Et ces écrans à tube ! C'est tout de même autre chose que les écrans plats qui se collent au mur comme du papier peint, non ? Madame George s'en contrefout et je vois bien qu'elle me regarde comme on reluque un vieux débris. Elle promène son polarisateur à poussière sur mes pièces de collection avec un soupir et en levant le yeux au plafond. Si je lui disais qu'elle ressemble à Linda de Suza dans « la Valise en carton », elle ne comprendrait même pas de quoi je parle.

J'ai débarrassé le Macintosh dans mon petit atelier de réparation. A l'abri de cette pièce calme, je nettoie et je révisé mes merveilles. Il y en a qui préfèrent les timbres ou les étiquettes de camembert. Moi, j'aime les ordinateurs. Ce qui fait la valeur de celui-là, ce sont les disquettes.





Elles ont l'air parfaitement conservées et c'est plutôt rare. Ça fait belle lurette qu'on n'utilise plus les supports magnétiques parce qu'ils se dégradent avec les années. Une disquette démagnétisée, c'est comme un bouquin passé sous l'eau chaude. Vous pouvez en faire des confitures ou des semelles pour vos chaussures, mais ne comptez plus le conserver à votre chevet.

J'en viens maintenant à l'essentiel, car tout a commencé avec cette pièce de collection. J'ai d'abord examiné les disquettes une à une comme j'ai coutume de le faire. Je trouve parfois des logiciels intéressants. Cette fois, je les connaissais tous, et pour la plupart, il s'agissait de classiques : traitement de texte, tableurs, programmes de dessin. Du banal. Et puis, sur une disquette particulière, il y avait un programme que je n'avais jamais vu, intitulé tout simplement « INTERDIT » avec une icône représentant une tête de mort. J'ai voulu faire une duplication de cette disquette, parce que je suis un vieux briscard de la micro. Et la règle d'or en informatique est le contraire de celle du code de la route : **il faut doubler avant de voir**. Ne jamais utiliser un programme original sans en avoir fait une copie.

Seulement, cette fois, je suis tombé sur un os. Non seulement ce programme était incopiable, mais toutes les disquettes de copie ont été irrémédiablement endommagées. Incompréhensible.

J'ai d'abord cru que ma vue baissait, bien qu'avec l'âge, la myopie ait tendance à s'améliorer.



J'ai ensuite pensé que mon stock de disquettes vierges était fichu. Mais non. Tout fonctionnait correctement sauf lorsque je voulais dupliquer ce programme. Il y avait là de quoi exciter ma curiosité.

J'ai tout de même réussi à sortir une copie d'écran avec une vieille imprimante à aiguilles. Un de ces engins qui font la fortune des antiquaires.

Qu'y a-t-il de plus tentant que de braver un INTERDIT ? A quoi pouvait bien servir ce logiciel et quelle personne avait-elle réussi à la protéger de telle façon qu'il fut incopiable ?

A ce stade, j'imaginai simplement qu'il s'agissait d'un utilitaire ou d'un jeu quelconque et que celui-ci pouvait compléter ma collection.

Mais je devais savoir dans quelle catégorie le classer : arcade, aventures, jeu de rôle ? Il suffisait de lancer le programme pour être fixé et pourtant j'hésitais. Et pourquoi donc ? Parce que je ressentais un malaise. Ça ne venait pas de moi, ça venait de LA MACHINE ! Une sorte d'ambiance troublante comme si l'ordinateur m'envoyait des ondes. Je sais à quel point ça peut paraître stupide. Mais lorsqu'on est seul et que ce genre de chose vous arrive, on se raisonne difficilement.

C'est comme la superstition.

Imaginez un vieux livre de sorcellerie. On vous le colle entre les mains et on vous laisse en vous disant : « Surtout, ne l'ouvre pas. » C'est exactement la sensation qui m'habitait.



Je me suis dit : « Pépé, tu dérailles. Tu as l'esprit qui ramollit. » Et pour me prouver que je ne devenais pas gâteux, j'ai lancé le programme « INTERDIT » en cliquant deux fois sur l'icône de la tête de mort. A partir de là, je sais bien que ceux qui me l'iront vont douter de ma santé mentale, mais si je ne témoigne pas de ce qui s'est passé, il n'en restera même pas l'ombre d'une trace.

Une fenêtre est apparue à l'écran, avec des signes cabalistiques et le texte suivant :

**« Avant d'entrer dans le dangereux processus irréversible, il est temps de reculer. Si vous choisissez l'option « RENONCER », le programme se détruira à jamais. Si vous choisissez l'option « CONTINUER », vous ne pourrez plus revenir en arrière. »**

Vous dire combien de temps je suis resté à tourner autour de l'ordinateur n'aurait pas de sens. Je savais déjà que j'allais continuer. Mais je savais aussi que je venais de me faire piéger. En annonçant clairement que « renoncer » c'était détruire à jamais le programme, celui qui l'avait écrit m'obligeait à aller de l'avant. J'ai relu la phrase plusieurs fois. Et les mots sonnaient bizarrement. Que pouvait bien vouloir dire « le dangereux processus irréversible » ? Quel danger pouvait bien jaillir d'un ordinateur somme toute très ordinaire ? Avant d'aller plus loin, je fis une autre copie d'écran.

Et puis comme je ne pouvais pas rester indéfiniment dans l'expectative, j'ai cliqué sur « continuer ». Le programme m'a alors posé une série de questions. Il m'a demandé de décliner mon identité, mon âge et tout ce que j'avais pu

faire jusqu'à présent. J'ai répondu scrupuleusement. Qu'est-ce que je risquais ? Un ordinateur n'est pas dangereux. Tant qu'il n'est pas relié à une ligne téléphonique, il suffit de le débrancher pour le neutraliser. Voilà ce que je pensais : « Je peux toujours l'éteindre. » C'est vous dire à quel point j'avais développé une légère parano. Lorsque vous regardez un film d'horreur à la télé, vous savez bien que vous pouvez l'arrêter à tout moment. C'est souvent pour cette raison qu'on regarde les films d'horreur jusqu'au bout. Mais là, pour quelle raison ce logiciel, finalement banal, m'inspirait-il ce malaise ? Que pouvais-je craindre de quelques octets alignés sur une disquette ? Bien plus que je ne l'imaginai. Après avoir répondu scrupuleusement au questionnaire, l'écran s'effaça pendant au moins une minute. Je me demandai si le programme avait subi un « plantage » quelconque, mais le lecteur de disquettes continuait à tourner en ronronnant. Je me souviens très bien qu'il était presque neuf heures du soir et que tout était calme.

Ma maison donne sur le passage Plantin qui est exclusivement piétonnier. Et de toute manière, à cette heure, les voisins regardent tous « La retraite en chantier », une émission-jeu de Patrick Sabatier.

J'étais seul, et Madame George m'avait quitté vers sept heures.

Brusquement le Mac s'est mis à siffler. L'écran a clignoté plusieurs fois et finalement le texte suivant s'est inscrit en gros caractères noirs :

**« Après enregistrement, votre candidature a été acceptée par le Comité. »**



**Vous pouvez formuler vos trois demandes immédiatement. Rédigez votre première demande.**

Voilà. Sans autre explication. Je me suis dit : « Ça, c'est un truc du genre jeu de rôle et c'est vraiment dommage de ne pas avoir le manuel. » Je connais un peu les jeux de rôle. On se met dans la peau d'un personnage et on invente une aventure. Alors, que penser de celui-là ? Peut-être s'agissait-il d'un remake de la « Lampe d'Aladin » version science-fiction ? Vous connaissez l'histoire du pêcheur et du génie qui sort de la lampe à huile. J'ai joué le jeu et je me suis mis à délirer au clavier :

**— Je voudrais suffisamment d'argent pour terminer ma retraite sans soucis.**

C'était drôle de se prêter à une telle gaminerie à mon âge. A ce moment, le téléphone a sonné et j'ai appris que la seule sœur qui me restait venait de mourir. Comme elle n'avait jamais eu d'enfant, j'étais le seul héritier de la fortune que lui avait légué son mari.

Sur le moment, ça m'a bouleversé parce que j'aimais beaucoup ma sœur. Et puis je me retrouvais le seul et unique représentant du nom de la famille. Mais en raccrochant, j'ai vu que l'ordinateur était toujours allumé. Et là, délire de vieillard, j'ai fait le rapprochement : **ce que j'avais demandé venait de se réaliser !** Mais à quel prix ! Bon sang ! Je perdais complètement les pédales. J'étais stupidement en train de manipuler un clavier et voilà que j'avais peut-être assassiné ma sœur sans le vouloir.



On pourrait penser qu'on s'habitue à l'idée de la mort en vieillissant, mais je crois que plus je vieillis, et plus j'en ai la trouille.

Je me suis donc retrouvé assis devant l'écran, en tremblottant des genoux et je ne savais pas si c'était l'émotion du coup de téléphone ou le lien stupide que j'établissais entre le programme et la réalité. L'écran s'était effacé. Puis un nouveau texte est apparu :

**— Rédigez votre seconde demande.**

Je ne sais pas comment vous auriez réagi à ma place, mais cette fois je me suis dit : « Réfléchis bien avant d'écrire. » Et une foule d'idées m'a embrumé le cerveau : si c'était vrai ? Si je pouvais réellement changer le cours du destin en tapant mes volontés sur ce clavier ?

Que fallait-il décider ? Modifier le cours de l'Histoire ? Demander la gloire ou la beauté ? Ou, pourquoi pas, l'immortalité ou la jeunesse ? Je devenais complètement gaga à ce petit jeu. Quelqu'un m'aurait surpris à ce moment-là, il me faisait aussitôt enfermer au nouvel asile de Nanterre. Je me retrouvais avec une drôle de responsabilité entre les mains et surtout la certitude que je devais régler ça tout seul. Lorsque vous êtes confronté à ce genre de situation, vous ne songez pas à aller taper à la porte de votre voisin pour lui faire partager vos impressions. Bien sûr, beaucoup penseront en me lisant qu'il s'agissait peut-être (et tout simplement) d'une coïncidence. C'est évidemment la réaction raisonnable de tout être censé. Entre le vœu que je venais de formuler et le coup



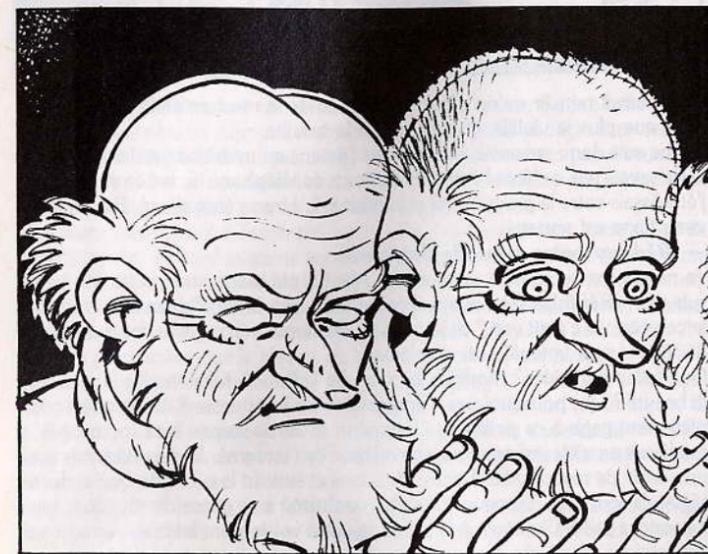
de téléphone m'apprenant l'héritage, il ne pouvait y avoir qu'un lien de hasard. Une conjonction totalement fortuite de deux événements sans rapport. Et d'ailleurs, pour en avoir la preuve... il me suffisait de faire un second vœu ! C'était évidemment le meilleur moyen de désamorcer ce stupide sentiment de superstition. Voici donc comment je rédigeai ma deuxième demande :

— **Si ce programme a le pouvoir d'agir sur le destin, je voudrais me retrouver (au moins) trente-cinq années en arrière.**

En écrivant cela, je pensais à ma pauvre sœur. La mort subite qui venait de la frapper était trop injuste. Et si vraiment les événements de ces dernières minutes étaient réellement liés à ce fichu logiciel, c'était un bon moyen de réparer ma bêtise.

Encore sous le coup de l'émotion, je ne songeais qu'à une chose : annuler les effets maléfiques de ma première demande. Et pendant que j'y étais, pourquoi ne pas profiter de l'occasion en tentant une cure de rajeunissement ? Un bond de trente-cinq ans dans le passé ! La demande me paraissait acceptable. J'en connais beaucoup qui, à ma place, n'auraient pas hésité à réclamer des Rolls, des femmes, ou l'immortalité.

Mais je suis suffisamment vieux pour savoir que le sel de la vie, c'est sa courte durée. Si on vous lâche dans un supermarché en vous disant : « Vous avez dix minutes pour ramasser gratuitement TOUT CE QUE VOUS DÉSIREZ ! », vous allez vivre un moment inoubliable. Mais si on vous dit : « Le supermarché vous appartient entièrement ! », ça n'a plus aucun intérêt. La vie, c'est comme ça.



Au lieu de dix minutes, on a quatre-vingts ans pour remplir son caddie. Alors quand la possibilité vous est offerte d'une petite rallonge, il ne faut pas cracher dessus.

J'ai validé ma deuxième demande et le monde a basculé. La première sensation fut physique avec la disparition de cette horrible douleur lombaire, très commune chez les personnes âgées. Je me suis redressé sur ma chaise et j'ai respiré un grand coup sans qu'aucun de mes os ne craque ! J'ai voulu me pincer et j'ai constaté avec effarement que les taches de vieillesse s'étaient littéralement effacées sur la peau de mes mains. Et mon premier réflexe a été de me précipiter vers un miroir, le cœur battant.

Vous l'avez compris : ça s'est réellement passé ! En l'espace d'un quart de seconde, j'ai fait un saut dans l'espace-temps, comme on tourne la page d'un livre. Et je me suis retrouvé en plein milieu de 1987, à ma table de travail. Je tremblotais comme une assiette de gelée anglaise sur une machine à laver en marche. Je ne savais plus à quel Saint me vouer, ni si j'avais rêvé ou si j'étais cinglé. Je me suis tâté le visage et puis tout le reste. J'ai sautillé sur place, j'ai poussé des cris pour bien m'entendre. Puis je me suis envoyé des grandes claques dans le dos comme en hiver et ça m'a fait mal. Signe que le sang qui circulait dans mon corps n'était pas un quelconque jus de chaussette ésotérique. Ensuite, j'ai pensé à ma sœur et je me suis précipité sur le visiophone. Et je me suis retrouvé devant un bête poste à bouton. Bon sang, c'est vrai qu'à cette époque, on composait encore les numéros manuellement. Au bout de deux sonneries, on a décroché chez elle...

— Françoise ?

— Oui, qui est là ?

— Euh... c'est Louis. Tu es sûre que tu vas bien ?

— Ben non. Justement, ça fait trois jours que je suis au lit avec la grippe. J'ai une de ces migraines, tu peux pas savoir, je suis crevé...

Et elle a continué à parler pendant dix minutes parce qu'elle est bavarde de



naturé. Mais je n'écoutais pas ce qu'elle disait. Elle pouvait attraper tous les rhumes du monde : elle était bien vivante !

Plus tard, je me suis retrouvé à ma table de travail devant mon Macintosh éteint. Et là, je me suis rappelé qu'il me restait un vœu à formuler.

J'ai mis la machine en marche. La fameuse disquette se trouvait toujours dans le lecteur. Vous imaginez mon émotion. Avec tout ce que je venais de vivre j'avais la preuve que ce programme n'était pas du bidon mais plutôt du sensationnel. De l'extraordinaire. De l'incroyable... Mais QUI allait me croire ? Comment convaincre de la véracité de ce délirant épisode de ma vie ? Et mon troisième vœu ?

Le programme « INTERDIT » était devant moi, avec sa drôle d'icône en forme de tête de mort. Je me suis dit : « Pépé, tu tiens le bon bout. Tâche d'être rationnel. » J'ai cliqué deux fois sur l'icône pour le relancer, mais une fenêtre de texte est apparue à l'écran :

« Impossible d'ouvrir ce fichier. Vérifiez votre disquette. »

J'en serais resté là, si je n'avais pas voulu sortir la disquette du lecteur. Mais elle était coincée. J'ai essayé de la triturer avec un trombone. Mal m'en a pris, j'ai détérioré la tête de lecture. Comme je n'avais pas éteint la machine, ça a fait sauter l'alimentation et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, mon ordinateur était bon pour la casse. J'ai l'air de résumer, mais ça c'est passé aussi vite que ça : une série de fausses manœuvres et j'ai flingué mon ordinateur. Alors j'ai pensé : « Ça ne peut pas être un hasard. C'est voulu. Tout ça devait déjà être écrit quelque part. » Et j'ai su ce qu'il me restait à faire. Dans la vie,

il faut savoir accepter le destin. J'ai emballé mon Macintosh soigneusement dans une caisse en carton. Je l'ai bien fermée avec du scotch solide et je suis allé au marché aux puces de Montreuil.

— Ali, j'ai une affaire pour toi. C'est un Macintosh de 1985. Il n'est plus en très bon état, mais tu peux le conserver tel quel. Tu verras, dans quelques années, ces engins auront de la valeur.

— Dans quelques années, mon pauvre Louis, je ne serai plus là ! Je suis trop vieux maintenant.

— C'est ton fils qui reprendra l'affaire. Les puces d'occasion, ça ne peut que marcher. Tu m'achètes cet ordinateur aujourd'hui. Tu le mets au frais dans un coin en attendant que les cotes montent et un jour tu le revends à prix d'or...

— Tu veux m'assassiner ! Je suis plus pauvre qu'un esclave de Tunis. Je ne peux pas te donner plus de 200 francs pour cette machine.

— Mais Ali, c'est du vol !

— Alors garde-la ! J'ai trop de vieilles machines ici. C'est le souk...

J'ai empoché les 200 francs et je suis parti sans rien dire. On ne peut pas retrouver sa jeunesse et en plus faire des affaires.

Après tout, je m'en balance car maintenant JE SAIS ! Il me reste exactement trente-cinq ans pour préparer mon troisième vœu.

Et cette fois, je vais faire en sorte que ce soit grandiose, inoubliable... mondial ! J'ai déjà quelques idées...

Mais si vous voulez me communiquer les vôtres, vous pouvez toujours m'écrire au journal. Je tâcherai d'en tenir compte !



**Bad Boxe**

**Pour Amstrad CPC**

Un listing de taille raisonnable qui vous fera découvrir tous les plaisirs de la boxe en chambre. Le jeu à deux est fortement conseillé...

```

70 SYMBOL AFTER 32
80 E1=200:E2=200
90 R=200
100 ENV 1,10,-1,5
110 ENV 2,5,-1,1
120 ENV 3,15,1,15
130 SYMBOL 224,0,0,0,0,1,3,3,1
140 SYMBOL
225,0,8,28,254,254,28,8,0
150 SYMBOL 226,1,1,3,7,7,3,1,1
160 SYMBOL
227,128,128,192,224,224,192,128,128
170 SYMBOL 228,1,3,3,1,0,0,0,0
180 SYMBOL
229,0,8,28,254,254,28,8,0
190 SYMBOL
230,0,16,56,127,127,56,16,0
200 SYMBOL
231,0,0,0,0,128,192,192,128
210 SYMBOL 232,1,1,3,7,7,3,1,1
220 SYMBOL
233,128,128,192,224,224,192,128,128
230 SYMBOL
234,0,16,56,127,127,56,16,0
240 SYMBOL
235,128,192,192,128,0,0,0,0
250 SYMBOL 236,0,0,0,0,224,248,12,6,3
260 SYMBOL 237,3,6,12,248,224,0,0,0
270 SYMBOL
238,0,0,0,15,31,48,96,192
280 SYMBOL
239,192,96,48,31,15,0,0,0
290 SYMBOL
240,0,62,127,255,255,255,127,62
300 SYMBOL
241,124,254,255,255,255,254,124,0
310 SYMBOL 242,0,0,0,0,0,0,7,15
320 SYMBOL 243 0,0,0,0,0,0,0,128
330 SYMBOL
244,29,24,60,126,126,60,24,29
340 SYMBOL
245,192,224,224,224,224,224,224,192
350 SYMBOL 246,15,7,0,0,0,0,0,0
360 SYMBOL 247,128,0,0,0,0,0,0,0
370 SYMBOL 248,0,0,0,0,0,0,0,1
380 SYMBOL 249,0,0,0,0,0,0,0,224,240
390 SYMBOL 250,3,7,7,7,7,7,3
400 SYMBOL
251,184,24,60,126,126,60,24,184
410 SYMBOL 252,1,0,0,0,0,0,0,0
420 SYMBOL 253,240,224,0,0,0,0,0,0
430 MODE 0
440 FOR I=0 TO 15
441 READ A
442 INK I,A
443 NEXT
450 DATA
0,26,19,19,15,14,11,2,1,9,12,24,25,7,3,0
    
```

```

460 PX1=16:PY1=16
470 X1=200:Y1=200:X2=376:Y2=200
480 FOR T=1 TO 100
481 PLOT
INT(RND*640),400-(RND*40),T MOD 4+10
482 NEXT
490 FOR I=0 TO 20 STEP 3
491 PLOT 100+I,350-I,I MOD 4+10
492 DRAW 540-I,350-I
493 DRAW 540-I,20+I
494 DRAW 100+I,20+I
495 DRAW 100+I,350-I
496 NEXT
497 PLOT -10,-10,1
500 FOR I=4 TO 24
501 FOR K=1 TO 3
502 LOCATE K,I
503 PEN INT(RND*9)+1
504 PRINT CHR$(240)
505 NEXT
506 NEXT
510 FOR I=4 TO 24
511 FOR K=18 TO 20
512 LOCATE K,I
513 PEN INT(RND*9)+1
514 PRINT CHR$(241)
515 NEXT
516 NEXT
520 PLOT 1,1,3
521 DRAW 639,1
522 DRAW 639,399
523 DRAW 1,399
524 DRAW 1,1
530 J1$(3)=CHR$(224)+CHR$(225)
531 J1$(2)=CHR$(226)+CHR$(227)
532 J1$(1)=CHR$(228)+CHR$(229)
533 J2$(3)=CHR$(230)+CHR$(231)
534 J2$(2)=CHR$(232)+CHR$(233)
535 J2$(1)=CHR$(234)+CHR$(235)
536 P1$=" "+CHR$(238)+CHR$(225)
537 P2$=" "+CHR$(239)+CHR$(229)
540 P3$=CHR$(230)+CHR$(236)+" "
541 P4$=CHR$(234)+CHR$(237)+" "
550 G1$(1)=CHR$(246)+CHR$(247)
551 G1$(2)=CHR$(244)+CHR$(245)
552 G1$(3)=CHR$(242)+CHR$(243)
560 G2$(1)=CHR$(252)+CHR$(253)
561 G2$(2)=CHR$(250)+CHR$(251)
562 G2$(3)=CHR$(248)+CHR$(249)
570 TAG
580 EVERY 100,1 GOSUB 1090
590 ' LE JEU
600 IF INKEY(71)=0 THEN IF X1>130
THEN G=0:GOSUB 830:X1=X1-PX1:GOSUB 810
610 IF INKEY(63)=0 THEN IF X1<500
AND X1+64<X2 THEN G=0:GOSUB 830:X1=X1+PX1:GOSUB 810
620 IF INKEY(67)=0 THEN IF Y1<280
THEN G=0:GOSUB 830:Y1=Y1+PY1:GOSUB 810
630 IF INKEY(69)=0 THEN IF Y1>40
THEN G=0:GOSUB 830:Y1=Y1-PY1:GOSUB 810
640 IF INKEY(64)=0 THEN G=1:FOR I=1
TO 3:MOVE X1,Y1+I*16:PRINT
G1$(I);:NEXT
650 IF INKEY(47)=0 THEN IF G=0 THEN
GOSUB 890
    
```

```

660 IF INKEY(9)=0 THEN IF G1=0 THEN
GOSUB 990
670 IF INKEY(8)=0 THEN IF X2>120
AND X2>X1+64 THEN G1=0:GOSUB 850:X2=X2-PX1:GOSUB 870
680 IF INKEY(1)=0 THEN IF X2<450
THEN G1=0:GOSUB 850:X2=X2+PX1:GOSUB 870
690 IF INKEY(0)=0 THEN IF Y2<280
THEN G1=0:GOSUB 850:Y2=Y2+PY1:GOSUB 870
700 IF INKEY(2)=0 THEN IF Y2>40
AND ABS(Y1-Y2)<48 AND Y2<Y1+16 THEN
FOR I=1 TO 3:MOVE X1,Y1+I*16:PRINT
";:NEXT
710 IF INKEY(11)=0 THEN G1=1:FOR
I=1 TO 3:MOVE X2,Y2+I*16:PRINT
G2$(I);:NEXT
720 IF INKEY(9)=0 THEN IF G1=0 THEN
GOSUB 990
730 IF INKEY(47)=0 THEN IF G=0 THEN
GOSUB 890
740 IF X1<125 THEN X1=145
750 IF X1>460 THEN X1=450
760 IF X2<126 THEN X2=140
770 IF X2>460 THEN X2=440
780 IF E1<=0 THEN 1280
790 IF E2<=0 THEN 1460
800 GOTO 600
810 FOR I=1 TO 3
811 MOVE X1,Y1+I*16
812 PRINT J1$(I);
813 NEXT
820 RETURN
830 FOR I=1 TO 3
831 MOVE X1,Y1+I*16
832 PRINT " ";
833 NEXT
840 RETURN
850 FOR I=1 TO 3
851 MOVE X2,Y2+I*16
852 PRINT " ";
853 NEXT
860 RETURN
870 FOR I=1 TO 3
871 MOVE X2,Y2+I*16
872 PRINT J2$(I);
873 NEXT
880 RETURN
890 KK=INT(RND*2)+1
891 ON KK GOSUB 910,950
900 RETURN
910 MOVE X1,Y1+16
911 PRINT P2$;
920 IF X1-X2=-88 AND X1-X2<=-64
AND ABS(Y1-Y2)<48 AND Y1=Y2 THEN
FOR I=1 TO 3:MOVE X2,Y2+I*16:PRINT
";:NEXT
921 X2=X2+INT(RND*20)
922 FOR I=1 TO 3
923 MOVE X2,Y2+I*16
924 PRINT J2$(I);
925 NEXT
926 GOSUB 1220
940 RETURN
950 MOVE X1,Y1+48
951 PRINT P1$;
960 IF X1-X2=-88 AND X1-X2<=-64
AND ABS(Y1-Y2)<48 AND Y2=Y1 THEN
FOR I=1 TO 3:MOVE X2,Y2+I*16:PRINT
";:NEXT
    
```

```

961 X1=X1-INT(RND*20)
962 FOR I=1 TO 3
963 MOVE X1,Y1+I*16
964 PRINT J1$(I);
965 NEXT
966 GOSUB 1250
1030 MOVE X2-32,Y2+16
1031 PRINT " "+J2$(I);
1040 RETURN
1050 MOVE X2-32,Y2+48
1051 PRINT P3$
1060 IF X1-X2=-88 AND X1-X2<=-64
AND ABS(Y1-Y2)<48 AND Y2<Y1+16 THEN
FOR I=1 TO 3:MOVE X1,Y1+I*16:PRINT
";:NEXT
1061 X1=X1-INT(RND*20)
1062 FOR I=1 TO 3
1063 MOVE X1,Y1+I*16
1064 PRINT J1$(I);
1065 NEXT
1066 GOSUB 1250
1070 MOVE X2-32,Y2+48
1071 PRINT " "+J2$(3);
1080 RETURN
1090 XX=XPOS:YY=YPOS
1091 MOVE 60,370
1092 PRINT USING"$$$";E1;
1093 MOVE 470,370
1094 PRINT USING"$$$";E2;
1100 R=R-5
1101 MOVE 250,370
1102 PRINT USING"$$$";R;
1103 IF R=0 THEN R=200
1104 SOUND 1,100,0,0,1
1105 X1=200
1106 Y1=200
1107 X2=376
1108 Y2=200
1109 GOSUB 1190
1110 GG=INT(RND*15)
1120 IF GG=1 THEN SOUND
2,0,0,0,3,0,31
1130 IF GG=5 THEN SOUND
2,1000,50,15:SOUND 2,1500,50,14
1140 IF GG=8 THEN SOUND
2,0,0,0,3,0,15
1150 IF GG=6 THEN SOUND
2,1500,50,15:SOUND 2,1000,50,14
1160 IF GG=7 THEN SOUND
2,1500,50,15:SOUND
2,1000,50,14:SOUND
2,1500,50,15:SOUND 2,1000,50,14
1170 SOUND 4,0M200,10,0,0,31
1180 MOVE XX,YY
1181 RETURN
1190 E1=E1+50
1191 IF E1>200 THEN E1=200
1200 E2=E2+50
1201 IF E2>200 THEN E2=200
1210 TAGOFF
1211 WINDOW 5,16,5,23
1211 CLS
1212 WINDOW 1,40,1,25
1213 TAG
1214 RETURN
1220 IF G1=0 THEN
E2=E2+(INT(RND*2)+1):SOUND
1,0,0,0,2,0,15
1230 IF G1=1 THEN
G1=0:E1=E1-1:E2=E2-1:SOUND
    
```

**PROMO SPECIAL  
VACANCES**

**EQUIPEZ VOUS CET ÉTÉ**

ATARI 520 STF	3 990 F
AMIGA 500	4 700 F
AMSTRAD CPC 6128 coul.	3 990 F
AMSTRAD PC 1512 SD mono	5 925 F

et **GAGNEZ**  
**UN BON D'ACHAT DE 300 F**

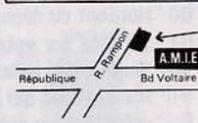
(valable 6 mois sur tout le magasin)

**ACHETEZ AUJOURD'HUI  
A CREDIT, PAYEZ EN SEPTEMBRE**

VOTRE 1<sup>re</sup> MENSUALITE

**LA BOUTIQUE A.M.I.E.  
S'AGRANDIT**

Tout l'univers micro sur trois niveaux :  
AMIGA Center ATARI Hall AMSTRAD Club PC et COMP.  
1<sup>er</sup> étage R.D.C. Sous-sol 1<sup>er</sup> étage



**S.A.V. et OCCASION NOUVEAU**  
OUVERTURE d'une boutique  
S.A.V. Occasion et accessoires :  
2 rue Rampon - 75011 PARIS  
Tél. : 43.57.82.05

**OCCASIONS**

C 64	1 000	1571	1 750	Mon. mono.	600
C 128	1 500	PC 10	6 500	Mon. coul.	
C 128 D	2 600	PC 20	8 500	RVB	1 350
SX 64	4 500	520 STF	3 000	Imprimante	
1530	200	464 coul.	2 000	à partir de	700
1541	1 000	6128 coul.	3 000		

**CONSOMMABLE TOUT A 100 F**

10 DISK. 3"1/2 SF DD	100 F	4 DISK. 3"	100 F
20 DISK. 5"1/4	100 F	20 K7 informatique	100 F
1000 feuilles listing 100 F			



**DES SPECIALISTES**  
Sont à l'écoute de vos besoins  
pour vous satisfaire pleinement.



**LA GARANTIE**  
Tout notre matériel neuf est  
**GARANTI 2 ANS**



**MINITEL** composez 3615  
code AMIE



**LES COLLECTIVITES**  
En plus du prix d'A.M.I.E. une  
remise exceptionnelle pour les  
collectivités.  
Service collectivités : DANIELLE  
43.57.48.20



**LA VENTE  
PAR CORRESPONDANCE**  
Recopiez le bon de commande,  
postez, vous recevrez votre com-  
mande sous huit jours maxi.  
VPC : RACHEL tél. : 43.57.96.89

AMIGA  
ATARI  
COMMODORE  
AMSTRAD

```

1,0,0,0,2,0,15
1240 RETURN
1250 IF G=0 THEN
E1=E1-(INT(RND*2)+1):SOUND
1,0,0,0,2,0,2
1260 IF G=1 THEN
G=0:E1=E1-1:E2=E2-1:SOUND
1,0,0,0,2,0,15
1270 RETURN
1280 MODE 1
1290 TAGOFF
1291 PEN 1:PAPER 0
1292 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,12:INK
3,6
1293 BORDER 12
1300 A=REMAIN(1)
1310 LOCATE 16,2
1311 PRINT "BAD BOXE"
1320 PRINT:PRINT:PRINT
1330 A$(1)=" LE JOUEUR DE DROITE A
GAGNE PAR K.O."
1340 A$(2)=" JE LE FELICITE, SON
SCORE EST DE"
1350 A$(3)=STR$(E2)+" POINTS."
1360 FOR I=1 TO 3
1361 FOR J=1 TO LEN(A$(I))
1370 Q$=MID$(A$(I),J,1).
1380 IF Q$<>" " THEN SOUND
1,0,0,0,5,0,15:FOR T=1 TO
100:NEXT:PRINT Q$; ELSE FOR T=1 TO
200:NEXT:PRINT " ";
1390 NEXT:PRINT:PRINT
1400 IF 1>1 THEN PEN 3
1410 NEXT
1420 PEN 2
1421 PAPER 0
1422 LOCATE 16,14
1423 PRINT "UNE AUTRE ?"
1430 IF INKEY(34)=0 THEN PEN
1:PAPER 0:LOCATE 19,16:PRINT
"O.K":FOR T=1 TO 300:NEXT:RUN
1440 IF INKEY(46)=0 THEN PEN
1:PAPER 0:END
1450 GOTO 1430
1460 MODE 1
1470 TAGOFF:INK 0,0:INK 1,26:INK
2,12:INK 3,6:BORDER 12
1480 A=REMAIN(1)
1490 LOCATE 16,2
1491 PRINT "BAD BOXE"
1500 PRINT:PRINT:PRINT
1510 A$(1)=" LE JOUEUR DE GAUCHE A
GAGNE PAR K.O."
1520 A$(2)=" JE LE FELICITE, SON
SCORE EST DE"
1530 A$(3)=STR$(E1)+"POINTS."
1540 GOTO 1360
    
```

Surmené par les ordinateurs, Edgar Pixel est parti en vacances. Cela explique que vous ne trouviez pas de suite au listing "Traducteur" dans ce numéro. Mais, dès septembre, Edgar vous proposera de nombreuses améliorations (extension du module majuscules, adaptations à différentes machines, etc.).

**Bank**

**Pour Amstrad PCW.**

Les ressources du PCW sont immenses mais souvent inexploitées. C'est pourquoi, nous vous proposons ce court listing qui facilite la gestion de comptes en banque. Bien entendu, son efficacité est fonction de la mise à jour du fichier principal...

```

40 BANK
50 FREDDY WILDE ET JACK SINCLAIR
60 Ce programme permet de gérer
61 simplement son compte en banque au
62 jour le jour. Il vous suffira au départ
63 d'initialiser les variables et de les
64 placer dans un fichier que vous
65 nommerez FICHER.
70 Ces variables sont: CREDIT (indication
71 du montant du compte), NUMCHEQUE (le
72 numéro du chèque et le CREDIT
73 correspondant) et enfin NUMCARTE.
80 Montant du dépôt indique les sommes
81 versées sur votre compte.
90 Somme des paiements décalés indique
91 les sommes qui seront à court terme
92 créditées ou débitées. C'est pourquoi, ce
93 programme vous indiquera la position
94 théorique de votre compte ainsi que le
95 votre crédit réel (au jour le jour).
    
```

```

110 GOSUB 1600
1000 PROGRAMME
1005 GOSUB 10000
1007 MONTANT=0
1010 ? "BLUECARD Program":? TAB(0)
1011 ? "Copyright PIFOV Software 1986"
1200 ??
1210 ? "LE CHEQUE BANCAIRE NUMERO ";
NUMCHEQUE:;INPUT " correspond à un
montant de: ";MONTANT
1220 IF MONTANT=0 THEN GOTO 1240
1225 NUMCHEQUE=NUMCHEQUE+1
1226 CREDIT=CREDIT-MONTANT
1230 GOTO 1280
1240 ? "RETRAIT ou CARTE BLEUE N° ";
NUMCARTE:;? TAB(36):INPUT " correspond
à un montant de: ";MONTANT
1250 IF MONTANT=0 THEN GOTO 1260
1252 NUMCARTE=NUMCARTE+1
1253 CREDIT=CREDIT-MONTANT
1255 GOTO 1280
1260 ??
1261 INPUT "MONTANT DU DEPOT ";MONTANT
1270 IF MONTANT=0 THEN GOTO 1280
1275 CREDIT=CREDIT+MONTANT
1280 CREDIT=ROUND(CREDIT,2)
1300 ?;INPUT "SOMME DES PAIEMENTS
DECALES ";PAIEDEC
1310 PAIEDEC=ROUND(PAIEDEC,2)
1400 ?;?;?;? "MONTANT THEORIQUE DU COMPTE ";
?;? TAB(36):? ROUND(CREDIT,2)
1410 ?;?;?;? "MONTANT PRATIQUE DU COMPTE ";
?;? TAB(36):? ROUND(CREDIT+PAIEDEC,2)
    
```

```

1500 OPEN "O",1,"FICHER"
1510 WRITE #1,CREDIT,NUMCHEQUE,NUMCARTE
1520 close
1530 ?;?;?;?input "On continue ";REP$
1540 IF UPPER$(REP$)="OUI" THEN GOTO 1000
1550 END
1600 OPEN "I",1,FICHER
1610 INPUT #1,CREDIT,NUMCHEQUE,NUMCARTE
1620 CLOSE
1630 RETURN
1990 '-----
2000 INITIALISEZ VOS VARIABLES!
2010 '-----
3000 NUMCHEQUE=:NUMCARTE=:CREDIT=:
GOTO 1500
10000 ? CHR$(27)+"E:?" CHR$(27)+"H"
10001 RETURN
    
```

**Guillotine**

**Pour Thomson sauf TO 7 et TO 7/70 sans Basic 128**

Intimement dérivé du pendu, Guillotine se joue à deux. Le premier joueur entre un mot secret que le second doit découvrir afin d'éviter la mort du sympathique héros de ce logiciel.

```

10 *****
20 *
30 *
40 *
50 * Realise par Patrick CHAUSSI *
60 *Revu par Christophe COUASNARD*
70 *
80 *****
90 CLEAR700,,117:CLS:PRINTCHR$(20)
100 SCREEN2,0,0:GOSUB4660
110 A1$=GR$(105)+GR$(106)+GR$(107)
120 A2$=GR$(108)+CHR$(127)+GR$(109)
130 A3$=GR$(110)+GR$(111)+GR$(112)
140 A4$=CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
150 A5$=A1$+A4$+A2$+A4$+A3$
160 A6$=GR$(113)+GR$(114)+GR$(115)
170 CONSOLE0,24:SCREEN0,0,0:C=Q:Z$=""
180 FORX=33TO1STEP-6:Y=2:GOSUB4060:
Y=22
190 GOSUB4060:NEXT:FORY=6TO18STEP4:
X=3
200 GOSUB4060:X=33:GOSUB4060:NEXT:C
2=15
210 C3=1:C5=0:J=19:I=5:C6=3:GOSUB32
70
220 GOSUB3500:LOCATE10,12:COLOR12
230 PRINT" Inscrivez votre mot
240 LOCATE10,13,0
250 PRINT"(Jusqu'a 20 lettres)
260 LOCATE9,15,0:COLOR4
270 PRINT"puis appuyez sur ";
280 COLOR4,3:PRINT"ENTREE":COLOR,0
290 M$=INPUT$(1):IFM$=CHR$(13)THEN3
40
300 IFASC(M$)<32THEN320
310 MOT$=MOT$+M$:GOTO290
320 CLS:LOCATE12,10,0:COLOR7
330 PRINT"IMPOSSIBLE":GOSUB3460:RUN
110
340 IFLEN(MOT$)<21ANDLEN(MOT$)>2THE
N380
    
```

```

350 CLS:LOCATE7,10,0:COLOR7
360 PRINT"MOT TROP LONG OU TROP PET
IT
370 GOSUB3460:RUN110
380 FORG=0TO2:GOSUB4140:NEXT
390 '*****
400 '* 1er decor *
410 '*****
420 CLS:SCREEN0,0,1:LOCATE2,6
430 PRINTAS$:FORG=0TO39
440 PSET(G,18)GR$(91+INT(RND*2)),0,
0
450 NEXT:SCREEN,,2
460 BOXF(0,19)-(39,23)GR$(92)
470 BOXF(0,7)-(39,17)GR$(18)
480 SCREEN,,3:LINE(0,6)-(39,6)GR$(1
9)
490 BOXF(6,10)-(9,17)GR$(21)
500 BOXF(1,10)-(5,17)GR$(21)
510 LOCATE1,10,0:PRINTGR$(71);GR$(7
2);
520 PRINTGR$(73);GR$(74);GR$(75);
530 PRINTGR$(72);GR$(73);GR$(74);GR
$(76)
540 BOXF(32,10)-(36,17)GR$(21)
550 SCREEN,,4:LOCATE32,10,0
560 PRINTGR$(71);GR$(72);GR$(73);
570 PRINTGR$(74);GR$(76)
580 N=LEN(MOT$)-1
590 LINE(15,7)-(15+N,7)GR$(103)
600 LINE(15,10)-(15+N,10)GR$(104)
610 FORG=0TO28
620 PSET(INT(RND*250)+50,INT(RND*30
)),0
630 NEXT:CONSOLE18,23:SCREEN2
640 CONSOLE6,17:SCREEN0,1:CONSOLE6,
6
650 SCREEN1,0:CONSOLE0,5
660 SCREEN15:CONSOLE0,24
670 BOXF(2,11)-(4,17)GR$(14),13,0
680 BOXF(6,11)-(8,17)GR$(14)
690 BOXF(33,11)-(35,17)GR$(14)
700 SCREEN,,0
710 '*****
720 '* Affichage *
730 '*****
740 RPS=9:D$=LEFT$(MOT$,1)
750 N=LEN(MOT$)-1:FORI=2TON
760 D$=D$+GR$(35):NEXT
770 D$=D$+RIGHT$(MOT$,1)
780 BOXF(168,121)-(224,170),-9
790 LINE(168,171)-(224,171),-1
800 LINE(168,120)-(224,120),-1
810 FORG=20TO28STEP8
820 PSET(G,15)GR$(20),0,8
830 LINE(G,16)-(G,21)GR$(12)
840 PSET(G,22)GR$(49):NEXT
850 LOCATE21,16,0:COLOR0,9
860 PRINT" Votre ":LOCATE21,17
870 PRINT" lettre?"
880 ATTRB0,1:COLOR0,10
890 LOCATE15,9:PRINTD$
900 ATTRB1,1:LOCATE23,20:COLOR8,8
910 PRINT" ":ESSAI=0:T$=INPUT$(1)
920 IFT$<>CHR$(32)THEN900ELSEC=C+1
930 COLOR0:LOCATE23,20:PRINTT$
940 ATTRB0,0:FORZZ=1TOC
950 IFT$<>MID$(Z$,ZZ,1) THEN1010
960 Z$=Z$+T$:LOCATE16,11
970 PRINT" Deja propose "
980 PLAY"OSSISQ#SQ#SI#"
990 LINE(16,11)-(29,11)GR$(18),0,1
1000 GOTO900
1010 NEXTZZ:Z$=Z$+T$
1020 FORI=2TON
1030 IFT$<>MID$(MOT$,I,1)THEN1070
1040 DD$=LEFT$(D$,I-1)+T$
1050 D$=DD$+RIGHT$(D$,N+1-I)
1060 ESSAI=1
1070 NEXTI
1080 IFESSAI=0THEN1130
1090 FORI=2TON
1100 IFMID$(D$,I,1)<>MID$(MOT$,I,1)
THEN880
    
```

**LA BIOUTIQUE**  
**A.M.I.E.**  
 11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

**Remise aux collectivités**      **Matériel garanti deux ans**

520 STF + Monit Mo + Imprimante 6490  
 520 STF + Monit. Coul. + Imprimante 7990

**EQUIPEMENTS**

UNITES CENTRALES		IMPRIMANTES	
130 XE	990	SMM 804	1990
520 STF	3 990	CITIZEN 120 D	1995
2800	490	STAR NL 10	2 895
		OKIMATE 20	2 500

520 STF + MONIT. Mo 4 990  
 SM 125 5 490  
 520 STF + MONIT. COUL. 5 490  
 SM 1224 6 490  
 1040 STF + MONIT. Mo 6 990  
 SM 125 6 990  
 1040 STF + MONIT. COUL. 1224 8 490

PACK GRAPHIQUE 1040 + SM 125 + LOGICIEL N.C.  
 MONITEURS MONO SM 125 1 690  
 COUL SM 1224 2 990

LECTEURS DISK SF SF 354 1 490  
 DISK DF SF 314 1 990  
 DISK DUR SH 204 4 990  
 K7 XC 12 450

**PLUS CADEAUX**

1040 STF + Monit Mo + Imprimante 8490  
 1040 STF + Monit Coul + Imprimante 9990

**PERIPHERIQUES**

VIDEO		AUDIO	
DIGITALISEUR CICI	1 730	DIGITALISEUR	1 990
CAMERA N ET B	3 350	SOUND MASTER	N.C.
STATIF	1 839	MUSIC EXPANDER	N.C.
TUNER TELE	1 390		

**GRAPHIQUE**  
 TABLE A DIGITALISER N.C.  
**INTERFACE**  
 EXTENSION MEMOIRE 512K 990  
 EMULATEUR MAC 1 800  
 OSCILLOSCOPE N.C.  
 PROG. D'EPROM 1 990

**TELEMATIQUE**  
 MODEM N.C.  
 EMULATEUR MINITEL 890  
 EMULCOM 890

MALETTE BUREAUTIQUE  
 Traitement de texte + tableur graphique  
 - Gestion de fichier - Utilitaires bureau  
 MALETTE SCIENTIFIQUE 3 990  
 Doc. technique + Doc. langage Emulcom + Emul VT 100 TEK

**NOUVEAU**

ATARI PC DISPONIBLE BIENTOT

**ACCESSOIRES**

MANETTES		RANGEMENT	
QUICKSHOT I	60	DISQUETTES 3 1/2	25
QUICKSHOT II	70	POUR 10 DISK	139
SPEED KING	130	POUR 50 DISK	159
MAGNUM	140	POUR 100 DISK	
TURBO	150		
PRO 5000	170		
SWITCH JOY	160		
BIG BOSS	170		

**CONSUMMABLES**  
 RUBAN 120 D 105  
 RUBAN NL 10 105  
 RUBAN OKI N.B 95  
 RUBAN OKI COUL 98  
 PAPIER LISTING 100  
 1 000 FEUILLES 100  
 2 500 FEUILLES 200

PROTECTION HOUSSE 520 70  
 HOUSSE 1040 70  
 HOUSSE MON. MONO 100  
 HOUSSE MON. COUL 100  
 CAPOT 520 120

10 DISK 3 1/2 SF DD 100

**LA PROMO DU MOIS IMPRIMANTE DM 5050 -3 490 F- 1 800 F**

**DEPANNAGE**  
 Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC 520 STF	420	MON. MONO	240
UC 1040 STF	490	MON. COUL	420

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

**LIBRAIRIE**

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE BIEN DEBUTER AVEC ATARI ST	299	PEEK ET POKES LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS	129	LE LIVRE DU LOGO LA BIBLE DE L'ATARI ST CLEF ST 1 SYSTEME DE BASE CLEF ST 2 GEM 102 PROG. POUR ST	149	249	295	285	120
LE LIVRE DU BASIC DE L'ATARI ST GRAPHISMES ET SONS	149	LE LIVRE DU GFA BASIC DU BASIC AU C ATARI ST TRUCS ET ASTUCES	149	LE LIVRE DU BASIC GFA L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	149	199	199		N.C.

**LOGICIELS**

BUREAUTIQUE		PEDAGOGIQUES		SIMULATION	
EVOLUTION SUNSET	990	WINNY L'OURSIN	229	FLIGHT SIMULATOR II	410
DB MAN (DBase III)	1 150	TASS TIMES	260	G.A.T.O.	395
TEXTOMAT ST	450	BORROWED TIME	255	F 15 STRIKE	249
V.I.P.	1 870	PASSAGERS DU VENT	329	EAGLE	249
POLYDESK	N.C.	EDEN BLUEES	290	SILENT SERVICE	380
		HACKER II	304	STRIKE FORCE	219
		THE PAWN	210	HARRIER	380
		ROYVE	360	LEADER BOARD	380
		UL TRINA III	549	HARRIER STRIKE	290
		CRAFTON ET XUNK	289	MISSION LANDS OF HAVOC	N.C.
		DEFENDER OF THE CROWN	N.C.	BATTLE ZONE	N.C.

**BON DE COMMANDE** à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopie

NOM ..... Adresse ..... Tél. ....  
 Réf. .... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F  
 Règlement joint. ....  chèque bancaire  CCP

ATARI

AMSTRAD

AMSTRAD

Facilités de paiement

1110 NEXT
1120 GOTD4430
1130 REPONSE=REPONSE+1:RPS=RPS-1
1140 LOCATE4,8,0:COLOR2,0:PRINTRPS
1150 ONREPONSE GOTD1190,1450,1550,1
660,1750,1840,2030,2470,2890
1160 '\*\*\*\*\*
1170 '\* Et vlan c'est parti \*
1180 '\*\*\*\*\*
1190 PRINTCHR\$(20)
1200 BOXF(0,0)-(39,4) " ",0,0:Y=2
1210 FORX=6TD4STEP-1:COLOR3,0:LOCATEY,X
1220 PRINTAS\$:LINE(2,6)-(5,6)GR\$(19),1,0
1230 PLAY"PP":LOCATEY,X,0:COLOR0,0
1240 PRINTAS\$:NEXT
1250 X=3:FORY=3T04:COLOR3:LOCATEY,X,0
1260 PRINTAS\$:PLAY"PP":LOCATEY,X,0
1270 COLOR0,0:PRINTAS\$:NEXT
1280 COLOR3:LOCATEY,X,0:PRINTAS\$
1290 LOCATEY-2,X-1,0:COLOR14,0
1300 PRINTGR\$(113);GR\$(114);:COLOR,3
1310 PRINTGR\$(114);GR\$(115)
1320 FORG=OTD4:COLOR14,0
1330 LOCATEINT(RND\*25)+13;INT(RND\*2)+1
1340 PRINTAG\$:NEXT:LOCATE16,0
1350 PRINTGR\$(113)+GR\$(114)+CHR\$(127);
1360 PRINTCHR\$(127)+GR\$(115)
1370 ATTRB0,1:LOCATE12,5,0:COLOR7,0
1380 PRINT " C' est l'aube ... "
1390 PLAY"PPPPPP":ATTRB,0,0
1400 BOXF(12,4)-(30,5) " ",0,0:GOSUB3460
1410 GOTD900
1420 '\*\*\*\*\*
1430 '\* Guillotine \*
1440 '\*\*\*\*\*
1450 PRINTCHR\$(20):I=12
1460 FORG=16T03STEP0.8
1470 LINE(G,88)-(G,143),0:NEXT:J=3
1480 Z=0:GOSUB4190
1490 LINE(10,18)-(10,14)GR\$(69),15,0
1500 PSET(10,13)GR\$(63)
1510 LINE(10,12)-(10,4)GR\$(58)
1520 PSET(10,3)GR\$(55)
1530 BOXF(80,150)-(88,151),0:X=34
1540 Y=4:GOSUB4040:GOSUB3460:GOTD900
1550 PRINTCHR\$(20)
1560 LINE(11,3)-(12,3)GR\$(56),15,0
1570 BOXF(34,4)-(37,5) " ",0
1580 PSET(11,14)GR\$(101),0,15
1590 PSET(12,14)GR\$(102)
1600 LINE(88,113)-(103,113),-1
1610 PSET(11,15)GR\$(67),15,0
1620 PSET(12,15)GR\$(68)
1630 BOXF(11,16)-(12,18)GR\$(14)
1640 BOXF(88,150)-(111,152),0:X=21
1650 Y=4:GOSUB4040:GOSUB3460:GOTD900
1660 PRINTCHR\$(20)
1670 PSET(13,3)GR\$(57),15,0
1680 LINE(13,4)-(13,12)GR\$(60)
1690 PSET(13,13)GR\$(66)
1700 LINE(13,14)-(13,18)GR\$(69)
1710 BOXF(111,150)-(119,153),0
1720 BOXF(21,4)-(24,5) " ",0:X=8:Y=1
1730 GOSUB4040:GOSUB3460:GOTD900
1740 '\*\*\*\*\*
1750 '\* Couperet \*
1760 '\*\*\*\*\*
1770 PRINTCHR\$(20):J=3:I=12
1780 GOSUB3810:J=7:GOSUB4190
1790 LINE(11,4)-(12,4)GR\$(59),10,0
1800 PSET(11,5)GR\$(61)
1810 PSET(12,5)GR\$(62):GOSUB3460
1820 GOTD900
1830 '\*\*\*\*\*
1840 '\* Voila le malheureux ... \*
1850 '\*\*\*\*\*
1860 PRINTCHR\$(20)
1870 FORG=264T0280STEP0.6
1880 LINE(G,88)-(G,143),0:NEXT:I=12
1890 J=34:C2=7:C3=12:C4=5:C5=0:C6=3
1900 Z=0:GOSUB3270:GOSUB3500
1910 GOSUB4110:COLOR7,0:FORG=OTD8
1920 COLOR,J,1:LOCATEJ-3,I-1,0
1930 PRINT"Non!Non!"
1940 PLAY"T3L3Q5RE#T4Q2S0#":NEXT
1950 PSET(J-3,I-1)GR\$(18),0,1
1960 FORG=OTD4STEP4
1970 PSET(J-2)+G,I-1)GR\$(21):NEXT
1980 LINE(J-1,I-1)-(J+1,I-1) " ",0
1990 LINE(J+3,I-1)-(J+4,I-1)GR\$(18),0,1
2000 GOSUB4110:GOSUB3500:GOSUB3460
2010 GOTD900
2020 '\*\*\*\*\*
2030 '\* Il va a la guillotine \*
2040 '\*\*\*\*\*
2050 PRINTCHR\$(20):J=34:I=12
2060 GOSUB3830:I=13:J=31:Z=1:GOSUB3650
2070 LINE(J+1,I)-(J+1,17)GR\$(21),0,1
2080 J=30:GOSUB3650
2090 PSET(J+2,I+5)GR\$(91),2,0:J=29
2100 BOXF(J+1,I)-(J+2,I+4)GR\$(18),0,1
2110 PSET(J,I)GR\$(77),9,0
2120 PSET(J,I+1)GR\$(78),7
2130 PSET(J,I+2)GR\$(80)
2140 PSET(J+1,I+2)GR\$(81),,1
2150 PSET(J,I+3)GR\$(82),12,0
2160 PSET(J+1,I+3)GR\$(87),9,1
2170 PSET(J,I+4)GR\$(84),12
2180 PSET(J+1,I+4)GR\$(85)
2190 PSET(J,I+5)GR\$(89),3,0
2200 PSET(J+1,I+5)GR\$(90)
2210 PSET(J+2,I+5)GR\$(92),2,0:J=28
2220 BOXF(J+1,I)-(J+2,I+4)GR\$(18),0,1
2230 LINE(J+1,I+5)-(J+2,I+5)GR\$(91),2,0
2240 PSET(J,I)GR\$(77),9
2250 PSET(J,I+1)GR\$(78),7
2260 FORJ=27T020STEP-1
2270 LINE(J+1,I)-(J+1,I+1)GR\$(18),0,1
2280 PSET(J,I)GR\$(77),9,0
2290 PSET(J,I+1)GR\$(78),7:GOSUB4140
2300 NEXT:J=19
2310 LINE(J+1,I)-(J+1,I+1)GR\$(18),0,1
2320 PSET(J,I)GR\$(77),9,0
2330 PSET(J,I+1)GR\$(78),7
2340 PSET(J,I+2)GR\$(80)
2350 PSET(J,I+3)GR\$(82),12
2360 PSET(J,I+4)GR\$(84),,1
2370 PSET(J,I+5)GR\$(89),3,0
2380 J=18:GOSUB3650
2390 FORJ=17T015STEP-1
2400 LINE(J+2,I+2)-(J+2,I+4)GR\$(18),0,1
2410 PSET(J+2,I+5)GR\$(92),2,0
2420 GOSUB3650:GOSUB4140
2430 NEXT:FORG=35T033STEP-1
2440 LINE(G,11)-(G,17)GR\$(14),13,0
2450 NEXT:GOSUB3460:GOTD900
2460 '\*\*\*\*\*
2470 '\* Devant la guillotine \*
2480 '\*\*\*\*\*
2490 I=13:FORJ=14T013STEP-1
2500 LINE(J+2,I+2)-(J+2,I+4)GR\$(18),0,1
2510 PSET(J+2,I+5)GR\$(92),2,0:Z=15
2520 GOSUB3650:NEXT
2530 PSET(J+1,I)GR\$(66),15,0
2540 LINE(J+2,I+2)-(J+2,I+4)GR\$(18)

3260 '\*\*\*\*\*
3270 '\* Dessin de L'homme \*
3280 '\*\*\*\*\*
3290 PSET(J,I)GR\$(0),9,0
3300 PSET(J-1,I+1)GR\$(1),C2,Z
3310 PSET(J,I+1)GR\$(4),,C5
3320 PSET(J+1,I+1)GR\$(6),,Z
3330 PSET(J-1,I+2)GR\$(2),,Z
3340 PSET(J,I+2)GR\$(5),,C5
3350 PSET(J+1,I+2)GR\$(7),,Z
3360 PSET(J-1,I+3)GR\$(3),9
3370 PSET(J,I+3)GR\$(9),C3,0
3380 PSET(J+1,I+3)GR\$(8),9,Z
3390 PSET(J,I+4)GR\$(10),C3,0
3400 PSET(J-1,I+5)GR\$(11),C6,0
3410 PSET(J,I+5)GR\$(10)
3420 PSET(J+1,I+5)GR\$(13):RETURN
3430 '\*\*\*\*\*
3440 '\* signal \*
3450 '\*\*\*\*\*
3460 PLAY"A0T6L1104REB02FA#D3SIB02"
3470 PLAY"FA#04FAB02M1#DAREB5IB01"
3480 PLAY"SI#04MI#SI#":RETURN
3490 '\*\*\*\*\*
3500 '\* Bras leve \*
3510 '\*\*\*\*\*
3520 PLAY"LIP":PSET(J+1,I+3) " ",0,0
3530 PLAY"P":PSET(J+1,I+2) " ":PLAY"P"
3540 PSET(J+1,I+1)GR\$(15),C2:PLAY"P"
3550 PSET(J+1,I)GR\$(16):PLAY"P"
3560 PSET(J+1,I-1)GR\$(17),9:PLAY"P"
3570 PSET(J+1,I-1) " ",0:PLAY"L2P"
3580 PSET(J+1,I) " ":PLAY"P"
3590 PSET(J+1,I+1)GR\$(6),C2:PLAY"P"
3600 PSET(J+1,I+2)GR\$(7):PLAY"P"
3610 PSET(J+1,I+3)GR\$(8),9:RETURN
3620 '\*\*\*\*\*
3630 '\* Marche \*
3640 '\*\*\*\*\*
3650 LINE(J+1,I)-(J+1,I+1)GR\$(18),0,1
3660 PSET(J,I)GR\$(77),9,0
3670 PSET(J,I+1)GR\$(78),7
3680 PSET(J-1,I+2)GR\$(79),,Z
3690 PSET(J,I+2)GR\$(80),,0
3700 PSET(J+1,I+2)GR\$(81),,1
3710 PSET(J-1,I+3)GR\$(86),9,Z
3720 PSET(J,I+3)GR\$(82),12,0
3730 PSET(J+1,I+3)GR\$(87),9,1
3740 PSET(J-1,I+4)GR\$(83),12,Z
3750 PSET(J,I+4)GR\$(84),,1
3760 PSET(J+1,I+4)GR\$(85)
3770 PSET(J-1,I+5)GR\$(88),3,0
3780 PSET(J,I+5)GR\$(89)
3790 PSET(J+1,I+5)GR\$(90):RETURN
3800 '\*\*\*\*\*
3810 '\* Gendarmes \*
3820 '\*\*\*\*\*
3830 C2=4:C3=12:C4=4:C5=3:C6=4:Z=0
3840 GOSUB3270:BOXF(J\*8,(I-1)\*8+4)-((J+1)\*8-1,(I\*8)+1),-5
3850 LINE(J\*8,I\*8)-((J+1)\*8-1,I\*8),7
3860 LINE(J\*8,(I-1)\*8+5)-((J+1)\*8-1,(I-1)\*8+5),7:RETURN
3870 '\*\*\*\*\*
3880 '\* Le cure \*
3890 '\*\*\*\*\*
3900 LOCATEJ,I-1,0:COLOR0,0:PRINT"
";
3910 LOCATEJ,I,0:PRINT" ";:COLOR9
3920 PRINTGR\$(37);" "
3930 LOCATEJ,I+1,0:COLOR5
3940 PRINTGR\$(41);GR\$(38);GR\$(42)
3950 LOCATEJ,I+2:PRINTGR\$(43);:COLORR,9
3960 PRINTGR\$(39);:COLOR,0:PRINTGR\$(44)
3970 LOCATEJ,I+3:PRINTGR\$(45);:COLORR,7
3980 PRINTGR\$(40);:COLOR,0:PRINTGR\$(

Remise aux collectivités Matériel garanti deux ans
EQUIPEMENTS
UNITE CENTRALES 1990
CPC 464 MONO 2900
CPC 6128 MONO 2990
CPC 6128 COUL 3990
PCW 8256 4740
PCW 8512 5930
PC 1512 SD MONO 5925
PC 1512 SD COUL 8170
PC 1512 DD MONO 7460
PC 1512 DD COUL 9710
PC 1512 HD 20 Mono 11840
PC 1512 HD 20 CouL 14100
MONITEUR COULEUR 1990
LECTEURS
K7 LASER DATA + cable 350
DISK DD1 1690
DISK FD1 1590
DISK FD2 1990
DISK 5 1/4 JASMIN 1799
IMPRESSANTS
DMP 2000 1690
DMP 3000 2290
CITIZEN 120 D 1995
STAR NL 10 2895
OKIMATE 20 2490
CHAINES HI-FI
CD 1000 4490
CD 2000 4990
SM 45 1490
TS 48 1690
PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES
GRAPHIQUE
TABLETTE 990
GRAPHICOPE
CRAYON OPTIQUE 290
DEKATRO
CRAYON OPTIQUE 395
DART 690
SCANNER DART 790
VIDEO
DIGITALISEUR VIDÉO 1100
TUNER TELE 1390
TELEMATIQUE
MODEM DTL 1590
MODEM DTL + EMULAT. MINITEL 1990
KENTEL 390
MODEM MERCETEL 1990
AUDIO
TECHNI MUSIC : SYNTH VOICAL 545
SYNTH MUSIC. CLAVIER MUSIC. 980
1350
INTERFACES
EXT. 64K DK TRONICS 490
EXT. 256K DK TRONICS 990
EXT. 256K SILICON DISK 990
EXT. 256K 8256 PROG. D'EPROM 790
RS 232 990
ADAPTEUR MP1 395
ADAPTEUR MP2 495
MULTIFACE II 570

ACCESSOIRES
MANETTES
QUICKSHOT I 60
QUICKSHOT II 70
SPEED KING 70
MACRUM 140
TURBO 150
PRO 1500 170
SWITCH JOY 180
806 BOSS 170
PROTECTION
HOUSSES
454 CLAVIER 70
6128 CLAVIER 70
8256 CLAVIER 70
MONITEUR MONO 80
MONITEUR COUL 80
MONITEUR 8251 70
IMPRESSANT DMP 2000 70
LECTEUR DD1 120
PC 1512 MONO 120
PC 1512 COUL 100
CAPOT 464 100
CAPOT 6128 120
CONSOMMABLES
K7 VERGES (C20) 60
DISK 3" CF2D 30
DISK 3" CF2DD 30
RUBANS
DMP 2000 95
OKI N.B. 115
OKI COUL 105
CITIZEN 120 D 105
PAPIER LISTING 11" 100
1500 FEUILLES 150
2500 FEUILLES 200
CABLES
PERITEL 100
CENTRONICS 150
IMPRIM. LE JOYSTICK 100
RALLONGE 464 135
RALLONGE 6128 185

LA PROMO DU MOIS EXTENSION MEMOIRE 256K DKTRO 1490 F 790 F
DEPANNAGE
Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.
UC 464 380 MON. COUL. 350
UC 6128 450 DD1 280
MON. MONO 250
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE
TRUCS ET ASTUCES 149
POUR CPC 149
BASIC AU BOUT DES DOIGTS 149
JEUX D'AVENTURES 129
LANGAGE MACHINE 129
PEKS ET POKES 99
MONTAGES ET EXTENSIONS 99
DES DEES 129
LA BIBLE DU 6128 199
PANDRAMA DES CPC 129
BIEN DEBUTER AVEC PCW 8256 129
102 GRAND PRIX AMSTRAD EN FAMILLE 120
COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD 90
BASIC POUR CPC 464 129
AMSTRAD OUVRE-TOI 99
BIBLÉ DU PROGRAM. 249
GRAPH. ET SONS 129
LECT. DE DISQ. 149
LIVRE CPAM 149
ROUTINES TRUCS ET ASTUCES PARTII 129
PROG. EDUC. TRUCS ET ASTUCES TURBO PAS 149
CLES POUR CPC CLES POUR CPC DISQUE (PSI) 140
LE TOPI DE L'AMSTRAD 80
ET TOUTE LA LIBRAIRIE PC

LOGICIELS
LOGICIELS CPC
BUREAUTIQUE 498
MULTIFAN 498
D Base II 790
CALCULAT 450
DATAMAT 450
WIDGESTAR 990
GRAPHIC/MUSIC CAD 395
DR ORAN 449
SUPER PAINT 395
3D SPACE MOVING 395
LOGIGRAPH 349
MUSIC SYSTEM 188
PEDIAGOGIQUE ANGLAIS 178 248
ALLEMAND 178 248
GEOGRAPHIE 157 225
MATHÉMATIQUE 178 248
ALGÈBRE 178 248
GÉOMÉTRIE 178 248
ÉQUATIONNINCOUL N.C.
PÉDAGOGIQUE N.C.
SUPER PROF ESPAGNOL 178 248
ARCADÉ TI RACER 115 140
3D GRAND PRIX EXPRESS RAIDER 85 125
N.C. 97 137
ENDURO RACER N.C.
METRO CROSS N.C.
PULSATOR N.C.
ARCANDIO 97 149
ALL STAR HITS 109 145
BALL BREAKER 109 159
ADVENTURE BIR WINNER 200
SUPER FLAMME 245
MASQUE 179
RELIEF VOYON 198
3D V. SET 110 169
SARACEN 110 185
SIMULATION ACRO JET 85 140
DAM BUSTER 50 145
INFILTRATOR 95 135
10TH FRAME 80 140
WINTER GAMES 90 140
TOMARIVAK 95 140
THAI BOXING 85 120
LOGICIELS PCW 8256
MULTIFAN 498
WIDGESTAR POCKET 890
D Base II 790
GAMBLER 1700
ALUONOR 1050
POCKETBASE 650
DR ORAN D 690
LOGICIELS PC
AMSTRAD 750
SUPERCALC 3 750
COMPTA 5 SAARI 1980
FACTURATION STOCK 1980
SAARI 1980
PAIE GPSI 950
COMPTA IPC GESTION IPC 4 200
EVOLUTION SUNSET 950
LOGIGRAPH 950
FRAMWORK PREMIER 950
SUPER BASE N.C.

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié
NOM ..... Adresse ..... Tél. ....
Réf. .... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint.  chèque bancaire  CCP

# SESAME

```

(46)
3990 LOCATEJ, I+4,0
4000 PRINTGR$(47);CHR$(127);GR$(48)
4010 LOCATEJ, I+5,0;COLORS:PRINTGR$(
11);
4020 PRINTGR$(10);GR$(13):RETURN
4030 *****
4040 * Vautour *
4050 *****
4060 PSET(X,Y)GR$(50),3,0
4070 PSET(X+1,Y)GR$(51),9
4080 PSET(X+2,Y)GR$(52),5
4090 PSET(X+3,Y)GR$(53)
4100 PSET(X+2,Y+1)GR$(54),13:RETURN
4110 *****
4120 * Mouvement de la tete *
4130 *****
4140 PSET(J,I)GR$(37),9,0:PLAY"L7F"
4150 PSET(J,I)GR$(0):PLAY"P"
4160 PSET(J,I)GR$(36):PLAY"P"
4170 PSET(J,I)GR$(0):PLAY"P":RETURN
4180 *****
4190 * Bourreau *
4200 *****
4210 LINE(J-1,I-1)-(J-1,I) " ",1,0
4220 LINE(J+1,I-1)-(J+1,I) " "
4230 PSET(J,I-1)GR$(23)
4240 PSET(J,I)GR$(24),1,9
4250 PSET(J-1,I+1)GR$(25),1,0
4260 PSET(J,I+1)GR$(26),,9
4270 PSET(J+1,I+1)GR$(27),,0
4280 PSET(J-1,I+2)GR$(28)
4290 PSET(J,I+2)GR$(29),5,1
4300 PSET(J+1,I+2)GR$(30),1,0
4310 PSET(J-1,I+3)GR$(31),9
4320 PSET(J,I+3)GR$(9),1
4330 PSET(J+1,I+3)GR$(33),9
4340 PSET(J-1,I+4) " ",1
4350 PSET(J,I+4)GR$(10)
4360 PSET(J+1,I+4) " "
4370 PSET(J-1,I+5)GR$(11),15
4380 PSET(J,I+5)GR$(10)
4390 PSET(J+1,I+5)GR$(13):RETURN
4400 *****
4410 * Trouve ! *
4420 *****
4430 CLS:SCREEN4,4:CONSOLE18,24
4440 SCREEN0,0:CONSOLE18,18:FORG=OT
039
4450 PSET(6,18)GR$(91+INT(RND*2)),0
,0
4460 NEXT:SCREEN2,0:CONSOLE0,24
4470 LINE(15,7)-(15,17)GR$(21),0,1
4480 BOXF(16,7)-(39,17)GR$(18)
4490 LINE(15,6)-(39,6)GR$(19),1,0
4500 BOXF(32,11)-(36,17)GR$(21)
4510 LOCATE32,11:PRINTGR$(71);GR$(7
2);
4520 PRINTGR$(73);GR$(74);GR$(76)
4530 BOXF(33,12)-(35,17) " ",,0
4540 LOCATE31,9:COLOR,9:PRINT" SORT
IE "
4550 I=12:J=34:GOSUB3270:COLOR3
4560 ATTRBO,1:LOCATE1,9:PRINT$
4570 ATTRBO,0:COLOR0,15:LOCATE2,2
4580 PRINT" Youpiiii !!! Vous etes
sauve "
4590 MU$="RebFABMIbREbFABMIbRE#FA#M
I#"
4600 MU$=MU$+"RE#FA#MI#":CONSOLE0,2
4
4610 PLAY"QSL18T5A0"+MU$+"A1L24T4"+
MU$
4620 FORI=0TO5000:NEXT:CLS:RUN110
4630 *****
4640 * Redefinition graphique *
4650 *****
4660 LOCATE28,23:PRINT"PATIENCE. . .
4670 NL=4750:FORW=0TO38:FORY=0TO2
545
4680 READ A,B,C,D,E,F,G,H
4690 DEFGR$(X+Y)=A,B,C,D,E,F,G,H
4700 J=J+A+B+C+D+E+F+G+H:NEXT:READT
4710 IF T<>J THEN4730
4720 NL=NL+40:X=X+3:T=0:NEXT:GOTO34
70
4730 COLOR1:PRINT"ERREUR ENTRE";NL;
4740 PRINT"ET";NL+30:END
4750 DATA 060,126,219,255,231,255
4760 DATA 102,060,000,000,003,007
4770 DATA 015,031,031,028,060,056
4780 DATA 120,112,112,112,112,2
219
4790 DATA 048,120,112,048,000,000
4800 DATA 000,000,060,255,231,255
4810 DATA 231,255,231,255,231,255
4820 DATA 231,255,231,255,165,024,3
748
4830 DATA 000,000,192,224,240,248
4840 DATA 248,060,060,028,030,014
4850 DATA 014,014,014,014,012,030
4860 DATA 014,012,000,000,000,1
468
4870 DATA 255,255,255,255,231,231
4880 DATA 231,231,231,231,231,231
4890 DATA 231,231,231,165,000,000
4900 DATA 000,000,000,001,003,007,3
737
4910 DATA 161,161,161,161,161,161
4920 DATA 161,161,000,000,000,000
4930 DATA 000,128,192,224,170,085
4940 DATA 170,085,170,085,170,085,2
852
4950 DATA 062,252,248,240,224,192
4960 DATA 000,000,014,014,014,014
4970 DATA 014,014,014,030,000,000
4980 DATA 000,000,012,014,030,012,1
414
4990 DATA 008,008,012,255,128,128
5000 DATA 192,255,000,255,000,085
5010 DATA 255,255,000,000,195,153
5020 DATA 195,189,161,161,161,161,3
212
5030 DATA 064,064,096,255,064,064
5040 DATA 096,255,016,040,016,040
5050 DATA 016,040,016,040,000,000
5060 DATA 000,000,028,062,125,254,1
651
5070 DATA 255,219,255,255,255,255
5080 DATA 255,000,003,007,015,031
5090 DATA 063,125,249,241,129,195
5100 DATA 231,231,255,231,255,231,4
241
5110 DATA 192,224,240,248,252,190
5120 DATA 159,143,249,125,061,063
5130 DATA 031,015,007,007,000,000
5140 DATA 000,000,000,255,170,000,2
631
5150 DATA 159,190,188,252,248,240
5160 DATA 224,224,006,006,002,001
5170 DATA 000,000,000,000,090,255
5180 DATA 255,255,255,255,090,165,3
360
5190 DATA 096,096,064,128,000,000
5200 DATA 000,000,231,231,231,231
5210 DATA 231,231,231,231,000,000
5220 DATA 000,000,008,008,000,000,2
248
5230 DATA 126,219,231,255,231,195
5240 DATA 126,060,060,126,255,255
5250 DATA 219,255,102,060,066,255
5260 DATA 255,247,227,247,247,247,4
566
5270 DATA 247,231,195,195,219,255
5280 DATA 255,255,062,251,253,251
5290 DATA 253,253,251,255,000,001
5300 DATA 003,003,007,007,015,014,3
751
5310 DATA 000,128,192,192,224,224
5320 DATA 240,112,014,028,031,015
5330 DATA 007,000,001,001,112,056
5340 DATA 249,240,224,000,128,128,2
545
5350 DATA 002,003,003,003,003,003
5360 DATA 003,007,064,192,192,192
5370 DATA 192,192,192,224,007,007
5380 DATA 007,007,007,007,007,1
523
5390 DATA 224,224,224,224,224,224
5400 DATA 224,224,161,161,161,161
5410 DATA 161,161,227,255,000,000
5420 DATA 007,004,000,000,000,000,3
251
5430 DATA 000,120,188,120,024,024
5440 DATA 031,015,031,023,117,213
5450 DATA 213,213,213,213,192,224
5460 DATA 240,112,088,092,086,085,2
877
5470 DATA 255,127,063,046,036,100
5480 DATA 174,010,127,065,239,143
5490 DATA 191,191,191,255,000,000
5500 DATA 255,000,255,255,255,255,3
488
5510 DATA 254,130,191,057,255,255
5520 DATA 255,255,095,095,095,095
5530 DATA 095,095,095,095,000,000
5540 DATA 129,255,191,191,191,223,3
592
5550 DATA 190,190,190,190,190,190
5560 DATA 190,190,127,031,007,001
5570 DATA 000,000,000,000,255,255
5580 DATA 255,255,127,031,007,001,2
872
5590 DATA 095,095,095,095,095,095
5600 DATA 095,223,224,224,224,224
5610 DATA 240,248,248,254,007,007
5620 DATA 007,007,015,031,031,127,3
006
5630 DATA 190,190,190,190,190,190
5640 DATA 190,191,143,191,191,191
5650 DATA 191,128,255,255,241,253
5660 DATA 253,253,253,001,255,255,4
830
5670 DATA 191,191,191,191,191,191
5680 DATA 191,191,191,191,191,191
5690 DATA 191,191,191,000,112,231
5700 DATA 204,152,048,096,064,064,3
836
5710 DATA 000,255,032,000,041,004
5720 DATA 032,255,000,255,000,129
5730 DATA 036,024,000,255,000,255
5740 DATA 000,004,148,032,004,255,2
016
5750 DATA 000,255,000,126,066,126
5760 DATA 000,192,014,231,051,025
5770 DATA 012,006,002,002,060,126
5780 DATA 095,253,125,059,126,028,1
980
5790 DATA 028,062,110,046,111,055
5800 DATA 247,187,001,001,003,003
5810 DATA 007,007,015,014,251,187
5820 DATA 253,189,253,061,125,000,2
216
5830 DATA 000,128,128,128,192,192
5840 DATA 192,224,127,127,127,062
5850 DATA 094,078,239,239,000,000
5860 DATA 001,001,001,001,003,003,2
287
5870 DATA 231,231,231,227,195,195
5880 DATA 193,193,000,128,128,192
5890 DATA 192,192,192,224,014,012
5900 DATA 006,000,000,000,000,000,2
976
5910 DATA 064,224,096,096,000,000
5920 DATA 000,000,001,001,001,001
5930 DATA 001,003,007,015,192,192
5940 DATA 192,192,192,193,195,071,1
929
5950 DATA 224,224,224,224,224,224
5960 DATA 224,160,004,041,073,170
5970 DATA 028,069,085,170,196,036
5980 DATA 146,074,055,139,102,186,3
302
5990 DATA 240,224,224,192,192,128
6000 DATA 128,128,015,007,007,003
6010 DATA 003,001,001,001,016,000
6020 DATA 000,000,240,240,240,240,2
470
6030 DATA 008,000,000,000,015,015
6040 DATA 015,015,224,224,224,224

```

# SESAME

```

6050 DATA 240,241,225,195,007,007
6060 DATA 007,007,015,143,135,195,2
381
6070 DATA 048,000,048,048,048,000
6080 DATA 000,000,012,000,012,012
6090 DATA 012,000,000,000,000,000
6100 DATA 000,003,007,007,007,003,0
267
6110 DATA 000,000,000,192,224,224
6120 DATA 224,192,008,008,012,255
6130 DATA 000,170,255,255,255,255
6140 DATA 170,000,255,012,008,008,2
982
6150 DATA 127,063,063,031,015,007
6160 DATA 001,000,255,255,255,255
6170 DATA 255,255,255,126,254,252
6180 DATA 252,248,240,224,128,000,3
816
6190 DATA 127,255,255,255,255,255
6200 DATA 255,127,254,255,255,255
6210 DATA 255,255,255,254,000,001
6220 DATA 007,015,031,063,063,127,4
129
6230 DATA 126,255,255,255,255,255
6240 DATA 255,255,000,128,224,240
6250 DATA 248,252,252,254,048,254
6260 DATA 112,000,003,015,127,031,4
099
6270 DATA 007,015,255,255,255,255
6280 DATA 255,255,128,192,240,240
6290 DATA 248,254,255,252,000,000
6300 DATA 016,001,063,017,073,060,3
591

```

## Invasion

Pour Atari 800 XL

Attaque de toutes parts, vous devez détruire les vaisseaux ennemis. Plus facile à dire qu'à faire...

```

0 REM - Par Thomas FERRAGU & TILT -
1 REM
2 ? CHR$(125):POKE 752,1: ? "VEUILLE
Z PATIENTER"
4 DIM W(16)
5 FOR T=1 TO 15:READ V:W(T)=V:NEXT
T
6 DATA 81,60,60,47,47,60,81,81,81,8
1,53,60,64,72,81
7 GOSUB 10100
8 GOSUB 19000
10 GRAPHICS 2:POKE 710,76:POKE 712,
76:POKE 708,170:POKE 752,1
12 POSITION 3,5
15 ? #6;"I N V A S I O N "
17 ? : ? "Tapez START"
40 GOSUB 20030
50 GRAPHICS 15:POKE 710,4:POKE 712,
4:POKE 752,1
55 POKE 559,62
60 FOR T=0 TO 159 STEP 4:COLOR INT(
RND(0)*2)+1
65 S=INT(RND(0)*191):PLOT T,S:NEXT
T
69 SOUND 0,250,10,4:POKE 200,127:PO
KE 199,195
70 X=USR(1536):IF PEEK(208)=255 THE
N 300
71 IF PEEK(706)=4 THEN POKE 199,0
72 IF PEEK(705)=4 THEN POKE 203,10
73 IF PEEK(704)=4 THEN POKE 204,20
74 IF PEEK(53259)<>0 THEN 80
75 IF PEEK(200)>201 THEN POKE 200,1
96
76 IF PEEK(200)<49 THEN POKE 200,54
77 K=K+1:GOTO 70

```

# A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

**Remise aux collectivités**

**NOUVEAU**



**AMIGA 500 + Mon.**  
Coul. Philips + 10 disk  
pleins de surprise  
7 490 F t.t.c.

**PROMO DU MOIS**  
TUNER TV 1 100 F



**AMIGA 1000 + Mon.**  
Coul. Philips + lect.  
disk A 1010  
10 690 F t.t.c.

**DISPONIBLE**



**AMIGA A 2000**  
Mon. Coul. A 1081  
8 h de formation  
14 990 F t.t.c.

**Matériel garanti deux ans**

**EQUIPEMENTS**

A 500 512 Ko	4 725
A 500 512 Ko + MONIT. COUL.	7 950
A 1000 512 Ko	5 990
A 1000 512 Ko + MONIT. COUL.	8 950
A 2000 1 Mo	11 590
A 2000 1 Mo + MONIT. COUL.	14 790
A 2000 1 Mo + MONIT. COUL. + 1 FLOPPY 3"1/2 disk dur	22 490
A 2000 idem ci-dessus + 1 floppy 5"1/4 + CARTE PC	26 290
A 2000 idem ci-dessus + 1 floppy 5"1/4 + CARTE AT	28 660

**PLUS CADEAUX**

**PERIPHERIQUES**

GRAPHIQUE		VIDEO	
TABLETTE	3 490	DIGITALISERS :	1 995
TABLES :		DIGVIEW	N.C.
A DIGITALISER	9 160	MERKENT	N.C.
KURTA A4	11 730	GENLOCKER	14 232
KURTA A3	N.C.	BLANKING BOX	N.C.
TRACANTE		SYSTEME POLAROID	3 200
		SIRIS	3 200
AUDIO		CAMERA HV 720	3 350
DIGITALISEUR FUTUR	2 295	STATIF ROHEN	1 839
SOUND	580	TUNER TV	1 390
INTERFACE MIDI	1 099	OBJECTIF SLH	950
DIGITAL SAMPLER	1 499	INTERFACE	N.C.
MIMETICS PRO MIDI	1 499	STARBOARD 1Mo	N.C.
		STARBOARD 2Mo	N.C.
TELEMATIQUE		AX 2000	N.C.
MODEM DTL 3000	7 200	COMSPEC 2Mo	N.C.

**ACCESSOIRES**

MANETTES	60	CONSOUMMABLES	
QUICKSHOT I	70	DISK 3"1/2 DF DD	25
QUICKSHOT II	130	RUBANS :	
SPEED KING	140	MPS 1000	70
MAGNUM	150	STAR NL 10	105
TURBO	170	CITIZEN 120 D	105
PRO 1500	160	PAPIER LISTING :	
SWITCH JOY	170	500 FEUILLES	100
BOG BOSS	99	2500 FEUILLES	200
PROTECTION	150	CABLES	
TAPIS DE SOURIS		CENTRONICS	250
HOUSSE AMIGA		VIDEO CAMERA	150

**DEPANNAGE**  
Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.

UC	790
MONITEUR	490
LECTEUR A 1010	380

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

**LIBRAIRIE**

AMIGADOS MANUEL	350	REVUE AMIZING	39
HARDWARE MANUEL	350	COMPUTING	N.C.
INTUITION	350	ULTIMA III	N.C.
ROOM KERNAL EXEC.	350	RETURN TO ATLANTIS	N.C.
ROOM KERNAL LIB. & DEV. 539		THE KING OF CHICAGO	N.C.
REVUE AMIGAWORLD	N.C.		
REVUE AMIGAZINE	N.C.		
AMIGA APPLICATIONS	199		
AMIGA PROGRAMMES HAND BOOK	N.C.		

**LOGICIELS**

BUREAUTIQUE	2 090	PROGRAMMATION/		SINBAD	390
MAXIPAN	1 153	TRANSFERT	980	FERRY TALES	388
PAGE SETTER	1 879	AMIGA PASCAL	1 780	UNWITTED	N.C.
WP (LOTUS 1.2.3)	1 879	AMIGA LISP	1 750	ULTIMA III	N.C.
TEXTCRANT FRANÇAIS	790	LATTICE C	1 990	RETURN TO ATLANTIS	N.C.
SUPRABASE FRANÇAIS	124	ACTOFORAN	350	THE KING OF CHICAGO	N.C.
GUMAZ	670	CLIMATE 1.2	350	SIMULATION	499
SRIBBLE	789	MARAUDER II	379	FLIGHT SIMULATOR II	274
LOSTSTX	1 169	GRABBIT	298	GOLF	542
DELUXE VIDEO C.S.	1 058	KSEKA	789	GRABBIT	378
AGSIS ANIMATE		MACRO MCC	659	ONE ON ONE	349
DELUXE VIDEO C.S.		AMIGADOS EXPRESS	233	SHERT SERVICE	309
AGSIS DRAW PLUS	890	LUCKYCHUCKS		LEADER BOARD C	323
AGSIS IMPACT	1 692	ARCADE	390	STRATEGIE	329
DELUXE PRINT	890	ARCTIFOX		ARCHON	319
DELUXE PRINT II	890	DEFENDER OF THE		ARCHON II	319
DELUXE PART II	1 059	CROWN	390	BALANCE OF POWER	388
IF S ONLY ROCK N		MARBLE MADNESS	285	CHESSMASTER 2000	398
ROL	245	ROQUE	390	OLEA QU	378
DELUXE MUSIC C.S.	789	SOI	N.C.	HACKER II	279
MUSIC STUDIO	539	SKYFOX	478	DREX	368
INSTANT MUSIC	320	STAR FLEET I	478	PORTAL	349
AGSIS SONIX	690	STARGLIDER	279	QUINTETTE	349
PRINTMASTER	439	ADVENTURE		HACKER	309
ZUMA FONTS (1.2.3)	308	BORROWED TIME	309	STRIP POKER	349
CAD 3D	N.C.	KING QUEST	388	VIDEO VEGAS	349
		KING QUEST II	388	CLASSIC BRIDGE	170

**BON DE COMMANDE** à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopie

NOM ..... Adresse ..... Tél .....  
Réf. .... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F  
Règlement joint. ....  chèque bancaire  CCP

AMIGA

114

# SESAME

```

80 IF PEEK(53259)=10 THEN GOSUB 110
85 IF PEEK(53259)=12 THEN GOSUB 120
87 IF PEEK(53259)=9 THEN GOSUB 100
95 POKE 53278,5:GOTO 70
100 A=3:GOSUB 200:RETURN
110 A=2:GOSUB 200:RETURN
120 A=1:GOSUB 200:RETURN
200 POKE 707-A,PEEK(707-A)-8:IF PEEK(707-A)<16 THEN GOSUB 20100
210 RETURN
300 A=0:GOSUB 20100
340 ? "Vous avez perdu"
342 ? "Temps :",INT(K/20);" seconde
s"
345 ? "Tapez START"
350 GOSUB 20030
360 GOSUB 10260:GOTO 69
10100 R=PEEK(106)-48
10130 FOR P=0 TO 15:READ A
10150 POKE R*256+1024+k5+P,A
10151 POKE R*256+1280+P+80,A:NEXT P
10155 DATA 129,90,60,126,219,255,21
9,126,90,60,60,90,153,36,66,129
10160 FOR P=0 TO 13:READ A
10165 POKE R*256+1280+35+P,A:NEXT P
10170 DATA 56,68,130,130,170,170,13
0,130,130,186,130,130,214,170
10180 FOR P=0 TO 16:READ A
10195 POKE R*256+1024+55+P,A
10197 POKE R*256+1536+105+P,A:NEXT
P
10200 DATA 129,90,60,189,126,36,189
,102,60,102,189,60,90,153,36,66,129
10210 FOR P=0 TO 27:READ A
10215 POKE R*256+1792+220+P,A:NEXT
P
10220 DATA 16,16,56,56,56,56,56,40,
40,108,238,238,56,56,56,56,16,16,1
6,16,56,56,56,124,254,254,84,84
10240 FOR P=888 TO 1023:POKE R*256+
P,85:NEXT P
10245 FOR P=862 TO 889:POKE R*256+P
,69:NEXT P
10247 FOR P=839 TO 863:POKE R*256+P
,65:NEXT P
10250 FOR P=768 TO 839:POKE R*256+P
,64:NEXT P
10260 ? CHR$(125)
10300 POKE 54279,R:POKE 53278,5
10310 POKE 704,222
10320 POKE 705,122
10330 POKE 706,94
10340 POKE 707,174
10350 POKE 53277,3
10360 POKE 208,0:K=0
10400 POKE 203,0:POKE 204,0
10490 RETURN
19000 FOR A=1536 TO 1732:READ B:POK
E A,B:NEXT A
20001 DATA 104,165,208,201,1,240,15
,230,203,198,204,165,203,201,190,2
08,25,169,1,133,208,76,41,6,198
20002 DATA 203,230,204,198,199,165,
203,201,50,208,4,169,2,133,208,165
,203,141,1,208,165,199,141,2,208
20003 DATA 165,204,141,0,208
20005 DATA 173,120,2,201,11,240,10,
173,120,2,201,7
20006 DATA 240,10,76,82,6,198,200,1
98,200,76,82,6,230,200,230,200,165
,200,141,3,208
20007 DATA 169,0,141,4,208,141,5,20
8,141,6,208,141,7,208
20008 DATA 230,205,165,205,201,80,2
08,25,165,203,105,2,141,5,208,165,
199,105,3,141,6,208,165,204,105,3,
141,4,208
20009 DATA 169,0,133,205,173,8,208,
201,0,240,4,169,255,133,208,173,9,
208,201,0,240,4,169,255,133,208
20010 DATA 173,10,208,201,0,240,4,1
69,255,133,208
20012 DATA 230,206,165,206,201,7,24

```

```

0,1,96,169,0,133,206,173,132,2,201
,0,240,1,96,165,200,105,4,141,7,20
8,96
20013 RETURN
20030 FOR M=1 TO 15:SOUND 0,W(M),10
,5
20035 FOR T=0 TO 40:NEXT T:SOUND 0,
0,0,0
20050 IF PEEK(53279)=6 THEN RETURN
20055 NEXT M
20060 GOTO 20030
20100 FOR T=0 TO 255 STEP 2:POKE 70
7-A,T:SOUND 0,T,8,15:NEXT T
20200 POKE 707-A,4:SOUND 0,250,10,4
20210 IF PEEK(704)=4 AND PEEK(705)=
4 AND PEEK(706)=4 THEN 20230
20220 RETURN
20230 POKE 707,4:"Vous avez GAGNE
"
20240 ? "Temps :",INT(K/20);" secon
des"
20245 ? "Tapez START"
20250 GOSUB 20030:GOTO 360

```

```

120 IF X<>1 THEN 130
121 PRINT
122 PRINT "A BIENTOT !"
123 PRINT
124 PRINT
125 END
130 CLS
131 PRINT "VOULEZ-VOUS IMPRI
MER SUR 40 OU 60 COLONNES ";
132 INPUT CO
140 IF CO=40 OR CO=60 THEN 1
50
141 GOTO 90
150 CLS
151 PRINT "VOS LIGNES A# DOI
VENT ETRE:"
160 PRINT
161 PRINT "-INFÉRIEURES A ";
162 PRINT CO-5
170 PRINT
171 PRINT "-SUPÉRIEURES A ";
172 PRINT CO-10
180 GET AA#
181 CLS
182 PLOT 11,13,1
183 PLOT 12,13
184 PRINT "ATTENDEZ SVP..."
190 D=1
191 E=1
200 B=LEN(A$(E))
210 IF B<CO-15 THEN H=1 ELSE
H=0
220 IF B<=CO THEN 250
230 CLS
231 PLOT 11,13,1
232 PLOT 12,13
240 PRINT
241 PRINT "ERREUR D'ENTREE"
242 END
250 IF H<>1 THEN 260
251 GOTO 400
260 FOR A=1 TO B
270 B#=MID$(A$(E),A,1)
280 IF B#=CHR$(32) THEN 290
281 GOTO 310
290 C=C+1
291 F=F+1
300 D$(F)=MID$(A$(E),D,A-D)
301 D=A
310 NEXT A
320 IF H<>1 THEN 330
321 GOTO 420
330 FOR K=1 TO F
340 D$(K)=D$(K)+" "
350 J=J+1
351 IF LEN(E$)+J=CO THEN 370
360 NEXT K

```

## Utilitaire

Pour Oric

Ce programme permet de centrer et d'imprimer du texte. Pour ceci vous devez le mettre sous la forme: A\$(X)="Texte à imprimer". Ceci avec X compris entre 0 et 100. Si vous désirez faire ressortir le texte sous forme de titre, tapez: T\$(X)="0". Avec X compris entre 0 et 100 et de valeur identique à celle utilisée pour la ligne de texte.

```

10 REM
20 REM UTILITAIRE
25 REM POUR
30 REM IMPRIMANTE
40 REM ORIC
45 REM JUIN 1987
50 REM VINCENT
55 REM VERILLOTTE
60 REM
70 DIM A$(99)
75 DIM D$(50)
80 GOSUB 500
85 PRINT CHR$(17)
90 CLS
91 PAPER 0
92 INK 2
93 PRINT
100 PRINT CHR$(129);
101 PRINT CHR$(138);
102 PRINT SPC(12);
103 PRINT "CENTRAGE"
110 PRINT CHR$(129);
111 PRINT CHR$(138);
112 PRINT SPC(12);
113 PRINT "CENTRAGE"

```

# SESAME

```

1370 FOR N=1 TO F
280 V$(1)=V$(1)+D$(N)
390 NEXT N
391 GOTO 430
400 IF CO<>60 THEN V=20:
GOTO 410
401 V=10
410 IF T$(E)="N" THEN 420
411 V=V+(CO-B)/2
420 LPRINT SPC(V);
421 LPRINT A$(E)
422 GOTO 460
430 IF CO<> 60 THEN V=20:
GOTO 440
431 V=10
440 IF T$(E)="N" THEN 450
441 V=V+(CO-B)/2
450 LPRINT SPC(V);
451 LPRINT V$(1)
452 V$(1)=" "
460 V$(1)=" "
461 IF A$(E+1)<>" " THEN 470
462 CLS
463 X=1
464 GOTO 90
470 E=E+1
471 C=0
472 F=0
473 J=0
474 D=1
475 E#=" "
476 GOTO 200
500 REM
990 RETURN

```

## AVIS

Tilt recherche des auteurs pour Sésame, les Microjeux et les numéros spéciaux. Nous sommes intéressés par les jeux, les petits utilitaires, etc. Nous recherchons en priorité des listings sur Amstrad CPC, PC et compatibles, Atari ST et Thomson. Mais nous n'oublions pas les autres machines pour autant! Faites-nous parvenir vos programmes accompagnés de toutes les explications nécessaires à: Tilt rédaction, 2 rue des italiens 75009 Paris.

# LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités Matériel garanti deux ans

EQUIPEMENTS		IMPRIMANTES	
UNITES CENTRALES		MPS 801	1 300
C 64 N + GEOS	1 750	MPS 2000	2 290
C 128 + JANE	2 290	CITIZEN 120 D	1 995
C 128 D + JANE	4 490	STAR NL 10	2 850
PC 10 + WORLD + MULTIPLAN	10 500	OKIMATE 20	2 290
PC 20 + WORLD + MULTIPLAN	17 300	MONITEUR MONO S/SON	800
PC 40 + WORLD + MULTIPLAN	28 800	MONO A/SON	1 100
		COUL. 1802 40 col.	2 190
		COUL. 1901 80 col.	2 790
		LECTEURS K7 1530	290
		DISK 1541	1 750
		DISK 1571	2 590

### PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES		TELEMATIQUE	
GRAPHIQUES TABLETTE KUALA PAD	1 300	MODEM DTI DIGITELEC	1 590
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	MODEM DTI DIGITELEC	1 990
CRAYON OPTIQUE SOURIS 64 MAGIC	410	EMULATEUR MINITEL	390
MOUSE SOURCE 128	640	VIDEO DIGITALISEUR PRINT	1 290
AUDIO SOUND EXPANDER	1 200	TECHNI INTERFACE PAL/RVB	450
SOUND SAMPLER	850	TUNER TELE	1 390
CLAVIER SYNTHÉ SYNTHÉ VOCAL	925		
TECHNI MUSIC SYNTHÉ VOCAL	-80		
VOICE MASTER INTERFACE MIDI	850	CARTOUCHES CPM	390
	350	POWER CARTRIDGE	470
		GAME KILLER	150
INTERFACES	890	FREEZE FRAME	403
EE	1 590	EXTENSION MEMOIRE 256 K	1 290
RS 232	650		

ACCESSOIRES		RANGEMENT	
MANETTES QUICKSHOT I	60	DISQUETTES 5"1/4 POUR 10 DISK	25
QUICKSHOT II	70	POUR 50 DISK	110
SPEED KING	130	POUR 100 DISK	139
MAGNUM	140	CONSOUMMABLE K7 VIERGES (C20) x 10	60
TURBO	150	DISK 5"1/4 SF DD	70
PRO 5000	170	DISK 5"1/4 DF DD	120
PROTECTION HOUSSE C 64	70	RUBAN MPS 801	70
HOUSSE C 128	70	RUBAN MPS 803	70
HOUSSE 1541	70	RUBAN MPS 1000	70
CAPOT C 64	120	RUBAN CITI 1200	105
CAPOT C 128	140	RUBAN NL 10	105
COMBOX C 64 + 1541	390	PAPIER LISTING 11" PAR 500 FEUILLES	100
COMBOX C 128 + 1571	490	PAR 2 500 FEUILLES	200

Photos non contractuelles  
**DEPANNAGE**  
Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours max. Prix forfaitaires.  
UC C 64 380 MON MONO 170  
UC C 128 420 MON 1802 280  
UC C 128 D 490 MON 1901 460  
LECT K7 1530 180 MON 1901 460  
LECT DISK 1541 380  
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE		LOGICIELS	
LE LIVRE DU 1541	179	LE LIVRE DE L'IMP. ENT. ET REP. DU 1541	149
LE LIVRE DU 1530	99	TRUCS ET ASTUCES C 128	149
LE LANGAGE MACHINE T1	149	LE LIVRE DU CPM	149
LE LANGAGE MACHINE T2	149	LE LIVRE DU BASIC 7.0	149
TRUCS ET ASTUCES T1	149	GRAPH. ET SONS	149
TRUCS ET ASTUCES T2	149	SUR 128	160
		CLES POUR 128	110
		102 PROG. POUR 128	N.C.
		PEEKES ET POKES C 64	99
		LES JEUX D'AVENT	129
		L'ANATOMIE DU C 64	199
		LA NOUVEAU C 128	129
		LA BIBLE DU C 128	249
		LE LIVRE DU 1571/1570	179
		PEEKES ET POKES C 128	129
		CLES POUR C 64	110
		102 PROG. POUR C 64	120

BUREAUTIQUE		PEDAGOGIQUES		B) AVENTURE	
DATAMAT	350	ORTHOGRAFES	190	CHAS MACABRE	130
TEXTOMAT	350	MAITREMOTS	190	LABYRINTH	190
POWERPLAN	650	ORHLOIS (N° 1 à N° 4)	190	C) SIMULATION	
SWIFT	450	ORHLO (N° 1 à N° 6)	190	AGE OF ACES	104
SWIFT K7	295	GRAM (N° 1 à N° 6)	190	FLIGHT SIMUL II	586
WIZASTAR 128	1 190	ALGÈBRE (N° 1 à N° 2)	190	GUNSHIP	137
VIRGULE SENIOR	750	MATS SUP	295	SILENT SERVICE	99
SUPERBASE 128	595			GATO	184
GRAPHIQUE/MUSIQUE				LEADER BOARD	99
GAME MAKER	220			WINTER GAMES	99
ART STUDIO D	149/184			GAMES II	99
ADVANCED MUSIC SYSTEM	310	LUDIQUES		DOC DESTROYER	N.C.
ARCADE	185	ARCADE	K7 D		
MUSIC STUDIO	185	ARCADE	97 145	D) STRATEGIE SOCIETE	
DRAGONS LAIR II	112 142	DRAGONS LAIR II	112 142	COLLOSSUM CHESS	175
MONOPOLY	119 169	MONOPOLY	119 169	MICROSCRABBLE	248
MASTERS OF UNIVERSE	112 159	UNIVERSE	112 159	TRIVIAL PURSUIT	248
SIGMA	99 149	SIGMA	99 149	BATTLE OF ANTIETAM	298
ENBURO RACER	N.C.	ENBURO RACER	N.C.	AUSTERLITZ	224
METRO CROSS	N.C.	METRO CROSS	N.C.	U S A A F	268
LOGO	595	LOGO	595	ROADWARE 2000	214
BASIC 128	450	TALIPAN	N.C.		

Liste non exhaustive. demandez-nous notre catalogue.

**BON DE COMMANDE** à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez reçu.

NOM ..... Adresse ..... Tél. ....

Réf. .... Prix. .... PTT 22 F Transporteur 60 F

Règlement joint.  chèque bancaire  CCP

COMMODORE

# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

## ACTUEL

Le C.E.S. de Chicago 1986 : n° 34, p. 70  
 La création d'entreprise : n° 22, p. 24  
 Le dessin animé par ordinateur : n° 27, p. 16  
 Le détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides : n° 12, p. 16  
 La distribution des jeux vidéo : n° 7, p. 16  
 Devenir programmeur : n° 3, p. 18  
 Les éditeurs de logiciels en France : n° 38, p. 92  
 Enquête sur le marché de l'informatique : n° 19, p. 22  
 Exelvision : n° 21, p. 18  
 Le Festival International de la Technologie : n° 28, p. 54  
 L'intelligence artificielle : n° 32, p. 118  
 Les jeux d'arcade : n° 33, p. 98  
 Les jeux sur vidéodisque : n° 15, p. 16  
 Les jeux vidéo et leurs dangers : n° 5, p. 28  
 Les mémoires optiques : n° 41, p. 66  
 La micro en RFA : n° 42, p. 64  
 Les obsédés des jeux vidéo : n° 4, p. 17  
 L'ordinateur du cinéma : n° 39, p. 60  
 Le piratage : n° 6, p. 18  
 et n° 24, p. 70  
 Les programmeurs et l'argent : n° 14, p. 16  
 La protection d'un soft : n° 9, p. 18  
 Musique et informatique : n° 31, p. 94  
 Les nouvelles images : n° 25, p. 76  
 Le téléchargement : n° 16, p. 16  
 Voyage dans le cerveau d'un joueur : n° 10, p. 16

## BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Adam B.E.: n° 13, p. 22  
 Amiga B.E.: n° 32, p. 106  
 Amiga 500 B.E.: n° 42, p. 104  
 Amstrad CPC 464 B.E.: n° 18 p. 48; MS n° 23, p. 68  
 Apple II M.S.: n° 25, p. 86  
 Apple II GS B.E.: n° 38, p. 88  
 Aquarius B.E.: n° 9, p. 24  
 Atari ST B.E.: n° 24, p. 78  
 MS: n° 33, p. 92

Atari 130 XE B.E.: n° 22, p. 72  
 MS: n° 28, p. 86  
 Atari 800 XL B.E.: n° 9, p. 21  
 Atmos B.E.: n° 11, p. 40  
 MS: n° 29, p. 96  
 Colecovision B.E.: n° 5, p. 53  
 Commodore 16 B.E.: n° 22, p. 68  
 Commodore 64 B.E.: n° 7, p. 24  
 MS: n° 22, p. 70; n° 24, p. 22  
 MS: n° 27, p. 108  
 Datavision B.E.: n° 6, p. 24  
 DX7, CX5M B.E.: n° 29, p. 90  
 Electron B.E.: n° 11, p. 38  
 Exeltel B.E.: n° 39, p. 88  
 EXL 100 B.E.: n° 15, p. 26  
 MS: n° 35, p. 11  
 B.E.: n° 3, p. 38  
 G 2700 Philips B.E.: n° 27, p. 105  
 H.B. 500 B.E.: n° 36, p. 92  
 H.B. 700 B.E.: n° 6, p. 22  
 Home arcade B.E.: n° 1, p. 54  
 Intellivision B.E.: n° 6, p. 26  
 Intertron B.E.: n° 19, p. 48  
 Lansay 64 B.E.: n° 14, p. 28  
 Laser 3000 B.E.: n° 31, p. 100  
 Macintosh B.E.: n° 34, p. 106  
 Minitel B.E.: n° 14, p. 26  
 MS: n° 30, p. 88  
 MO 5 Thomson B.E.: n° 35, p. 108  
 M.S.X B.E.: n° 18, p. 40  
 n° 23, p. 62  
 n° 32, p. 110  
 MS: n° 32, p. 110  
 MTX 500/512 B.E.: n° 16, p. 24  
 NMS 8250 B.E.: n° 41, p. 102  
 PC et compatibles B.E.: n° 28, p. 82; MS: n° 37, p. 108  
 PC 1512 B.E.: n° 37, p. 114  
 Pencil II B.E.: n° 19, p. 46  
 QL B.E.: n° 20, p. 55  
 SC 3000 B.E.: n° 9, p. 27; n° 12, p. 42  
 Sega Master System : n° 43, p. 76  
 Spectrum MS: n° 34, p. 114  
 Spectrum +2 B.E.: n° 36, p. 88  
 Squal B.E.: n° 21, p. 49  
 Superchargeur pour VCS 2600 B.E.: n° 10, p. 25  
 SV 318 B.E.: n° 10, p. 22  
 TI 99/4A B.E.: n° 2, p. 36  
 TO 7 Thomson B.E.: n° 30, p. 88  
 TO 8 Thomson B.E.: n° 35, p. 108  
 TO 9 Thomson B.E.: n° 25, p. 82  
 MS: n° 30, p. 88  
 Tronic B.E.: n° 6, p. 28  
 TRS 1000 EX B.E.: n° 37, p. 114

Vectrex B.E.: n° 5, p. 58  
 VG 5000 B.E.: n° 18, p. 46  
 X'Press 16 B.E.: n° 40, p. 62  
 ZX 81 B.E.: n° 24, p. 82

## CARTE POSTALE

Le C.E.S. de Chicago 1984 : n° 15, p. 104  
 Le C.E.S. de Las Vegas 1983 : n° 4, p. 77  
 Le C.E.S. de Las Vegas 1984 : n° 10, p. 98  
 Le C.E.S. de Las Vegas 1985 : n° 19, p. 78  
 Une collection de Flippers : n° 6, p. 88  
 Coney Island : la folie du jeu : n° 3, p. 90  
 En plein cauchemar : n° 13, p. 88  
 Epcot Center : n° 5, p. 92  
 The Last Starfighter : n° 13, p. 88; n° 16, p. 108  
 Le musée imaginaire de l'arcade : n° 11, p. 76  
 Le palace Pier à Brighton : n° 1, p. 64  
 La presse informatique étrangère : n° 22, p. 106  
 Le scénario du film « Electronic Dreams » : n° 20, p. 98  
 Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

## CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148  
 Les billards : n° 43, p. 94  
 Boxe : n° 28, p. 116  
 Contrôle aérien : n° 34, p. 146  
 Enquêtes policières : n° 1, p. 18  
 Golf : n° 35, p. 132  
 Guerre sous-marine : n° 36, p. 124  
 Inertie : n° 39, p. 114  
 Jeux de cartes : n° 30, p. 116  
 Jeux de raquettes : n° 38, p. 128  
 Jeux olympiques : n° 15, p. 76  
 Motos : n° 42, p. 122  
 Othello/Reversi : n° 3, p. 30  
 Ski : n° 2, p. 32  
 Tennis : n° 5, p. 32; n° 31, p. 122  
 Wargames : n° 33, p. 122  
 Western : n° 41, p. 118

## DOSSIER

Action : n° 38, p. 106  
 Aventure : n° 3, p. 52; n° 18, p. 56

## SOS AVENTURE

L'affaire : n° 36, p. 150  
 L'affaire Vera Cruz : n° 30, p. 129  
 Age of adventure : n° 39, p. 121  
 Alien : n° 21, p. 72  
 Alternate Reality : n° 41, p. 123  
 Autovisuel : n° 37, p. 162  
 Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89  
 Ballade pour un spectre : n° 14, p. 54

Baratin Blues : n° 31, p. 129  
 Borrowed time : n° 30, p. 128  
 Calixto Island : n° 31, p. 130  
 Canal meurtrier : n° 35, p. 146  
 Cholo : n° 43, p. 100  
 Dallas : n° 23, p. 91  
 Déjà vu : n° 33, p. 143  
 Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136  
 Dragonworld : n° 31, p. 131  
 Dungeon système : n° 43, p. 101  
 The fourth protocol : n° 28, p. 132

La femme qui ne supportait pas les ordinateurs : n° 31, p. 128  
 Fer et Flamme : n° 40, p. 124  
 Le fétiche : n° 40, p. 124  
 F.R.E.E. : n° 27, p. 163  
 The gateway : n° 42, p. 128  
 La geste d'Artillac : n° 29, p. 125  
 L'heure du serpent (les passagers du vent II) : n° 42, p. 129  
 Histoire d'or : n° 37, p. 160  
 The hitchiker's guide to the galaxy : n° 39, p. 122

Invincible Island : n° 13, p. 46  
 King of Chicago : n° 40, p. 123  
 King Quest II : n° 32, p. 150  
 Las Vegas : n° 29, p. 123  
 Lord of the rings : n° 29, p. 122  
 Le manoir de Mortvieille : n° 35, p. 148  
 Mandragore : n° 19, p. 72  
 Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88

Meurtre sur l'Atlantique : n° 30, p. 132  
 Meurtres en série : n° 41, p. 124  
 Mindstone : n° 36, p. 152  
 Le mur de Berlin va sauter : n° 27, p. 162  
 Murder on the Mississippi : n° 34, p. 151  
 Nine princes in Amber : n° 38, p. 138

OO Topos : n° 33, p. 142  
 Orphée : n° 29, p. 124  
 Le passager du temps : n° 42, p. 130  
 The Pawn : n° 32, p. 149  
 Perry Masson : n° 38, p. 137  
 Phalsberg : n° 35, p. 147  
 Phantasie : n° 41, p. 125

Portal : n° 42, p. 131  
 Prophétie : n° 28, p. 134  
 Questron : n° 20, p. 78  
 La quête du chevalier : n° 28, p. 133

Realms of darkness : n° 43, p. 102  
 Roadwar 2000 : n° 38, p. 139  
 Scoop : n° 22, p. 88  
 Shard of Spring : n° 37, p. 159  
 Shogun : n° 34, p. 152  
 Silicon dreams : n° 41, p. 122  
 Sinbad : n° 43, p. 102  
 Sram : n° 35, p. 145  
 Sram II : n° 40, p. 122  
 Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144

Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150  
 Thétis : n° 37, p. 158  
 La trilogie du temple d'Apahai : n° 32, p. 152  
 Troll : n° 39, p. 120

Uninvited : n° 34, p. 154  
 Vahalla : n° 15, p. 50  
 Waidor : n° 16, p. 54  
 Wisard's crown : n° 36, p. 151

## TILT PARADE

Aegis animator : n° 35, p. 60  
 Aliens : n° 40, p. 60  
 The animator : n° 35, p. 59  
 Art Director : n° 43, p. 69  
 The artist : n° 27, p. 62  
 CAO : n° 30, p. 56  
 CAD 3D : n° 35, p. 61  
 Contrôle aérien : n° 29, p. 87  
 The Dambusters : n° 24, p. 48  
 Degas : n° 32, p. 52  
 Degas Elite : n° 39, p. 53  
 Defender of the crown : n° 40, p. 58  
 Deluxe music : n° 41, p. 60  
 Deluxe paint : n° 32, p. 54

Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58  
 Digitaliseur : n° 36, p. 56  
 Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59  
 D.P Slide : n° 34, p. 69  
 Destroyer : n° 39, p. 54  
 Echosoft : n° 42, p. 60  
 Elite : n° 29, p. 89  
 Exeldrums : n° 26, p. 53  
 Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57  
 L'expert : n° 33, p. 62  
 Explorateur III : n° 38, p. 59  
 Fantavision : n° 34, p. 66  
 Game Maker : n° 32, p. 55

Graphic Studio : n° 36, p. 54  
 Gemdraw : n° 41, p. 62  
 Gunship : n° 42, p. 58  
 H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55  
 Infiltrator : n° 38, p. 60  
 Instant Music : n° 37, p. 68  
 Jet : n° 30, p. 59  
 Kennedy approach : n° 28, p. 52  
 Light pen : n° 29, p. 86  
 Little computer people : n° 28, p. 51  
 Lorigraph : n° 28, p. 50  
 Lunar explorer : n° 42, p. 59  
 Movie Maker : n° 33, p. 59  
 Music Studio : n° 41, p. 61  
 The Music Studio : n° 37, p. 70  
 Music Studio G7 : n° 32, p. 54  
 The Music system : n° 31, p. 49  
 Music Writer : n° 25, p. 54  
 The Newsroom : n° 24, p. 46  
 Néochrome : n° 32, p. 52  
 North sea helicopter : n° 31, p. 51  
 Opération Mercury : n° 25, p. 52  
 Paint Works : n° 35, p. 62  
 Pluspaint ST : n° 40, p. 60  
 Les passagers du vent : n° 39, p. 52  
 Photo : n° 27, p. 63  
 Print Master : n° 38, p. 58  
 QL Peintre : n° 30, p. 58  
 Racter : n° 42, p. 60  
 Ready set go : n° 29, p. 88  
 Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53  
 Red Arrows : n° 27, p. 64  
 Science Toolkit : n° 34, p. 67  
 Silent service : n° 35, p. 60  
 Soundsoft : n° 42, p. 60  
 Star Trek : n° 36, p. 55  
 Starship Andromeda : n° 33, p. 61  
 Studio : n° 37, p. 69  
 Synthesoft : n° 42, p. 60  
 Système Expert : n° 43, p. 70  
 Tau Ceti : n° 31, p. 49  
 Trail Blazer : n° 37, p. 68  
 3D Studio : n° 41, p. 60  
 Vampire Killer : n° 43, p. 68  
 Vol solo : n° 31, p. 50  
 Wanderer : n° 33, p. 60

Graphic adventure creator : n° 36, p. 54  
 Gemdraw : n° 41, p. 62  
 Gunship : n° 42, p. 58  
 H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55  
 Infiltrator : n° 38, p. 60  
 Instant Music : n° 37, p. 68  
 Jet : n° 30, p. 59  
 Kennedy approach : n° 28, p. 52  
 Light pen : n° 29, p. 86  
 Little computer people : n° 28, p. 51  
 Lorigraph : n° 28, p. 50  
 Lunar explorer : n° 42, p. 59  
 Movie Maker : n° 33, p. 59  
 Music Studio : n° 41, p. 61  
 The Music Studio : n° 37, p. 70  
 Music Studio G7 : n° 32, p. 54  
 The Music system : n° 31, p. 49  
 Music Writer : n° 25, p. 54  
 The Newsroom : n° 24, p. 46  
 Néochrome : n° 32, p. 52  
 North sea helicopter : n° 31, p. 51  
 Opération Mercury : n° 25, p. 52  
 Paint Works : n° 35, p. 62  
 Pluspaint ST : n° 40, p. 60  
 Les passagers du vent : n° 39, p. 52  
 Photo : n° 27, p. 63  
 Print Master : n° 38, p. 58  
 QL Peintre : n° 30, p. 58  
 Racter : n° 42, p. 60  
 Ready set go : n° 29, p. 88  
 Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53  
 Red Arrows : n° 27, p. 64  
 Science Toolkit : n° 34, p. 67  
 Silent service : n° 35, p. 60  
 Soundsoft : n° 42, p. 60  
 Star Trek : n° 36, p. 55  
 Starship Andromeda : n° 33, p. 61  
 Studio : n° 37, p. 69  
 Synthesoft : n° 42, p. 60  
 Système Expert : n° 43, p. 70  
 Tau Ceti : n° 31, p. 49  
 Trail Blazer : n° 37, p. 68  
 3D Studio : n° 41, p. 60  
 Vampire Killer : n° 43, p. 68  
 Vol solo : n° 31, p. 50  
 Wanderer : n° 33, p. 60

JUSQU'AU 15 JUILLET POUR L'ACHAT D'UN 520 ST 4 LOGICIELS GRATUITS D'UNE VALEUR DE 1 000 F TTC 'NEOCHROME ANIMATIC' 'MACADAM BUMPER - WANDERER'

● **JEU ST**  
 METRO CROSS : 260 F  
 PROHIBITION : 250 F  
 GUILD OF THIEVES : 230 F  
 GOLDEN PATH : 190 F  
 FLIGHT SIMULATOR : 495 F  
 TRAIL BLAZER : 245 F  
 PASSAGERS DU VENT 2 : 320 F  
 CHESSMASTER 2000 : 300 F  
 NINJA MISSION : 140 F  
 GOLDRUNNER : 240 F  
 HIGH ROLLER : 420 F

● **Jeux AMSTRAD PC 1512**  
 JEWELS OF DARKNESS : 145 F  
 GOLF TOUR : 425 F  
 KARATEKA : 325 F  
 PITSTOP II : 240 F  
 WINTER GAMES : 320 F  
 BO'N WRESTLE : 295 F  
 F-15 STRIKE EAGLE : 233 F  
 SILENT SERVICE : 265 F

● **PCW AMSTRAD**  
 NEWSDESK La mise en page électronique : 495 F  
 STRIKE FORCE HARRIER : 195 F  
 BOUNDER : 145 F  
 BLAUGER/GUARDIAN : 145 F  
 TOMAHAWK : 205 F

● **des utilitaires AMIGA**  
 DE LUXE PAINT : 900 F  
 DELUXE PAINT II : 1 300 F  
 AEGIS ANIMATOR : 1 435 F  
 DELUXE VIDEO : 900 F  
 DIGIVUE : 1 995 F  
 PAGE SETTER : 1 230 F  
 DE LUXE MUSIC : 780 F  
 INSTANT MUSIC : 295 F  
 IT'S ONLY R & R : 260 F  
 AEGIS SONIX : 760 F  
 SUPERBASE (en français) : 990 F  
 AMIGADOS EXPRESS : 280 F  
 DELUXE ART DISK 2 : 275 F  
 POWER WINDOWS : 740 F  
 AZTEC 'C' MANX : 3 995 F  
 FAST FONTS : 410 F  
 ZUMA FONTS VOL. 3 : 290 F  
 TV'TEXT : 780 F

**RUN** la vitrine de l'authentique spécialiste

INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS Tél.: (1) 45.81.51.44

7, rue de l'Église - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE Tél.: (1) 46.40.73.26

ouvert de 10 h à 19 h de lundi au samedi

Téléx: RUNINFO 270841 F Métro et Bus POINT DE NEUILLY

Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT Métro Sortie de Métro RUE DE L'ÉGLISE

**ATARI ST**

1040 STF mono 6 990 F

1040 STF coul 8 490 F

520 ST 3 990 F

**PROMO 520 ST**

520 STF + Moniteur 4 990 F  
 520 STF + Moniteur SM 1224 couleur 6 490 F

**AMSTRAD CPC**

CPC 464 Monochrome 1 990 F  
 CPC 464 Couleur 2 990 F  
 CPC 6128 Monochrome 2 990 F  
 Couleur 3 990 F

● **Jeux CPC**

BARBARIAN : C 105 F  
 MAGMAX : C 99 F  
 MIFOR ASTRON : C 260 F  
 WORLD GAMES : C 99 F  
 MARMANOID : C 110 F  
 NITROGLYCERINE : C 205 F  
 ROBINSON CRUSOE : D 199 F  
 SUPERCYCLE : C 110 F  
 NEMESIS : C 85 F

**LA VRAIE ÉVOLUTION AMIGA**

AMIGA 500

+ 1 joystick  
 + 1 jeu  
 4 690 F\*  
 \*UC seule

**CLUB AMIGA/RUN**

Le lieu de rencontre des utilisateurs d'AMIGA. Des logiciels, des livres à prix réduit. Les nouveautés. Rejoignez le club AMIGA/RUN

**PROMO SCIENTIFIQUE**

ATARI 1040 STF + DOC TECHNIQUE + LANGAGES ET OUTILS DE DÉVELOPPEMENT + OUTILS DE TÉLÉCOMMUNIC. + OUTILS DE BUREAUTIQUE

● **PROMO BUREAUTIQUE**

ATARI 1040 STF + 4 logiciels TRAITEMENT DE TEXTE + GESTION DE FICHIER + TABLEAU GRAPHIQUE + UTILITAIRE DE BUREAU

● **encore des jeux AMSTRAD**

M'ENFIN (UBI) : D 140 F  
 MASQUE : D 185 F  
 TT RACER : D 149 F  
 TOMAHAWK : C 99 F  
 TOP GUN : C 110 F  
 IMPOSSIBLE : C 80 F  
 ALIENS : C 135 F  
 SEFULCRI : C 125 F

ACCOLADE : D 130 F  
 ARKANOID : C 65 F  
 BOMB JACK : C 75 F  
 KILLED UNTIL DEAD : C 99 F  
 MUTAN : C 80 F  
 TENSIONS : C 150 F  
 XCEL : C 24 F

**AMIGA 2000**

UC : 11 590 F  
 UC + Monit. Coul. 14 790 F

**AMIGA 2000 XT**

Carte XT  
 drive 3,5" drive 5 1/4"  
 Monit. Coul. 26 290 F

REVUE AMIGA WORLD 40 F Par 10 F  
 MAINTENANT BEAUCOUP DE LIVRES SUR AMIGA. Nous consulter.

**TABLETTE À DIGITALISER CRP**

Finis le syndrome de la souris ! Retrouvez votre gestuelle avec un stylo ! Format A4 livré avec stylo et acier. Programme Demos sous GFA et C Résolution 0,1 mm. Précision 0,5 mm. (Souris en option 745 F h.t.)

● **musique ST**  
 ST REPLAY : 800 F  
 PRO 24 STEINBERG V 2.0 2 600 F  
 EZ-TRACK : 870 F

**COMMODORE 64/128 ET LEURS ACCESSOIRES : CONSULTEZ-NOUS**

BALL BREAKER : C 110 F  
 SCHOCKWAY : C 99 F  
 LEADER BOARD EXEC : 115/160 F  
 NEMESIS : C 95 F  
 ALLEYKAT : C 95 F  
 ARKANOID : C 95 F  
 HIT PACK : C 105 F  
 EXPRESS : C 115 F  
 RAIDER : C 115 F  
 SENTINEL : D 145 F  
 SHAO LIN ROAD : C 120 F  
 SILENT SERVICE : C 130 F  
 GRAPHIC EXPENDER 128 : 150 F

**AMIGA 1000**

DISQUE DUR SCSI 20 MO 11 919 F  
 EXTENSION 512 Ko ALLEGRA SUR BUS : 3 500 F  
 EXTENSION 2 Mo XC : 7 500 F  
 SIDE CAR : 7 500 F

**CREDIT : 3 formules.**

1. PARTICULIER CETELEM  
 2. CREDIT ENTREPRISE  
 3. LEASING

Climate utilitaire fantastique supprime les commandes au CLI pour les remplacer par la souris, commandes : COPY-RENAME - MAKEDIR - FORMAT - MOVE - PRINT - DISPLAY SHOWPIC (IFF) et encore plus 350 F

**BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT**

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort

Je désire recevoir les numéros suivants : \_\_\_\_\_

Nombre de numéros  Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :  
 chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

## SOLUTION LECTEURS

Borrowed Time : n° 41, p. 130  
 Eureka : n° 20, p. 76; n° 21, p. 76; n° 22, p. 98; n° 30, p. 138; n° 31, p. 141; n° 32, p. 158; n° 33, p. 147; n° 34, p. 162  
 The forest at World's end : n° 29, p. 126  
 Hacker : n° 39, p. 127  
 Harry et Harry : n° 42, p. 132  
 The hobbit : n° 30, p. 140  
 Masquerade : n° 27, p. 170  
 Mind Shadow : n° 35, p. 154  
 Le Pacte : n° 40, p. 126  
 Orphée : n° 31, p. 142  
 Scoop : n° 28, p. 138  
 Sram : n° 37, p. 172  
 Sram II : n° 43, p. 105  
 Zim Sala Bim : n° 27, p. 168  
 Zombi : n° 38, p. 143

# P.A.

## URGENT

**Collaborateur de TILT  
cherche 2 pièces  
(ou studio) sur Paris**

**Tél. : 48.24.46.21  
(poste 4247)**

## VENTES

### AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur K7 + 100 jeux (dernières nouveautés comme Enduro Racer, Express Raider), prix : 4500 F à débattre. **Frédéric HANAK, 96, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.51.**

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + nbx logiciels, cause double emploi, prix de départ : 4500 F à débattre. **Christophe HUTEAU, 23, rue d'Anjou, 75008 Paris. Tél. : 42.65.76.90.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux originaux à 80 % + 2 manettes + documentation, le tout bradé pour 4000 F à débattre. **François GUÉGIN, 15, rue du Général Koenig, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.32.34.**

Vends Amstrad 464 couleur (11/86) + jeux + livres + joystick, très bon état, prix : 2500 F. **Claudine PIQUE, 3, villa Curial, 75019 Paris. Tél. : 42.00.12.95 (le matin).**

Vends Amstrad 6128 couleur monochrome + 20 jeux + joystick et doubleur + multiface 2 + cordons stéréo, K7 et Péritel, prix : 4500 F, garanti 6 mois. **Nicolas WARION, 2, place de la Monnaie, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.29.52.**

Vends Amstrad CPC 464 monochr. + manette de jeux + nombreux jeux. Prix : 1800 F. **Olivier DI SILVA, rue du Champ-Perret-St-D Didier de Formans, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.63.11.**

Vends Amstrad 464 couleur + lecteur de disquettes (sous-garantie) + nbx jeux + livres, valeur : 5200 F, prix : 4100 F. **Mathias HEINS, 197, Parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.18.96.**

Je vends mes jeux sur disquettes 3 pouces pour Amstrad ou je les échange contre des cartouches ou des accessoires (manettes) pour Vectrex. **Laurent DÉRUJAZ, 15, rue Bobierre, 93340, Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.07.80 (entre 17 h. et 20 h.).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + nbx jeux (dont nouveautés) et utilitaires + joystick avec doubleur + adaptateur Péritel + revues (Tit, Amstrad Mag.) + manuel, le tout 2500 F. **Bruno ELBAZE, 73, avenue Henri Barbusse, 93220 Gagny. Tél. : 43.02.61.06.**

Vends jeux CPC 464 (Dragon's Lair, Cauldron 2 et nombreux autres jeux) et plan de jeux d'aventures (Cauldron 2, M.G.T., Aigle d'or...). **Benjamin ALLARY, rue du Jeu de Paume, 94320 Pradelles. Tél. : 71.00.82.52.**

Vends Amstrad CPC 464 mono. + env. 30 jeux + auto-formation à l'assemblage + joystick Speedking : 1500 F. **David ARBUZ, 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. : 42.05.18.06.**

Vends séparément ou le lot : Amstrad CPC 6128 monochrome + adaptateur couleur + magnétophone avec cordon + imprimante DMP 2000 (sous garantie) avec câble et 1 ruban neuf + nbx logiciels sur disquette + manuels + revues + 2 joystick, tbt, prix à débattre. **Pierre-Yves LECOMTE, 75, rue du Maréchal Leclerc, 49400 Saumur. Tél. : 41.51.25.48.**

Vends K7 Amstrad originaux : Yie ar Kung Fu 2, The Hobbit, Garry Mc. Gui, 3D Fight, Mindshadow, Commando, Zorro, Boulder Dash 3, 55 F pièce ou 200 F le tout. **Bruno ARNOU, 13, allée Casar Franck, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.46.90 (le week-end).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome (sous garantie) + joystick + 7 jeux originaux (Dragon's Lair, Ninja, Molécule Man, etc.) + revues : 1300 F. **Romualdo CAMPO, 247, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.40.70.64.**

Vends nombreux jeux sur cassette pour Amstrad (dont les dernières nouveautés) c'est une affaire, je vous donne tout pour 500 F. **Sébastien HUGUES, 23, allée Vincent d'Indy, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.67.23.**

Vends 50 logiciels originaux + 10 livres pour Amstrad CPC, le tout bradé pour 1000 F. Possibilité vente séparée. **Eric COULLET, 36, avenue Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : 43.48.07.63 (après 19 h).**

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + FD1 + RS232 + modem + ITT + joy. + câbles + nbx logiciels + revues

+ livres + docs + disq. vierges, prix : 7000 F. **Florent ESPOSITO, 8, rue de Guin, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.19.30.**

Vends CPC 464 couleur + Pro 5000 + nbx jeux + revues CPC, Amstrad Magazine + programmes : 3000 F. **Jean-Paul GRAZINI, 8, Place Savorgnan de Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.35.10 (après 18 h 30).**

Vends disq. Amstrad t.b.é. (15), le tout 150 F dont : Ace of aces, Strypes, Ikari, Naxor, Billy, Sapiens, Jail Break) + docs. **Fabien MARTINEZ, 2, rue de la Licorne, Domaine de Chambergeot, 77137 Noisy-sur-Ecole. Tél. : 64.24.75.33.**

Vends 2 super jeux : Green Beret à un prix incroyable 45 F (original) pour Amstrad et Cauldron 2 pour 40 F (original). **François ou Jérôme MADELENAT, 3, rue du Canivet, 75006 Paris. Tél. : 43.26.42.45.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DD1 + très nombreux logiciels, prix : 4700 F. **DA FONSECA, 20, av. Marbeau, Bat. 7, 94420, Le Plessis-Trevise. Tél. : 45.94.89.48.**

Vends Amstrad CPC 464 + nombreux jeux dont le Geste d'Artillac, Knight Lone, Knight Games, etc. 14 jeux d'origine, le tout pour 2400 F. **Mathieu BONDUÉL, 9, rue d'Hem, 59170 Croix. Tél. : 20.72.21.51 (18 h 30).**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + nbx logiciels + nbx livres et revues, valeur : 5800 F, cédé : 3200 F (CPC sous garantie). **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.68.30.**

Vends Amstrad 6128 couleur (qwerty) + 60 jeux + magnéto + K7 + 2 joysticks + revues : 5500 F. **Frédéric PAVRAY, 4, avenue Foch, 94300 Vincennes. Tél. : 44.74.64.47.**

Vends pour compatible PC (Amstrad PC 1512) : Mean 18 (golfe) et Cyrus 2 Chess (échecs) : 300 F, les deux. **Emmanuel RÉTY, 19, allée des Blancs, 94470 Boissy-saint-Léger. Tél. : 45.90.39.38.**

Vends originaux Amstrad (Ikari, Leader Board, Archanoid, Enduro Racer, Army Move etc), moitié prix. **Marc SELLAM, 5, rue Marx Dormon, 75018 Paris. Tél. : 42.05.70.54.**

Stop affaire, vends Amstrad CPC 464 monochrome excellent état + adaptateur couleur péritel + 1 joystick avec doubleur + nbx jeux, 2500 F. **Bruno ELBAZE, 73, avenue Henri-Barbusse, 93220 Gagny. Tél. : 43.02.61.06.**

Vends jeux K7 C64 et Amstrad, prix incroyables, recherche nouveautés bas prix. **Frédéric SAURIAT, Saint-Nazaire/Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.83.**

### APPLE

Vends Macintosh 512/800 (Rom Mac + drive 800 K) déc. 86, très peu servi + nombreux logiciels : 15000 F. Vends Commodore 128 neuf 1550 F. **Pierre CHAUX, 7, rue Carnot, 91126 Palaiseau. Tél. : 60.14.32.87.**

Vends imprimante Epson LX 80 avec chariot + carte pour l'Apple II c. Prix à débattre, achète 2ème disq. drive pour Apple d'occasion. **Alain Scheurer, 13 ter, rue Henri Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.30.67.92.**

Vends Apple 2 c + moniteur 2 c + souris + joystick + livres + docs + nbreux logiciels + valise de transport + emballages orig. t.b.é. : 6500 F. **Cyril PAQUET, 16, rue Helvetias, 18000 Bourges.**

Vends Apple IIa + monit. + drive + joyst. + cartes : Grappler + CP/Me, 80 col., + 64 K + control., + nbx docs + meilleurs jeux + util. : 6000 F. **Jérôme LEBRUN, 3, allée de la Tour d'Auvergne, 91150 Étampes. Tél. : 60.80.14.17.**

Vends Apple II (compatible) + lecteur de disquettes + carte contrôle + nombreux jeux + joystick, prix : 3000 F, urgent ! **Emmanuel BAXONNE, 11, rue Caroline, 75017 Paris. Tél. : 43.87.30.80.**

Vends Apple II c + moniteur + joystick + souris + nbx jeux + multiplan, prix : 4600 F. **Sacha POPOVIC, 67, rue Curial, Tél. : 40.05.15.01.**

Vends Apple 2 e + carte chat mauve + 2 drives + contrôleur + Péritel + manuels + nbx prog. de jeux, le tout : 5000 F. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.28.18.**

Urgent ! Vends nombreux jeux sur Apple II e, I c... (Night Mission 50 F, Summer Games 180 F, Olympic Deathlon 150 F, Bruce Lee 110 F...) **Ba-Luc DINH, 69, rue Cartier Bresson, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.95.15.**

Vends Apple 2 e + moniteur vert + kit 65 CO2 + carte chat mauve 128 K 80 col. + souris + joystick + livres + version calc. + nbx disq. : 6500 F. **Benjamin CHEREL, restaurant L'Le Poivre », Cedex 164, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.38.**

Urgent ! Vends Apple 2 c + mon. 2 e + souris + joystick + nbx jeux + câble Péritel chat mauve + docs + books... Px : 4500 F à débattre. **Fabrice RICHARD, 72, 6ème avenue Le Lys, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.47.58.**

Vends Apple 2 e, chat mauve (+ 64 K, RV8, 80 col. Z80, 2 drives, ventil. ext., joystick, nbx logiciels, docs, livres et revues, 3 bacs à disq. Prix : 7000 F. **Laurent FLEURY, 1, allée de la Boétie, appt. 142, 93270 Sevran.**

Vends pour Apple II e et souris + carte + doc. + Mouse paint : 600 F, carte Eve : 900 F, carte Super série : 800 F, moniteur Philips jaune : 600 F. **Jean-Christophe CIMETIÈRE, 2 bis, rue de Tivernon, 28390 Tourn. Tél. : 37.90.53.44.**

Vends Apple II c (1 an) + joystick + sac de transport + souris + manuel + logs (F15 Str., Sky Fox, Karateka, etc), le tout vendu 4000 F. **Lionel SFAR, 2, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.88.93.34.**

### ATARI

Vends Atari 130 XE ou échange contre programmes 520 STF (550 F), cherche contact sur Atari 520 STF et 1040 STF pour échange idées, trucs. **Frédéric GUILLER, 41 rue du Chemin Vert, 37300 Joué-lès-Tours.**

Vends Atari CPC 6128 neuf coul. + man. pro 500 + 6 super jeux (Gauntlet, Bob Winner, Asphalt + Ikari...) + nomb. programmes + revues (Amstrad Mag. + Amstar), 4500 F. **Anthony TOROSSIAN, 13, rue des Bateliers, 92110 Clichy. Tél. : 47.37.75.43 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur 1050 + moniteur vert + 60 jeux sur disq. (Ultima 4, Silent Service, Qwestron), valeur : 3600 F, vendu : 2300 F. **Pierre GARRET, Les Serpolières, St-Alban-les-Eaux, 42370 Rebalson. Tél. : 77.65.83.10.**

Vends pour Atari XL/XE impr. 1029 : 1300 F + drive 1050 avec nbx jeux sur disq. : 1450 F, le tout sous garantie et recherche Gauntlet. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Dr Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + disquette + tablette tactile + 1 joystick, prix : 3500 F à débattre. **Pierre BERNARD, 34, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.69.07.**

Vends Atari 800 XL + 600 XL + nbx jeux + joy. + lecteur 1010 + tablette graphique + livres + docs 1200 F à débattre, recherche contact Atari 520 STF. **Raphaël D'ASSIGNIES, 45, rue de Bellechasse, 75007 Paris. Tél. : 47.05.12.00.**

Vends ou échanges nombreux jeux pour Atari 130 XE (disquettes), bientôt ST. **Bruno IVANCIĆ, 83, av. de la Paix, esc. C.p. 21, 94280 Fresnes. Tél. : 46.68.33.41.**

Stop ! Affaire : Atari XL déjà vendu, reste nombreux logiciels (Pain, F15, Rambrandt, etc.) cédés à des prix incroyables. Téléphonez vite ! **Jérôme THIÉRY, 1, rue de la Station, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.10.96.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + drive 1050 + manette + 25 logiciels (Leader Board, Sil. Service, Spy 1 et 2) + prog Basic + nbx livres. Le tout : 2600 F. **Rémi GÉRARD, 12, rue Arthur Rimbaud, 80009 Amiens. Tél. : 22.47.29.30.**

Atari stop ! Offre supers logiciels à qui m'achète mon imprimante Star Gemini 10 X, paramétrable. Vends drive 1050 pour XL : tout impeccable. **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

Atari 800 XL à vendre avec 1010 plus une disquette et une cassette, prix à débattre, merci d'avance. **Xavier LAURY, 23, rue Jules Meillier, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.25.18.**

Vends K7 pour Atari 800 XL-XE : Hardball, Spy II, Hck, Chimera, Ballba, B. Lee, Zorro, Ninja, V8, etc. 17 jeux originaux. **Quoc Thinh LE, Comman, 71460 Saint-Gengoule-le-National. Tél. : 85.50.17.19.**

Atari XL-XE vendus 1942 + Domain de The Undead (Ghost'n Goblins) en disq. pour 100 F, frais compris. **Mathieu. Tél. : 44.53.07.55 (entre 19 h et 20 h).**

Vends Atari 1040 STF avec moniteur mono SM 125 név, jamais servis : 6000 F. **Arnaud JAYET, 43 bis, rue des Festoux, 62700 Bruay-en-Artois. Tél. : 21.62.57.22.**

Stop ! Cause 520 STF, vends 800 XL + 1050 (ss garant.) + 1010 + très nbx jeux dont ttes nouveautés + boîtes rang. + joystick + livres + docs : 4000 F, échange jeux 520. **Luc CORBIÈRE, 1, rue Emmanuel de Martonne-Canteloube, 81100 Castres. Tél. : 63.35.81.38.**

Vends pour Atari ST logiciels occasionnels : The Pawn : 150 F, Bratcas : 130 F, livre du Gem : 100 F. **Tél. : 35.28.63.01.**

Vends Atari 520 STF + mon. coul. Atari 1224 + nbx prgs + docs, le tout sous garantie : 6500 F. **E. QUERU, 4, rue des Dragées, La Boissière, 61250 Damigny.**

Vends Atari 520 STF + lecteur de disquette 5/1 pouces + nbx logiciels (dernières nouveautés) + livres (garanti 7 mois), prix : 5700 F. **Pascal GUENOT, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40.**

Vends pour Atari VCS : Blueprint, Berzerk, Centipède, Missile Command : 75 F pièce, avec boîte et notice, le tout en excellent état. **David CAHART, 7, place des Érables, 29215 Gnipavas. Tél. : 98.84.80.65.**

Vends Atari 800 XL Péritel + magnéto 1010 + 12 jeux + 1 cartouche + livres : 1200 F. **Gérard NICLAUSSE, 49, rue G. Sorel, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.15.35.**

Vends K7 pour Atari 2600 : Dig-Dug, Millipède, Galaxian, Moon Patrol, X-Man, Atlantis, Crystal Castles, etc. En flight 17 pour 700 F à débattre. **Philippe AGEORGES, 35, rue Fleming, 78120 Rabouillet. Tél. : 30.59.81.03.**

Vends pour Atari 800 XL logiciels à bas prix, sur disq. seulement. Réponses assurées. **Philippe MÉTAIS, 8, impasse de Montesquieu, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.29.34.**

Vends tablette Atari : 400 F, recherche contacts pour 520 ST, cherche jeux pour Sony MSX. **Benoit THEULLET, 22, avenue Foch, 93142 Villiers-Outreaux. Tél. : 27.82.02.91 (le week-end).**

à débattre. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Élanecourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Stop ! Cherche Ataristes sur XL en Charente, vends VCS 2600 + 30 K7, t.b.é., notices, emballages + quick shot : 2000 F, vends 1010 + 13 jeux : 400 F. **Dominique CROSLAND, Beaussac, 16310 Montebouff. Tél. : 45.65.02.14 (uniquement le week-end).**

Vends Atari 520 STF (acheté en octobre 86), Tos en rom., nombreux logiciels de qualité : FSII, GFA-Basic, V.I.P., Arkanoid, The Pawn, Fantasie, etc. **Vincent LIÉSSE, Marchesseau, la Lande-de-Pomerol, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.09.76.**

Vends Atari 800 XL (sous garantie) + lec. K7 + K7 ori. (Green Beret, Bounty Bob, etc.) + 1 cartouche très bon état + 1 joystick : 950 F. **Pascal LOUCHEUR, N 5, lot la Fontaine, 40390 Saint-Martin-de-Seingnax. Tél. : 59.56.19.25.**

Atari vends ou échange logiciels pour 800 XL, recherche tous périphériques pour Atari (câbles, tab. tactile, drive...). **Stéphan LISE, 1, square Eole, 95470 Fosses. Tél. : 34.68.65.59.**

Vends 800 XL + 1050 + 1010 + nbx disq. + 10 jeux (Ultima 3, Solo Flight, Racing Des. Set...) + ass. éditeur (Green Beret, Bounty Bob, etc.) + Atari : 2500 F. **Patrick VILLENEUVE, 36, rue de Bellevue, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.49.07.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lect. 1010 + imprimantes couleur + tablette tactile + joystick + 60 jeux disq. + livres + utilitaires : 4600 F. **Laurent LEVY, 109, route d'Aulnay, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.70.85.**

Vends Atari 520 STF neuf 3 mois plus 50 programmes le tout 4000 F, prix : ferme avec moniteur mono Atari 5000 F, recherche programmes à échanger. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Unique ! Vends en un seul bloc tous mes logiciels sur disquette pour Atari XL/XE + Atari 130 XE + drive 1050 et cartouches + tabl. tact. **Didier SALVY, 7, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.54.02 (h.r.).**

Vends Atari 800 XL + 35 jeux + 2 manettes + tablette tactile + K7 pour apprendre le Basic + nombreux listings à recopier, prix : 1500 F. **Patrick PEREON, Quartier Pando, chemin de la Fox, 83390 Cuers.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de cassettes + un jeu géométral + 1 joystick. Le tout pour 1 200 F seulement. **Guillaume SAMAMA, 13, place de la République, 75003 Paris. Tél. : 48.04.85.35.**

Vends ou échange logiciels pour 520 ST. Possède Arkanoid ; VIP ; SDI ; Degas Elite ; Pro-24 ; GFA ; Shangai ; Publishing Partner (prix intéressant). **Région parisienne. Tél. : 44.02.22.01.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de cassettes + un jeu géométral + 1 joystick. Le tout pour 1 200 F seulement. **Guillaume SAMAMA, 13, place de la République, 75003 Paris. Tél. : 48.04.85.35.**

Vends ou échange logiciels pour 520 ST. Possède Arkanoid ; VIP ; SDI ; Degas Elite ; Pro-24 ; GFA ; Shangai ; Publishing Partner (prix intéressant). **Région parisienne. Tél. : 47.98.86.39.**

Vends Atari 2600 + 7 jeux : 500 F. Ach. ou éch. Little CPU People et Borrowed Time pour Atari XL/XE. **Sébastien DUBOC, 72, rue Saint-Louis, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.06.67, après 18 h.**

Vends Atari 520 STF étendu à 1 méga + choix de tous mes logiciels. Le tout garanti 6 mois : 4600 F. **Emmanuel BEAUFILS, 23, rue du Château-d'Eau, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.20.69.**

Vends originaux disq. Atari XL/XE Flight Simul. II : 200 F, Goonies : 50 F, Alternata Réal, Ultima 3 + 4 + 75 F chaque + autres, recherche contact 520 ST. **Dominique MOUTIER, 2, square Louis-Marie, 54140 Jarville. Tél. : 83.57.94.43.**

Vends moniteur monochrome SM 125 neuf non déballé pour Atari 520 ST, facture 27 février 87, vends ou échange logiciel sur 520 ST. **Stéphane PARISOT, 69, rue de la Belle-Epine, Val des 4-Pigeons, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.33.18.**

Vends ST magazine 1 à 9, 150 F ; boîte rangement 100 disk 5"1/4, 120 F ; langage disk + livres, 100 F + Quickshot 2, 95 F. **Xavier DEANTONI, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.48.43.**

Vends drive SF 354 pour 520 ST. Recherche échange programmes 520 et docs sur 520. Recherche News Only. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends Atari 800 XL (1985) + lecteur cass. + moniteur + logiciels (Zorro, Hacker, Spy II, Road Race...). Le tout très bon état, cédé 1 500 F. **Laurent GASNOT, 59, Chaudronniers, 28800 Bonneval. Tél. : 37.47.34.05, après 18 h.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + 30 jeux (Bruce Lee, Hacker, F15...), 2 700 F à débattre. Séparé possible. Réponses assurées. **Christophe SANNER, 4, rue des Roses-Villiers-Laquenexy, 57530 Courcelles-Chaussy.**

Vends Atari 800 XL + drive et disks + matériels. Recherche contact pour 520 ST en vue échange. Réponse assurée. **Laurent MARTIN, La Joie de Vivre, bât. N 6, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.**

Vends K7 Atari Frogger et Communist Mutats 50 F chaque et d'autres K7 Atari. Recherche ROM pour Oric V1.0. **Patrick MIRAUD, 23, av. Paul-Verlaine, 77330 Lésigny. Tél. : 60.12.81.56.**

Vends jeux très bas prix pour Atari 800 XL - 150 XE possédés ttes les nouveautés (Rambrandt-Music, Studio-Chessmaster 2000). **Patrick LAURER, 12, rue des Champs, 57980 Diebling.**

Liquide softs pour Atari ST cause vente de mon 520 et vends Atari 800 XL + drive + 1020 + nbx disques. **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends drive 3/2 Atari SF 354, 1 000 F. Garantie jusqu'à 04/01/88. Appeler **Evelyne chez Dominique SERRURIER, 24, rue des Petits-Hôtels. Tél. : 43.27.85.62.**

Vends Atari 130 XE + nbx disks + nbx log. + très nbx revues + livres inédits + A 800 + divers. Le tout : 5 500 F à débattre. **Serge MELILLIAN, 35, chemin des Loudriettes, 78950 Élanecourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends ou échange jeux pour 520 STF. Recherche nouveautés. Liquide quelques jeux sur K7 et disk pour C 64 dans emb. d'origine à petits prix. **Stéphane SILVESTRE, 27, lotissement Bois-Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.55.89.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + imprimante 1029 + tablette tactile + Atari texte + livres + de nombreux jeux sur disquettes : 3 000 F le tout. **Alain ALBANESE, 12, rue du Président-Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.00.51.**

### COMMODORE

Vends Amiga 1000 complet. Nombreux logiciels (Aegis Animator, D Paint II, D Music, Assembleur, Sinbad, Flight Simu II, etc.). Encore sous garantie : 9900 F. **Patrick LARCHEVÈQUE, Le Bourg Segonzac, 24600 Ribérac. Tél. : 53.90.35.26.**

Vends pour Amiga original Delux Paint. **Tél. : 33.26.74.54.**

Vends Amiga 1000 + moniteur couleur H.R. + souris + joystick + Leader Board + King Quest II + doc. + utilitaires : 8000 F. **Olivier GUILLOTEAU, 11, rue du Général-de-Laminant, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.24.71.**

Vends, cause double emploi, Amiga 1000 février 87, sous garantie + clavier + souris + moniteur couleur 1081 600 x 400 + câbles + logiciels : D.Paint, D.Video, Sonix, Vip, Scrible, Leader Broad, Flight Simulator, Defender of the crowd. Prix : 7500 F. **Bernard. Tél. : 60.79.28.79 (après 17 heures).**

Vends C 64 très bon état + 1541 + joysticks + nomb. prgs + revues, etc. Si possible dans le Val-d'Oise. 4500 F à débattre. Faire offre. **Eric JOLENT, 1, rue Paul-Fort, 95460 Ezainville. Tél. : 39.91.56.30.**

500 F (aventure, arcade, etc.). **Maxime QUEROL**, 2 rue du 8 mai, 66500 Prades. Tél.: 68.96.05.96. (heures des repas).

Propose Commodore 64 Péritel + lect. K7 + nomb. logiciels + 2 joysticks + Tool + livres : 2500 F. Vente gratuite souhaitée. **Eric MORIN**, 9, allée de la Boissière, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél.: 46.30.45.68.

Urgent, vends Commodore 64 PAL-Péritel + magnéto K7 + autoformation Basic + nombreux jeux + 2 manettes + livres : 2100 F à débattre. **Jean-Philippe ILLARINE**, 3c, rue des Blanchisseurs, 92370 Chaville. Tél.: 47.50.68.19. (après 17 h 30 ou week-end).

C 64 vends nomb. logiciels récents (Express Raider, Arkanoïd, Drakout, Commando 87) à tout petit prix. **Jean-Guillaume EUDE**, 20, rue des Lavandières, 14500 Vire. Tél.: 31.67.15.90.

Vends C 64 + lect. K7 et 1541 + 2 joysticks + 6 livres + nomb. logiciels (utilitaires, jeux) + mes programmes. Le tout état neuf pour 4500 F. **Jean-Marc VASQUEZ**, 26, rue de l'Allée Verte, 91330 Yerres. Tél.: 69.49.06.89.

Vends jeux pour C 64 en K7 dont beaucoup de nouveautés : Express Raider, Commando 86, Aliens, etc. **Fabrice CARY**, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.08.35.15.

Vends ou échange jeux pour C 64 (Trail Blazer, World Games...) et pour Amiga (Sinbad, Defenders of the Crown...) Plutôt région parisienne. **Arnaud JAN**, 2, rue Pablo-Neruda, 92300 Levallois-Perret. Tél.: 47.39.58.67.

Vends CPC 464 couleur + housses + joystick pour 500 + nomb. logiciels (Gauntlet, Nemesis, Light Force... que des tubes !). Etat neuf. Prix : 4050 F. **Jacky CANTIN**, 11, rue de Tchécoslavaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.

Vends Commodore 64 + lecteur disk + moniteur + lecteur K7 + Joystick + nomb. jeux + cartouches. Possibilité vente séparée. **Emmanuel DESPINYO**. Tél.: 28.41.13.51.

Vends SECAM C 64 + lecteur K7 + 1 joy + jeux (10th Frame, Urindium, etc.) : 2200 F, à débattre. Echange ou vends log. disq ou K7 pour 64/128 (news). **Joel LE PEVEDI**, 16, rue Haute-Parrière, 89000 Auxerre. Tél.: 86.51.11.94.

Exceptionnel : vends Commodore 128 + 1541 + lecteur cassettes 1531 + moniteur couleur 40-80 col. haute résolution + nomb. jeux et disquettes. Prix : 5000 F. **Alexandre BLUM**, 74, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél.: 46.51.26.90. et 45.20.89.61.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 2 joysticks + Péritel + power cartridge + nomb. jeux et utilitaires (Cobra, Antiraid, Tool 64). Prix à débattre. **Olivier VERSTRAET**, 26, rue Louis-Sollosse, 59130 Lambarsard. Tél.: 20.51.50.03.

Vends ou échange surtout jeux pour CBM 64/128 sur disquettes. Envoyer liste. Réponse assurée si liste jointe. Recherche power cartridge. **Eric SCHERB**, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach. Tél.: 89.71.15.10.

Vends C 64 (85 : RVB/PAL) + 1541 (garantie 7 mois) + 20 disk. + 1531 + 25 K7 + nomb. jeux (The Pawn) + livres + docs + 50 hebdomadaires. 3500 F à débattre. **Stéphane GRISON**, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél.: 40.49.01.93.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + autoformation Basic + nomb. jeux. Le tout : 3000 F. **Patrick GIUSTI**, résidence Albert\*, 23, rue Albert\*, 54150 Briey. Tél.: 82.22.82.08.

Vends ou échange jeux, trucs, astuces, sur CBM 64/128. Recherche jeux de rôle. **Danièle GOLD**, 8, avenue Ste-Marie, 33120 Arcachon.

Vends Commodore 128 + lect. K7 + jeux + adaptateur PAL-Péritel-Secam + livre : 2500 F. **Yann COSSONNET**. Tél.: 60.15.26.88.

Vends CBM 128D + moniteur 1901 + Jane + Geos + chargeur rapide + 2 joysticks + Nomb. disquettes (utilitaires, jeux) + 2 livres sur C 128 + synth. voc. Prix : 6800 F. **Sonnuck PHAM**, 5, rue du 8 Mai 1945, 93380 PIERRE-FITTE. Tél.: 48.23.55.05.

Vends jeux CBM 64 disq. : Tai Pan, Arkanoïd, Enduro Racer, Shangaï, etc. Pas cher. **Ralf LOCHERER**, 19, rue des Violettes, 68320 Kunheim. Tél.: 89.47.42.49. (le samedi de 9 à 10 h).

Vends C 64 + mon. vert + lecteur K7 + joystick + nomb. jeux et utilitaires + livres : 3500 F. **Pierre-Nicolas BERNARDEAU**, 5, rue Jean-Assolant, 41000 Blois. Tél.: 54.43.18.12.

Vends C 64 Secam/Péritel. + K7 + 1541 + manette + 4 livres autof. et de nomb. disq. + nomb. jeux (Greeb Beret, B., Head 1 et 2, etc.) T.b.é. Le tout à 4500 F. **Philippe BURLOT**, Le Toulmain Allineuc, 22460 Uzel-près-l'Oust. Tél.: 96.28.82.26. (après 18 h).

Vends C 64 + disq 1541 + nomb. jeux et utilitaires + docs + livres + cartouche fastload. Le tout : 3900 F. Avec imprimante MPS 803 : 5000 F. **Nicolas DERVAUX**, Montsaurès, 31260 Salies-du-Salat. Tél.: 61.90.60.16.

Vends lect. disq. Commodore 1571. Prix : 2000 F. Pos. log. état neuf + emballage neuf. **Gilles HEUDE**, 14, rue du Mont-Vallier, 13170 Rieumes. Tél.: 61.91.87.08.

Vends C 128 + lect. de disqs 1570 + imprimante MPS 80 + cordon TV et nbx logiciels. Le tout sous garantie : 5500 F.

**Stéphane PACHODAJ**, 3, rue des Coquelicots, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél.: 34.70.33.82.

Vends C 64 + 1541 + 2 joysticks + nomb. jeux + 45 utilitaires + bouquins + programmes : 4200 F. **Eric VANS-TAEN**, 117, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél.: 42.52.34.03.

Vends ou échange logiciels pmour CBM 64 sur disk. Possède : Enduro Racer, Gunslinger, Teeper Dungeons, Tai Pan, Army Moves, Ikari, Warrior, etc. **Thierry HANCE**, 1, rue Abbé-Fricot, 54400 Longwy-Haut. Tél.: 82.23.26.84.

Vends CBM 64 + moniteur mono + drive 1541 + 50 logiciels env. (Fist 2, Sanxion, etc.) excellent état. Prix : 4500 F à débattre. **Sébastien GRIVOLAT**, route de Popenot, 42800 Saint-Martin-la-Plaine. Tél.: 77.75.14.01.

Vends C64 + 1541 + moniteur couleur 1701 + MPS 803 + boîte disk avec nombreux programmes + cart. Simons Basic. Le tout : 6000 F. **Olivier BOYER**, 60, rue Denfert-Rochereau, 92100 Boulogne. Tél.: 48.25.16.83.

Vends C 64 + moniteur mono + son + lect. K7 + nomb. jeux (Galvan, Highlander, Biggles, Future Knight, etc.) + joystick. Valeur : 4500 F, vendu : 3000, à débattre. **Romain BIGEARD**, Belmont, 39380 Mont-sous-Vaudrey. Tél.: 84.71.71.77.

Vends C 64 + 1541 + livres + nombreux programmes + interface Péritel. Le tout en très bon état, pratiquement neuf avec housses anti-poussière : 5400 F. **Pascal PERRIN**, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche.

Vends C 64 (PAL Péritel) + lecteur K7 + nomb. logiciels + 2 cartouches : 1500 F. Echange programmes sur disk. **Emmanuel de KOKER**, 6, impasse Maurice-Urvilo, 38080 Isle d'Abreau. Tél.: 74.27.01.13.

Vends ou échange nombreux logiciels sur K7 pour C 64 (Antiraid, Spindizzy, 1942, Allien, Pltsoo II, Ghost's Bobblins, etc.) Réponse assurée. **Céline GATTUSO**, 4, Lot-Les-Perevanches, 13370 St-Victorêt. Tél.: 42.89.29.55.

Vends pour C 64 nombreux jeux et utilitaires possède toutes les news (World Games, Infiltrator, Calc Result, et bien d'autres). Achats, échanges poss. Prix bas. **Boris DEZIER**, 34, rue Singer, 75016 Paris. Tél.: 45.24.54.78.

Vends CBM 64 Péri + lect. K 7 + nomb. jeux + 2 joysticks + divers : 1500 F. **Christian POTION**, 10, av. d'Evian, 74200 Thonon.

Urgent vends C 64 Pal + lect. 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + 60 logiciels environ + documentation précise. Le tout pour 3000 F. **Christian RINALDI**, « Bois Redon », chemin de la Font des Dônes, 06650 Oplio. Tél.: 93.77.34.65.

Nouveau club ! Vente, échange de jeux super en K7 et disq. Nomb. news. Recherche aussi équipes de subbutto à acheter ou échanger. A bientôt. **Pascal GAUDIN**, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon.

CBM 64/128 vends ou échange de nombreux programmes. Recherche news sur région parisienne et contact durable (disk uniquement). **Yann VEILLERANT**, 27, rue Gounoud, 92210 Saint-Cloud. Tél.: 46.02.34.50.

Vends K7 C 64 : Super Cycle, Winter et Summer Games II, Cauldron, Time Tunnel, Saboteur, Commando, Trail Blazer, Blackwiche, Pistop II. Bas prix. **Philippe LOURD**, 10, rue de la Jomayere, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.57.06.45.

Vends Commodore 128 D + 2 joysticks + lecteur cassettes + prise Péritel PAL/Secam) + nomb. disquettes dans boîtiers « Posso Media Box » toutes répertoriées + power cartridge + docs, livres, magazines, schémas en tout genre + perforatrice de disquettes + disquettes vierges. Le tout pour le prix exceptionnel de 5000 F. **Sébastien CAPUT**, 19, rue d'Auvergne, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: 30.64.48.28.

Vends C64 Péritel + lecteurs disquettes et K7 + fast load + 2 joysticks + manuels + nombreux jeux et utilitaires, très bon état. Prix : 3500 F à débattre. **Patrice PEREZ**, 3i, rue Stendhall, 75020 Paris. Tél.: 43.58.39.73.

Vends C64 + rub. + lecteur K7 + télévision Sharp à télécommande + 2 manuels et 21 logiciels les plus connus. Le tout : 4500 F. **Charles LAHOUD**, 171, quai du Docteur-Dervaux, 92600 Asnières. Tél.: 47.91.09.03.

Vends Commodore 64 + 1530 + 2 quick-shot II + nombreux jeux (Action, Basic, Rôle, etc.) + livres (mars 1986, emballage d'origine. Prix : 1900 F. **Jean-Charles FLATTIN**, la Tranchardière, Vallon-des-Echauds, pavillon 18, 42170 Saint-Just-sur-Loire. Tél.: 77.55.08.44.

Vends C64 + lecteur disk + lecteur K7 + jeux et utilitaires + imprimante + docs + cartouche + livres. Urgent ! **Christophe KIBLEUR**, 65, avenue de l'Europe, 37100 Tours. Tél.: 47.51.83.03.

Vends K7 originales pour C64 (Cauldron, Kung-Fu, Master, Fight Night (boxe), Buck Rogers. Prix : 49 F. Echanges possibles région de Mulhouse. **Robert FELLMANN**, 6, rue des Castors, 68200 Didenheim. Tél.: 89.06.35.64.

Vends Commodore C 64 + 1541 + 1530 + interf. Péritel + 3 joysticks + moniteur couleur + nbx jeux + fast load Cartridge. Peu servi. Prix : 4500 F. **Christian FALDUTI**, 10, rue Jean-Rostand, 91300 Massy. Tél.: 60.13.32.53.

Vends plus de 40 jeux en K7 sur C 64 (30 à 50 F). Toutes les K7 sont originales. **Hamid AFSHARIEH**,

**15, rue Raynaud, 75016, Paris. Tél. : 46.47.63.57.**

Vends pour C 64, C 128, jeux et utilitaires (World Games Fast Haquem V) et bien d'autres, possède toutes les News. Prix très intéressants. **Boris DEZIER**, 34, rue Singer, 75016 Paris. Tél.: 45.24.54.78.

Vends Thomson T07/70 + lect. K7 + K7 + Microdor, le tout 2800 F. Vends drive 1570 + nomb. disk : 2000 F. UC + drive, le tout 4500 F. **Gilles COTTRET**, 34, allée des Peupliers, 02100 Saint-Quentin. Tél.: 23.65.39.11.

Vends pour C 64 Modem DTL 2100 (02/87) : 2500 F (vendu avec 15 prgs au choix). Vds ou échange prgs, surtout News. **Ludovic LE GARRERES**, 131, av. Foch, 78400 Chatou. Tél.: 30.53.07.82.

Vends Commodore 128 + lecteur de disquette 1570 + lecteur K7 1530 + disks avec boîte de rangement + manette. Prix : 3000 F. **Frédéric GILLMANN**, 48, rue Colmette-Guérin, Ennevelin, 59710 Pont-à-Marcq. Tél.: 20.34.94.01.

Vends C 128 D + 1571 drive + CPM disk + nomb. logiciels + 1 joystick + doc. : Prix : 4900 F. Important : état neuf (avril 86). **Stéphane ELARD**, 36, rue du Fort-A-Faire, 94380 Bonneuil. Tél.: 43.39.75.07.

Vends ou échange jeu 64/128. Possède : Paperboy, Shao Lin's Road, Antiraid, Galvan, Hacker I et II, Tarzan, etc. Recherche Ikari Warriors et Print Shop. **Laurent GAUZI**, 9, rue de Londres, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.80.15.72.

Vends C 64 + moniteurs mon. + magn + 6 livres + 1 magazine + nb jeux + boîte de rangement de tous les jours. Valeur 4300 F, vendu 2000 F. **Franck RACCAH**, 275, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél.: 43.72.50.84.

Vends C 128 + 1530 + 1570 + 1901 (tout garantie 1 an) + jeux. Vends aussi MSX 2 HB 700 + jeux (L'Affaire, Lay-dock, Vampire, Nemesis, Antarctic 2...) : Prix : 4000 F. **Carl SANCHEZ**, 18, rue Camille-Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél.: 38.85.74.23.

Vends Commodore 64 + 1541 + 1530 + moniteur mono + 1 joystick + nomb. disks news (Top Bun, Thanatos, Enduro Racer...). Prix : 4000 F. **Franck HUREL**, 1, allée des Cèdres, Neuilly-sur-Marne, 93330. Tél.: 43.08.17.30.

Vends nouveau drive 1001 pour C 64/C 128 + nomb. jeux + livres + interface + cordon + tout + revues. Le tout 2400 F. 520 ST échange jeux. **David RICHELET**, avenue des Maronniers, 26730 Hostun. Tél.: 75.48.81.09.

Stop ! ou échange News sur C 64 (disk) : Top Gun, Great Escape, Inspector Gadget, Deep Space... Recherche personne connaissant assembleur. **Bertrand POCHON**, 6, chemin de Bellevue, Pujols, 47300 Villeneuve-sur-Lot.

**DIVERS**

Vends pour MSX2 MSX Designer Hybrid, les Passagers du vent. **Camille SYLLA**, Malemort du Comtat, route de Carpentras, 84570. Tél.: 90.89.74.81.

Vends disks MSX2 : Passagers du vent, affaire. MSX1 et 2 : meurtres sur l'Atlantique (disk jamais servis). Prix : 230 F, 94c110, 630 F les trois. Green Beret : 150 F (val. neuf : 240 F), Meurtres sur l'Atlantique, jamais servis, indices intacts disk 230 F (val. neuf : 300 F). **Christophe DUCOURANT**, route de Cassel, 59114 Steenvoorde (Nord). Tél.: 28.48.17.37 (de 17 h à 21 h).

Vends MSX Sony 48601F + lecteur disk 360 K + 3 joysticks + tablette graphique + nombreux softs + divers. Le tout pour 4000 F à débattre. Valeur approximative : 19000 F. Pour tous renseignements contacter **Bernard ACTER**. Tél.: 43.46.59.50 (de 20 h à 21 h).

Vends jeux originaux pour MSX dont Nightmare, Penguin adv, Rambo et tous les meilleurs, état neuf. Prix : 5600 F, vendu : 4000 F. **Patrick DOCCO**, 16, place du Mercadial, 46400 Saint-Céré. Tél.: 65.38.34.92 (après 21 h).

Urgent ! Vends MSX Sony HB501F, février 1986 + 10 supers jeux sur K7 (La Geste d'Artillac, Mandragore...) + 3 cartouches + 4 revues MSX : 2000 F !! Vite !! **Sylvain ZORZIN**, chemin Delmas Bas-Pays, 82000 Montauban. Tél.: 63.03.66.76.

Vends Oric Atmos + Oric 1 dans boîtier Oric Atmos + 7 logiciels originaux + 25 livres de programmation. Le tout : 1000 F. **Olivier DALECHAMPS**, 13, rue Benoit-Malon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 47.06.54.69.

Attention ! De bonnes occasions à saisir. Vente ou échange de jeux pour Oric Atmos (Frelon, Aigle d'Or, Xenon...). **Emmanuel NOURY**, 6, rue des Mottes-Brunelles, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: 37.52.34.78.

Vends Oric Atmos + tous cordons + nombreux jeux et utilitaires + revues théorique. Le tout : 1200 F. **Fabrice FOUCHER**, 1, route du Robellier, 44830 Bouaye. Tél.: 40.65.43.06.

Vends lecteurs disk Jasmin 2,500 Ko pour Oric Atmos. Teles-trat. 2600 F les 2 ou 1500 F 1 seul. **Franck POTONNE**, 2, rue des Giroflées, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél.: 30.36.82.17.

Affaire ! Vends jeux pour Oric Atmos peu cher. Joindres 2 timbres pour réponse assurée. Je possède Aigle d'Or, Karaté, 3D, Fonques, Xenon, etc. **Pascal FRACA**, 51, allée du Frêne, Croix-Saint, 13500 Martigues.

Vends pour Oric Atmos 40 logiciels originaux sur K7 (boîte + astuces) entre 40 F et 75 F... cadeau pour le 1<sup>er</sup> appel. Vite ! **Guillaume FERLING**, le bourg de Couture, 16460 Aunac. Tél.: 45.22.52.91 (vers 17 h).

Vends MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 5 K7 + 6 livres de programmation + 11 revues + moniteur couleur Fidelity CM 14. Vendu : 3200 F. **Fabrice VALOIS**, 8, rue de la Grappe, 28500 Vernouillet. Tél.: 37.46.29.57.

Vends Thomson T07/70 + lecteur K7 + cartouche basic + 2 manettes + 9 livres + 9 hebdomadaires + jeux : le tout 1500 F. **Franck NOGUERA**, boulevard Guy Moquet, 13110 Port-de-Bouc. Tél.: 42.06.66.27.

Vends ou échange pour Thomson T07/70 plus de 80 jeux. **Alexandre PUKALL**, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél.: 87.74.01.79.

Vends T07/70 + lecteur K7 + cartouche basic + auto initiation basic (2 cassettes + livre). Prix : 1500 F le tout. **Eric REY**, 9, place de la Frenaise, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél.: 45.99.08.30.

Vends T09 bon état + souris + manuel + 2 manettes Quick-Shot II + contrôleur de jeux + utilitaires + jeux : Sorcery/MGT/500 cc. GP. le tout 3700 F. A saisir !. **Antoine MARTIN**, 5 boulevard Arago, 75013 Paris. Tél.: 45.87.38.17.

Vends pour MO5 : Mandragore, Androïde, Rodeo, Aigle d'Or, Eliminator, the Way of Tiger, Ball-Trar. Galaxie, Picot Gratuit... **Serge VIVIER**, 5, Le Clos-Fleury, 94380 Briegle. Tél.: 76.89.02.64.

Vends jeux pour MO5 (Cass) : Las Vegas, Karate, Numero 10, La Nuit des Tempeliers, Yeti, Pulsar II, Aigle d'Or, 7 Magiciens. Prix à débattre. **Thierry LEJEUNE**. Tél.: 85.52.28.62.

Vends imprimante (40 coll) pour Thomson + cable (7/7/1986). Prix : 600 F. Vends aussi jeux (Sortilège, Vampire, B. MCG Boxing). Chacun 80 F. Tél.: 88.40.17.64. (Après 19 heures).

Vends T09 + LEP + crayon optique + prise Peritel + Guide + Megabus + 2 joysticks + 10 jeux : 5000 F. **Philippe HUGON**, 37, rue de Cotte, 75012 Paris. Tél.: 43.40.82.63.

Vends T08 + Mono Couleur HR + Lect. disq 3,5 pouces + Joy + Logs + Disq + Souris. Le tout sous garantie (moins de 8 mois). Pour 4000 F. **Eric FANTONE**, 222, rue des Cottages, 30000 Nîmes. Tél.: 66.64.34.16.

Vends Thomson MO5 + lect. K7 + livre programmes + Ext. Mus. et jeux + 2 joysticks + CR. DPT. + 6 jeux + Cart. de dessin. Prix : 2000 F. **Sylvain LAGASSE**, 9, rue Albert Thomas, 95300 Pontoise. Tél.: 30.30.24.57. (Après 19 heures).

**DIVERS**

Vends pour MSX2 MSX Designer Hybrid, les Passagers du vent. **Camille SYLLA**, Malemort du Comtat, route de Carpentras, 84570. Tél.: 90.89.74.81.

Vends disks MSX2 : Passagers du vent, affaire. MSX1 et 2 : meurtres sur l'Atlantique (disk jamais servis). Prix : 230 F, 94c110, 630 F les trois. Green Beret : 150 F (val. neuf : 240 F), Meurtres sur l'Atlantique, jamais servis, indices intacts disk 230 F (val. neuf : 300 F). **Christophe DUCOURANT**, route de Cassel, 59114 Steenvoorde (Nord). Tél.: 28.48.17.37 (de 17 h à 21 h).

Vends MSX Sony 48601F + lecteur disk 360 K + 3 joysticks + tablette graphique + nombreux softs + divers. Le tout pour 4000 F à débattre. Valeur approximative : 19000 F. Pour tous renseignements contacter **Bernard ACTER**. Tél.: 43.46.59.50 (de 20 h à 21 h).

Vends jeux originaux pour MSX dont Nightmare, Penguin adv, Rambo et tous les meilleurs, état neuf. Prix : 5600 F, vendu : 4000 F. **Patrick DOCCO**, 16, place du Mercadial, 46400 Saint-Céré. Tél.: 65.38.34.92 (après 21 h).

Urgent ! Vends MSX Sony HB501F, février 1986 + 10 supers jeux sur K7 (La Geste d'Artillac, Mandragore...) + 3 cartouches + 4 revues MSX : 2000 F !! Vite !! **Sylvain ZORZIN**, chemin Delmas Bas-Pays, 82000 Montauban. Tél.: 63.03.66.76.

Vends Oric Atmos + Oric 1 dans boîtier Oric Atmos + 7 logiciels originaux + 25 livres de programmation. Le tout : 1000 F. **Olivier DALECHAMPS**, 13, rue Benoit-Malon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 47.06.54.69.

Attention ! De bonnes occasions à saisir. Vente ou échange de jeux pour Oric Atmos (Frelon, Aigle d'Or, Xenon...). **Emmanuel NOURY**, 6, rue des Mottes-Brunelles, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél.: 37.52.34.78.

Vends Oric Atmos + tous cordons + nombreux jeux et utilitaires + revues théorique. Le tout : 1200 F. **Fabrice FOUCHER**, 1, route du Robellier, 44830 Bouaye. Tél.: 40.65.43.06.

Vends lecteurs disk Jasmin 2,500 Ko pour Oric Atmos. Teles-trat. 2600 F les 2 ou 1500 F 1 seul. **Franck POTONNE**, 2, rue des Giroflées, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél.: 30.36.82.17.

Affaire ! Vends jeux pour Oric Atmos peu cher. Joindres 2 timbres pour réponse assurée. Je possède Aigle d'Or, Karaté, 3D, Fonques, Xenon, etc. **Pascal FRACA**, 51, allée du Frêne, Croix-Saint, 13500 Martigues.

Vends pour Oric Atmos 40 logiciels originaux sur K7 (boîte + astuces) entre 40 F et 75 F... cadeau pour le 1<sup>er</sup> appel. Vite ! **Guillaume FERLING**, le bourg de Couture, 16460 Aunac. Tél.: 45.22.52.91 (vers 17 h).

Vends Oric Atmos 48K + moniteur couleurs + nombreux super jeux + méthode Assimil pour apprendre l'anglais. Prix : 3900 F ou vends séparément. **Bruno PARCELLIER**, 10, rue Edouard-Vaillant, 31320 Castanet Tolosan. Tél.: 61.75.78.65 (après 17 h 30).

Urgent. Vends EXL 100 + Modem + lep + log. + manettes + claviers pro + doc. : 2550 F. EXL 135 + 11 disk : 2650 F. EXL 80 : 2600 F. Drum : 450 F. 5 log. en cart. : 750 F. **Pascal MÉDIEU**, le Thi-Riberpré, 78440 Forges-les-Eaux. Tél.: 35.90.99.65.

Vends ou échange contre disk 3,5 pouces : log. originaux EXL 100. Adam revus Excellément votre cherch. monit. HTE res. 520 ST + lecteur I mega. **Robert VIGÉAN**, Riols, 34220 Saint-Pons. Tél.: 67.87.11.80.

Vends Exelvision moniteur couleur + Exelmémoire + magnéto-répondeur-enreg. 3 cartouches jeux + méthode Basic, 4 cassettes jeux, état neuf : 4600 F. **Évelyne MICHARDIÈRE**, 87, avenue Claude-Sommer, 95250 Beauchamp. Tél.: 30.40.84.04.

Vends EXL 100 + magnéto + manettes écran mono + clavier + 4 cart. + 5 K7 jeux

# P.A.

Vends 1000 F ou échange voiture radio commandée + nombreux accessoires contre Modem ou proposition de matériel pour C64 (bonne affaire). **Martial LIMOUSIN, 41, rue de la Justice, Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.28.16.28.**

Vends pour MSX plusieurs jeux (The Way of the Tiger, Sorcery, Chess Master, la Geste d'Artillac, etc.). Vends MO5 + lecteur cassettes + jeux (Vampire, Empire, Mandragore, Yetis, etc.). Achète pour MSX Vampire ou T.N.T. **Fabien GRAC, mas Saint-Antoine-Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.90.41.11 (de 20 h à 22 h).**

Vends moniteur vert Philips avec son 80 colonnes + liaison pour C64 (matériel sous garantie). Prix : 750 F. **Laurent GOUILHARDOU, 11, avenue de Viames, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.99.40.**

Vends cartouche « TI Calc » pour TI 99/4A. Prix à débattre. **Tél. : 74.21.95.19.**

Vends matériel TI 99 (unité centrale + nombreux modules) à prix très intéressants. Cherche contacts Amiga. **Eric POULIQUEN, Keraven, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.82.71.01.**

Vends TI 99/4A (année 1983), très bon état + Invaders + Basic étendu + Basic soi-même + câbles + joystick + programmes. Le tout : 1000 F (prix neuf : 2200 F). **Jean-Charles PERRIN, 48, rue Chevalier-de-la-Barre, 91330 Yerres. Tél. : 68.40.99.59.**

Stop affaire ! Vends VG 5000 (18K Rom, 24K Ram) + 2 livres + différents cordons + 4 logiciels, au prix incroyable de 500 F. **Fabien TOULET, 97, rue de Saint-Germain, 78260 Achères. Tél. : 39.11.94.61.**

Vends VCS 2600 + Space Invaders. Prix : 300 F. Jeux pour 2600 : Stargate : 150 F, Milli Pede et Hero : 100 F, Décalhion : 200 F et 5 autres à 70 F l'une. Le tout : 1000 F. **Didier LACOFFE, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.89.52.**

Vends moniteur monochrome vert Philips, bon état. Prix : 780 F (prix neuf : 1100 F). Echange jeux sur CBM 64 disk. Cherche moniteur couleur. **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends VCS 2600 + Space Invaders. Prix : 300 F. Jeux pour 2600 : Stargate : 150 F, Milli Pede et Hero : 100 F, Décalhion : 200 F et 5 autres à 70 F l'une. Le tout : 1000 F. **Didier LACOFFE, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.89.52.**

Vends moniteur monochrome vert Philips, bon état. Prix : 780 F (prix neuf : 1100 F). Echange jeux sur CBM 64 disk. Cherche moniteur couleur. **Frédéric HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 47.26.24.73.**

Vends VCS 2600 + Space Invaders. Prix : 300 F. Jeux pour 2600 : Stargate : 150 F, Milli Pede et Hero : 100 F, Décalhion : 200 F et 5 autres à 70 F l'une. Le tout : 1000 F. **Didier LACOFFE, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.89.52.**

Vends Canon X07 + carte 4K Ram + 3 manuels très peu servi. Prix : 750 F (prix neuf : 2000 F). **Jean-Manuel SANCHEZ, Courbevois. Tél. : 43.33.22.05 (après 21 h).**

Vends MSX Canon V20 + 1 magnéto spécial informatique + 40 super jeux K7 + 1 manette + cordon. Prix : 1700 F à débattre (ou échange contre Amstrad 464). **Stéphane VAILLANT, 18, rue Rossignau-Maritimo, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.77.94.**

Vends Vectrex + 2 jeux : 499 F ou échange contre Power cart. pour C64. Vends pour C64 Phalsberg (original). Prix : 149 F. **David ZISLIN, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : 60.72.39.02.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Vends Vidéo Génie (comp. trs 80) + moniteur + magnéto + nombreux jeux (Import US) + doc. Prix : 1500 F. Echange jeux sur PC 1512 Amstrad. **Jean-François DUHAUTOIS, 17, rue Maurice-Ravel, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.31.96.**

Après contacts négatifs Microsoft cherche multiplan pour Commodore 128 ou CPM 80 CL complet. Merci. **Michel BAUGE, 33, av. du Général-de-Gaulle, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 60.89.29.79. Bureau : 45.81.81.85.**

Cherche lecteur disq. 1541 et imprimante pour C 64 (prix raisonnable) sur région nantaise. **Alain CONNES, 31, rue du Lt-de-Mont, 44400, Reza. Tél. : 40.75.29.57, après 19 h.**

Cherche pour C 64 Macadam Bumper en cassette pour un prix accessible ou échange contre l'original d'Indiana Jones. **Stéphane BOIRON, place de la République-Étoile, 26800 Portes-Lès-Valence (Drôme). Tél. : 75.60.71.85.**

Achète ou échange progs de gestion par graphique pour C 64 ou C 128. Cherche Datamanager 128, Sylvia Porter's Financial, etc. **Dominique GROSS, 10, rue de la Chapelle, 57115 Zetting. Tél. : 87.02.34.66.**

Recherche Mandragore version disquette sur CBM 64. **Frédéric MONCEL, 3, place des Maronniers, Malling, 57480 Sierck-les-Bains. Tél. : 82.50.11.61 (après 20 h).**

Achète pour MSX International Karaté, Ye are Kung Fu I et II et toutes nouveautés, cherche lecteur disq. **Frédéric PINCHON, 6, rue Pierre-Mestre, 95230 Soisy. Tél. : 34.17.42.42.**

Cherche lecteur disquette MSX 3 1/2 complet Sony HBD-50 de préférence en très bon état de marche pour moins de 800 F et 1 lect. O.D.D. pour 350 F. **Félix TJON A PAN, 36, rue Eugène-Teclé, 97300 Cayenne, Guyane française. Tél. : 31.60.15.**

Cherche CPC 664 ou CPC 6128 coul. 1 500 F à 2 000 F, Atari 520 STF 2 200 F, moniteur couleur Atari 1 200 F. **Jacky. Tél. : (1) 48.47.95.23.**

Achète lecteur de disquettes DD1 pour CPC 464 + disques + notice (le tout moins de 1 000 F). **Olivier PAGES, résidence Tiboulen, 29, bd Bpt-Cayot, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.22.73.**

Achète pour Oric Atmos, le jeu Tyrann. Réponse assurée. **Nicolas MARRRET, 20, rue de la Tarentaise, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : 30.64.13.91.**

Recherche équivalent de la Power Cartridge sur Spectrum. Prix à débattre. **Sylvain LEDOYEN, 27, avenue des Ecoles, 91320 Wissous. Tél. : (1) 48.47.95.23.**

Achète lecteur de disquettes 1541 en bon état. Faire offre. **Bruno BAUDON, 1, allée des Platanes, 95330 Domont. Tél. : 39.91.34.80.**

Cherche unité disk 1541 pas trop chère et en bon état dans les environs de Nantes. Urgent ! **Jacques MENGUY, 38, rue du Bélon, 44700 Orvault. Tél. : 40.63.32.43.**

Achète imprimante pour ZX + complète 400 F maximum. Ach. Bombjack 1 et 2 pour Spectrum à 30 F. Vends flash disk Amstrad. **Yann PHAN TUNG LONG, 62, rue Nau, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.25.98.**

Achète jeux pour Spectrum : Elite, Shadow Fire, Enigma Force, Aliens, Movie, Equinox, Dambusters, Panzardrome, Academy Leader Board. **Olivier PERRIN, 136, avenue du Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.29.92.**

Cause vol achète notices de GEOS sur C 64. Achète imprimante pour C 64 (moins de 1 000 F). **Christian BREDIN, 27, rue Louis-Moinier, 7060 Vesoul. Tél. : 84.76.47.76.**

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 STF. Réponse assurée. Cherche contact durable. Vends C 128, lecteur disk 1570, nomb. logiciels, etc. **Christophe BANSARD, 36, rue de Tarasa, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.46.44.**

Echange logiciels Atari 520 STF. Recherche moniteur monochrome haute résolution Atari, pas cher. Réponse assurée. **Christophe PARDON, 159, allée du Corbelet, 69760 Limonest. Tél. : 78.35.26.26.**

Echange nombreux jeux sur Atari XL - XE (Green Beret...) en K7, contre jeux en K7 ou disq. Recherche Free et d'autres. Réponse assurée. **Christophe KAEUFFER, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.29.32.**

Echange jeux et utilitaires pour Atari XL - XE. **Fabrice HENON, 58, rue Gabriel-Péri, 53230 Haubourdin. Tél. : 20.07.57.05.**

Echange tous mes prgs ST contre tout matériel XL (recherche 800 XL, lecteur K7, drive, tab. tac., voice master...), même abrimés. **Michel FROMENT, 10, place Savorgnan-de-Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.33.**

Atari STF cherche contacts pour échanges divers achats prgs Midi (Synthe) à l'étranger aussi. Réponses assurées. Sérieux uniquement. **Stephan-Alain CHABBERT, Route de Narbonne, 31810 Venereux. Tél. : 88.77.29.32.**

Echange logiciels Atari 520 STF. Recherche moniteur monochrome haute résolution Atari, pas cher. Réponse assurée. **Christophe PARDON, 159, allée du Corbelet, 69760 Limonest. Tél. : 78.35.26.26.**

Echange nombreux jeux sur Atari XL - XE (Green Beret...) en K7, contre jeux en K7 ou disq. Recherche Free et d'autres. Réponse assurée. **Christophe KAEUFFER, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.29.32.**

Echange tous mes prgs ST contre tout matériel XL (recherche 800 XL, lecteur K7, drive, tab. tac., voice master...), même abrimés. **Michel FROMENT, 10, place Savorgnan-de-Brazza, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.33.**

Echange jeux pour Amstrad sur K7 ou pour CBM 64 sur disquettes. **Michel BANWARTH, 8, sente du Millieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : (1) 39.60.44.49.**

Echange ou vends jeux pour Amstrad, nomb logiciels sur K7 ou disc 3P (Bob Winner, Passager du Vent, Bomb Jack, Attentat, etc.). Bas prix. **Jérôme CHAPART, « Guiralou » Montayral, 45500 Fumel. Tél. : 53.71.06.44.**

Amstrad donne cours par correspondance pour apprendre le langage machine ou le Basic. Pour recevoir une doc. gratuite (joindre un timbre). **J.-C. JACQUET, 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny. Tél. : 64.30.82.78.**

Echange jeux pour Amstrad CPC 464 sur cassettes. **Bernard LEHELLE, 22, place Vaillant-Couturier, 59970 Fresnes-sur-Escaut. Tél. : 27.25.97.17.**

Possesseur CPC 6128 échange nombreux jeux. Recherche ancien Hebdogiciel et ancien Tilt. Recherche programme pour synthétiseur Techni Musique. **Olivier DALECHAMPS, 13, rue Benoît-Malon, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.54.89.**

Echange jeux pour Amstrad CPC 6128 sur disquettes. Réponse assurée. **Fabrice MAIGNE, 5, av. des Pommiers, Launay-Sillay, 44115 Basse-Goulaine. Tél. : 40.06.04.05.**

CPC 6128, vends ou échange jeux et utilitaires sur disq. uniquement (Arkanoid, Bob Winner, Far et Flam et Asphalt). Réponse assurée. **Stéphane TRONCHE, 62, rue de l'Aqueduc, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.06.81.89.**

Echange pour Amstrad astuces, plans, pokes et jeux sur K7 et disquettes 3 P et 5 P. **Philippe RENOULT, 100, rue des Prairies, Montmain, 76520 Boos. Tél. : (1) 48.47.95.23.**

Echange logiciels sur CPC 6128 (disquette). Possède (1942 : Attentat ; Billy la Banlieue ; Combat Lynx ; Fighter Pilot ; Green Beret ; Samantha Fox). **Bertrand BUGEAUD, 1, rue de Cires-les-Mello à Foulgoux, 60250 Mouy. Tél. : (1) 48.47.95.23.**

Echange prgs pour Amstrad sur K7 ou pour CBM 64 sur disk. **Michel BANWARTH, 8, sente du Millieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : (1) 39.60.44.49.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Possède environ 50 prgs. **Antoine LEBLANC, 1, rue Desains, 02250 Marle. Tél. : 23.20.57.68.**

Echange nombreux logiciels pour Atari 800 XL/XE disq. : Road Race ; Karateka ; Montezuma ; Hulk, Koala Pad. Envoyer liste. Réponse assurée. **Thierry LOBJOIS, 11, rue Yves-Noël, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.42.04.**

Echange sérieux pour C 64, tous logiciels. En attente de votre liste ! **Mike AYACHE, 21, impasse des Roches, 60600 Breuil-le-Sec, Clermont. Tél. : 44.50.37.58.**

C 128 Cherche dessinateurs sur Paint Maging, etc., ch. prgs. ayant un digitaliseur en vue de créer une bibliothèque d'images (in ai + 100). **François RIMASSON, « La Fonderie », 95170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Echange pour C 64, des prg contre la Power Cartridge ou le Voice Master. Cherche super idée super géométriquement caboulées. **François FARET, 21, chemin des Hôrs, 16150 Chabanais. Tél. : 45.89.26.93.**

Echange News pour C 64/128 : Top Gun Ikari Warriors, Enduro Racer, Gauntlet 2, Arkanoid, Nenesis, Tag-Team, Netcross, etc. **Stéphane BENAZERAT, 29, rue Fays, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.69.41.**

Echange News sur C 64/128 uniquement sur disques. Echange drive 1541 + doc + nbx prgs contre 1571. Recherche émulateur. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche. Tél. : 74.85.59.50.**

Vends ou échange nouveauté pour C 64 (disq). **Nicolas LAMARQUE, 14 bis, rue Perrot, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.25.91, après 19 h.**

Echange tout pour C 64 sur disk et K7 (jeux, demos, trucs...). **Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.**

Echange jeu sur C 64. Possède News des USA et du Canada. **Eric BALAIRE, 59, avenue Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange logiciels C 64/128/CPM. News Only !! (Ikari, Topgun, Army Moves, Tai Samourai, Tri...). Cherche cartouche de tout type (Freeze Fime, Dolphin). **Jean-Jacques MYRI, 55, avenue Mims-Eugène-Roeds, RER, 91390 Gueux. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange anciens et nouveaux jeux pour C 64 sur K7 (Funky Brummer ; A.C.E. ; Chimera ; Strike Force Harrier). **Frédéric STUTZ, 154, rue du Maréchal-Joffre, 67230 Westhouse. Tél. : 88.74.58.62.**

Echange programmes pour C 64 (disquettes et K7). **Hervé JOURDAN, 36, rue Casimir-Perier, 44000 Nantes. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange prgs pour CBM 64 sur K7 uniquement. Envoyer liste de prgs à **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 88.74.58.62.**

Recherche contact durable pour échange des logiciels sur CBM 64 version disc. Envoyez-moi vos listes. Je possède News (Leader Boards 3...). **Jean-Philippe CANDELA, 27, rue du Puits-Toutain, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.18.57.**

Echange ou vends jeux sur Atari (K7, disk) : XL ou XE. Echange aussi livre : Connaître le Basic Atari contre livre de l'Assembleur (PSI). **Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57680 Groncourt. Tél. : 87.01.70.82.**

Atari ST cherche contacts pour échanges de jeux : Mercenary, les Passagers du Vent, The Pawn... et propose aide pour jeux d'aventures. **Hervé LE BRIS, Croas Nevez Louannec, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.91.13.78.**

Atari ST, recherche nouveautés et contacts pour échanges région Parisienne uniquement. Réponse assurée. **Bruno IVANCIC, 83, av. de la Paix, esc. C, Porte 21, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.33.41.**

Cherche contact sur Atari ST. **Jean-Jacques QUEUNE, 2, allée Jacques-Callot, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 48.60.58.04.**

Achète jeux et utilitaires sur Atari ST. Envoyer liste, prix, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, 62400 Fouquières-les-Béthune. Tél. : 48.60.58.04.**

Recherche contacts pour échanges divers sur 520 STF. **Pascal VANOVERFELD, Sarcelles. Tél. : 34.19.39.48.**

Atari 520 STF et 800 XL cherchant contacts pour échanges divers. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yvernonville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

Echange programmes pour Atari 520 ST. Réponse assurée. **David LECERF, 22, avenue Suzanne-Lannoy, Douchy-les-Mines, 59282. Tél. : 27.44.63.81.**

C 64 échange jeux sur disq., cherche aussi une Power cartridge (faire offre). **Manuel LEITAO, 5, rue Gretty, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.49.45 (après 20 h).**

C 64/128 échange news sur disk et K7, cherche correspondant en région parisienne et autres. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Echange nombreux jeux pour C 64 sur disks et K7. Je cherche une cartouche BRV 7.0. Réponse assurée. **Hervé JOURDAN, 36, rue Casimir-Perier, 44000 Nantes. Tél. : 98.93.75.07.**

C 64 : échange (ou vends) les meilleurs softs sur disquette pour C 64 ; dans le Val-d'Oise et Paris seulement. **Eric POLL-DOR, 10, rue de la Liberté, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.03.29.**

Echange sérieux pour C 64, tous logiciels. En attente de votre liste ! **Mike AYACHE, 21, impasse des Roches, 60600 Breuil-le-Sec, Clermont. Tél. : 44.50.37.58.**

C 128 Cherche dessinateurs sur Paint Maging, etc., ch. prgs. ayant un digitaliseur en vue de créer une bibliothèque d'images (in ai + 100). **François RIMASSON, « La Fonderie », 95170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Echange pour C 64, des prg contre la Power Cartridge ou le Voice Master. Cherche super idée super géométriquement caboulées. **François FARET, 21, chemin des Hôrs, 16150 Chabanais. Tél. : 45.89.26.93.**

Echange News pour C 64/128 : Top Gun Ikari Warriors, Enduro Racer, Gauntlet 2, Arkanoid, Nenesis, Tag-Team, Netcross, etc. **Stéphane BENAZERAT, 29, rue Fays, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.69.41.**

Echange News sur C 64/128 uniquement sur disques. Echange drive 1541 + doc + nbx prgs contre 1571. Recherche émulateur. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche. Tél. : 74.85.59.50.**

Vends ou échange nouveauté pour C 64 (disq). **Nicolas LAMARQUE, 14 bis, rue Perrot, 59100 Roubaix. Tél. : 20.75.25.91, après 19 h.**

Echange tout pour C 64 sur disk et K7 (jeux, demos, trucs...). **Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.**

Echange jeu sur C 64. Possède News des USA et du Canada. **Eric BALAIRE, 59, avenue Victor-Hugo, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange logiciels C 64/128/CPM. News Only !! (Ikari, Topgun, Army Moves, Tai Samourai, Tri...). Cherche cartouche de tout type (Freeze Fime, Dolphin). **Jean-Jacques MYRI, 55, avenue Mims-Eugène-Roeds, RER, 91390 Gueux. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange anciens et nouveaux jeux pour C 64 sur K7 (Funky Brummer ; A.C.E. ; Chimera ; Strike Force Harrier). **Frédéric STUTZ, 154, rue du Maréchal-Joffre, 67230 Westhouse. Tél. : 88.74.58.62.**

Echange programmes pour C 64 (disquettes et K7). **Hervé JOURDAN, 36, rue Casimir-Perier, 44000 Nantes. Tél. : 98.93.75.07.**

Echange prgs pour CBM 64 sur K7 uniquement. Envoyer liste de prgs à **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 88.74.58.62.**

Recherche contact durable pour échange des logiciels sur CBM 64 version disc. Envoyez-moi vos listes. Je possède News (Leader Boards 3...). **Jean-Philippe CANDELA, 27, rue du Puits-Toutain, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.18.57.**

lement renseignement ou solution pour Bard's Tale. **Marc PELLERIN, Le Monastère, 2, allée des Chataigniers, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.57.26.**

Echange nombreux jeux sur disq. pour C 64. Réponse assurée. **Olivier GOUBINAT, SP 69647. Tél. : (19) 497.22.16.71.87.**

Echange ou vends nouveautés pour C 64 (Leader Board 2, Spy Vs Spy 3, Champ. Wrestling, Pub Games, Dragon's Lair 2, etc.). disk Only. **Sébastien RAULT, rue de l'Église, Bois d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.48.53.**

Echange programmes pour Commodore 64/128, qui peut me donner la solution du dernier Donjon de Mandragore ? **Hanri MARCEAU, 15, résidence les Tilleuls, Ettefay, 80500 Montdidier. Tél. : 46.68.33.41.**

Cherche contact sur Atari ST. **Jean-Jacques QUEUNE, 2, allée Jacques-Callot, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 48.60.58.04.**

Achète jeux et utilitaires sur Atari ST. Envoyer liste, prix, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **B**



# TAM-TAM SOFT

## VENTRE SAINT GRIS

"Je n'arrive pas à arrêter les sprites dans le scrolling. Trackball ou joystick n'y change rien. M... J'ai enlevé mon soft alors que le drive tournait et je n'ai pas fait de directory avant de cracher mon disk. Halte! C'est un peu court jeune homme surtout depuis l'arrêt du 30 mars 1987 relatif à l'enrichissement du vocabulaire de l'informatique qui complète les arrêtés de 81,83 et 86. Sachez qu'il vous faut dire codet et non "code element", répertoire et pas "directory", invite et non plus "prompt". Défilement et dévideur remplacent "scrolling" et "streamer" et on ne "dump" plus mais on clique. Les traductions les plus spectaculaires sont sans conteste celles de pixel qui devient pixel et version qui se transforme en version. On n'est jamais assez vigilant.

## LE MIDI AU CALVA

Calvacom inaugure une nouvelle cité dédiée au MIDI, la norme de transfert des informations en informatique musicale. Cette cité hétérogène ouverte tant aux professionnels qu'aux amateurs offre des informations, des forums, une bibliothèque pour échanger des sons et réalise des programmes d'archivage et d'éditeurs de sons ou encore la création de boîte de "merge", pardon de fusion...

## MER MICRO SOLEIL

Stages de trois jours sur PC, dans la journée ou le soir, 700 F et stages "mer micro soleil" en août d'une semaine à 1995 F au Centre Régional Informatique 48 40 50 21.

## AZERTYUIOP

L'Ordinateur Express enrichit sa gamme d'apprentissage du clavier avec Thom Tap édité par FIL pour les TO8, TO9 et TO9+ (300 F) et un super PC TAP à (495 F) qui enregistre les erreurs les plus fréquentes et les reprend dans ses exercices. Rappelons que cette méthode évolutive et pratique (avec

pourcentage et courbes d'erreurs, sélection d'exercice ...) existe sur presque tous les ordinateurs. L'Ordinateur express se fait fort de sortir un programme pour chaque nouveau clavier sur le marché et offrira d'ici peu un Tap destiné au Mac SE et au Mac 2 sans compter les traductions en suédois, espagnol, allemand et anglais. Une véritable croisade. L'Ordinateur Express, 3 rue Pelouze 75008 Paris. Tél (1) 45 22 15 15.

## OFFRES D'ETE

Encore des affaires Gigil Pour 3990 F seulement tu repars avec un Atari 520 STF et quatre logiciels: Néochrome, Animatic, Macadam Bumper et Wanderer (Jusqu'au 15 juillet seulement). Côté boutiques, Electron, ouvert en août, solde les programmes et matériels des huit bits et réalise également une remise de 30% sur certains programmes pour PC, Amiga et ST. Electron, 117 Av de Villiers 75017 Paris. Tél (1)47 66 11 77

## SOFTS EN 16/32

Atari en fête chez 16/32 diffusion avec Gold Runner, Hairball édité par Microdeal -dont 16/32 vient d'obtenir la distribution exclusive- Barbarian, Terror Pod ainsi que ST Replay l'échantillonneur qui casse les prix à 800F. 16/32 diffusion, 3-5 rue de Solférino 92100 Boulogne.

## CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois TILT publie l'œuvre la plus originale.  
Le gagnant reçoit une reliure TILT.

Rappel : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible de photos.

Nom de l'ordinateur utilisé : \_\_\_\_\_  
Nom du(des) logiciels(s) utilisé(s) : \_\_\_\_\_  
Référence de sauvegarde des dessins : \_\_\_\_\_  
Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_

## CENACLE AU PINACLE

Cénacle, le club des possesseurs d'Atari 8 et 16 bits joue le service avant tout et organise mini-stages, groupes de développement, service imprimante couleur, service assistance... Le bulletin mensuel propose des critiques de softs, des informations et des bidouilles. CENACLE, 24 rue Victor Basch 95110 SANNOIS. Tél (1) 39 80 81 92.

## SPECIAL NANAS

Pourquoi les femmes ne s'acharment-elles pas sur Ultima ou Arkanoid? Est-ce parce que les hommes monopolisent les machines ou parce que les gènes féminins sont allergiques aux octets? Tilt prépare une grande enquête sur les femmes et la micro ludique. VOTRE OPINION NOUS INTERESSE. Envoyez au journal vos témoignages, vos expériences. Répondez au questionnaire ci-après ou sur le 36-15 code Tilt.

## GOOD LUCK, CHANTAL !

La nouvelle est tombée ce matin sur nos téléscripteurs: Chantal Renault quitte Tilt. Depuis décembre 1985 elle occupait le poste d'assistante de publicité à Tilt. Elle est désormais responsable de la publicité de la première publication d'Amstrad France. La rédaction de Tilt lui souhaite de réussir pleinement dans ses nouvelles responsabilités.

# INTELLIVISION<sup>®</sup>

Intelligent Television

100	CONSOLE DE JEU	590 F
99	MODULE INTELLIVOICE	249 F
LES SPORTS		
101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER ( FOOT. )	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER*	249 F
110	CHAMPIONSHIP TENNIS*	249 F
111	SKIING	199 F
112	FOOTBALL U.S.*	249 F
113	CHAMP. BASEBALL *	249 F
REFLEXION & HAZARD		
121	ECHecs	149 F
122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F
AVENTURES		
130	TREASOR OF TANMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MASTERS OF UNIVERSE	199 F
135	DRACULA	199 F
137	ICE TRACK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F
REFLEXES & ADRESSE		
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
153	BURGER TIME	149 F
154	PACHAN	199 F
155	FROG BOB	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	ANAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PINBALL	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	NOID CROSS	149 F
170	D* BERT	99 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGON FIRE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F
WAR GAMES		
180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
185	SPACE BATTLE	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
194	HOVER FORCE	249 F
195	BLOCKADE RUNNER	149 F
196	ZAXXON	149 F
POUR INTELLIVOICE		
197	BOMB SOUND	149 F
198	SPACE SPARTANS	149 F

## SUPER PROMOTION

UNE CONSOLE GRATUITE  
POUR L'ACHAT DE 10 K7  
AU CHOIX  
MATEL ou CBS COLECO



Tél. (1) 45 49 14 50

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS

ATARI<sup>®</sup> 2600 VCS



300	CONSOLE 2600 VCS ( avec 3 jeux )	590 F	400	CONSOLE SEGA MASTER	990 F
303	SOLAR FOX	149 F	401	PISTOLET LUMINEUX	450 F
304	WIZARD OF WAR	149 F	402	CHOPPLIFTER	219 F
305	GOLF	149 F	403	BLACK BELT	219 F
306	SCHTRAUMPF	149 F	404	THE NINJA	219 F
307	CARNIVAL	149 F	405	WORLD GRAND PRIX	219 F
308	DONKEY KONG	149 F			
309	VENTURE	149 F			
310	D* BERT	99 F			
311	TENNIS	199 F			
312	SKI	199 F			
313	ENDURO (grand prix)	199 F			
314	BOXE	199 F			
315	RIVER RAID	199 F			
316	KEYSTONE KAPERS	199 F			
321	WARLORDS (paddles)	149 F			
322	JOUST	149 F			
325	OBELIX	149 F			
327	OUTLAW	149 F			
328	YAR'S REVENGE	149 F			
329	BERZERK	149 F			
332	PIGS IN SPACE	149 F			
333	KANGAROO	149 F			
334	BOEING	99 F			
336	HUMAN CANONBALL	149 F			
337	KABOOM (paddles)	149 F			
351	DEFENDER	149 F			
354	H. E. R. O.	199 F			
355	PITFALL II	199 F			
360	SNOOPY	149 F			
361	STARGATE	199 F			
362	GALAXIAN	149 F			
363	GHOST MANOR +SPIKE (2 jeux)	199 F			
364	PACHAN	199 F			
366	ROBIN DES BOIS	199 F			
367	SKEET SHOT (ball trap)	149 F			
368	RACQUET BALL (squash)	149 F			
369	PELE SOCCER (foot)	149 F			
370	SPACE CAVERN	149 F			
371	PODYAN	149 F			

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEYRES BABYLORE

**Nouveau!**



**BON DE COMMANDE**  
à retourner après l'avoir rempli à :

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

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

N° ..... F N° ..... F  
N° ..... F N° ..... F  
N° ..... F N° ..... F  
N° ..... F Frais de port ..... 20F  
N° ..... F machine + 50F  
N° ..... F TOTAL ..... F

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL .....  
VILLE .....  
TYPE DE CONSOLE .....

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

# TAM-TAM SOFT

## SUPER ENQUETE : LES FEMMES ET LES MICROLOISIRS

Tilt lance un grande enquête sur les femmes et les jeux sur micro-ordinateurs. D'après le questionnaire paru dans Tilt n° 23 en 1985, près de 98% des lecteurs de Tilt sont de sexe masculin: **les femmes ne seraient pas "micro-ludiques" ?** Tilt veut aller plus loin. Nous demandons à toutes nos lectrices de remplir ce questionnaire et à tous nos lecteurs de la faire remplir par leurs soeurs, amies ou mères. **Que vous soyez plongées dans la micro-informatique ou totalement étrangères au domaine, répondez-nous.** Votre opinion nous intéresse.

### VOUS ET TILT

#### 1. Comment connaissez-vous Tilt ?

- vous êtes abonnée ou l'achetez .....
- une autre personne de votre famille est abonnée ou l'achète .....
- on vous le prête ou on vous le donne .....
- vous ne connaissez pas Tilt .....

#### 2. Vous lisez personnellement ou vous feuillotez Tilt:

- très régulièrement.....
- de temps en temps .....
- jamais .....

#### 3. Que vous soyez lectrice régulière ou occasionnelle, quelle est la rubrique que

- vous préférez?.....
- vous aimez le moins?.....

### VOUS ET

### LA MICRO-INFORMATIQUE

#### 4. Que vous soyez ou non lectrice de Tilt (même de façon occasionnelle), quels sont vos contacts avec la micro-informatique.

- (Plusieurs réponses possibles.)
- vous en entendez parler autour de vous .....
  - vous lisez des articles très généraux sur le sujet ..
  - vous lisez la presse spécialisée .....
  - vous lisez des livres sur le sujet .....
  - il y a un micro-ordinateur dans votre foyer .....
  - vous avez des amis qui possèdent un micro-ordinateur .....
  - il y a un micro-ordinateur dans votre entourage professionnel .....

#### 5. Seule ou avec l'aide de quelqu'un, utilisez-vous, ne serait-ce qu'occasionnellement un micro-ordinateur ?

- oui.....
- non.....

#### 6. Si oui, est-ce ?

- |                                 | REGULIEREMENT            | DE TEMPS EN TEMPS        | JAMAIS                   |
|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| -dans votre vie professionnelle | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| -hors domaine professionnel     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

#### 7. Si vous êtes utilisatrice hors de votre vie professionnelle, est-ce ?

- (Plusieurs réponses possibles)
- à "usage domestique" (courrier, budget...) .....
  - pour pratiquer les jeux micro-informatiques .....

#### 8. Si vous pratiquez les jeux micro-informatiques, quels sont ceux que vous appréciez le plus ?

- (Plusieurs réponses possibles)
- jeux d'action (tir, guerre...) .....
  - jeux d'aventure (enquête...) .....
  - jeux de connaissance (culture générale...) .....
  - jeux de réflexion (échecs....) .....
  - autres ?

#### 9. Si vous ne pratiquez pas les jeux micro-informatiques, est-ce,

- (Plusieurs réponses possibles)
- parce que vous n'en avez pas eu l'occasion ? .....
  - parce qu'ils ne correspondent pas à ce que vous attendez ? .....
  - parce qu'ils sont trop compliqués ? .....

#### 10. Que vous pratiquiez ou non les jeux sur micro, hors du domaine de la micro-informatique, êtes-vous attirée par ?

- (Plusieurs réponses possibles)
- les jeux d'arcade ou de café .....
  - les jeux de société.....
  - les jeux de hasard (tiercé, loto...) .....

### QUI ETES-VOUS ?

Quel est votre âge ?

Quelle est votre profession ?

Ou votre situation scolaire ou universitaire ?

#### 11. Pour chacune des affirmations suivantes, vous êtes :

	TOUT A FAIT D'ACCORD	ASSEZ D'ACCORD	PAS DU TOUT D'ACCORD
1 - La micro-informatique est un domaine culturellement masculin.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 - La micro-informatique est un domaine technique, compliqué.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 - Il n'y a pas de dialogue, de contact affectif avec la machine.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 - Un micro-ordinateur est un gadget trop cher pour ce que l'on en fait.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 - Les jeux micro informatiques répondent davantage aux attentes masculines ; (courses de voitures, héros masculins).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 - La pratique de jeux sur micros demande du temps et les femmes ont moins de temps à consacrer à leurs loisirs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 12. A votre avis pourquoi les femmes s'intéressent-elles moins à la micro informatique et à ses jeux que les hommes ?

Nous vous remercions de bien vouloir retourner ce questionnaire à l'adresse suivante :  
TILT - Enquête Nanas 2 rue des Italiens 75009 PARIS

## Sinclair SPECTRUM

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

### DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

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

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

#### Interface disquette :

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

#### DEUX BOUTONS MAGIQUES

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

### LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS

950.00 FF

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)  
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.



#### Interface Réseau

Compatible ZX1  
**DOUBLE Interface manette de jeux**  
Standard Sinclair et Kempston  
Connecteur 9 broches D  
**PORT D'EXTENSION 56 BROCHES**  
Pour connecter ZX1, etc...

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

REGLEMENT par :  
MANDAT INTERNATIONAL (en Francs) ou EUROCHEQUE (en livres sterling) ou PAR CHEQUE BANCAIRE EN STERLING COMPENSABLE EN ANGLETERRE

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

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

# LIVRES ET MICROS

L'intelligence artificielle couchée sur papier dans des livres récents. Ce domaine à la mode n'avait suscité que peu d'ouvrages, trop souvent d'exécrable qualité. Ça commence à changer...

**Le manuel de l'intelligence artificielle.** Auron Barr et Edward A. Feigenbaum. Tome 1 Éditions Eyrolles. 322 pages, 310 F. Traduction autorisée de la « Bible » américaine : cinq ans de travail, trois tomes, des dizaines de collaborateurs et collaboratrices, venus des laboratoires où est née l'IA, l'intelligence artificielle.

L'intérêt et les limites de cette somme découlent de son ambition encyclopédique. Aucun article concernant la matière n'est omis, tous les programmes sont décrits dans leur principe. Si la clarté et le niveau technique accessible visent un public non spécialisé, la juxtaposition des chapitres et la présentation de dizaines de programmes rendent la lecture un peu fastidieuse à ceux et celles qui ne sauraient pas ce qu'ils recherchent. Autre inconvénient, l'original américain date de 1981, lointain passé pour une discipline en pleine explosion. Enfin la traduction parfois très lourde évoque le style des notices techniques. Cela dit, ce manuel n'a pas d'équivalent, et qui s'intéresse à l'IA aura à s'y frotter.

**Intelligence artificielle-Concepts, techniques et applications.** Yoshiaki Shirai et Jun Ichi Tsujii. Éditions Eyrolles. 194 pages. Pompeusement présenté comme « émanant du programme japonais de cinquième génération d'ordinateur », l'ouvrage présente les aspects principaux de l'IA vue du Japon. Conclusion : il n'y a aucune différence avec un livre rédigé en France ou aux États-Unis, excepté les références bibliographiques non traduites du japonais. Une introduction comme une autre aux représentations des problèmes, aux techniques de résolution par graphes, au contrôle de la résolution des problèmes ; quelques pages sur chacun des langages de l'IA : Lisp, Planner, Conniver, Prolog ; enfin sur les modes de représentation des connaissances.

**Intelligence artificielle. Résolution de problèmes par l'homme et par la machine.** J. L. Laurière. Éditions Eyrolles. 488 pages, 280 F.

Le principal ouvrage de présentation de l'IA en France, rédigé par un chercheur de l'université Paris VII. Bien qu'il s'agisse d'un cours de maîtrise d'informatique, les chapitres en sont inégalement techniques. Ainsi les parties consacrées aux problèmes des jeux (échecs, dames, etc.) se lisent comme un roman. Celles traitant des soubassements théoriques de la matière, théorie des langages formels, machine de Turing etc. risquent de poser quelques problèmes de compréhension. Mais pour se familiariser avec l'IA, le passage par ces questions abstraites est indispensable. Ce livre reste plus abordable que le manuel américain et que l'ouvrage japonais publiés chez le même éditeur.

**La recherche en intelligence artificielle.** La Recherche, collection Points Sciences, Éditions du Seuil. 373 pages, 39 F. S'il fallait n'en lire qu'un sur l'IA, ce serait celui-là. Ce livre est le plus clair, l'un des plus complets et de loin le moins cher. Comment un

ordinateur peut-il reconnaître des écritures, et des écritures manuscrites, la méthode est-elle transposable à la lecture des caractères arabes ? Et la reconnaissance de la parole ira-t-elle un jour jusqu'à la compréhension d'une personne enrhumée au débit rapide ?

Pourquoi les ordinateurs d'échecs utilisent-ils prioritairement des stratégies qui évitent d'étudier les possibilités inintéressantes plutôt que leur immense puissance de calcul ? Comment et pourquoi des langages et des machines ont-ils été conçus pour l'IA ? Savez-vous pourquoi il est si complexe de créer des robots qui se repèreraient à la vue ? Et des machines qui comprennent le langage naturel ? Sur tous ces sujets et d'autres (les systèmes experts) le volume rassemble treize articles écrits par les chercheurs les plus en pointe sur les thèmes évoqués. Ces articles ont été publiés par le mensuel

« La Recherche » depuis deux ans. Leur rédaction les rend accessibles à des non-spécialistes tout en abordant les questions essentielles. Les notes et la bibliographie renvoient, elles, aux ouvrages de référence de la matière.

Plein de photos, dessins, schémas d'encarts (un exploit dans une collection de poche) pour picorer avant de lire. J'ai lu plusieurs fois chacun des articles depuis leur parution : j'y ai toujours compris des choses nouvelles. La lecture de ce petit volume est préalable à celle de tout autre ouvrage sur la question, indispensable à ceux et celles qui entendent parler d'intelligence artificielle et ont horreur d'ignorer de quoi il s'agit.

**Un roman pour reposer les neurones surmenés**

**ORA:CLE.** Kevin O'Donnell. Collection « Ailleurs et demain ». Éditions Robert Laffont. 396 pages, 95 F.

Aël Elcatrevain est un Consultant par Liaison Électronique. Il gagne sa vie en répondant anonymement à toutes les questions concernant la Chine entre 1500 et 2000 que des humains fortunés posent à ORA:CLE. Il communique avec son employeur et ses clients à l'aide de l'implant sous la peau de sa tempe droite. Mais tout déraile, les appareils de protection et de transmission tombent en panne, lui faisant frôler la mort. Qui veut tuer Aël Elcatrevain (ou ALL80 AFAHSC NFF6) ? Le scénario est construit comme un polar classique, à la différence que la victime, au départ, croit à des accidents. Primé par la fondation Mannesmann Tally (du nom du fabricant d'imprimantes), parmi une dizaine de fictions informatiques, ce livre illustre la rémanence de certains thèmes : le réseau informatique universel, les interfaces biologiques : plus de clavier ou d'écran, tout se passe dans le cerveau des utilisateurs. Le monde est gouverné par un groupe tout puissant qui contrôle les réseaux informatiques... Hélas, à mon avis, l'auteur a introduit une invasion d'extraterrestres ptérodactyles qui empêchent la situation d'évoluer seulement à

partir des éléments de départ... Comte zéro de William Gibson (Tilt 41) présélectionné par la même fondation me semblait plus original.

**Guide pratique de Paragraphe sur T08, T09, T09+.** M. Garrard. Éditions Cedic/Nathan. 96 pages.

**Guide pratique de fiches et dossiers pour T08, T09, T09+.** M. Garrard. Éditions Cedic/Nathan. 112 pages.

Quel est l'intérêt d'un livre de 96 pages sur Paragraphe alors que le possesseur d'un T0 dispose de 96 pages d'explications gratuites livrées avec la machine ? Je n'ose croire que le guide de « Fiches et Dossiers » qui est deux fois plus volumineux que la documentation livrée par Thomson soit deux fois plus utile. Se sentir rassuré vaut bien le prix d'un livre, non ?

**Plusieurs titres pour maîtriser l'Amstrad CPC et PCW.**

La bible du graphisme. Amstrad CPC. *Un livre Data Becker. Éditions Micro Application. 550 pages, 199 F. Disquette du livre pour 120 F.* Le titre suffit à caractériser le contenu. Page 6, le premier point apparaît : PLOT coordonnée X, coordonnée Y. Page 19, un petit programme de dessin. Un chapitre entier sur le jeu de caractères et sa redéfinition. Art abstrait en Basic : déjà superbe. Passons sur les graphiques d'entreprise, signalons la représentation graphique de fonctions mathématiques. Le graphisme en trois dimensions — perspectives, rotations, animations — est présenté en détail. Après un chapitre concernant les périphériques, un maxi-chapitre de 180 pages introduit à la programmation en langage machine sur le CPC. Le dernier chapitre traite de l'Extension Système Graphique GSX, qui tourne sous CP/M plus, seulement sur le PCW et le CPC 6128. L'annexe avec les instructions Basic ayant trait au graphisme et un index complètent le volume. La progressivité du livre et la clarté de sa structure en font un instrument de travail pour programmeurs débutants ou confirmés. Une bonne familiarité préalable avec la machine ne me semble pas superflue pour utiliser au mieux cet ouvrage.

**Guide des langages sur Amstrad.** Patrick Leclercq. Edité par l'APC. 70 pages, 36 F.

**Guide des imprimantes sur Amstrad.** Patrick Leclercq. Edité par l'APC. 70 pages, 36 F.

Deux guides récapitulatifs sont édités par l'APC (Association pour la promotion du CPC). Cette association diffuse des informations sur les périphériques et les langages sur Amstrad : Basic, Pascal, Langage Machine, Langage C, Forth et Logo, présentation et bibliographie. Les imprimantes ont droit à quelques routines. Des brochures fines mais sans bla-bla, à garder sous la main. (APC, 7, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris.)

**MS-DOS pas-à-pas (Quatrième édition).** Alain Pinaud. Éditions du PSI. 170 pages, 135 F.



# STOP!



Ici revendeur spécialiste

## THOMSON

### VIDEO 32

C'est aussi la **THOMCARTE** : la carte de fidélité qui donne droit à 5 % de réduction.

### VIDEO 32

“ LE THOMSONISTE ”

### VIDEO 32

C'est aussi le parrainage : pour tout parrainage supérieur à 2.000 F., un logiciel gratuit pour le parrain.

#### MATERIELS \* :

Unité centrale T09 +	5 990 F	<input type="checkbox"/>
T09 + et moniteur couleur 36cm HR	6 990 F	<input type="checkbox"/>
T09 +, moniteur mono, imprimante haut de gamme 80 colonnes, souris et câbles	8 990 F	<input type="checkbox"/>
T08, moniteur couleur 36cm HR et drive 640K	4 990 F	<input type="checkbox"/>
Unité centrale T08	2 890 F	<input type="checkbox"/>
Souris T08/9/9 + et M06	350 F	<input type="checkbox"/>
Crayon optique	120 F	<input type="checkbox"/>

#### LOGICIELS\* :

Les passagers du vent (D) T08/9/9 +	290 F	<input type="checkbox"/>
Les passagers du vent 2 (D) T08/9/9 +	290 F	<input type="checkbox"/>
L'Héritage II (D) T08/9/9 +	220 F	<input type="checkbox"/>
Dakar 4x4 (D) T08/9/9 +	215 F	<input type="checkbox"/>
Dakar Moto (D) T08/9/9 +	220 F	<input type="checkbox"/>
James Débrig : le grand saut (D) T08/9/9 +	225 F	<input type="checkbox"/>
The way of the tiger (D) T08/9/9 +	225 F	<input type="checkbox"/>
Avenger (D) T08/9/9 +	200 F	<input type="checkbox"/>
Missions en rafale (D) T08/9/9 +	200 F	<input type="checkbox"/>
Year Huang Fu II (D) T08/9/9 +	200 F	<input type="checkbox"/>
Paragraphe (D) T08	395 F	<input type="checkbox"/>
Fiches et dossiers (D) T08	395 F	<input type="checkbox"/>
Multiplan (D) T08	690 F	<input type="checkbox"/>
Comptabilité générale (D) T08/9/9 +	795 F	<input type="checkbox"/>
Colorpaint (K) M05/6/T07/8/9/9 +	395 F	<input type="checkbox"/>
Colorpaint + studio (K) T07/8/9/9 +	595 F	<input type="checkbox"/>
Astérix et la potion magique (D) T08/9/9 +	215 F	<input type="checkbox"/>
L'affaire Sydney (D) T08/9/9 +	260 F	<input type="checkbox"/>
Carte du ciel + super tennis (D) T08/9/9 +	245 F	<input type="checkbox"/>
Numéro 10 + Beach head (D) T08/9/9 +	245 F	<input type="checkbox"/>
Vol solo + La nuit des Templiers (D) T08/9/9 +	245 F	<input type="checkbox"/>
HMS Cobra (D) T08/9/9 +	295 F	<input type="checkbox"/>
Les dieux de la glisse (D) T08/9/9 +	225 F	<input type="checkbox"/>

#### LIVRES :

Manuel techniques des T08/M06 et T09 +	145 F	<input type="checkbox"/>
102 programmes pour T08/M06 et T09 +	135 F	<input type="checkbox"/>
Super jeux pour T08/M06/T09 +	140 F	<input type="checkbox"/>

Ainsi que tous les logiciels, matériels, périphériques, etc... disponibles en boutique.

D : disquette K : cartouche

**VIDEO 32 est ouvert du mardi au samedi, de 14h à 20h et le dimanche, de 15h à 19h.**

- Je désire acquérir la **THOMCINQ**. Ci-joint le règlement supplémentaire de 500 F (je déduis donc 5% des logiciels commandés).
- Je désire acquérir la **THOMDIX**. Ci-joint le règlement supplémentaire de 850 F (je déduis donc 10% des logiciels commandés).

Nom .....	Prénom .....	Ci-joint mon règlement :	<b>TOTAL DE MA COMMANDE :</b>
Adresse .....	Code Postal .....	Chèque <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/>	..... F
Ville .....	Configuration .....	Signature .....	+ frais de port (30 F)
Tél .....	No THOMCARTE .....		= ..... F
Date .....			- remise si carte <b>THOMCINQ</b> ou <b>THOMDIX</b> (voir ci-contre) : ..... %
			= ..... F

Livraison effectuée sous 15 jours, sauf rupture de stock.

### VIDEO 32

**VIDEO 32 - 32, rue de Lancry - 75010 PARIS**  
**VIDEO 32 II - 39, rue de Lancry - 75010 PARIS**

Métro : J. Bonsergent  
 Téléphone boutiques : 42.00.14.63  
 Minitel : 42.06.88.87

# LIVRES ET MICROS

**Amstrad, jeu d'aventure.** Jean-Luc Joud, Claude Vivier. Editions Sybex. 177 pages, 128 F.

« Anatomie des Trois Mousquetaires » aurait aussi bien convenu : le livre décrit de A à Z la conception d'un jeu d'aventure inspiré du roman d'Alexandre Dumas. Un vrai jeu d'aventure avec soixante-six écrans couleur, musique, scénario, etc. On entre rapidement dans le vif du sujet et de la façon de présenter les problèmes dès la mise au point des lieux. Le jeu en comporte trente-huit, (devant la chambre de d'Artagnan, rue de Trousse-Chemise, etc.). Un plan est établi. La numérotation des instructions économise au maximum la place : ainsi trente-deux de ces lieux vont par paires : devant la chambre et dans la chambre. Tous les seuils de porte (les lieux intitulés « devant » ceci ou cela) sont numérotés de un à seize. Tous les lieux qu'ils commandent (les intérieurs) sont numérotés de dix-sept à trente-deux. Si bien qu'entre les numéros de l'intérieur et l'extérieur d'un lieu, il existe toujours exactement une différence de seize. Ce système permet une double économie de place : d'abord parce que le résultat de toutes les instructions « entrer » consiste à ajouter seize au numéro du lieu présent. Inversement, toutes les instructions « sortir » décrémentent de seize le numéro du lieu. Donc une instruction suffit et pas seize. De plus le test pour savoir si le joueur est à l'extérieur ou à l'intérieur est unique du type « if n° > 16 then »... on est à l'intérieur ou « if n° < 17 then »... on est à l'extérieur.

Dans le même esprit, pratique et précis, l'ouvrage aborde les conditions (du genre « on ne peut voyager en bateau que si l'on paye le passage »), l'analyseur syntaxique et le vocabulaire (le jeu se déroule en France et en Angleterre, donc en français et en anglais !); puis la musique, les images (avec des méthodes de compression des images, toujours pour économiser nos précieux octets). On suit la mise au point du programme, le livre comprend les photos des principaux écrans et un long listing. Cette passionnante dissection d'un jeu d'aventure devrait rendre plus exigeant sur la qualité des jeux, mais indique aussi la somme de travail indispensable avant de créer une réalisation qui tienne la route.

Un conseil des auteurs me semble particulièrement pertinent : « sauf si vous êtes un dieu de la littérature, évitez deux thèmes de scénario : le preux chevalier devant parcourir les souterrains d'un château médiéval pour aller s'enrichir d'un trésor ou délivrer une gente damoiselle, ou alors le valeureux astronaute devant découvrir dans un recoin perdu de l'univers le stroumpfionium vital pour l'avenir de sa planète ».

**Programmeur en Assembleur Z80.** Alain Pinaud. Editions du P.S.I. 222 pages, 165 F. Le livre s'adresse aux personnes connaissant déjà un langage (Basic par exemple), et qui veulent s'initier à l'Assembleur du microprocesseur Z80 de Zilog, autour duquel sont construits l'Amstrad CPC et les MSX. La démarche du livre consiste à initier à l'Assembleur en prenant comme support celui du Z80. Il est précis et progressif, sans la sécheresse d'un manuel technique. Il explique

ce qu'est un Assembleur, à quoi il sert et comment il travaille. Petit défaut : un index n'aurait pas fait de mal aux utilisateurs.

**8086, 8088, Programmation en langage Assembleur (1 APX 186-188-286-80386).** B. Geoffrion. Editions Radio. Deuxième édition. 256 pages, 195 F.

L'utilisation de ce livre suppose une expérience préalable de la programmation en langage Assembleur. Donc il ne vous permettra pas de réaliser des bidouilles géniales sur votre IBM-PC ou compatible nouvellement acquis. Le signe qui ne trompe pas : le sommaire et l'index sont confondus puisque la progression des chapitres suit l'ordre alphabétique des instructions décrites.

**Clefs pour Atari ST. Tome 2 GEM.** Daniel Martin. Editions du P.S.I. 310 pages, 285 F.

Deuxième partie du mémento consacré à l'Atari ST, la première étant sous-titrée « Système de base ». Elle prend sa place dans la série des « Clefs pour... » du même éditeur. Le livre est presque exclusivement réservé à la programmation sous GEM. Dans un souci de portabilité l'auteur a privilégié le langage C, qui est plus facilement adaptable d'une machine à une autre que ceux rédigés dans d'autres langages. Un chapitre est réservé aux utilitaires du DOS (du système d'exploitation).

Ce mémento, destiné aux programmeurs et programmeuses n'a aucune ambition initiatrice ou pédagogique et entend fournir des informations précises et des trucs efficaces à des gens qui savent précisément ce qu'ils cherchent sans avoir de réponse sous la main.

**Clefs pour Multiplan Junion.** Jean-Louis Marx et Alain Thibault. Editions du P.S.I. 135 pages, 130 F.

Encore dans la collection « Mémento » avec sa présentation évoquant le cahier à spirale. Les auteurs donnent des éléments pour utiliser intelligemment ce tableur tournant sur IBM PC et compatibles. Un tableur comporte comme élément essentiel un tableau, dont les cellules entretiennent entre elles des rapports logiques ou mathématiques : l'une étant la somme de deux autres, etc. Ils forment avec les traitements de texte, les gestions de fichiers et les compatibilités, les quatre piliers de l'univers des logiciels professionnels.

**Mémento R : BASE 5000. Proiciel de bases de données.** Francis Chauvenay. Editions FDS/Edimicro. 230 pages, 175 F.

« R : BASE 5000 » est un logiciel de base de données mis au point par Microsoft. Une base de données diffère en principe d'une gestion de fichiers par une structure permettant de mettre plus facilement les données ou les fiches en rapport. Un livre consacré à un logiciel relativement courant se justifie par des oublis regrettables : celui des auteurs du programme qui ont omis de faire un livret clair, ou qui ont oublié de le traduire en français tout en diffusant le produit en France. L'oubli peut venir des utilisateurs qui se sont procurés le programme en « oubliant » de se procurer en même temps la documentation originale.

**Amstrad PC 1512. Guide de l'utilisateur.** Nellie Saumont, Michel Laurent. Editions Sybex. 258 pages, 128 F.

Ce guide du PC d'Amstrad ne laisse pas aux acheteurs l'impression de s'être fait avoir,

comme celui dont nous avons parlé dans le n° 39. En effet il est utilisable par quelqu'un dont le premier contact avec un ordinateur s'appelle PC 1512, mais il sera aussi utilisable avec profit par des acheteurs du PC d'Amstrad qui possèdent déjà une expérience des ordinateurs personnels. L'essentiel des chapitres est consacré aux programmes GEM pour peindre, écrire, dessiner, faire des graphiques, éditer, ainsi qu'à DOS-plus et Basic 2, programmes sortis ou adaptés pour cette machine. Illustré de très nombreux schémas d'écran, il est de lecture agréable.

Un détail cependant, m'a fait bondir : un mini chapitre d'une dizaine de pages est consacré aux programmes compatibles : traitements de texte, tableurs... et jeux. Le paragraphe jeux est reproduit in extenso : « Simulateur de vol. Ce logiciel de jeu qui fait appel à des caractéristiques graphiques sophistiquées est considéré comme une référence en matière de compatibilité. Il est parfaitement exécuté en bootant sur sa disquette. » Duquel des simulateurs tournant sur le PC d'IBM est-il la question ? Pourquoi ne pas dire que la compatibilité du PC d'Amstrad est médiocre concernant les jeux ? Que certains tournent et d'autres non ? Il y a des mensonges par omission qui vous envoient facilement en enfer...

**En compagnie d'Exelogo : la conduite de projets et En compagnie d'Exelogo : les micro-mondes Logo.** Editions Glajean. 190 et 164 pages, 115 F chaque.

Les deux livres forment ensemble une introduction au Logo sur EXL 100. Le premier présente quatorze projets réalisés avec Exelogo. Chacun débute par une présentation du projet, puis son intérêt en milieu pédagogique, les acquisitions Logo qu'il implique, un cahier des charges sur l'architecture du projet, un paragraphe concerne le déroulement puis le bilan et des pistes pour poursuivre. Pas de listings à recopier bêtement. Exemples de projets : doter l'EXL 100 d'une vraie tortue (d'une flèche qui indique la direction) à la place du papillon qui reste désespérément vertical. Le projet Tortecrit, une écriture en mode graphique, est possible. On obtient des résultats époustouffants permettant d'écrire sous toutes les formes à toutes les tailles, y compris selon des trajets elliptiques ou en spirale !

Les micro-mondes s'intéressent aux notions indispensables pour programmer avec l'Exelogo : texte, nombres, expressions écrites les tortues et lutins, les procédures, paramètres et récursion. Une partie « Précautions, Astuces et Complément » ; ainsi qu'un index terminent l'ouvrage. Ensemble, les deux livres permettent de maîtriser ce langage original, fascinant dès les premiers pas mais rigoureux qu'est Logo.

**70 programmes en Turbo Pascal.** M. Caceu et J.C. Guillemot. Editions Radio. 188 pages, 125 F.

Une liasse de 188 pages de listings à recopier sur un IBM-PC ou compatible. Des programmes dans le domaine des math, des finances, de la géométrie et de la gestion de fichiers. Une ligne ou deux de présentation par programme. Les listings, très hétérogènes peuvent donner des idées à des programmeurs en Turbo-Pascal.

# ÉCHANGEZ VOS JEUX !!

**BOOMERANG**  
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.

BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (joindre un timbre).

MICRO UTILISÉ :  AMSTRAD CPC  COMMODORE 64

Nom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

SIDRA - 50.45.43.96.

# LIVRES ET MICROS

Une réflexion sur l'informatique et la culture, afin de vous titiller les neurones!  
**Amstrad PC 1512.** Trucs et Astuces. Un livre Data Becker. Editions Micro Application. 244 pages, 179 F.

Pour le DOS, pour le GEM, pour le Basic des trucs et des astuces. Une formule hybride, pot-pourri de routines, de rappels de notions qui devraient figurer sur des manuels bien rédigés.  
**MS-DOS pas-à-pas** (Quatrième édition). Alain Pinaud. Editions du PSI. 170 pages, 135 F.  
**Clefs pour MS-DOS.** Yvon Dargery. Editions du PSI. 176 pages, 185 F.

Le système d'exploitation des IBM-PC et compatibles est puissant et efficace. La documentation fournie par IBM est exhaustive mai les heureux possesseurs de compatibles n'ont pas le bonheur de disposer du solide classeur et des centaines de pages de la « doc » IBM. D'autre part, cette documentation est parfaite pour ceux et celles qui savent déjà utiliser correctement le DOS. Mais elle est à peu près inutilisable pour une initiation. Hélas, il est difficile d'improviser un ouvrage qui guide les premiers pas tout en aidant des utilisateurs plus aguerris. Les deux livres du PSI remplissent un peu la première fonction et très mal la seconde.  
**Clefs pour Amstrad PCW.** Jean-Jacques Weyer. Editions du P.S.I. 237 pages, 215 F.  
 Dans le n° 40 nous nous interrogeons sur l'utilité d'un second livre sur le PCW puisque Amstrad en avait déjà édité un de parfaitement utilisable.

Si le livre de Micro Application traite essentiellement des logiciels spécifiques au PCW, celui de P.S.I. consacre la moitié de ses pages à présenter **Multiplan** et **Base II**. Le troisième livre disponible en France sur le PCW n'apportera donc rien d'original, sauf combler une lacune dans le plan de publication d'une maison d'édition respectable.

**Histoire de l'informatique.** Philippe Breton, collection « Histoire des Sciences ». Editions La Découverte. 240 p., 85 F.  
 La jeunesse de l'informatique explique sans doute la rareté des ouvrages consacrés à son histoire. Le livre de Philippe Breton vient combler cette lacune en proposant une vue d'ensemble du sujet, englobant à la fois les racines lointaines, les sources théoriques, les aspects techniques et les implications économiques et culturelles de l'informatique. Autant de thèmes qu'il est possible d'aborder soit par une lecture linéaire et chronologique, soit par des sauts de puces thématiques auxquels convient des renvois en fin de chapitres.

De lecture facile et agréable, le livre aiguise la curiosité par ses descriptions de machines bizarroïdes des années 40 et 50, « cerveaux électroniques » effectuant péniblement des calculs dignes d'une calculatrice de poche ou « tortues artificielles » censées simuler les comportements d'êtres vivants. L'absence d'illustration n'en est que plus frustrante, tout

comme le caractère souvent superficiel des explications techniques. Que ces quelques remarques ne vous empêchent pas de lire cet ouvrage indispensable et passionnant qui vous fera regarder votre micro d'un autre œil...

**CD-ROM: Le nouveau papirus.** (Ouvrage collectif.) Cedic Nathan.  
 Moins indigeste pour les profanes que les fameux livres vert, jaune ou rouge définissant les normes du disque compact, ce recueil d'articles préfacés par William Gates (directeur de Microsoft) tente de faire le point sur le standard CD, les applications potentielles du produit et ses implications culturelles. Les développeurs d'applications à la recherche de renseignements techniques très précis resteront quant à eux sur leur faim.

Après un bref rappel des spécifications du support — principes de fonctionnement, procédé de codage, format des données, — les auteurs insistent sur l'organisation et la recherche des informations stockées sur disque compact. L'essentiel de l'innovation du CD tient en effet autant aux conditions d'accès aux données qu'à ses capacités de stockage. Il est en outre significatif que ce livre ne donne pas seulement la parole aux informaticiens et aux techniciens. La diversité des intervenants qui se penchent et s'épanchent sur le sort du CD-ROM témoigne autant que leurs propos de la polyvalence de ce nouveau média et de l'étendue de ses applications potentielles. Gestionnaires, éditeurs ou pédagogues expriment leurs attentes spécifiques à l'égard d'un support dont ils envisagent le développement de leur point de vue particulier. C'est là tout l'intérêt de ce livre, la contrepartie de cette orientation qui fait la part belle à la prospective étant parfois une certaine tendance à la spéculation gratuite et aux digressions. De nombreuses inconnues occultent encore l'avenir du CD.

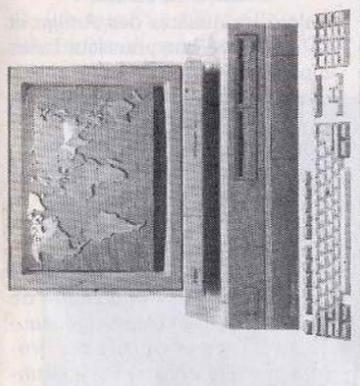
Ce livre, dont la présentation reflète la clarté du propos, a le mérite d'engager une réflexion sur le développement de ce nouveau média et ses conséquences en soulevant plus de question qu'il n'en résoud.

**La Machine univers. Création, cognition et culture informatique.** Pierre Lévy. Collection Sciences et société. Editions La Découverte. 240 pages, 89 F.  
 Écriture, musique, graphisme, trois domaines bouleversés par l'ordinateur. Pas encore à cause des résultats obtenus mais par le nouveau statut de l'œuvre et de l'auteur, qui ne sont plus limités par le support matériel: tous les sons, toutes les formes et les couleurs deviennent possibles. De plus l'œuvre, pensons aux graphismes en 3D et aux générateurs de textes automatiques, n'est pas une sortie imprimante ou un état, une photo de l'écran, mais un programme capable de générer un grand nombre de variantes à partir de la même matrice. Pierre Lévy voit dans cet état des choses l'aboutissement de l'évolution de la culture occidentale depuis plusieurs siècles. Il choisit un angle d'attaque trop rare pour qu'on néglige son étude. Écrit dans une langue qui évite le « basic french » comme la préciosité cet essai donne à réfléchir.

# PAYER VOTRE AMIGA

1000 ou 2000  
 EN 4 FOIS  
 SANS FRAIS

25 % à la commande + 3 mensualités après acceptation du dossier par Cetelem



ATARI

MATERIEL GARANTI 2 ANS

AMIGA

MATERIEL GARANTI 2 ANS

Amiga 1000 512 Ko + moniteur couleur + souris + Joystick + Deluxe Paint	8950 F
Amiga 500 512 Ko + souris + 5 logiciels DP - Joystick	7800 F
Amiga 500 512 Ko + souris - moniteur couleur 1081 - 5 logiciels DP - Joystick	15900 F
Amiga 2000 1 mega + 1 drive 3.5 p. + Deluxe Paint	20800 F
Amiga 2000 1 mega + 1 drive 3.5 p. + moniteur couleur 1081 - Deluxe Paint	26200 F
Amiga 2000 1 mega + 1 drive 3.5 p. + 1 drive 5.25 p. + disque dur 20 M. + carte PC-X1 + Deluxe Paint	26500 F
Amiga 2000 1 mega + 1 drive 3.5 p. + 1 drive 5.25 p. + disque dur 20 M. + carte PC-A1 + Deluxe Paint	26600 F
Epson LX 800 180 cps + interface	3200 F
Epson LX 800 180 cps + tracteur - auto + laser	3200 F
Epson couleur JX 80 + interface	7400 F
Epson couleur JX 80 + tracteur - auto + laser	7400 F
Future Sound (digitaliseur de sons)	2100 F
Interface midi	680 F
Interface midi good jin et out	1540 F
Subcar (émulation IBM)	7450 F
Digit view	2980 F
Genlock	5980 F
Extension 2 Mo	6990 F
ADK	450 F
Adventure construction set	320 F
Archon II	370 F
Arena	299 F
Auto duel	459 F
Balance of power	429 F
Championship football	319 F
Championship pool	319 F
Championship tennis	319 F
Clash	419 F
Clash of the Titans	419 F
Clash of the Titans II	419 F
Clash of the Titans III	419 F
Clash of the Titans IV	419 F
Clash of the Titans V	419 F
Clash of the Titans VI	419 F
Clash of the Titans VII	419 F
Clash of the Titans VIII	419 F
Clash of the Titans IX	419 F
Clash of the Titans X	419 F
Clash of the Titans XI	419 F
Clash of the Titans XII	419 F
Clash of the Titans XIII	419 F
Clash of the Titans XIV	419 F
Clash of the Titans XV	419 F
Clash of the Titans XVI	419 F
Clash of the Titans XVII	419 F
Clash of the Titans XVIII	419 F
Clash of the Titans XIX	419 F
Clash of the Titans XX	419 F
Clash of the Titans XXI	419 F
Clash of the Titans XXII	419 F
Clash of the Titans XXIII	419 F
Clash of the Titans XXIV	419 F
Clash of the Titans XXV	419 F
Clash of the Titans XXVI	419 F
Clash of the Titans XXVII	419 F
Clash of the Titans XXVIII	419 F
Clash of the Titans XXIX	419 F
Clash of the Titans XXX	419 F
Clash of the Titans XXXI	419 F
Clash of the Titans XXXII	419 F
Clash of the Titans XXXIII	419 F
Clash of the Titans XXXIV	419 F
Clash of the Titans XXXV	419 F
Clash of the Titans XXXVI	419 F
Clash of the Titans XXXVII	419 F
Clash of the Titans XXXVIII	419 F
Clash of the Titans XXXIX	419 F
Clash of the Titans XL	419 F
Clash of the Titans XLI	419 F
Clash of the Titans XLII	419 F
Clash of the Titans XLIII	419 F
Clash of the Titans XLIV	419 F
Clash of the Titans XLV	419 F
Clash of the Titans XLVI	419 F
Clash of the Titans XLVII	419 F
Clash of the Titans XLVIII	419 F
Clash of the Titans XLIX	419 F
Clash of the Titans L	419 F

MATERIEL GARANTI 2 ANS

Reglement carte bleue C.B.  
 date d'expiration - / -  
 Signature  
 obligatoire

PORT GRATUIT DU MATERIEL A PARTIR DE 4000 F  
 Titre  
 Marque  
 Prix  
 Total

Nom  
 Adresse  
 Code postal  
 Tel.  
 Reglement en : C.B. C.C.P.  
 Port + 15 F. contre remboursement + 30 F.  
 Port matériel forfait 50 F.

Tout crédit possible! Téléphonez.

# LE MAÎTRE DU JEU



pour Commodore 64 et 128

Découvrez des dizaines de trucs et d'astuces pour vos jeux sur Commodore 64 et 128! Vous découvrirez pour chaque jeu une description, des trucs, des modifications pour compliquer la partie, des solutions avec cartes et graphiques, des mots de passe, etc.  
 Soixante-deux jeux décrits, parmi lesquels Ghostbusters, Commando, Wizarry,...

**BON DE COMMANDE** Envoyez ce bon, accompagné de votre règlement, plus 10 F de port, à PCV Diffusion, BP 86, 77402 Lagny-sur-Marne Cedex.

Je commande le livre "Le maître du jeu pour C64 et C128" au prix de 69 F, plus 10 F de frais de port.  
 Nom \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  Paiement par Carte Bleue  
 Rue \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_  Paiement par chèque bancaire  
 N° \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_\_

# HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

18, RUE DES FOSSÉS - 35000 RENNES  
 TEL. 99.38.91.94

Ouvert de 10 h à 12 h 30 et 14 h à 19 h 30  
 du mardi au samedi  
 Ouvert le lundi de 14 h à 19 h 30

AMSTRAD

MATERIELS

AMSTRAD MATERIELS	5790 F	CPC 464 mono + 5 logiciels + Joystick	1990 F
PC 1512 SD mono	7990 F	CPC 464 coul + 5 logiciels + Joystick	2990 F
PC 1512 DD mono	7290 F	CPC 6128 mono + 5 logiciels + Joystick	3990 F
PC 1512 DD couleur	9690 F	CPC 6128 coul + 5 logiciels + Joystick	3990 F
PC 1512 HD (20 Mo.) mono	11790 F	Imprimante DMP 2000	1890 F
PC 1512 HD (20 Mo.) coul	13990 F	Lecteur DISK 001	1990 F
Imprimante DMP 3000	2290 F	Lecteur DISK 001	1990 F
PCW 8256	4690 F	KID KIT 464, 6128	250 F

ATARI	119	Short Circuit	179
Atari 520 ST	149	Sigma 7	115
Atari 520 STX	189	Shogun	115
Atari 520 STX + moniteur	209	Shogun II	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels	229	Shogun III	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick	249	Shogun IV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	269	Shogun V	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels + 5 logiciels	289	Shogun VI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels + 5 logiciels + 5 logiciels	309	Shogun VII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels + 5 logiciels + 5 logiciels + 5 logiciels	329	Shogun VIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	349	Shogun IX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	369	Shogun X	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	389	Shogun XI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	409	Shogun XII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	429	Shogun XIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	449	Shogun XIV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	469	Shogun XV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	489	Shogun XVI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	509	Shogun XVII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	529	Shogun XVIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	549	Shogun XIX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	569	Shogun XX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	589	Shogun XXI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	609	Shogun XXII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	629	Shogun XXIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	649	Shogun XXIV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	669	Shogun XXV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	689	Shogun XXVI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	709	Shogun XXVII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	729	Shogun XXVIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	749	Shogun XXIX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	769	Shogun XXX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	789	Shogun XXXI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	809	Shogun XXXII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	829	Shogun XXXIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	849	Shogun XXXIV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	869	Shogun XXXV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	889	Shogun XXXVI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	909	Shogun XXXVII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	929	Shogun XXXVIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	949	Shogun XXXIX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	969	Shogun XL	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	989	Shogun XLI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1009	Shogun XLII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1029	Shogun XLIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1049	Shogun XLIV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1069	Shogun XLV	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1089	Shogun XLVI	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1109	Shogun XLVII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1129	Shogun XLVIII	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1149	Shogun XLIX	115
Atari 520 STX + moniteur + 5 logiciels + Joystick + 5 logiciels	1169	Shogun L	115

CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE  
 ATARI - COMMODORE - AMSTRAD  
 SUR MINITEL 36 15 SLT  
 NOUVEAUTÉS CHAQUE SEMAINE

ACCESSOIRES

# CHER TILT

## HARD

Je voudrais vous faire part d'une suggestion : pourquoi ne pas créer une rubrique portant sur le matériel ? Ensuite, pourriez-vous me dire ce qu'est un microprocesseur 16/32 bits ?

### Girodole

Une rubrique sur le matériel ? Pourquoi pas ! Il ne faut cependant pas perdre de vue que cela nécessite certaines connaissances en mathématiques, logique et électronique. De plus, un équipement coûteux est très souvent requis pour mener à bien la réalisation d'un « kit ». Combien de lecteurs sont prêts à investir dans des instruments de mesure ? Un autre problème que pose la création d'une telle rubrique : quel type de montage proposer ? Maintenir que nous vous avons fait part de nos interrogations, nous attendons vos réactions avec impatience.

Un microprocesseur est dit 16/32 bits lorsqu'il communique ses données à l'extérieur sur 16 bits et qu'il les traite sur 32 bits. En clair, cela signifie que ce type de processeur lit ou écrit en mémoire des mots constitués de 16 bits alors que les calculs et traitements effectués à l'intérieur du microprocesseur le sont sur des mots de 32 bits. Si vous désirez en savoir plus, nous vous signalons qu'Edgar Pixel, invité permanent de « Tilt journal » et, depuis peu, de « Sésame », vous entretiendra bientôt sur ce sujet.

## COMPATIBILITÉ

Les jeux pour MO 6 fonctionnent-ils sur un MO 5 avec son extension et le Basic Dos ?

Jérémy Gillet  
75016 Paris

La compatibilité entre MO 5 et MO 6 est dite ascendante. C'est-à-dire que les programmes écrits pour MO 5 tournent, théoriquement, sur MO 6. L'inverse n'est pas forcément vrai. En effet, version plus qu'améliorée de son prédécesseur, le MO 6 propose des spécifications que le MO 5 n'est pas en mesure de supporter (résolution graphique, palette de couleurs, etc.)

## DÉFINITIONS

Quelles sont les différences entre jeu d'aventure et jeu de rôle, jeu d'arcade et jeu d'action ?

Jack  
Tahiti

La différence fondamentale entre jeu de rôle et jeu d'aventure

réside dans la capacité du personnage à évoluer. Dans les premiers, il acquiert de l'expérience, se renforce ou s'affaiblit, gagne de nouveaux sorts, etc. Ce n'est pas le cas dans les jeux d'aventure où seule la connaissance de l'univers régit les relations entre le personnage et son entourage.

Les différences sont tout aussi marquées entre jeux d'arcade et d'action. Les seconds nécessitent l'utilisation d'objets pour vaincre ou aboutir à la fin du jeu. Ainsi, dans Crafton et Xunk, le joueur doit utiliser judicieusement tables, chaises et autres objets pour passer d'une salle à l'autre. En revanche, les jeux d'arcade se résument à des actions simples, telles que tirer sur tout ce qui bouge, comme dans Space Invader, poursuivre ou fuir comme dans Pac Man. Notons, que les différences entre les divers types de jeux sont bien souvent sources de polémiques longues et stériles...

## DIGITALISER

Je voudrais savoir si le Digitaliseur Vidi, que vous décrivez dans votre n° 40, est capable de digitaliser une photo ?

Laurent Martin  
94370 Sucy-en-Brie

Ce périphérique nécessite une caméra vidéo. Il peut alors digitaliser une photo ou n'importe quel autre objet. Evidemment, il est nécessaire d'adapter l'éclairage et les réglages de la caméra au sujet à digitaliser (cela permet, par exemple, d'éviter les reflets sur une photo brillante).

## ÉCLAIRER MA LANTERNE

Un ami m'a dit des choses qui m'ont fait bondir au plafond ! Devant son entêtement, je me suis décidé à vous faire part de ses affirmations afin que vous puissiez y répondre directement. Il dit qu'un ordinateur a deux mémoires : la morte, qui sert à programmer, la vive, qui permet de charger des programmes. Est-ce vrai ? A propos du ST, il prétend que ce dernier ne dispose que de 10 Ko de mémoire vive en Basic. Qu'en est-il ?

Enfin, il maintient que le 520 ST n'est qu'un 16 bits alors que le 1040 est bien un 16/32 bits. Merci d'avance de bien vouloir éclairer ma lanterne et celle de mon ami, qui semble malgré tout avoir pas mal d'imagination.

S. Caporali  
Nice

Les ordinateurs possèdent, en effet, deux mémoires distinctes. La première, dite vive (ou Ram) permet de charger des programmes. Mais ce n'est pas son seul rôle puisqu'elle sert aussi à stocker les données nécessaires à l'exécution d'un logiciel (ces données sont des fichiers, des variables et même des pages écran). L'autre mémoire, appelée morte (ou Rom), contient des données figées. Ces dernières sont des langages de programmation comme le Basic, ou encore des logiciels de jeu et autres.

La quantité des mémoires disponibles pour l'utilisateur est de plus de 100 Ko sur un ST sous Basic (et non de 10 Ko). Cependant, un ST sans Rom ne dispose plus que d'une vingtaine de Ko pour la programmation Basic. Les 520 et 1040 sont structurés autour du même microprocesseur, le 68000 de Motorola à architecture 16/32 bits. Les ST sont donc tous deux des ordinateurs 16/32 bits.

## FABRICANTS DE MSX

Pourriez-vous me dire quels sont les fabricants de MSX ?

Philippe Vanhersel  
59470 Wormhout

Les fabricants de MSX sont forts nombreux. Cependant, seuls quatre sont encore présents sur le marché français : Philips, Sony, Spectravideo et Yamaha. Au Japon, la liste est beaucoup plus longue : Victor, Casio, Panasonic, Sanyo, Sega, Canon, Yashica, etc. De plus, des marques comme Goldstar, Vidéo Technologie et autres sont aussi fabricants de MSX.

## PRÉCISIONS

Existe-t-il une interface noir et blanc pour le Spectrum + 2 ? Si oui, comment se la procurer ? Quelles sont les différences entre une RS 232 et une RS 232C ?

Pascal Moreau  
85000 La Roche-sur-Yon

Il n'existe pas, pour le moment, de modulateur noir et blanc régulièrement importé par Amstrad pour le Spectrum + 2. La sortie vidéo Péritel de cette machine rend cependant possible la connexion d'un modulateur dédié à d'autres machines.

Contrairement à la RS 232, la RS 232C possède une inversion des broches d'émission et de réception entre serveur et receveur. Cependant, ces deux types de liaison série sont entièrement

compatibles à condition de posséder le câble de transmission adéquat.

## CARTOUCHES VECTREX

Malgré la disparition des consoles Mattel, Coleco et Atari, certains magasins continuent à vendre des cartouches pour elles. Ce n'est pas le cas pour Vectrex. Pourriez-vous me dire pourquoi ?

Bernard Estorgues  
19110 Bort-les-Orgues

Arrivée tardivement, la console Vectrex n'a pas eu le temps de s'imposer sur un marché saturé et fortement malmené par les premiers ordinateurs familiaux. Elle n'a même pas pu atteindre un niveau de diffusion rentable pour les producteurs de cartouches. Cela explique la pénurie de jeux dont souffre cette console. Ceci est regrettable car il est incontestable que la Vectrex était (et reste) l'une des meilleures jamais conçues.

## CHOUCHOUS ?

Malgré les qualités des Amiga et ST, je trouve que vous leur faites la part trop belle. En effet, relativement coûteuses, ces machines ne possèdent pas encore la diffusion atteinte par les 8 bits. Enfin, votre ouverture sur les utilitaires est intéressante. Cependant, je trouve que vous devriez expliquer plus clairement à quoi ils servent.

Philippe

De plus en plus, les éditeurs de logiciels proposent leurs nouveautés sur ST afin d'en faire des produits de référence (c'est notamment le cas de Rainbird). Notre habitude est de tester d'abord la première version sortie. C'est pourquoi les programmes pour ST sont souvent dans la rubrique « Tubes » alors que les versions dérivées se retrouvent en coups d'œil. Cependant, nous essayons de maintenir un certain équilibre entre machines à l'intérieur des différentes rubriques afin de satisfaire le maximum de lecteurs. Les utilitaires que nous décrivons sont de deux sortes : outils de développement ou programmes d'applications personnelles. Les premiers n'ont pas besoin d'être explicités plus qu'ils ne le sont. Ces logiciels sont suffisamment décrits pour le lectorat visé (des programmeurs, essentiellement). Concernant les logiciels d'applications personnelles, notre ami Edgar Pixel s'attachera prochainement à les décrire plus précisément.

## QUEL AVENIR

Futur possesseur d'Amiga, je préfère le 1000. Mais, l'arrivée des 500 et 2000 ne risque-t-elle pas de produire le même effet que ce qui s'est passé avec l'Amstrad CPC 664 ? Encadré par deux nouvelles machines, le 1000 ne risque-t-il pas d'être purement et simplement abandonné par Commodore qui ne se consacrerait plus qu'aux 500 et 2000 ?

S. Frerebeau,  
21640 Vougeot

## CONNEXION

Je désire acheter un Amiga 500 avec moniteur couleurs. Le modèle proposé par Commodore coûte environ 3 000 francs. Or, il existe d'autres modèles moins chers (notamment chez Thomson). Je me demande donc s'il est possible de connecter l'Amiga 500 à ce type de moniteur ?

Missé La Luzabert,  
79100 Thouars

## AMIGA 500

Possesseur d'un CBM 64, je suis très intéressé par l'Amiga 500 et

j'ai plusieurs questions à vous poser. Cet ordinateur est-il connectable sur un téléviseur péritel ? L'émulateur C 64 permettra-t-il d'utiliser les périphériques que je possède (1541, imprimante et autres) ? Enfin, que pensez-vous de l'avenir de cette nouvelle machine ?

Michel Marié,  
59560 Comines

## CÔTÉ PRATIQUE

Ex-possesseur d'Oric, d'Amstrad et bientôt de C 64, je désire acheter un Amiga 500 ou une console Sega. Je voudrais connaître la date de disponibilité de ces matériels en France, leurs prix, leurs performances, etc. Merci d'avance.

Walter

## L'EMBARRAS DU CHOIX

Je veux changer de micro mais j'hésite entre l'Amiga 500 et l'Atari 520 STF. Le manque de logiciels est flagrant sur Amiga. Ce qui m'amène à vous poser la question suivante : existe-t-il un émulateur ST sur cette machine ?

F. Blanc,  
Avignon

ed'en  
computer

102 avenue du général  
Michel Bizot-75012 PARIS

DINGUES DE  
L'AMIGA ET  
DE SES SOFTS  
VENEZ TOUS  
AMIGA 500 4725FRS  
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: AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT.  
Votre ordinateur est en panne ? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste  
Nos Services plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAIEMENT.C.BLEUE	COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
	C64N: 1990 F 1541 : 1890 F C128 : 2790 F C128D: 5790 F 1530 : 315 F MPS 1000: 2990 F mon.coul.: 1990 F JOYSTICK: 49 F	464mon: 1990F 464coul: 2990F 6128mon: 2990F 6128coul: 3990F DMP2000: 1690F lect.DD1: 1690F et tous les P.C 1512	520STF: 3990F 520STFM: 4990F 520STFC: 5890F en cadeau 1 Joystick+jeux kumana: 1990F CITIZEN 120D + CABLE : 2490 F	1000 Français version P A L AZERTY avec moniteur H.D 640X400 stereo 8950F 2*Lecteur: 2190 F 2 Megas +: 7890 F
DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD 49FR - FUJI 3.1/2 169FR				
TRANSFORMATIONS 520STF Gonflé à 1024K: 900F 520ST Gonflé à 1024K: 1250F Montage compris en 48 Heures				
NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES TELEPHONEZ: 43 42 22 50				

# CHER TILT

Que de questions ! Visiblement, l'Amiga 500 déchaîne les mêmes passions que son prédécesseur (l'Amiga 1000). Cependant, comparer l'Amiga 500 au ST d'Atari semble désormais plus réaliste. D'ailleurs personne ne s'en prive, mais c'est aussi oublier qu'un autre débat se profile à l'horizon : console ou ordinateur ?

Cette question, soulevée par Walter, est, en effet, essentielle. Réellement présentes dès septembre, aux alentours de 1 000 francs, les consoles Nintendo et Sega proposent une alternative séduisante à tous ceux qui destinent leur futur ordinateur au jeu. Les prix des cartouches seront aux environs de 200 francs. Défaut du système : certaines catégories de jeux n'existent pas (notamment les jeux d'aventure). Nous avons testé le système Sega dans le numéro 43 de Tilt et attendons de recevoir le Nintendo Entertainment System. Après avoir tranché entre console et ordinateur 16 bits (au profit de ce dernier), reste à savoir quel modèle choisir. ST ou Amiga ? Commercialisé à 4 700 francs T.T.C., le nouvel Amiga est archi-

tecturé autour d'un 68 000 à 7,16 MHz. Ses performances sont indéniables : résolution écran Bit Map maximale de 640 par 512 en seize couleurs parmi 4096 sur moniteur couleurs haute définition (la sortie péritel permet cependant de le connecter sur un moniteur classique), quatre voix sonores sur neuf octaves, lecteur de disquettes trois et demi de 880 Ko formaté, environnement icônes/souris... Il possède 512 Ko ou 1 Mo de Ram en version de base et possède 256 Ko de Rom. Ces chiffres laissent rêveur non ? Basé sur le même microprocesseur (un 68000), les Atari ST proposent une résolution maximale de 640 par 400 en monochrome et la palette contient 512 teintes. Côté sonore nous avons droit à trois voix sur sept octaves plus un générateur de bruit. Le lecteur de disquettes trois et demi de 360 ou 720 Ko formaté est en version de base et cet ordinateur utilise aussi un système icônes/souris. Les ST possèdent 180 Ko de Rom et, en fonction des modèles, 512 Ko ou 1 Mo de Ram. Enfin, les prix sont légèrement inférieurs à

# CHER TILT

ceux pratiqués par Commodore (4 000 francs pour un 520 ST, 6 990 francs pour un 1040). Sur le papier, il est évident que l'Amiga 500 est le plus performant. Mais qu'en est-il dans la réalité ?

Relativement bien implanté en France, les ST possèdent des programmes, périphériques et livres nombreux et de qualité. De plus, de nouveaux modèles et périphériques (Mega ST, imprimante laser, nouveau disque dur, etc.) sont prévus pour septembre et épauleront la gamme actuelle sans pour autant la chevaucher. Mais, l'atout essentiel du ST réside cependant dans un réseau de vente compétent qui a créé une dynamique Atari.

La situation de l'Amiga 500 est bien différente : il ne peut, en France, compter sur l'acquis de son défunt prédécesseur (le 1000).

Ainsi, la logithèque est pour le moment fort restreinte. Ceci est vérifiable par tous car il suffit d'aller voir les rayons des gros revendeurs pour s'apercevoir que bien souvent ils ne possèdent qu'une vingtaine de titres sur Amiga (pour environ le triple sur Atari).

Commodore a une longueur de retard sur Atari mais fourbit ses armes pour la rentrée.

Ainsi certains périphériques sont annoncés : cartes d'extension mémoire, câble de connexion pour téléviseur péritel, modulateur UHF pour T.V. non péritel, etc. En revanche, nous n'avons pas de nouvelles à propos de l'émulateur C 64 mais l'on parle d'une émulation ST pour bientôt...

Rédaction Tilt

## LE NOUVEAU DÉFI DU MSX

« Un récent article sur l'ordinateur MSX 2 Philips NMS 8250 nous amène, dans le cadre d'un « droit de réponse », à donner quelques éclaircissements sur la situation du MSX.

Les journaux de la presse micro semblent s'être donné le mot pour porter au MSX une série de coups, dont certains semblent fort déloyaux.

Il est exact que le standard MSX n'a pas rencontré, en France, le succès escompté. Les sociétés japonaises, inexpérimentées sur le marché de la micro commirent de graves erreurs et proposèrent les premiers MSX à des prix beaucoup trop élevés. On est, depuis,

passé d'un extrême à l'autre puisque aujourd'hui la plupart des ordinateurs MSX sont vendus, en France, à prix coûtant quand ce n'est pas moins, certains modèles étant vendus quatre fois moins cher qu'auparavant !

Les débuts du standard furent donc assez laborieux et les éditeurs de logiciels français ne donnaient pas au MSX le support que ses qualités auraient dû lui apporter. A l'étranger, en revanche, les choses furent différentes puisque dans bien des pays, sans même compter le Japon où le parc MSX compte plus de deux millions d'ordinateurs, le MSX se porte très bien. Belgique, Pays-Bas, Espagne, Italie, Brésil, etc. Au poker de la micro internationale, la carte MSX doit donc se jouer sur un plan international, ce qu'a bien compris une société comme Aackosoft (Hollande) qui a multiplié par quatre cents son chiffre d'affaires de première année et vend ses logiciels MSX dans toute l'Europe, en Amérique du Sud, dans les pays arabes, au Japon et même en U.R.S.S. où l'on compterait un demi-million de machines.

En France, le MSX a quand même tenu ses promesses sur ce qui le différenciait avant tout des autres ordinateurs familiaux : la compatibilité évolutive du standard. La personne qui achète aujourd'hui un ordinateur MSX 2 peut, en effet, utiliser la quasi-totalité de tous les programmes MSX 1. Et celui qui a acheté un MSX 1 en 1984 peut encore, chaque semaine, trouver des nouveautés pour sa machine, et savoir qu'il pourra garder ses programmes s'il désire passer au MSX 2. Son ordinateur n'aura probablement jamais montré le moindre signe de défaillance, les MSX étant incontestablement les ordinateurs familiaux les plus fiables du marché. Certains ordinateurs célèbres ont eu des taux de pannes dépassant 30 % ! Ce qui signifie, pour l'utilisateur, une privation totale de sa machine pendant une période allant de trois semaines à plus de... six mois !

Le basic MSX a été conçu par la société Microsoft, qui rappelle, est à l'origine des basic IBM et Apple. MSX-DOS (système d'exploitation du disque) est très proche de MS-DOS (IBM) et permet une certaine compatibilité au niveau des fichiers. Son basic noble fait du MSX un excellent ordinateur d'initiation à la programmation. (Classé premier sur

ce chapitre par le journal Hebdomadaire).

La bibliothèque de logiciels utilitaires et éducatifs n'est pas le point fort du MSX, desservi en cela par le manque d'enthousiasme des éditeurs français, mais on trouve néanmoins à ce jour une gamme complète d'utilitaires englobant comptabilité, gestion de stock, tableurs, mailing, fichiers, traitements de texte avec des classiques tels Wordstar, Datastar, Turbo Pascal, Turbo Tutor, etc.

De toute manière, le MSX n'a jamais prétendu être un standard d'ordinateurs professionnels. Ses prix, qui sont depuis longtemps parmi les plus bas du marché, n'ont d'ailleurs rien à voir avec des prix d'informatique professionnelle : on trouve des MSX 1 à moins de 500 F !

Pour les jeux, le MSX a toujours eu une supériorité écrasante sur ses concurrents : il utilise les cartouches et, sur ce support, sont présents des jeux remarquables souvent en provenance du Japon. Il ne faut pas oublier que les grands classiques des jeux d'arcade (Pac Man, Galaxian et autres) sont des jeux japonais.

Le plus impressionnant des jeux d'arcade actuels est sans aucun doute WEC Le Mans, simulateur hydraulique des vingt-quatre heures du Mans où l'on est assis dans une cabine qui bouge en suivant le jeu ! Émotions garanties... C'est un jeu Konami, première compagnie mondiale de jeux vidéo qui emploie deux cents programmeurs et dont le chiffre d'affaires est de cent trente-cinq millions de dollars !

Nemesis, l'un des grands jeux Konami et best-seller sur MSX, est sorti sur Amstrad, Commodore et Spectrum. Dans la suite de Nemesis, Salamander, les planètes en fusion essaient de vous happer avec leurs bras de feu, et le jeu fait fureur à Londres et à New York. Nemesis inaugurait sur MSX une nouvelle génération de jeux, les cartouches megarom qui stockent 128 K de mémoire : des graphismes exceptionnels, une multitude de tableaux avec des musiques percutantes avec un intérêt de jeu formidable puisque ces jeux peuvent être vécus à différents niveaux, selon la dextérité du joueur. Ils possèdent, en effet, des lieux secrets, des tableaux magiques, qui ne se révèlent qu'aux joueurs les plus habiles et sous certaines conditions ! (Nemesis ne possède des tableaux secrets que dans sa version MSX, grâce aux

128 K de la megarom, ils furent révélés dans le journal « MSX NEWS »).

**Le défi de MSX Vidéo Center :**

On peut, face à ces jeux, parler véritablement de chefs-d'œuvre. L'art des programmeurs de chez Konami a atteint son apogée dans la cartouche megarom MSX 2 : Vampire Killer. Ce jeu est plus qu'exceptionnel à tous les niveaux et dépasse en qualité la plupart des jeux d'arcade actuels. Après une merveilleuse introduction, dix-huit tableaux époustouffants se succèdent avec une intensité ludique jamais atteinte et des graphismes à couper le souffle. Vous pensez que nous exagérons ? Alors relevez le défi du magasin MSX Vidéo Center ! Sur votre demande il vous y sera fait une démonstration de tous les tableaux de Vampire Killer. Si, à la suite de cette démonstration, vous ne pensiez pas que Vampire Killer soit l'un des meilleurs jeux d'arcade jamais sortis sur ordinateurs familiaux (peut-être le plus grand ?), alors MSX Vidéo Center vous offrira un ordinateur ! N'hésitez pas, allez et succombez... Mais gare aux tricheurs !

On voit que le MSX est loin d'avoir dit son dernier mot.

Lorsque l'on peut profiter d'un graphisme de haut niveau (256 couleurs simultanément/palette de 512 couleurs) avec des jeux comme l'Affaire, les Passagers du Vent, Laydock, Penguin Adventure et autres, qui sur MSX, n'ont rien à envier à aucun autre ordinateur familial, alors pourquoi pas un MSX ?

On annonce, pour la rentrée 87, l'arrivée des consoles de jeux japonaises Sega et Nintendo, qui seront vendues respectivement 990 F et 1 190 F. Elles offriront le confort et la simplicité d'emploi des cartouches, un parc d'une trentaine de jeux et un graphisme qui se situe entre le MSX 1 et le MSX 2. A cette époque seront sans doute disponibles en France des ordinateurs MSX 2, sans lecteur de disquettes, vendus entre 1 000 et 1 500 F. Ils offriront les mêmes facilités d'emploi qu'une console de jeux, un graphisme supérieur (128 K de Vidéo Ram), les possibilités d'un ordinateur et surtout... ils donneront accès à tous les programmes MSX 1 et 2 en cartouches, soft-cards, disquettes et cassettes : plus de cinq cents logiciels ! »

Jean-Michel Berté  
MSX NEWS  
MSX VIDEO CENTER

# DERNIERE MINUTE

chers lecteurs

Tourner la page vous trouverez la liste des meilleures ventes NASA réalisées sur le mois de juin 87

La liste paraît en début de journal par exemple était celles de mai

# Les Top NASA



## GENERAL TOP 20

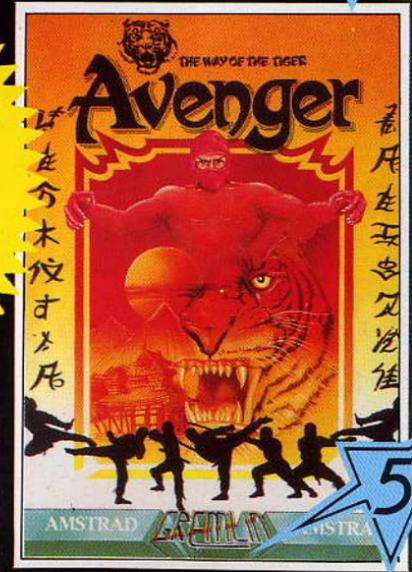
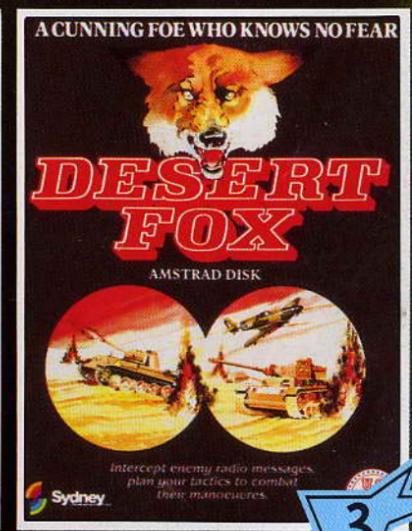
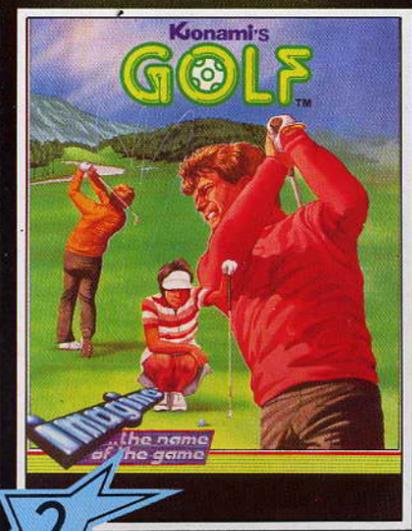
- |   |   |
|---|---|
| <b>EXCLUSIF 1 NASA,</b><br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST      | <b>ARMY MOVES,</b> IMAGINE,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64                  |
| <b>OCEAN ALL STAR HITS,</b><br>OCEAN, AMSTRAD CPC                   | <b>ACE OF ACES,</b> US GOLD,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64                 |
| <b>AMSTRAD GOLD HITS N° 2,</b><br>US GOLD, AMSTRAD CPC              | <b>GAUNTLET,</b> US GOLD,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST          |
| <b>ENDURO RACER,</b> ACTIVISION,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64       | <b>SCALEXTRIC,</b> FIL, AMSTRAD CPC                                       |
| <b>BARBARIAN,</b><br>PALACE SOFTWARE,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64  | <b>SILENT SERVICE,</b> MICROPROSE,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| <b>PROHIBITION,</b> INFOGRAMES,<br>AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON   | <b>HEAD OVER HEELS,</b> OCEAN,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64               |
| <b>PACK AMSTRAD N° 2,</b> FIL,<br>AMSTRAD CPC                       | <b>STRYFE,</b> ERE INFORMATIQUE,<br>AMSTRAD CPC                           |
| <b>EXPRESS RAIDERS,</b> US GOLD,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64       | <b>SLAP FIGHT,</b> OCEAN,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST          |
| <b>METRO CROSS,</b> US GOLD,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | <b>KONAMI GREATEST HITS,</b><br>HIT SQUAD,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64   |
| <b>ARKANOID,</b> IMAGINE,<br>AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST    | <b>DESPOTIK DESIGN,</b><br>ERE INFORMATIQUE, AMSTRAD CPC                  |

## THOMSON TOP 10

- |                                |                                       |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| <b>EXCLUSIF 1 NASA</b>         | <b>SILENT SERVICE,</b> MICROPROSE     |
| <b>PACK THOMSON N° 2,</b> FIL  | <b>H.M.S.,</b> COBRA SOFT             |
| <b>ARKANOID,</b> FIL           | <b>YIE AR KUNG FU 2,</b> FIL          |
| <b>MISSIONS EN RAFALE,</b> FIL | <b>AFFAIRE SYDNEY,</b> INFOGRAMES     |
| <b>AVENGER,</b> FIL            | <b>LES CLASSIQUES Volume 1,</b> TITUS |



# AMSTRAD GOLD HITS III



**Cinq Hit dans un super album pour Amstrad**  
Cassette & Disquette

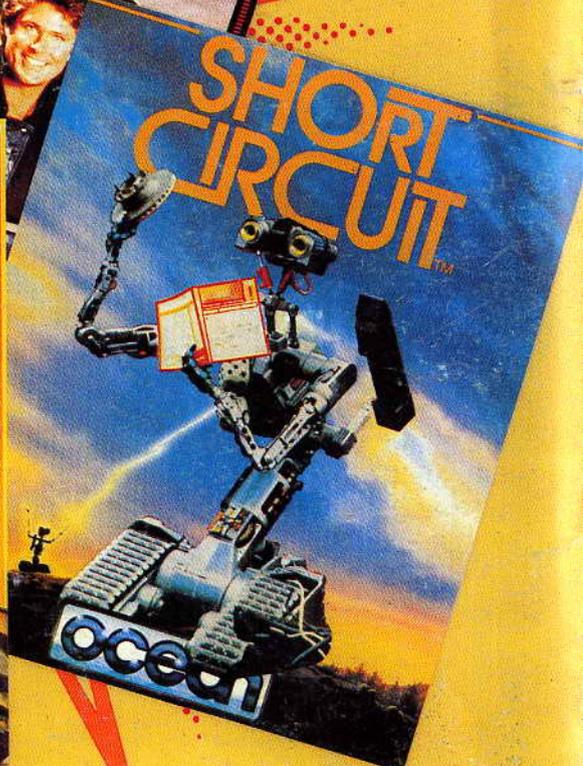
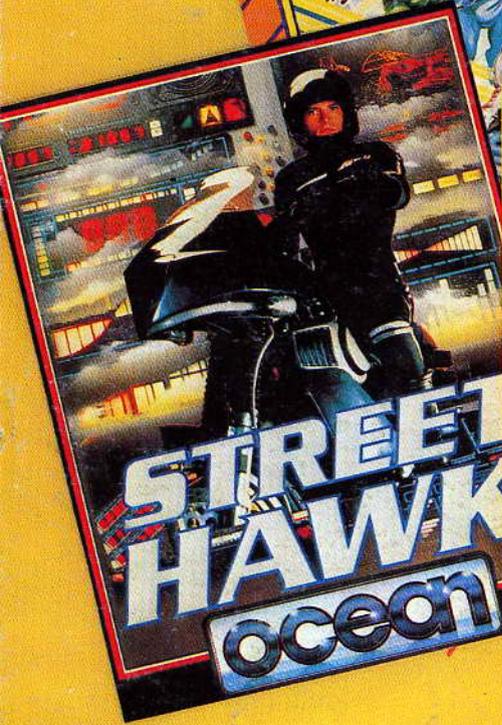
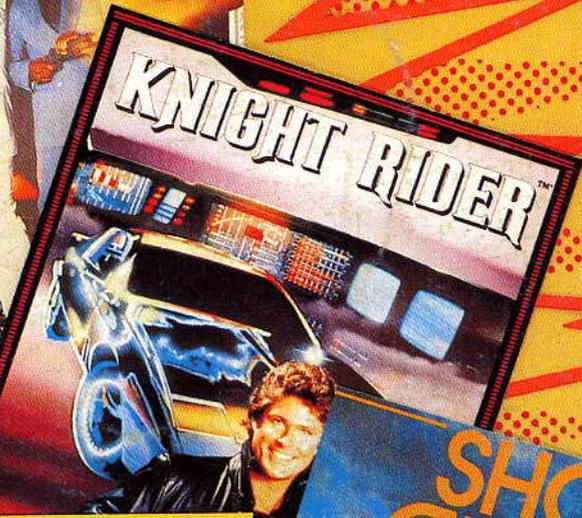
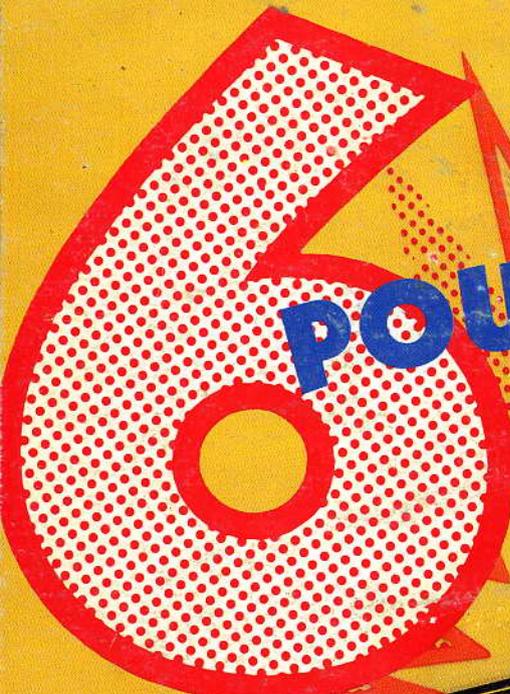


# SUPER HITS



# AMSTRAD

## POUR AMSTRAD



# ★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.