

TILT

MICROLOISIRS

EXPLOSIF!
L'ATARI MEGA ST

HELICOPTERES
TOUS LES
SIMULATEURS
DE VOL

**AVENTURES
POLICIERES**
SERIE NOIRE POUR
SOURIS BLANCHE

CONSOLES
L'ACTUALITE
DES SOFTS

CLUB TILT
C'EST PARTI!

M 3085 - 47 - 20,00 F



3793085020007 00470

Les Top NAZA



GENERAL TOP 20

- EXCLUSIF 1 NASA**
AMSTRAD CPC,
COMMODORE 64, ATARI ST
- KONAMI GREATEST HITS**
HIT SQUAD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
- MISSIONS EN RAFALE** FIL
ATARI ST, PC & COMPATIBLES,
AMSTRAD CPC
- SPORTS PACK** ACTIVISION
AMSTRAD CPC
- BARBARIAN PALACE** SOFWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
- WORLD CLASS LEADERBOARD**
US GOLD AMSTRAD CPC,
COMMODORE 64, ATARI ST
- OCEAN ALL STAR HITS** OCEAN
AMSTRAD CPC
- F15 STRIKE EAGLE** MICROPROSE
AMSTRAD, APPLE PC & COMPATIBLES
- ROAD RUNNER** US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
ATARI ST
- PROHIBITION** INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

- WONDER BOY**
ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
- SILENT SERVICE** MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,
ATARI ST
- PACK AMSTRAD N° 2** FIL
AMSTRAD CPC
- RENEGADE OCEAN**
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,
ATARI ST
- LES DIEUX DE LA MER**
INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST
- ERE HITS N° 2**
ERE INFORMATIQUE
AMSTRAD CPC
- ACE OF ACES** US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
- QUARTET** ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
- ARKANOÏD** IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64,
ATARI ST
- CANADAIR** FIL
AMSTRAD CPC

THOMSON TOP 10

- EXCLUSIF 1, NASA**
- SILENT SERVICE, MICROPROSE**
- MISSIONS EN RAFALE, FIL**
- AFFAIRE SIDNEY, INFOGRAMES**
- PACK THOMSON N° 2** FIL
- MEURTRES EN SERIE, COBRA SOFT**
- ARKANOÏD, FIL**
- BLUE STAR, FREE GAME BLOT**
- AVENGER, FIL**
- LES MUTANTS, FIL**

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 Massena T:45 83 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 Sevrain 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:93 65 86 65
 06400 CANNES angle rue Hoche T:93 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. Barnéoud, 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 85 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 Gordinne T:48 85 80 32
 21800 QUETIGNY 11, av. de Bourggone T:80 46 58 88
 25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
 26000 VALENCE 321, 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 Salvator 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. Conf. 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
 62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T:21 49 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 Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
 63200 MULHOUSE 75, rue Franklin
 69130 ECULLY Centre Com. du Perolier 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. Mammouth 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

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

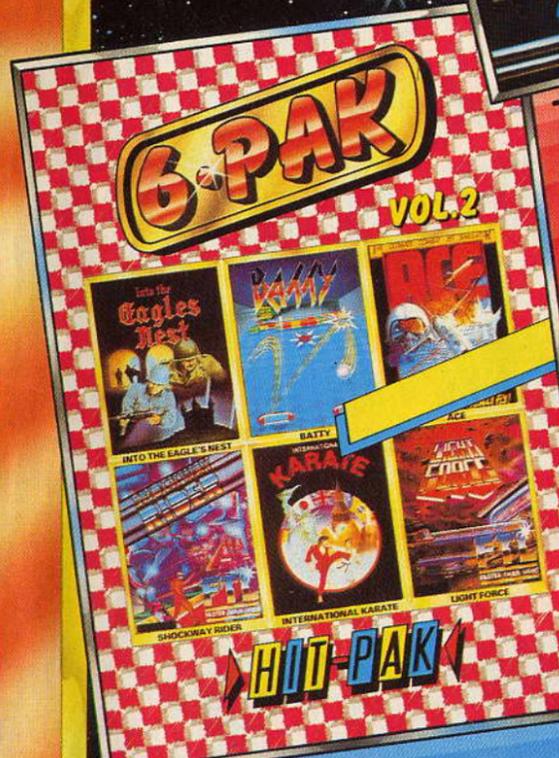
elite



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

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

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



THUNDERCATS
Liono, le chef intrépide des
Thundercats, est contraint
d'accepter un combat
désespéré pour récupérer
l'"Epée des augures" et
le fabuleux "Oeil de
Thundera", source
de mystérieux
pouvoir des
Thundercats.



BUGGY BOY
La classique machine à sous de Tatsumi
fut l'un des jeux les plus "nouveau" et
excitants jamais inventés. Aujourd'hui,
vous pouvez profiter pleinement de
l'excitation brutale créée par Buggy Boy
sur votre propre ordinateur.

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

RYGAR™

BATTONS-NOUS!!!



De l'aube des temps nous vient le héros légendaire qui fera partout trépider les joueurs....

4,5 billions d'années ont passé depuis la création de la terre. De nombreux maîtres ont gouverné de toute leur gloire. Mais le temps, leur plus grand ennemi, a fini par vaincre leur règne. Et maintenant, le règne d'un maître commence... Rygar, le Guerrier Légendaire! Un guerrier qui ne respecte qu'un code, le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures magiques... venez, venez, venez faire face au pouvoir de l'intrépide Rygar, et selon les paroles-mêmes du guerrier immortel BATTONS-NOUS!!!



PHOTOS D'ECRAN: VERSION ARCADE



CBM 64/128 CASSETTE DISQUE SPECTRUM CASSETTE AMSTRAD CASSETTE DISQUE

U.S. Gold (France) S.A.R.L. BP3 Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 427144

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!

COMPILATION - LUCASFILM

Une superbe compilation de 4 titres de film qui ont fait la une des journaux et l'unanimité des critiques.

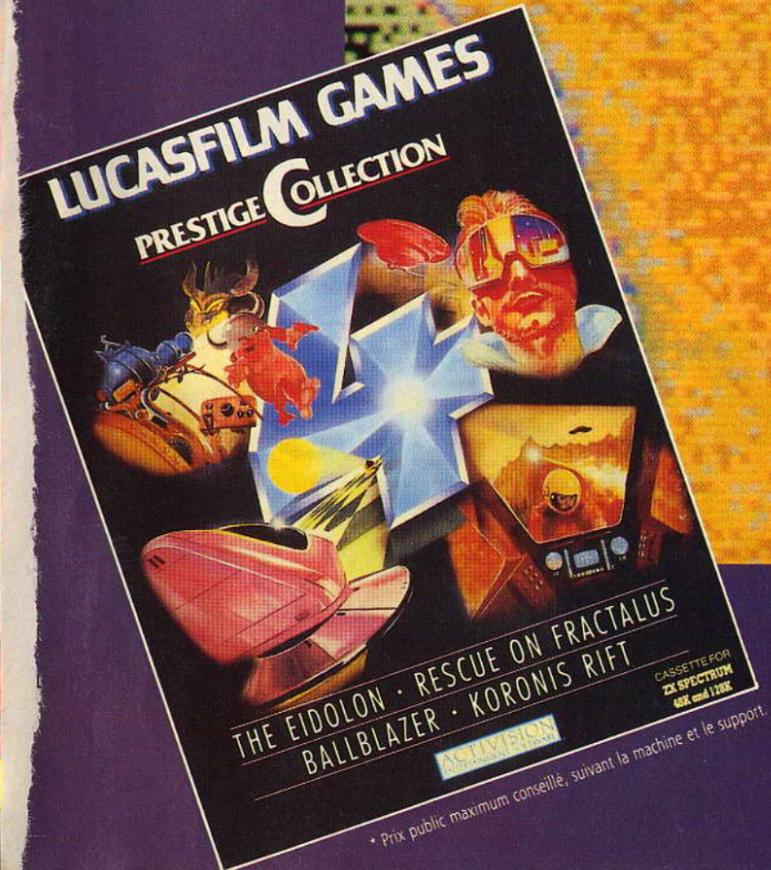
RESCUE ON FRACTALUS : partez à la recherche de vos camarades, à bord de votre avion de combat Valkyrie.

BALLBLAZER : Juin 3097 : la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer va commencer...

THE EIDOLON : découvrez les secrets de l'Eidolon et partez explorer un univers magique et mystérieux...

KORONIS RIFT : affrontez les gardiens des précieuses technologies des Anciens de Koronis Rift. Soyez courageux et persévérant, et vous remporterez, peut-être, la victoire.

Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
© Lucas Film - Activision.



* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

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

Loriciciels

“tant qu’il y aura des héros...”

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

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



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC 464-664-6128 CASSETTE



AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +



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

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



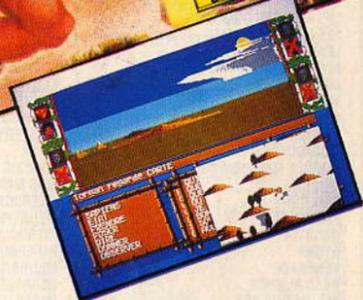
AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

plus de
3 millions
de lieux

AMSTRAD
CPC 464/664/6128
SAPIENS
BISQUETTE



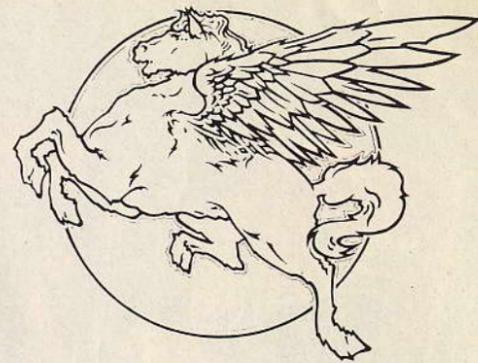
loriciels

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

81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : (1) 47 52 11 33 - Tél. : 631 748 F
Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Tél. : 631 748 F



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
RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

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

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

AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	COMMODORE 64	APPLE	IBM PC/COMPATIBLES	ATARI XL/XE	SPECTRUM	ATARI 520/1040 STF	ATARI ST UTILITAIRES	MATERIEL ATARI ST			
COMPILATIONS : ALL STAR HITS N.2 110 IMAGINE ARCADE HITS 110 STAR GAMES 2 89 AMSTRAD GOLD HITS N.2 89 OCEAN ALL STAR HITS 89 HIT PACK 89 HIT PACK 2 89 HIT PACK 3 89 6 PACK VOL. 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. 4 145	COMPILATIONS : ALL STAR HITS N.2 149 IMAGINE ARCADE HITS 149 ALBUM EPYX 169 GAME SET AND MATCH 169 STAR GAMES 2 139 AMSTRAD GOLD HITS N.2 139 OCEAN ALL STAR HITS 139 HIT PACK 139 HIT PACK 2 139 HIT PACK 3 139 6 PACK VOL. 2 139 KONAMI GREATEST HITS 139 THEY SOLD A MILLION 139 THEY SOLD A MILLION 2 139 THEY SOLD A MILLION 3 139 ACADEMY 85 ARMY MOVES 89 ACE OF ACES 89 ARKANOID 85 ATTENTAT 99 BATTLE SHIPS 139 BIVOUAC 85 BARBARIANS 95 BALL BREAKER 85 BOMB JACK 2 89 CALIFORNIA GAMES 89 CHARLY DIAM'S 140 CONVOY RAIDERS 85 COBRA 85 CAMELOT WARRIOR 95 DEATH WISH 3 85 DEATHSCAPE 95 ENDURO RACER 89 GAME OVER 85 GRAND PRIX 500CC 145 GAUNTLET 95 GHOST N GOBLINS 85 HYBRID 95 INDIANA JONES 95 INFILTRATOR 95 JACK THE NIPPER 2 89 JAIL BREAK 95 KRACKOUT 95 LE TALISMAN D'OSIRIS 145 LES DIEUX DE LA MER 145 LEADER BOARD 85 MYSTERY OF THE NILE 140 MISSION 95 MASCHE A L'OMBRE 140 MARIO BROS 89 METRO CROSS 95 MARBLE MADNESS CONST. KIT 120 NEMESIS 85 PAPERBOY 85 PROHIBITION 190 QUARTET 95 RYGAR 89 RENEGADE 89 ROAD RUNNER 89 SOLOMON'S KEY 89 SURVIVOR 95 SLAP FIGHT 89 SAMURAI TRILOGY 89 STARFOX 89 SABOTEUR 2 89 STRIKE FORCE COBRA 95 SUPERCYCLE 95 SYGMA 7 89 SHAOLIN'S ROAD 89 SILENT SERVICE 90 STARGLIDER 145 THRONE OF FIRE 89 TUER N'EST PAS JOUER 89 TANK 89 TAI PAN 89 TENEBRES 89 TRAILBLAZER 88 VICTORY ROAD 88 WORLD CLASS LEADERBOARD 89 WONDERBOY 89 WORLD GAMES 89 XEVIOUS 89 ZYNAPS 95	POWER CARTRIDGE C /D ACE 2 95 ARMY MOVES 85 ARKANOID 85 AUSTERLITZ 150 ACE OF ACES 89 BATTLE SHIPS 89 BUBBLE BOBBLE 95 BISMARCK 110 BATTLE CRUISER 169 BARBARIANS 89 CALIFORNIA GAMES 89 CONVOY RAIDERS 95 DEATHWISH 3 95 DEFENDER OF THE CROWN 169 DESTROYER 145 EPYX EPICS 95 ENDURO RACER 89 FLIGHT SIMULATOR II. N. FR. 590 GAME SET AND MATCH 119 GUILD OF THIEVES 195 GAME OVER 89 GREAT ESCAPE 85 GRAND PRIX 500cc 139 GUNSHIP 139 GAUNTLET 89 HEAD OVER HEELS 85 H. M. S PEGASUS 290 HIT PACK 89 HIT PACK 2 89 HIT PACK 3 89 6 PACK VOL. 2 89 INDIANA JONES 89 INFILTRATOR 89 JACK THE NIPPER 2 89 JAIL BREAK 89 KAMPFGRUPPE 350 KONAMI GREATEST HITS 89 LIVINGSTONE 95 LAST NINJA 99 LA GESTE D'ARTILLAC 240 LEADER BOARD 89 MYSTERY OF THE NILE 95 MEAN CITY 95 MEGA APOCALYPSE 99 MAG MAX 89 METRO CROSS 89 PIRATES 145 RENEGADE 95 RYGAR 95 RED L. E. D 95 ROAD RUNNER 95 REVS + 120 SUPER SPRINT 85 SOLOMON'S KEY 89 STAR GAMES 2 89 SUPER SOCCER 89 SLAP FIGHT 89 SNAP DRAGON 95 SAMURAI TRILOGY 89 SHORT CIRCUIT 85 STARGLIDER 160 SILENT SERVICE 89 TRANTOR 89 TRACK & FIELD 95 TUER N'EST PAS JOUER 95 THE FIFTH QUADRAN 95 TOP GUN 89 TAI PAN 89 TOMAHAWK 99 THE PAWN 199 ULTIMA 1 260 ULTIMA 3 260 ULTIMA 4 260 WIZ 89 WARGAME CONSTRUCTION SET 240 WORLD CLASS LEADERBOARD 95 WONDERBOY 89 WIZBALL 99 WONDERBOY 140 XEVIOUS 139	AUTODUEL 390 ALTERNATE REALITY 290 A. R. THE DUNGEON 290 ARD'S TALES 390 BARD'S TALES 2 490 BLACK CAULDRON 350 BATTLE CRUISER 590 BLUE POWDER GREY SMOKE 490 COMMANDO 320 CHESSMASTER 2000 390 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER 360 EXCALIBUR QUEST 210 CALIFORNIA GAMES 350 EARTH ORBIT STATION 290 GLOBE TROTTER 210 GUILD OF THIEVES 250 FLIGHT SIMULATOR 2 490 F15 STRIKE EAGLE 230 H. M. S PEGASUS 390 INFILTRATOR 390 JET 490 KARATEKA 320 KING QUEST 3 290 LA CITE PERDUE 210 LITTLE COMPUTER PEOPLE 390 LA GESTE D'ARTILLAC 290 MURDER ON MISSISSIPPI 290 MARBLE MADNESS 350 MOEBIUS 520 NATO COMMANDER 290 OGRE 290 PHANTASIE 3 390 PORTAL 390 ROADWAR 2000 290 ROADWAR EUROPE 450 SKY CRAZED 250 SUPER BOULDERDASH 190 SUBBATTLE SIM 290 SKYFOX 240 SOLO FLIGHT 240 STARGLIDER 290 SILENT SERVICE 290 SUMMER GAMES 290 SUMMER GAMES 2 260 THE PAWN 260 UNDER FIRE 540 ULTIMA 1 290 ULTIMA 3 490 ULTIMA 4 740 WORLD CLASS LEADERBOARD 350 WINTER GAMES 260 WIZARD CROWN 350	ARKANOID 190 ANNALS OF ROME 290 ACE OF ACES 350 ANCIENT ART OF WAR 490 ARTIFOX 490 BALANCE OF POWER 350 BASKETBALL 250 BOB WINNER 260 COMMANDO 390 COMPUTER DIPLOMACY 490 CHESSMASTER 2000 350 CHAMPIONSHIP GOLF 290 DES CHIFFRES ET DES LETTRES 350 COLOSSUS CHESS 4.0 160 DEFENDER OF THE CROWN 290 DESTROYER 290 DUNGEONS SYSTEME 190 FOOTBALL MANAGER 320 FLIGHT SIMULATOR 490 DEEPER DUNGEONS 129 SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250 I'UNITE 490 GUNSHIP 590 GETTYSBURG 290 INFILTRATOR 290 JET 590 KING QUEST III 490 LUNAR EXPLORER 350 MISSION 350 MEURTRES EN SERIE 280 MARBLE MADNESS 490 M. G. T. 250 PROHIBITION 290 LEADER BOARD 169 LEADER BOARD TOURNAMENT 90 MERCENARY COMPENDIUM 169 PAC MAN 350 PORTAL 350 ROADWAR 2000 350 SAPIENS 290 SABOTEUR 2 250 STARGLIDER 250 STAR FLIGHT 550 SPACE QUEST 350 SILENT SERVICE 299 TOP GUN 240 TRIVIAL PURSUIT 295 ULTIMA 3 290 ULTIMA 4 590 WORLD CLASS LEADERBOARD 450 WORLD TOUR GOLF 250 WILDERNESS 590 WINTER GAMES 380 10TH FRAME 520	ARKANOID 95 ARKANOID 145 ATARI ACES 89 ARCADE CLASSICS 95 AIRWOLF 95 BETA LYRAE 120 BOULDERDASH 2 110 BOULDERDASH CONSTRUCT KIT 110 BOULDERDASH CONSTRUCT KIT 180 COBRA RAIDERS 69 COMMANDO 390 COMPUTER DIPLOMACY 490 CHESSMASTER 2000 350 CHAMPIONSHIP GOLF 290 DES CHIFFRES ET DES LETTRES 350 COLOSSUS CHESS 4.0 160 DEFENDER OF THE CROWN 290 DESTROYER 290 DUNGEONS SYSTEME 190 FOOTBALL MANAGER 320 FLIGHT SIMULATOR 490 DEEPER DUNGEONS 129 SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250 I'UNITE 490 GUNSHIP 590 GETTYSBURG 290 INFILTRATOR 290 JET 590 KING QUEST III 490 LUNAR EXPLORER 350 MISSION 350 MEURTRES EN SERIE 280 MARBLE MADNESS 490 M. G. T. 250 PROHIBITION 290 LEADER BOARD 169 LEADER BOARD TOURNAMENT 90 MERCENARY COMPENDIUM 169 PAC MAN 350 PORTAL 350 ROADWAR 2000 350 SAPIENS 290 SABOTEUR 2 250 STARGLIDER 250 STAR FLIGHT 550 SPACE QUEST 350 SILENT SERVICE 299 TOP GUN 240 TRIVIAL PURSUIT 295 ULTIMA 3 290 ULTIMA 4 590 WORLD CLASS LEADERBOARD 450 WORLD TOUR GOLF 250 WILDERNESS 590 WINTER GAMES 380 10TH FRAME 520	ARMY MOVES 89 ARKANOID 89 AVENGER 89 ACE OF ACES 95 BATTLE SHIPS 89 BOMB JACK 2 85 CALIFORNIA GAMES 89 CONVOY RAIDERS 95 COBRA 89 DEATH WISH 3 89 DRAGON'S LAIR 99 DRAGON'S LAIR 2 99 ENDURO RACER 99 EXPRESS RAIDER 95 F 15 STRIKE EAGLE 120 GAME SET AND MATCH 120 GUADALCANAL 95 GAME OVER 95 GAUNTLET 225 GOLD RUNNER 95 HYBRID 120 HIT PACK 95 HIT PACK 2 99 HIT PACK 3 99 HARBALL 95 HIGHLANDER 95 HEAD OVER HEELS 89 INDIANA JONES 95 INFILTRATOR 99 JACK THE NIPPER 2 95 JAIL BREAK 89 KONAMI'S COIN OP HITS 95 LEADER BOARD 99 MASK 89 MAG MAX 89 METRO CROSS 89 PI R2 95 PAPERBOY 85 QUARTET 95 RYGAR 89 RENEGADE 95 ROAD RUNNER 95 RETURN TO OZ 69 SUPER SPRINT 95 SOLOMON'S KEY 95 STAR GAMES 2 90 STAR RAIDERS 2 99 STARGLIDER 170 SILENT SERVICE 95 TRANTOR 95 THE TUBE 95 TANK 95 TAI PAN 89 THE PAWN (128K) 149 THEY SOLD A MILLION 2 99 THEY SOLD A MILLION 3 99 WORLD CLASS LEADERBOARD 95 WIZBALL 95 WONDERBOY 95 WORLD GAMES 89	ANNAL OF ROME 195 AIRBALL 249 ARKANOID 145 ALTAR 275 ARTICFOX 310 AUTODUEL 290 ALTERNATE REALITY 290 BARD'S TALES 290 BARBARIAN (PSYNOVIS) 199 BARBARIAN (PALACE SOFT) 169 BOULDERDASH CONST. SET 190 BALANCE OF POWER 295 COLONIAL CONQUEST 390 CHESSMASTER 2000 350 CHAMPIONSHIP WRESTLING 240 DEFENDER OF THE CROWN 285 F15 STRIKE EAGLE 195 FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME 430 GAUNTLET 225 GOLD RUNNER 225 GOLDEN PATH 190 GUILD OF THIEVES 240 GRAND PRIX 500cc 190 HARBALL 250 INDIANA JONES 195 JEWELS OF DARKNESS 190 KARATE KID 2 240 KING QUEST 2 295 KING QUEST 3 350 LAST V8 250 LEADER BOARD 245 MISSION 195 MARCHE A L'OMBRE 195 MISSION ELEVATOR 195 MORTVILLE MANOR 195 METRO CROSS 225 OGRE 290 PROHIBITION 245 PHANTASIE 310 PHANTASIE 2 310 PHANTASIE 3 310 PAWN 225 ROAD RUNNER 210 ROADWAR EUROPA 249 ROADWAR 2000 249 SENTINEL 195 SAPIENS 195 S.D.I. 289 STRIKE FORCE HARRIER 245 STAR GLIDER 239 SILENT SERVICE 239 TERRORPODS 245 THE LAND OF LOUNGE LIZARD 445 TRACKER 195 T.N.T. 195 TONIC TILE 245 TAI PAN 195 TRAILBLAZER 245 TURBO GT 180 ULTIMA 3 290 WINTER GAMES 220 WORLD GAMES 220 XEVIOUS 245 10TH FRAME 245	ANIMATIC 250 AEGIS ANIMATOR 750 ART DIRECTOR 560 BECKER TEXT 750 BASIC G.F.A 495 CAD 3D 390 COMPILOTOR G.F.A 495 CALCOMAT TABLEUR FR 450 CALCOMAT + 750 DIGI DRUM 190 DATAMAT 450 DEGAS ELITE 790 EASY DRAW 950 FAST BASIC 1200 FILM DIRECTOR 490 GFA VECTOR ST 495 GFA DRAFT 950 LATTICE C 990 MCC PASCAL 290 MUSIC STUDIO 960 NEOCHROME 250 PORTFOLIO 2200 PROFIMAT ST 495 PRO SOUND DESIGNER 690 PUBLISHING PARTNER 1690 PLUS PAINT ST 395 SOLUTION 2400 SPRITE CONSTRUCTION SET 249 ST REPLAY 650 SUPERBASE ST 950 TEXTOMAT 450 Z TIME 590	UTILITAIRES MUSIQUE STEINBERG : PRO 24 2450 MASTERCORE 2800 SOUND WORKS S900 2500 SOUND WORKS PROPHET 2500 SOUND WORKS MIRAGE 2500 SYNTH WORKS DX/TX7 1800 SYNTH WORKS FB01 1250 SYNTH WORKS TX 81Z 1250 SYNTH WORKS ES01 2200	LIBRAIRIE : TOUTE LA LIBRAIRIE MICRO- APPLICATION DISPONIBLE EN MAGASIN	DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE ATARI ST/AMIGA/ 10 DISQ. 3.5" SF/DD 99 10 DISQ. 3.5" DF/DD 180 BOITE RANGEMENT 40 DISQ. 100 BOITE RANGEMENT 150 DISQ. 150 AMSTRAD CPC : 10 DISQ. 3" 1/4 DF/DD 190 APPLE /C64 / ATARI XL : 10 DISQ. 5" 1/4 SF/DD 69 10 DISQ. 5" 1/4 DF/DD 89 BOITE RANGEMENT 50 DISQ. 100	COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTEUR. PRIX ETUDIANTS. POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF. ENVOI PAR SERNAM. GRAND CHOIX DE LOGICIELS POUR AMIGA ET TOMSON EN MAGASIN JOYSTICKS C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM : CAPTAIN GRANT 89 SLICK STICK 110 SPECKING KONIX 150 SWITCH JOY 170 PROFESSIONAL 170 PRO 5000 170 C64/ATARI/SPECTRUM : QUICKSHOT 2 79 QUICKSHOT 2 TURBO 140

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

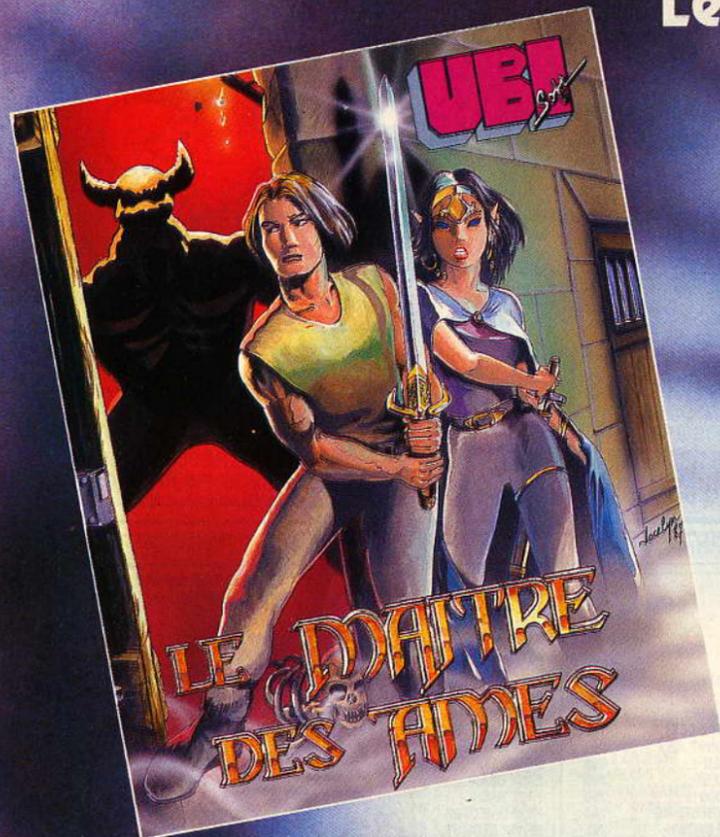
**NOUVEAUTÉS CHAQUE
JOUR PROVENANCE :**
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



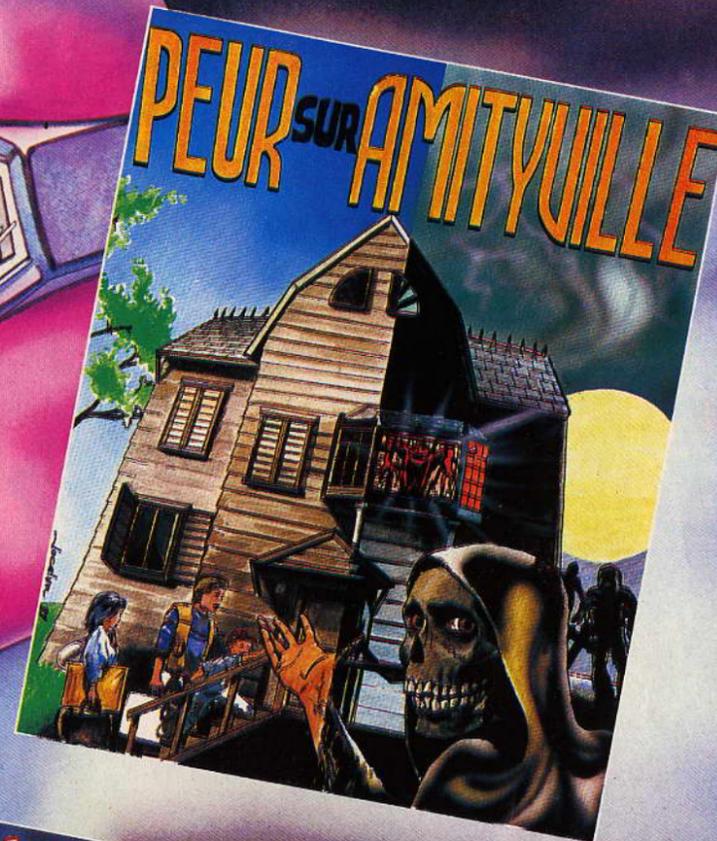
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

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

Le donjon et dragon !

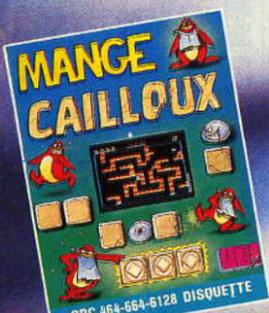
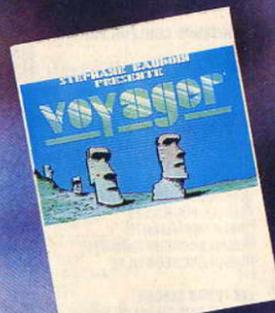


Photos d'écran Atari ST



Du même genre

ZOMBI !



Photos d'écran Sinclair et photos d'écran ST



Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



Jeux	Versions	Amstrad K7	Amstrad Disc	Atari ST	PC et compatibles	CBM K7	CBM Disc	Thomson K7	Thomson Disc
Le Maître des âmes			195 F	259 F *	259 F *				
Peur sur Amityville		140 F	180 F	259 F *	259 F *				
Hurllements		140 F	180 F	259 F *	259 F *				
L'Oeil de Set		150 F	195 F	259 F *	259 F *				
Mange cailloux		99 F	149 F						
Voyager							160 F		
Gabrielle		140 F *	180 F *	259 F *	259 F *				
Zombi		140 F	180 F	259 F *	259 F	140 F *	180 F	149 F *	199 F *
Masque +			195 F	259 F *	259 F *				

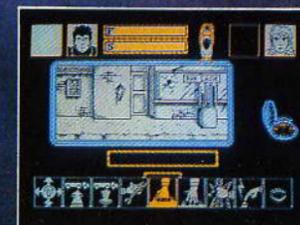
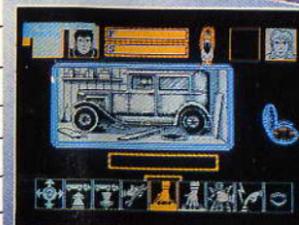
Bientôt disponible

Port gratuit

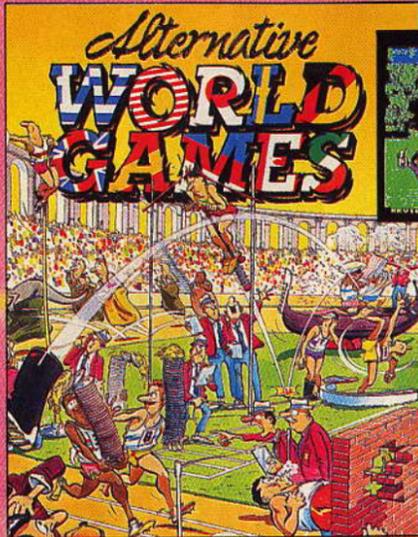
Chèque bancaire
C.C.P.

ADRESSE

Vous pouvez retourner à UBI SOFT 1, Voie Félix Éboué 94021 Créteil Cédex - Téléphone : 43.77.74.01



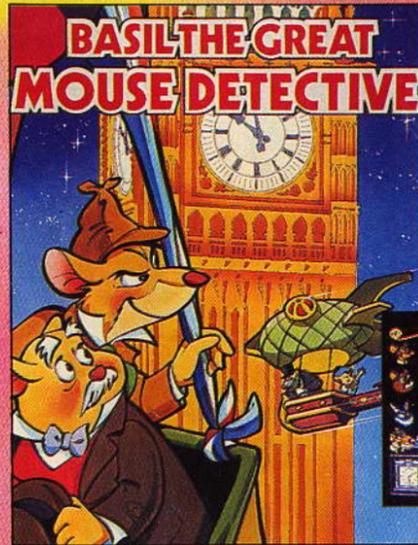
RELEVEZ LE DÉFI AVEC UN JEU GREMLIN!!



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Pourquoi être sérieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante, des choses! Représentez le pays de votre choix dans des épreuves telles que la Course de Sacs, le Lancer de Rodins, la Course sur les Murs, la Montée de Poteaux et le Lancer de Bottes. Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire. Sans compter les Rivières, les Sacs, les Tas de Sable...Mais...à y penser, ça pourrait devenir sérieux, après tout!



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

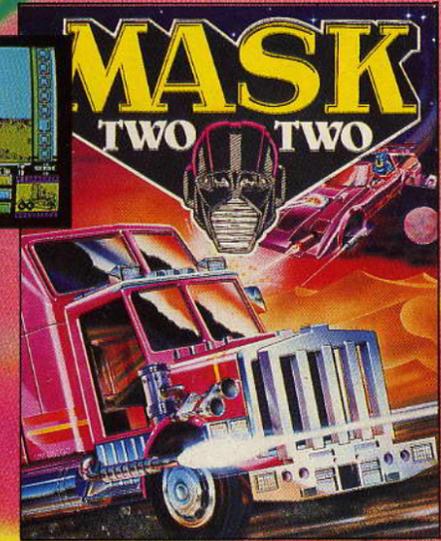
Basil et son fidèle limier, Toby, sortent de leur sous-sol du 221b, Baker Street, et se mettent à la recherche de l'ignoble Rat-gan, et de son repaire où le Docteur Dawson est enfermé contre son gré. Quels indices découvriront-ils parmi les fameux points de repère de Londres? Quels déguisements adopteront-ils dans le milieu des rongeurs? Élémentaire, mon cher enthousiaste! Les réponses sont dans le jeu. Le problème est de savoir si vous êtes assez habile pour les découvrir.



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX

MASK II

Une aventure pleine d'action de l'heroïque équipe Mask dans d'autres missions périlleuses chez les forces diaboliques de Venom. L'Homme et la Machine défendant avec bravoure le monde et ses trésors. Un défi passionnant à tous les joueurs quelles que soient leurs préférences.



C'EST UNE EXPERIENCE FRACASSANTE

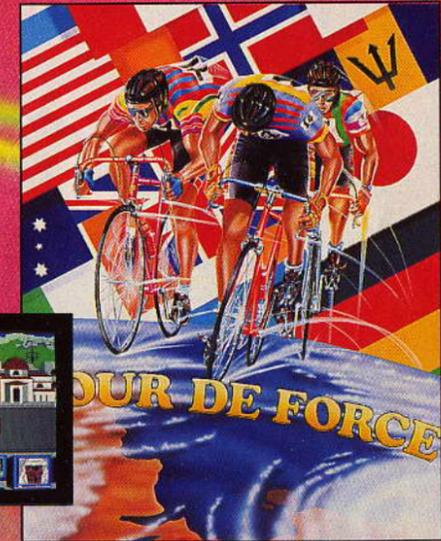
GREMLIN



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

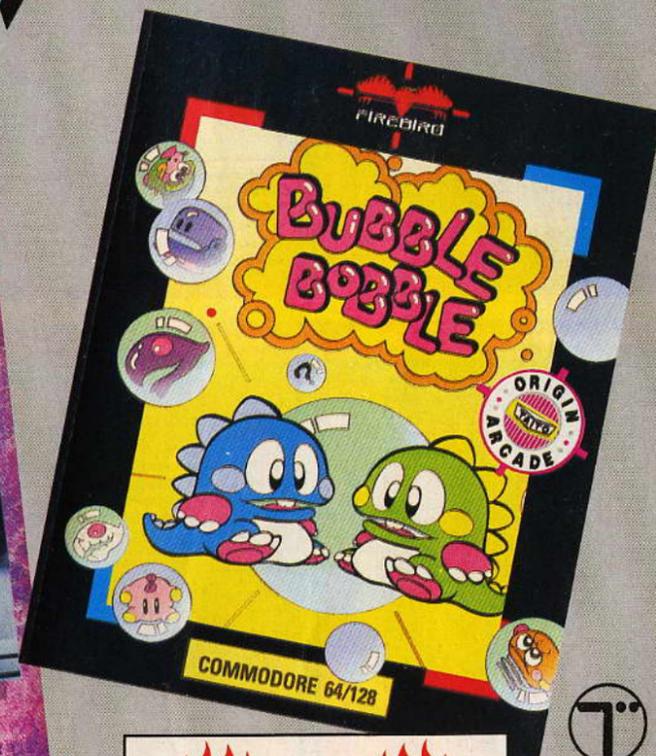
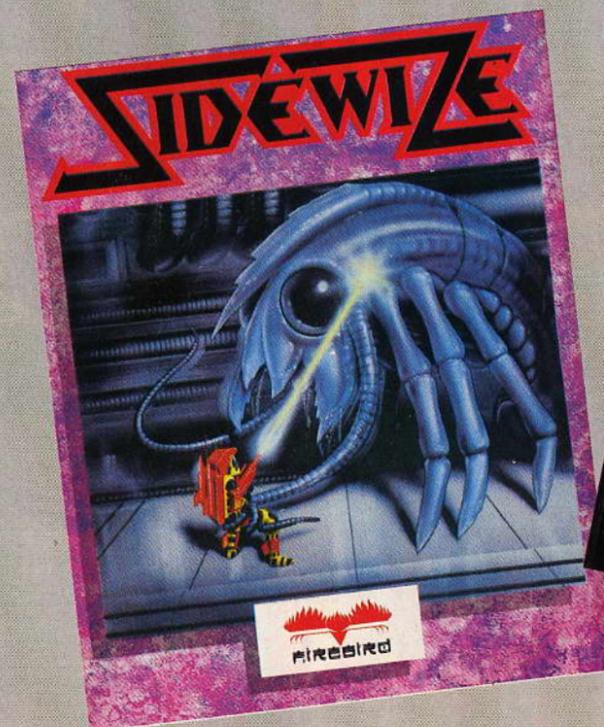
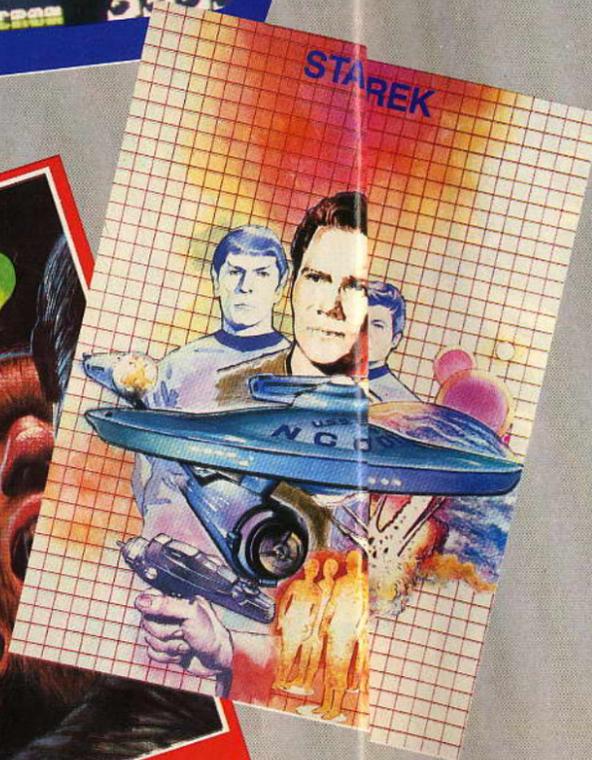
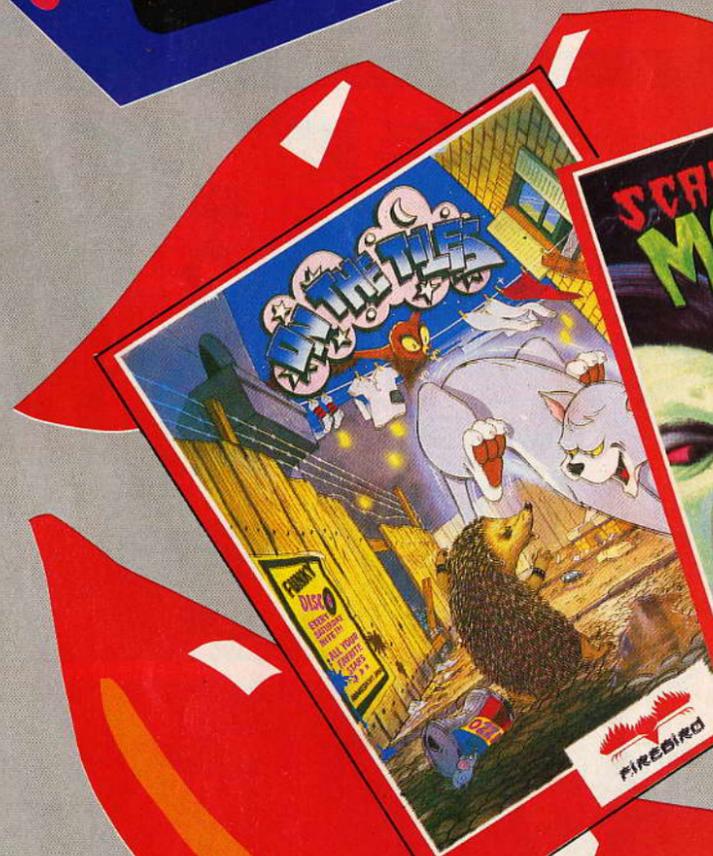
TOUR DE FORCE

Depuis le cri du starter: "Messieurs, pédalez!" et jusqu'à l'épuisement des derniers instants, vous bataillerez contre cinq des plus durs et méchants cyclistes qui soient. Et ce n'est pas tout! La piste est quelque chose de special: Nids de poule, Trous d'homme, Trous de gâteau, Trous d'as, Rochers, Mouffettes, Serpents, Gouffres, Nappes d'huile, Nappes de glace, Ponts, Pièges à ours, et beaucoup d'autres. Enfoncez donc votre Velo Mark IV, lancez-vous à la poursuite du fameux Maillot Jaune et ressentez l'agonie et l'extase du cyclisme international tel qu'il est pratiqué dans la réalité.



DU NOUVEAU POUR

LES MICROVOYAGES



DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 -
36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET
Cedex.

ON THE TILES

La nuit approchant, les rues de Métropolis se font désertes et les chats y établissent leurs territoires... Véritable lutte pour la vie, vous devrez vous défendre contre la faune sauvage qui erre dans cette ville, régie par des lois barbares. Un jeu particulièrement intéressant, notamment par la reproduction exacte du comportement des chats, à la fois comique et sauvage
COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC
© FIREBIRD GOLD

SCARY MONSTERS

Vous avez rendez-vous avec... Dracula et Frankenstein. Entrez dans le monde terrifiant de ces monstres légendaires et devenez l'hôte opportuniste de demeures hantées par des esprits démoniaques, des zombies, des mutants... A donner froid dans le dos... Votre survie dépendra de leur destruction.
COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

STAR TREK

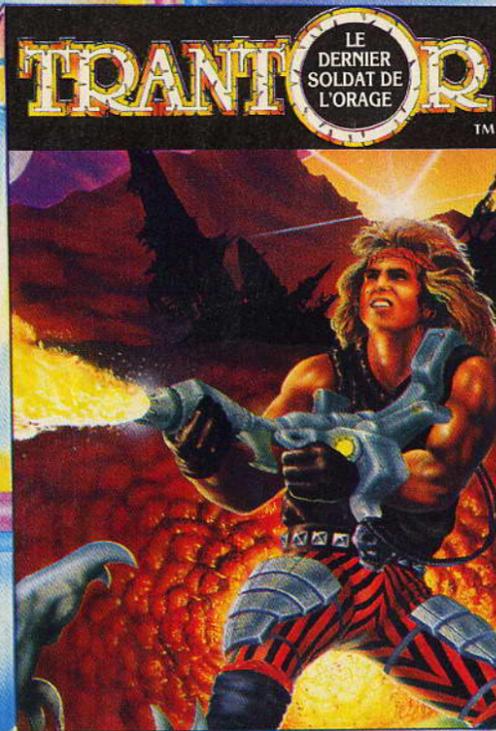
Retrouvez dans ce jeu, les héros du fameux film STAR TREK : Kirk, Spock et le reste de l'équipage du vaisseau Enterprise. Une rébellion de grande envergure menace la Fédération : vous avez 5 ans pour rétablir la paix dans l'univers.
AMSTRAD DK et K7 - ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM - SPECTRUM K7 : de 129 F à 249 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

SIDEWIZ

Une lutte sans merci pour empêcher l'invasion de votre planète dont vous êtes l'unique survivant. Un graphisme superbe qui vous fera découvrir des êtres étranges venus de mondes différents ainsi que des paysages magnifiques. Action et merveilleux, un cocktail qui vous promet de très agréables moments.
COMMODORE K7 et DK : de 89 F à 129 F TTC*
© FIREBIRD GOLD

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontozores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le Baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.
AMSTRAD DK et K7 - COMMODORE DK et K7 - ATARI ST : de 89 F à 199 F TTC* © FIREBIRD GOLD
*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



SPECTRUM + 3
Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
CBM 64/128
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

TRANTOR
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT
L'ordre du système solaire,
maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor,
commençait à désintégrer. On alors fit appel à Trantor les rangs de
l'armée de combat. Il devait utiliser sa brutalité pour détruire le
pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant
que sa menace "automatique" ne tourne à un effroyable conflit
cataclysmique.

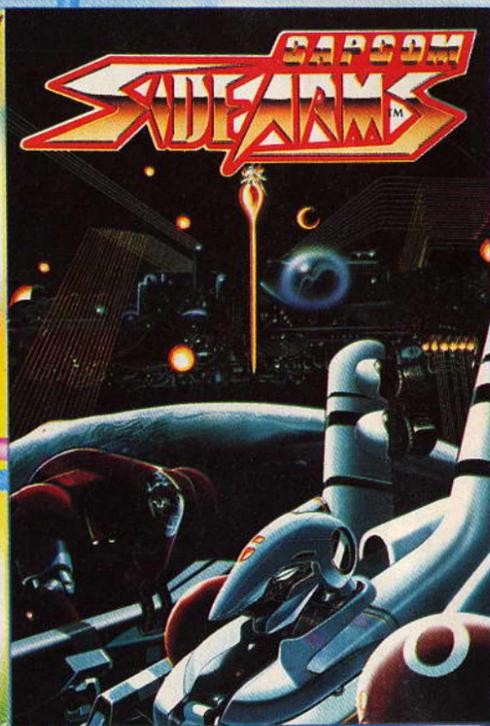
SIDEARMS
DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION,
LE DEFI EST DE SURVIVRE
Dans un univers vaste et en expansion, le défi est de survivre
Le tyranique Bozon veut détruire la terre. Seuls le Lieutenant Henri et
le sergent Sanders peuvent se battre avec les attaquants extra-terrestres.
Ils forcent le passage du gigantesque empire sous-terrain pour faire face
à l'arme ultime de Bozon: "Le Sentipet Blinde Mobile". Un "feu à volonté"
classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve
des réflexes.

CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

FONCEZ-Y TOUT DE GO!

Une révolution dans la rapidité
de la qualité et du divertissement
a pris d'assaut la scène du logiciel.

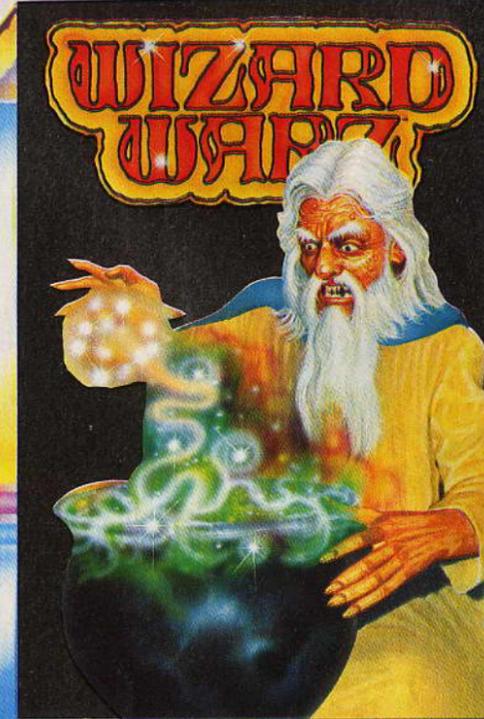
Plans de jeu remarquables, action rapide,
graphismes éblouissants... Le logiciel de
GO! Une frénésie de titres! Ne soyez pas en
retard... Le logiciel de demain est déjà là!



**CAPTAIN AMERICA™ IN THE
DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN™**
En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Megalomann
fait irruption dans la Maison Blanche! "Désistez-vous, Mr. Le Président,
soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaîtra aujourd'hui même un
fleau d'où la mort ne semblerait qu'une délivrance heureuse!"
Avancez Capitaine America. Il y a un missile non identifié situé dans un
silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit
être. Enfoncez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine
America, sauvez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique!

CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

© 1987 Marvel Entertainment Group.
Captain America et sa forme caractéristique est une marque de Marvel
Entertainment Group et est utilisée avec permission.



CBM64/128
Cassette Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

WIZARD WARZ - Un jeu qui fait avancer d'un pas les
psychodrames de l'imagination. Prenez part à l'action et engagez
une vraie bataille contre vos adversaires. Prouvez que vous êtes
digne de devenir le Premier Sorcier. Essayez nos graphismes
superbes. Observez l'écran circulaire diminuer à mesure que votre
santé faiblit et que votre objectif devient plus difficile à réaliser.

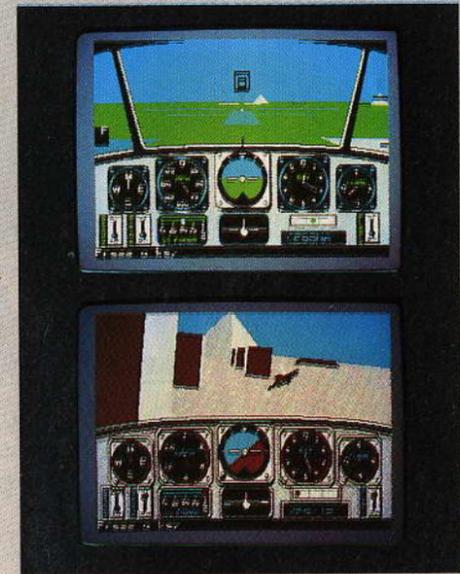




CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER™

L'instinct de survivre. Hors de contrôle, piquant à pleins gaz vers la terre, il ne vous reste plus que 8 secondes et 20000 pieds. Virage, looping, rien ne vous est épargné. Cette simulation est tellement réaliste que le trou noir vous guette vraiment. Et n'oubliez pas – les pilotes n'ont le droit qu'à une seule erreur.

INSTALLEZ-VOUS DANS LA CABINE À CÔTÉ DU MEILLEUR PILOTE D'ESSAI – CHUCK YEAGER. VOUS PILOTerez 14 AVIONS DIFFÉRENTS, PROTOTYPES Y COMPRIS, POUR VENIR À BOUT DE 6 ADVERSAIRES.



INSTRUMENTS DYNAMIQUES, APPAREIL ENREGISTREUR ET DIX POINTS DE VUE AVEC ZOOM x 256.



LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION!

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre**, ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.



DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.

ELECTRONIC ARTS

Le Club Tilt est né

Le monde de la micro, une fois encore, tremble sur ses fondations, l'univers entier retient son souffle, les Tiltmen, terribles et silencieux, guettent les signes avant-coureurs de l'apocalypse : aujourd'hui, 29 septembre 1987, cinq ans, jour pour jour après le lancement de Tilt, Dominique Bovio, Directeur de la publicité, accompagné d'Isabelle Neyraud, Déléguée à la promotion, ont scellé un accord historique avec la société Stimul plus. Et c'est d'une plume émue que le front dressé vers des cieux toujours éclatants, le doigt vengeur tendu vers le sillon que, tel le laboureur ramassant sa moisson, nous avons toujours creusé contre vents et marées, je crie bien haut une joie qui, emplissant mon cœur gonflé par une émotion bien compréhensible, m'étreint, électrique, et submerge un horizon balayé par le souffle puissant d'un alizé fécond. Que fuient les âmes sensibles, que se terrent les affreux profiteurs qui, en d'autres temps tentèrent d'abuser l'âme pure et le portefeuille exangue de joviaux et sympathiques passionnés ! Assurez vos bretelles, maîtrisez vos baskets : le Club Tilt est né ! Oui, le club, que nous attendons depuis que le journal existe. Un club qui ne trompe pas ses adhérents, un club qui vous offre dix pour cent sur le soft et cinq pour cent sur le hard, qui organise journées spéciales et concours particuliers, qui vous permet d'aller au cinéma, au concert, et même dans des fast-food à des tarifs défiant toute concurrence. Un club, un vrai. Vous voulez en savoir plus ? Reportez-vous page 129. Tout est expliqué en détail. Alors ? Emus ?

Jean-Michel Blottière



Le « Olympia Hall » accueille des centaines d'exposants sur deux étages entièrement consacrés au jeu.

Londres: le jeu est roi

Le PCW Show explose : plus de jeux, plus de nouveautés. Rendez-vous annuel de tous les éditeurs et constructeurs, il a pulvérisé cette année tous les records. Nathalie Meistermann raconte.

Du 23 au 27 septembre, Londres arborait les couleurs du « Personal Computer World Show », la grande messe informatique de la rentrée en Grande-Bretagne. Une heure avant l'ouverture, une foule hétérogène de passionnés, de l'écolier au père de famille, piaffe d'impatience devant les guichets du « PCW Show ». Dès dix heures, une marée humaine envahit l'exposition qui ne désemplit pas jusqu'au soir. Une agitation frénétique s'empare alors du Hall réservé aux loisirs où plus de soixante-dix mille visiteurs sont attendus. Le week-end, l'affluence est telle que les stands de vente s'écroulent sous la pression des fanatiques et qu'il faut un service d'ordre musclé pour réguler la circulation dans les allées. Mais qu'est-ce donc que ce PCW Show qui déchaîne l'enthousiasme outre-Manche ? La plus grande exposition micro-informatique en Grande-Bretagne tant familiale que professionnelle mais surtout l'événement ludique de l'année. Tous les grands noms du logiciel de jeu des deux côtés de l'Atlantique présentent leurs nouveautés avant le rush de Noël. Ils sont tous là, en force, sur des stands luxueux à faire pâlir d'envie les exposants les plus fortunés de notre Sicob national : Ocean, US Gold, Elite, Gremlin Graphics, Electronic Arts, Firebird, Matronics, Konami, Microprose, Mirrorsoft et une myriade de petites sociétés dont la qualité des jeux n'a rien à envier aux géants. Le hardware est aussi de la fête avec, en vedettes américaines, Commodore et Atari qui se sont tous deux ménagés des villages réservés, et l'introduction remarquable

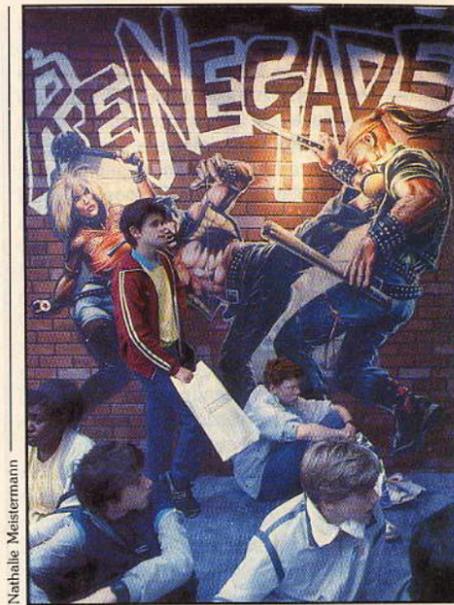
d'Archimède, le premier micro-ordinateur à technologie RISC d'Acorn et du dernier bébé de Lord Clive Sinclair sous la marque « Cambridge Computer ». Le badaud s'offre lui une journée de jeu ininterrompue sur micro mais surtout sur la centaine de bornes d'arcade autour desquelles s'agglutinent des essaims de joueurs électrisés. L'acheteur arpente une immense braderie informatique où l'on trouve pêle-mêle entassés dans des bacs de plastique, les vieux titres à une livre (neuf francs), des piles d'unités centrales en promotion et des chapelets de microchips entourés des gadgets les plus divers. Enfin, le visiteur chanceux pouvait gagner en une seule journée une machine d'arcade sur le stand de Computer and Video Games (le Tilt anglais), un Amiga sur le stand Cascade, un Spectrum Plus 3 chez Sinclair User, dix mille francs dans la course aux trésors organisée par l'exposition, et des milliers de disquettes vierges, logiciels, tee-shirts, sacs, posters, autocollants, etc. De quoi faire craquer plus d'un Français sevré d'une telle exposition.

La Grande-Bretagne adopte les seize bits

Alors quoi de neuf, quelles seront les programmes vedettes de la fin de l'année ? Une première constatation s'impose : les seize bits font leur entrée en force sur le marché anglais. Les éditeurs ne jaugeaient pas, jusqu'à présent, le marché suffisant pour s'y investir. Dans un pays équipé de plus de deux millions et demi de Spectrum uniquement, on comprend la

prudence des développeurs peu enclins à risquer leurs billes trop tôt sur les quelques dizaines de milliers de ST, d'Amiga ou de PC installés dans les foyers anglais l'année dernière. Novagen présente ainsi un des plus beaux jeux du show sur Atari ST et Amiga. Backlash est une somptueuse arcade en trois dimensions, dans la lignée d'Arctifox, à la fois rapide, simple et joliment mis en scène. Les aliens arrivent du fond de l'écran sous formes de triangles, de carrés et autres formes géométriques avec un effet de profondeur et de relief saisissant. Backlash a été développé par Paul Woakes, l'auteur de Mercenary, dont une deuxième version, Damocles, est en préparation. Tout aussi réussi Roadwars de Melbourne House sur Amiga et ST, améliore le principe du tapis roulant lancé par Trail Blazer de Gremlins Graphics. Deux sphères, vous et votre rivale, sont lancées à grande vitesse sur une piste semée d'embûches. Il faut à la fois dégommer l'adversaire et les multiples objets qui barrent la route sans oublier de collecter les munitions au passage. Les boules se transforment pour devenir de meurtriers canons orientables. British Telecom, les PTT anglais, lancé déjà depuis longtemps dans la course aux seize bits sous la marque Rainbird, dévoile une préversion de Dicks Special à la recherche du docteur Spook sur Amiga. Dick occupe les deux tiers de l'écran dans une aventure/action colorée dont les gros plans accentuent la ressemblance avec un dessin animé. Moins spectaculaire mais tout aussi intéressant, Universal Military Simulation, est un wargame en trois dimensions où le relief stimule avec un réalisme les jeux cartonnés. Les cinq scénarios de batailles célèbres (Waterloo,

Hastings, Gettysburg...) sont accompagnés d'un module de création pour dessiner ses propres cartes, imaginer ses scénarios et même jongler anachroniquement avec les époques. Les mordus de The Pawn et Guild of Thieves vont enfin pouvoir réfléchir sur la troisième aventure de Magnetic Scrolls, Jinxter. Aussi beau que les deux précédents, Jinxter se veut plus drôle et plus facile grâce à une option « aide » accessible à tout moment. Level 9, une des marques phares de l'aventure en Grande-Bretagne, sort après Knight Orc, Gnome Ranger. Un très beau jeu de rôle sur fond d'images digitalisées pour ST, Amiga, IBM, Macintosh, Amstrad CPC et Commodore 64. Microprose table sur un nouveau hit avec Project : Stealth Fighter, dernier né de la collection des simulateurs de vol. Vous pilotez ici une nouvelle génération d'avions invisibles au radar ennemi. Enfin, les assoiffés de jeu de rôle se précipiteront sur Ultima V, les guerriers du destin, le dernier programme de Richard Garriot à qui l'on doit les quatre premiers épisodes de cette saga signée Origin. Pour clore ce tour d'horizon des meilleurs jeux destinés aux seize bits, citons les adaptations de titres déjà existants. Mindscape sort King of Chicago, Defender of the Crown, SDI et Sinbad sur IBM PC et compatibles. Barbarian de Palace Software poursuit le massacre avec brio sur ST. Electronic Arts adapte Marble Madness sur ST. Sentinelle de Firebird flirte du côté de l'Atari ST et de l'Amiga. Du même éditeur, Elite s'attaque au commerce interstellaire sur IBM PC et compatibles. Aacksoft, l'éditeur néerlandais fait une infidélité aux M.S.X. pour un seul titre.

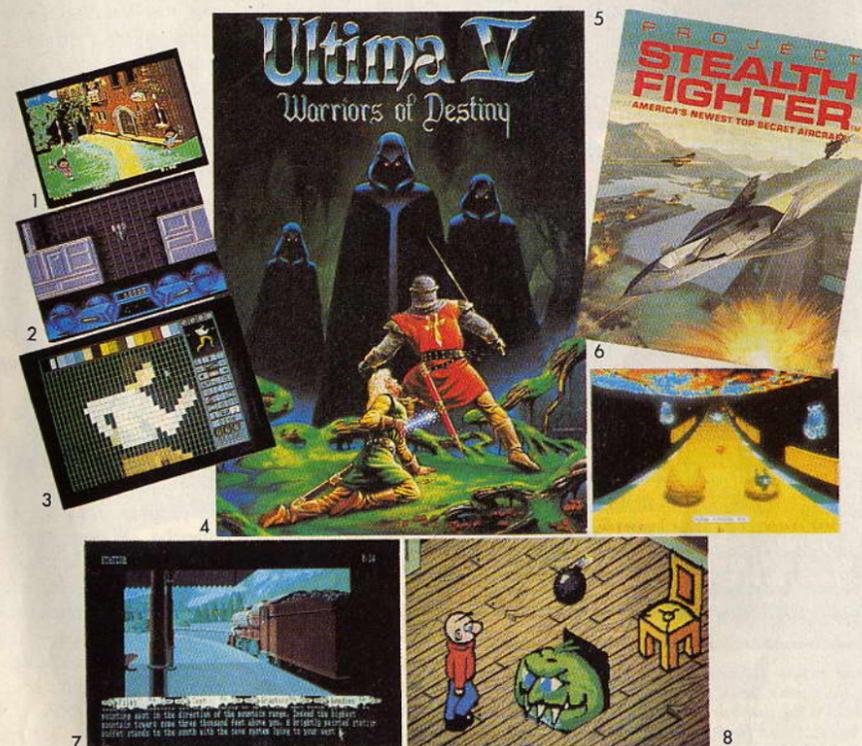


Banco sur l'arcade chez Ocean avec Renegade.

Flight Deck prévu sur IBM PC et compatibles, Amiga et ST. Microprose convertit Gunship au ST, à l'Amiga et aux IBM PC, Kennedy Approach et Ogre à l'Atari ST. Activision, enfin, adapte Enduro Racer sur Atari ST. N'oublions pas Star Trek de Beyond Software sur ST qui, comme chaque année à la même époque, doit sortir dans les semaines qui viennent. Ce logiciel joue l'Arlésienne depuis bientôt deux ans. Tout le monde a pu admirer les démonstrations, il y a maintenant six mois, mais le jeu reste mystérieusement intouchable. Ce retard aura quand même coûté leur emploi à cinq des programmeurs de Beyond.

Vive les huit bits

Rassurez-vous, les Commodore 64, Amstrad CPC et Spectrum tiennent encore le haut du pavé en Grande-Bretagne. Malheureusement, la qualité et l'originalité de l'ensemble sont assez décevantes. Les écrans affichent toujours le même soleil, la même course de voiture ou le même vaisseau spatial, tant et si bien que le visiteur a rapidement l'impression de loucher ou de tourner en rond. Très peu de jeux originaux se détachent du peloton. Trail Blazer II de Gremlins Graphics est une des plus belles réussites du Show sur Commodore 64. Les amateurs retrouveront leur petite boule dans un scrolling multidirectionnel et ultra rapide. Ça arrache. Toujours sur Commodore 64, Shoot them up Construction Kit de Palace Software est au jeu d'arcade, ce que The Quil est au jeu d'aventure : un superbe kit pour fabriquer soi-même ses jeux qui sera certainement repris par les programmeurs professionnels. Simple, complet et maléable, il offre, en sus des éditeurs de sprites, de cartes ou d'effets sonores, quatre jeux d'action illustrant les capacités du programme. Dans le même univers, Implosion de Cascade est un jeu d'arcade banal mais très bien réalisé. Chez le même éditeur, Ace II simule un duel aérien au sommet. De nombreux défis sont lancés aux deux pilotes sur vingt niveaux de difficulté.



1 : Alternative World games de Gremlins Graphics. 2 : Implosion de Cascade. 3 : Pro Sprite designer d'Eidosoft. 4 : Ultima 5 d'Origin. 5 : Roadwars de Melbourne House. 6 : Jinxter de Rainbird. 7 : Dicks Special de Rainbird.

Armageddon Man, édité par Martech, plonge dans la géopolitique intersidérale où seize puissances nucléaires se disputent un réseau de satellites. Vous êtes l'Armageddon Man, un surhomme indépendant qui, à force de réflexion et de stratégie, tente de maintenir la paix sur l'univers. La guerre fait également rage chez Ocean avec l'adaptation du film *Platoon* et *Combat Scholl*, un logiciel d'entraînement militaire. US Gold lance avec *Trentor* son nouveau label, GO, destiné à accueillir uniquement des créations originales et de qualité. *Trentor*, un sauvage chevelu, armé jusqu'aux dents, affronte un monde hostile dans une aventure/action classique. *Gauntlet II*, la suite très attendue de *Gauntlet*, approfondit la première version : plus de monstres, plus de pièges et plus de tableaux. Exactement dans le même esprit, *Demon Stalker* d'Electronic Arts est une copie très réussie du hit de US Gold. Plus original, *Mini Putts* ouvre ses greens à une simulation de mini-golf parsemé de champs magnétiques. Simulation encore chez Electronic Arts avec *Appollo 18* qui reprend un lancement de la fusée avec des voix yankees digitalisées plus vraies que nature, et *Test Drive*, une course de voitures. Le volant en gros plan permet, en effet, de jouer finement sur la direction du bolide. Sous la bannière Virgin, Leisure Genius s'intéresse aux rapports humains à travers deux titres : *How to be a complete bastard* (comment devenir un parfait salaud) et *A question of Scruples*, tiré d'un jeu de société très populaire en Grande-Bretagne, met à jour les mesquineries quotidiennes que chacun est prêt à accomplir pour préserver son petit confort. *Alternative World Game* de Gremlins Graphics et *Galactic Games* d'Activision parodient les jeux à épreuves multiples pour donner la primeur aux batailles de polochons ou au lancer de chaussures dans le premier, et aux démêlés d'un ver de terre avec les épreuves olympiques dans le second.

Le poids de l'arcade, l'absence d'un micro

Le virus de l'adaptation des jeux d'arcade fait des ravages. Certains stands n'hésitent pas à ne présenter que les bornes d'arcade. De là à vouloir faire croire à l'acheteur que pour cent francs il va transformer son petit huit bits en super-arcade, il n'y a qu'un pas. Au sortir de l'exposition, le visiteur est bien incapable de dire si l'adaptation sera réussie ou non, puisque les jeux ne sont pas finis, il peut juste préjuger de son succès commercial. Seule exception, *Firebird* qui montrait fièrement les premiers écrans de *Bubble Bobble*, qui n'est ni plus ni moins qu'un « Pac Man » amélioré, mais amusant et accrocheur. Sur le stand du même éditeur, la borne d'arcade de *Flying Shark* était impressionnante et chez Imagine, *Renegade* (nous parlons toujours du jeu d'arcade) était une grande réussite, vraiment Taito fait du bon boulot. Tatsumi aussi avec *Buggy Boy* acheté par Elite. Même perfection pour Konami avec *Iron Horse* et *Salamander* qui doivent sortir sous sa marque ; *Outrun* et *720°* édités



De haut en bas : le Screenshield de Kareware, gadget de luxe pour yeux fatigués ; un des premiers joysticks décents pour Sega et Nintendo chez Konix, le Competition Pro de Dynamics qui enlève le bas, et surtout : naissance des premiers portables à moins de 3 000 F avec le Z 88 de Cambridge Computer et des premiers micros à technologie RISC avec l'Archimède d'Acorn.

prochainement par US Gold (ces deux titres seront accompagnés de cassettes audio comprenant la musique originale du jeu d'arcade pour jouer les fous du volant ou les rollers skaters téméraires avec musique d'ambiance) et *Gryzor* repris par Imagine. Ils sont forts ces Japonais. Rendez-vous dans deux mois pour juger du transfert sur *Spectrum*, *Amstrad CPC*, *Commodore 64* ou *ST*.

Les petits nouveaux

Archimède est l'événement hard du show, le soir même de sa présentation, il est sacré « Home/small Business Microcomputer of the Year » (micro-ordinateur de l'année dans les domaines familial et semi-professionnel) lors des « British Microcomputing Awards 1987 ». C'est le premier micro-ordinateur à moins de 10 000 francs T.T.C. basé sur un microprocesseur 32 bits à technologie RISC, Reduced Instruction Set Computer. Sans rentrer dans le détail, ces processeurs fonctionnent avec un jeu d'instructions réduit, ce qui accélère la vitesse de traitement des données. Ce processeur est secondé par trois coprocesseurs. Le VIDC qui contrôle l'affichage des couleurs pour une résolution de 1024 x 1024 en monochrome, 640 x 256 en 256 couleurs et 640 x 512 en 16 couleurs et possède en interne un convertisseur digital-analogique. (A titre de comparaison, l'Amiga offre 640 x 512 en 16 couleurs.) Le MEMC qui gère la mémoire et facilite le traitement multitâche, et enfin le IOC qui contrôle les entrées-sorties.

Archimède possède neuf voies en stéréo. Le système d'exploitation est une version améliorée de celui des micro-ordinateurs BBC, *Arthur*, présenté à l'écran sous forme de fenêtres et d'icônes comme Gem ou Windows. La version de base, l'Archimède 305, possède 512 Ko de mémoire vive et 512 Ko de mémoire morte avec un lecteur de disquettes trois pouces et demi et la souris pour approximativement 9 200 francs T.T.C. Le A 310 est un A 305 avec une mémoire vive de un méga pour environ 10 040 francs T.T.C. Enfin la gamme s'étend vers le haut avec des versions possédant disque dur et mémoire vive de quatre méga. Arcorn, qui détient déjà 85 % du marché de l'éducation en Grande-Bretagne vise avec l'Archimède le domaine de l'éducation, du calcul scientifique et du professionnel. L'Archimède accepte les programmes du BBC, ce qui, potentiellement, présente à peu près autant d'intérêt qu'un Amiga faisant tourner les programmes du Commodore 64. En revanche, un émulateur compatible PC, vendu à moins de mille francs, est beaucoup plus intéressant. Mais Archimède possède aussi des programmes spécifiques, trois gestions de base de données, deux programmes graphiques, des logiciels de comptabilité et des applications spécifiques pour marchands de journaux, directeur d'école ou encore de recherche généalogique. Il est encore trop tôt pour dire quand cette petite merveille technologique traversera la Manche et si elle le fera un jour.

Autre présentation remarquée, le Z 88 de Cambridge Computer déjà en vente depuis plusieurs mois en Grande-Bretagne est le dernier concept sorti du cerveau de Lord Clive Sinclair. Une fois de plus, la star de la micro en Grande-Bretagne joue le rôle de découvreur de marché. Après avoir créé le marché des calculettes de poche puis du micro-ordinateur familial, il lance le concept du portable à moins de trois mille francs. Plus petit qu'une feuille standard de machine à écrire, il pèse moins d'un kilo avec un écran de huit lignes sur cent six caractères incorporé au clavier : difficile de faire mieux dans le compact. Architecturé autour d'un Z 80, il possède 32 Ko de mémoire vive qui peut être étendue à 416 Ko, une extension d'un méga est prévue. La mémoire de masse se présente sous forme de Ram Pack ou d'Eprom. L'écran LCD, d'une définition très agréable, affiche en permanence les principales commandes du système d'exploitation laissant huit lignes de quatre-vingt-quatorze caractères libres. Le Z 88 possède à l'origine un traitement de texte performant en « Wysiwig », un petit tableur, une gestion de fichier, un agenda, des petits utilitaires (calculette, calendrier, alarme) et le BBC basic en langage résident. Les batteries ont une indépendance de vingt heures. Seule ombre au tableau, le clavier en caoutchouc offre une frappe un peu molle et donne un aspect

bon marché à l'ensemble. Parmi les périphériques prévus, citons : des modules d'échange de fichiers avec compatibles PC, BBC Acorn et Amstrad PCW, des câbles parallèles et séries, et un modem. Le « PCW Show » est l'occasion pour Amstrad de présenter son nouvel ordinateur spécialisé dans le traitement de texte, le PCW 9512 dont les améliorations par rapport aux précédents modèles sont présentées plus loin dans le « Tilt Journal ».

Les villages Atari et Commodore

Atari a, comme à l'accoutumée, situé son territoire à cheval entre le hall familial et le hall réservé aux applications professionnelles. Oubliions tout de suite le XE Game System parfaitement ridicule et primitif face aux Consoles Sega et Nintendo. Le jeu n'occupe d'ailleurs qu'une petite place avec *Psygnosis* et *Microdeal*. Rien de nouveau chez le premier. *Microdeal*, en revanche, présente *Airball Construction Set* et surtout *Fright night* un logiciel d'horreur pour adultes. *Robtek* dévoile son émulateur PC sur Atari ST à neuf cents francs. Eidersoft met l'accent sur la musique et le graphisme avec *Pro Sprite Designer* dédiée à la création de sprites accompagné de routines en code machine, C et Basic, *Pro Sound Designer* un programme de création musicale professionnelle à 600 francs entouré d'applications spécifiques telle que *Pro Midi*, un séquenceur Midi, *Prom Drum*, une boîte à

rythmes et *Pro Light* qui synchronise musique et graphisme. La *Quantum Paintbox* à 200 francs renferme un utilitaire graphique capable d'afficher 4 096 couleurs à l'écran. Dans un autre domaine, *Pro Draw* est une tablette graphique professionnelle également compatible avec l'Amiga à 3000 francs. Détour vers la micro-édition qui s'enrichit de deux nouveaux titres : *Calligrapher* de Computer Concept à 700 francs et *Timeworks Desktop Publisher* à 990 francs qui seront prochainement testés dans *Tilt*. Commodore, installé dans la luxueuse suite Adisson moquettée de rouge, mise avant tout sur les applications professionnelles de l'Amiga à l'image de la base de données relationnelles *Acquisition 1.3* de Taurus Software. Triangle Television déploie sa gamme de station vidéo autour de l'Amiga, animation de logo, réalisation de générique, programme d'animation en trois dimensions allant de 25 000 à 31 000 francs. Même professionnalisme du côté de Scicom International avec des systèmes vidéo interactifs qui pilotent des vidéodisques ou des écrans tactiles. Tout cela est certes intéressant mais ne nous rapproche pas du succès de masse recherché par Commodore et encore moins de la consécration de l'Amiga Dos comme standard international. De notre envoyée spéciale Nathalie Meistermann.

Les givrés du ski.

145 F



TOUT SCHUSS

Le prochain champion olympique, c'est vous. Vous avez 6 épreuves pour pulvériser tous les records ! Vous dévaliez, glissez, sautez. Ça y est, vous êtes le roi des neiges. Si, comme le dit Pierre de Coubertin, "l'important est de participer", il est plus amusant de gagner !

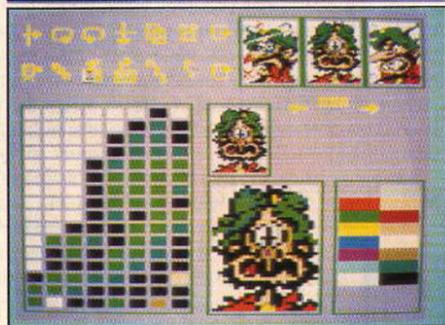
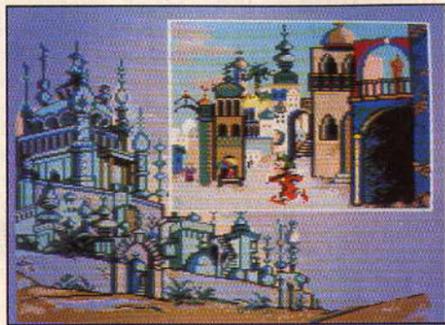
Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-10 de 145 F à 195 F*. Casette ou disquette.)



Les prix FIL sont imbattables

Iznogoud, c'est bonnard!

L'union entre BD et micro est-elle un mariage d'amour ou de raison?



En haut : aperçu des superbes graphismes du jeu. En bas : dessin des personnages du logiciel.

A l'occasion de la sortie du jeu *Iznogoud* édité par Infogrames, nous avons rencontré Jean Tabary qui préside seul, depuis la disparition de Goscinny, à la destinée de ce héros de BD ambitieux et méchant. Pour la réalisation du jeu, la main de Josiane Girard, graphiste chez Infogrames, s'est substituée à celle de Tabary. Réactions d'un dessinateur adepte des techniques traditionnelles face à un outil graphique nouveau, l'ordinateur...

Comment en êtes-vous venu à collaborer avec Infogrames?

— Nous nous sommes rencontrés tout à fait par hasard au salon de la Bande dessinée à Angoulême. Infogrames était installé au stand de Glénat où l'équipe montrait *Les Passagers du Vent*. Ensuite, l'idée a mûri puis ils m'ont recontacté et je suis allé passer une journée chez eux à Villeurbanne pour voir comment ça fonctionnait. J'avoue que quand on n'a pas été élevé dans l'informatique, ça paraît un peu compliqué.

De quelle manière avez-vous travaillé avec eux?

— Je leur ai fait un certain nombre de croquis d'Iznogoud et des autres personnages dans différentes positions, et on a mis au point des gags en tenant compte de la structure propre aux jeux informatiques. Avec la bande dessinée, il n'y a aucune limite, on peut faire ce qu'on veut alors que dans le jeu informatique, il y a des contraintes que je ne connaissais pas et qu'il

a fallu que je comprenne. Pour le scénario, ils se sont servis de plusieurs albums dont ils ont extrait un tas d'éléments, de gags... C'est un mélange de trois albums. Le logiciel sera d'ailleurs fourni avec un album, « l'Anniversaire d'Iznogoud ». Je suis ensuite retourné chez Infogrames deux fois pour voir, mais réaliser un jeu est un métier à part entière, je ne suis pas capable de le faire. Je proposais des idées, et on me disait si c'était réalisable.

Trouvez-vous le jeu fidèle à vos bandes dessinées?

— Fidèle... Ce n'est pas le même trait, mais c'est très réussi.

Êtes-vous attiré par le dessin sur ordinateur?

— J'ai essayé d'en faire, chez Infogrames et dans un salon de bande dessinée à Blois où il y avait un ordinateur. C'est un peu déroutant, car on ne regarde pas sa main dessiner mais l'écran. C'est encore une technique différente.

Le dessin sur ordinateur n'offre pas la finesse de trait des dessins originaux. Je crois que ce qui arrête les créateurs dans l'exploitation de leurs personnages, de leur art par ce moyen, c'est qu'on ne reproduit pas exactement ce que l'on souhaite dire. Il s'agit en fait d'une interprétation un peu déformée de ce qu'on crée, il faudra arriver à ce que cela soit plus précis. Le plus étonnant avec ce procédé, ce sont les couleurs dont la beauté peut difficilement être obtenue par d'autres moyens. Même avec du beau papier, on obtient rarement des couleurs aussi chatoyantes sur un album.

Quelle sera votre prochaine BD?

— Je termine un « Corinne et Jeannot » qui sort à la fin de l'année, j'édite un album sur la ville de Niort et je travaille sur le nouvel « Iznogoud » qui s'appellera « Iznogoud enfin calife » et qui sortira l'année prochaine.

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre

Commodore-France: le réveil?

« Je veux que dans douze mois l'image de marque de Commodore soit cent fois meilleure que celle d'Atari et nous y arriverons. » Tel est le défi lancé par Franck Lanne, directeur de Commodore-France. L'Amiga reste la priorité pour un constructeur qui balaie le marché de la micro.



Frank Lanne a repris la direction de Commodore France il y a six mois, à une époque où l'image de marque était au plus bas : un service après-vente médiocre, un lancement raté de l'Amiga 1000 face à l'Atari ST... Il s'est employé depuis à restructurer la filiale dans tous les domaines, à rassurer ses partenaires. Lassé d'être comparé à Atari, il place curieusement Amstrad en tête de ses concurrents. Le seul qui aurait, d'après lui, une gamme de produits aussi étendue — de la petite machine de jeu, CPC ou 664, aux compatibles PC — mais sans l'atout Amiga présenté comme le fer de lance de Commodore. Le Commodore 64 n'est pas pour autant relégué aux oubliettes puisqu'il reste, pour Franck Lanne, en toute subjectivité, « de notoriété publique, le meilleur micro du monde » et fait encore des ravages en Allemagne et dans les pays nordiques. Tilt a rencontré pour vous Franck Lanne qui fait le bilan de son action. Le combat est loin d'être gagné même si l'on sent en cette fin d'année un frémissement très net en faveur de l'Amiga 500.

Quel bilan pouvez-vous tirer depuis votre arrivée à la tête de Commodore France?

— Nous avons récupéré une filiale dans un triste état. La marque avait beaucoup souffert en

France. Mais le nom Commodore gardait une notoriété spontanée très importante. Notre image avait plus souffert auprès des professionnels, des distributeurs et de la presse que du grand public. Le possesseur d'un C 64 continue d'être un fan. Nous avons donc mis l'accent sur notre communication destinée aux professionnels. A l'échelle mondiale, nous avons eu des turbulences en tant que société monoproduit qui a gagné une fortune avec le 64. A présent, Commodore est le seul fabricant de micros qui possède une gamme de produits aussi étendue.

Atari essaye aussi de couvrir tout le marché?

— Nous avons une gamme PC complète qui va d'un PC AT 40 mega et c'est pourquoi Commodore détient 33 % du marché professionnel en Allemagne. Atari, de son côté, essaye de sortir un PC et, en l'absence de tests, personne ne sait encore s'il sera compatible.

Quelles actions entreprenez-vous face aux revendeurs?

— Quand je suis arrivé, des distributeurs m'insultaient au téléphone. Les machines restaient trois mois immobilisées. Pour le S.A.V., nous avons passé des accords très serrés avec la M.I.S. et sa filiale Aramis, la plus grande des sociétés indépendantes de maintenance en France pour le matériel professionnel et familial. Notre politique commerciale et financière est à présent claire. Dans le domaine professionnel, toutes les machines sont testées avant expédition.

Un échantillonnage sur mille Amiga 2000 et compatibles PC révèle 3 % seulement de pannes à l'arrivée d'usine.

Commodore ne semble pas très présent dans les magasins. Est-ce que ce message de sérieux et de qualité passe très bien au niveau du grand public?

— Il faut voir ici le timing. Nous avons livré les premiers Amiga 500 début juin. Or, la période de juillet-août est rarement excitante au niveau des ventes. Maintenant, il va falloir lutter contre les effets pervers et notamment l'argument classique : l'Amiga 500, quelle magnifique machine, mais elle a très peu de programmes.

Pourtant c'est la réalité?

— Pas du tout. Nous avons édité pour le Sicob un catalogue de logiciels. Nous en avons distribué des dizaines de milliers au Sicob et poursuivrons au festival de la micro. Les vendeurs ne pourront plus dire « il n'y a pas de softs pour l'Amiga 500 ».

Il est difficile de dire que l'Amiga possède autant de logiciels que l'Atari, très peu de sociétés françaises développent actuellement sur Amiga?

— Atari France a sorti un catalogue avec près de cinq cents logiciels que « ST magazine » a passé en revue. D'après eux, la moitié des logiciels cités n'existent pas. Nous avons cent quatre-vingts logiciels dont quatre-vingts jeux, ce qui permet de bien s'amuser.

Quel soutien concret apportez-vous aux développeurs et aux éditeurs?

— Nous avons largement étoffé le support technique. Il y a maintenant cinq personnes, au lieu de deux à mon arrivée, qui répondent aux questions des développeurs toute la journée. Un serveur minitel a été également créé à leur intention exclusive. En actif, plus de quatre-vingts développeurs travaillent sur Amiga. Word Perfect, le leader mondial dans le traitement de texte, qui détient 34 % du marché, va adapter son produit sur Amiga, cela veut dire quelque chose.

Vendez-vous encore des C 64 en France?

— Peu en France mais en quantité phénoménale en Europe. Les filiales européennes prévoient des promotions avec les grandes chaînes de distribution pour la fin de l'année.

Pourtant le Commodore 64 est une machine un peu dépassée maintenant?

— De notoriété publique le Commodore 64 est le meilleur ordinateur du monde. C'est une bonne machine à deux titres, c'est une console de jeu extraordinaire qui a, de plus, une énorme ludothèque gratuite. Il y a un domaine public sur le 64 qui est extraordinaire.

Vous affirmez vouloir vendre 25 000 Amiga dans l'année, ces chiffres sont-ils toujours valables?

— Oui car notre année fiscale se termine en juillet.

Face à Atari, allez-vous baisser vos prix?

— Non pas du tout, il y a un marché pour les R 5 et un marché pour les autres véhicules, le tout est de savoir combien vous voulez gagner d'argent. Atari est une société mono produit ST. S'ils ont un accident conjoncturel ils seront sérieusement en danger.

Comment se place Commodore France par rapport au reste de la société?

— L'Europe pèse très lourd en ce moment au niveau de Commodore, à peu près 70% de Commodore international. Nous voulons rééquilibrer de l'ordre de 50/50 en renforçant les États-Unis. Nous sommes actuellement leaders dans quasiment toute l'Europe. En Allemagne nous représentons 66% du marché grand public selon une étude GFK. Nous avons quelques faiblesses dont une très forte qui est la France, l'Angleterre et l'Espagne où la filiale a été créée voici quelques mois. En réalité Commodore est fort partout, sauf dans les pays où Amstrad c'est développé. C'est notre plus gros concurrent. Mais nous sommes sur ce marché depuis des années et comptons y rester contrairement à Alan Michael Sugar qui répète que s'il pouvait gagner de l'argent avec des frigidaires il abandonnerait la micro. La micro est notre métier et nous investissons 4% de notre chiffre d'affaires mondial en développement.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Mort au Râ.

195 F*

LES MUTANTS

Des rats géants ont envahi Paris. Votre mission : délivrer la ville de ces mutants et supprimer leur maître, son Excellence RA XVIII. Où se trouve leur repère? Quel est ce savant fou? À quelles expériences se livre-t-il? Dans les bas-fonds de Paris, tous les coups sont permis. Si vous échouez, Paris est perdu!

*Prix public maximum conseillé. (Thomson 108, 109, 109+. Disquette.)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



Sacrés Yankees

On peut dire que les Yankees ont un certain sens du commerce. Tout le monde se souvient de quelle façon ils ont tapé sur les doigts de Toshiba.

La pauvre entreprise japonaise avait eu le malheur d'être impliquée dans une affaire d'hélice silencieuse vendue aux Soviétiques pour leurs sous-marins atomiques.

On notera pour la petite histoire qu'aucune hélice n'avait jamais fait autant de bruit que celle là. En réalité, elle aura servi aux Américains qui tentent de couler une flotte d'invasion bien plus concrète que l'armada russe. Je veux bien sûr parler de l'électronique japonaise.

Quand on est né sur les terres de l'Oncle Sam et qu'on a vécu Pearl Harbor, il est difficile d'admettre que le supermarché du coin croule sous les produits directement importés de l'Empire du Soleil levant. Bien sûr, Reagan ne peut pas se montrer trop protectionniste et l'affaire de l'hélice vendue aux Russes tombe à pic pour mener campagne contre Toshiba et mettre l'embargo sur l'importation de ses produits aux Etats-Unis.

Mais là où l'histoire s'amuse à nous faire des pieds de nez, c'est lorsqu'on apprend que le même gouvernement américain vient de donner son feu vert pour vendre des IBM PC aux Soviétiques. Alors là, je pose la question : s'agit-il de se débarrasser d'un stock de machines considérées comme ringardes ?

Ou bien la technologie américaine en matière d'informatique est-elle tellement dépassée que vendre des ordinateurs aux Russes représente à leurs yeux un danger bien moins important que de leur refiler des hélices sous le manteau ? Enfin, et surtout, les Américains ont-ils consulté leurs alliés occidentaux et japonais avant de prendre cette décision capitale ?

Il y a là, me semble-t-il, matière à réflexion. Les Yankees sont impayables.

Ça rame pour les British

S'il y en a un qui a du mal à se renflouer, c'est bien le constructeur anglais Acorn. Depuis le succès du BBC, Acorn n'a jamais connu à nouveau les grandes heures grisantes du succès. En 1985 Olivetti a dû renflouer Acorn à deux reprises pour éviter la déroute totale. Aujourd'hui Acorn vient d'annoncer les résultats du premier semestre 1987 : 1 375 000 livres de pertes pour un chiffre d'affaires en baisse. Décidément tout le monde n'a pas la baraka d'Alan Sugar.

Moins cher que mon clone, tu meurs dans les écoles

Et c'est parti pour la grande farandole des PC. Il y a des signes qui ne trompent pas. D'abord Borland vient de signer une licence mixte avec l'Education nationale pour la vente de Turbo Pascal, Turbo Graphics et Reflex. En version PC. Cela signifie, si je me frotte bien les yeux, que le parc des machines installées dans les écoles (essentiellement des Thomson) devrait être incessamment sous peu remplacé par des compatibles PC. Bon sang, mais c'est bien sûr ! Et que vient-il de se passer au cours du mois de septembre ? Zenith a annoncé son PC pas cher (Eazy, 5 700 balles), Thomson a annoncé son PC pas cher (TO 16, 5 000 balles), Tandy a annoncé son PC pas cher, Atari annonce son PC pas cher. Ça ne ressemble pas à de la stratégie commerciale ça Madame ? Bref ça nous tombe dessus comme une pluie de grenouilles, impossible d'y échapper. J'aurais tout de même préféré qu'on se batte sur le créneau des 32 bits et que les écoles soient équipées d'Atari, de Mac ou d'Amiga. Mais non, une fois de plus c'est la facilité qui va l'emporter. Vous me direz que je n'ai qu'à me taire vu que l'école pour moi c'est quasiment de la préhistoire. C'est égal, ça m'ennuie que mes petits-enfants aient toujours un métré de retard. Enfin, il y a pire. On murmure dans les milieux mal intentionnés qu'une partie du parc de TO 7 de l'Education nationale pourrait être revendue aux Italiens... Le PIPT, Plan Informatique Pour Tous, deviendrait donc « le plan Pour les Italiens Pas Trop regardants. »

Les magasins de Jack Tramiel

Quand on pense que certains constructeurs manquent d'imagination, on peut se consoler en suivant les fantastiques aventures de Jack Tramiel dit « Jack le Vendeur ». Ce brave homme ne manque ni de projets ni d'ambition. L'année dernière on laissait entendre qu'Atari se lançait dans le disque optique numérique avec des prix à faire fondre les icebergs. On attend toujours, mais (pour sûr) ça finira par venir. Parallèlement Jack le Vendeur vient de se faire remarquer aux Etats-Unis en lançant une opération de grande envergure : le rachat pur et simple d'une chaîne de soixante-sept magasins. Quand je pense à mon cousin qui n'arrive pas à trouver un fifrelin pour ouvrir la boutique de layette dont il rêve, je me dis que le monde est mal fichu. Alors bon, qu'est-ce que Jack va bien pouvoir faire de ces magasins qui lui ont coûté la bagatelle de 67 millions de dollars ? Vendre ses Atari, of course, mais on murmure également qu'il veut se lancer dans la micro

électronique grand public. Un peu comme Amstrad qui vend des chaînes stéréo et des platines laser. La grande idée de Jack le Vendeur, paraît-il, serait de faire la nique aux Nippons et de piquer la place de Sony. Rien de moins, rien de plus. Quelle santé.

La dernière mode

Si vous voulez vraiment être un constructeur ou un éditeur branché, le dernier truc complètement à la mode consiste à racheter son distributeur aux Etats-Unis. La petite société Mindsoft (celle qui fabrique de l'intelligence artificielle française en quantité) vient de se payer HIS, son diffuseur exclusif sur les States. Amstrad n'est pas en reste puisqu'Alan Sugar s'est offert Vidco pour un peu plus de 7,5 millions de dollars, une paille. Il faut dire que l'an dernier Amstrad a vendu 1 400 000 (prononcez un million quatre cent mille !) micros dans le monde entier dont une énorme petite quantité aux States. Il était temps de reprendre ça en mains.

Plus de grève des mineurs

On vous dit que l'ordinateur est partout. C'est une machine courageuse, qui ne se plaint jamais et qui n'hésite pas à monter au charbon. Tiens, justement à propos de charbon : le Centre de recherche des charbonnages de France a mis au point une machine qui creuse toute seule, entièrement pilotée par ordinateur. Pour les fanas de vocabulaire, ça s'appelle une haveuse (pas baveuse), et merci Pépé Louis de nous bourrer le crâne de belle et bonne culture. Donc cette grosse taupe mécanique est appelée à remplacer les mineurs. Finis les coups de grisou et les maladies des bronches. L'ordinateur prend tout en charge grâce à un système de télétransmission.

Le plus pratique dans cette histoire c'est que l'ordinateur peut se trouver à Marseille et la machine en Lorraine : et ça marche tout de même. On n'arrête pas le progrès. Ça me mine le moral.

Logiciel étoilé

Personnellement, ça m'a toujours fasciné d'observer les étoiles. Mis à part le problème du torticolis j'adore attendre l'étoile du berger, voir passer la station Mir ou tout simplement guetter les myriades d'étoiles filantes qui déploient leurs corolles en feu dans le ciel du Gers sur fond de cigales et avec un verre d'armagnac à portée de la main. Je sais, ça me rend lyrique. Pour accroître encore mon bonheur, la société Perl (qui n'ignore rien de ma passion) vient de commercialiser un ensemble électronique composé d'un IBM PC avec deux cartes et un écran à transfert de charge. Le tout se branche très simplement sur l'oculaire d'une lunette astronomique ou d'un télescope et permet d'enregistrer et d'analyser des images du ciel. Ça s'appelle le Synaps 90 et c'est une chouette idée. Malheureusement ça coûte plus de 40 000 balles avec l'ordinateur. Je continuerai donc à m'abîmer les yeux dans la nuit gasconne, loin de tout clavier.

Pépé Louis

Le Basic est éternel

Perpétuellement amélioré, étendu, compilé, le Basic reste le meilleur langage pour débiter.

1. Que veut dire Basic ?

Le mot est un acronyme de « Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code » soit code d'instructions symboliques pour débutants.

2. Par qui a-t-il été conçu ?

Par Johnny Kemeny et Thomas Kurtz, enseignants au Dartmouth Collège à Hanover dans l'état américain du New Hampshire. C'était en 1964. Chaque mot de Basic est le plus proche possible du mot anglais qui explique ce qu'il fait : l'instruction « Print » imprime, l'instruction « CLS » nettoie l'écran (Clear Screen) etc.

3. Peut-on tout faire en Basic ?

Il a au départ été conçu comme un langage d'apprentissage, pour mettre la programmation à la portée du plus grand nombre. Il convient particulièrement aux programmes sur micros. Rien ne s'oppose à la mise au point de Basic sur de plus gros systèmes, mais les inconvénients d'une programmation non structurée, qui crée de facto des programmes non modifiables et la lenteur d'un langage interprété rendent ici l'utilisation du Basic improductive.

4. On dit que programmer en Basic déforme, pourquoi ?

Parce que l'on peut créer un programme embrouillé, totalement incompréhensible et qui cependant, tourne. Il ne favorise pas l'apprentissage de la logique, utile à la grande programmation. C'est sans importance pour qui programme exclusivement pour soi. Mais un programme interminable, plein d'instruction « go to » renvoyant une fois en avant, une fois en arrière, sera lent et devra être entièrement réécrit la première fois qu'il plantera.

5. Combien y a-t-il de versions du Basic ?

Plusieurs dizaines, sinon plusieurs centaines. Il en existe plusieurs par machine. Un ouvrage très sélectif, comme le dictionnaire des Basic, qui n'a aucune prétention archéologique ni à l'exhaustivité en présente vingt-quatre.

6. Les Basic résidents conviennent-ils le mieux aux machines qui les abritent ?

Pas forcément si les Basic implantés étaient mauvais, ou si d'autres meilleurs sont sortis depuis. Le Basic résident des IBM n'est pas le meilleur, ni le Basic Atari mais celui-ci est fourni sur disquette et n'a pas été implanté en ROM, à demeure sur la machine.

Il est supplanté par le GFA Basic...

7. Pourquoi avoir conçu des Basic compilés alors que d'excellents langages compilés étaient disponibles ?

Parce qu'agés de plus de vingt-ans le Basic reste le langage le plus facile à apprendre. Cette

qualité demeure sur les Basic compilés, malgré les exigences nouvelles nécessaires à une programmation plus rigoureuse. Il est tentant de bénéficier de la facilité du Basic sans pour autant se déformer en construisant des programmes « raffineries » ou « spaghetti » selon la façon dont on comprend les schémas de programmes mal conçus mais que l'interpréteur, travaillant ligne par ligne, laisse passer.

8. Quels sont les meilleurs Basic ?

Cela dépend des machines sur lesquelles ils tournent. Sur l'Atari ST le Basic GFA dépasse de loin les autres dialectes. Sur PC le Turbo Basic devrait devenir une référence. Les tests de rapidité et de précision de calculs montrent des qualités erratiquement réparties entre les différentes variantes.

9. Faut-il apprendre à programmer en Basic ?

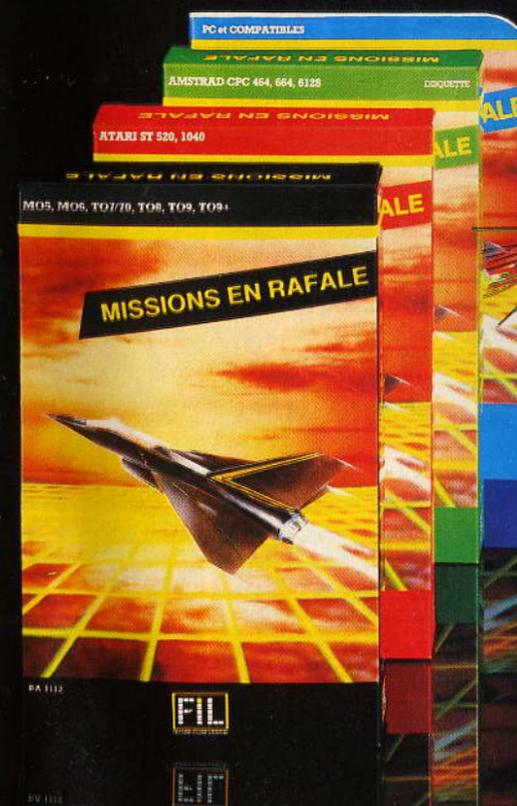
Ce n'est jamais inutile. Surtout en cas de motivations flageolantes, il est toujours préférable d'éviter des monuments de complexité. Commencer par LISP ou par un langage machine tient du suicide, c'est comme s'initier à une langue en tentant de traduire des poésies.

En revanche certains programmeurs professionnels n'ont pas commencé par le Basic et n'ont jamais besoin de l'utiliser.

10. Le basic a-t-il un avenir ?

Oui puisqu'il n'a pas de concurrents sérieux dans son domaine d'application. Puisqu'il faudra ▶

Suspens en plein ciel...



145 F*

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

MISSIONS EN RAFALE

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

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



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

TILT JOURNAL

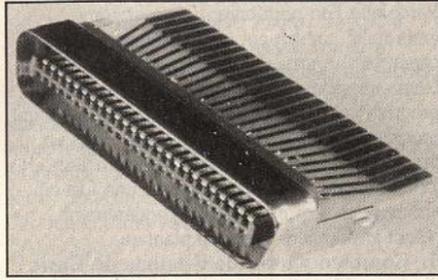
toujours programmer, qu'il se trouvera toujours des apprentis programmeurs non professionnels, un langage facile sera toujours utile. Dans un avenir prévisible nulle raison majeure ne devrait écarter le Basic de cette position.

Post Scriptum

Des commodophiles vexés par la rubrique du n° 45 m'ont fait remarquer abruptement que le langage machine des PC tournait très bien sur les Amiga 2 000 et donc que mes développements sur la non transportabilité des langues machines s'en trouvaient anéantis.

La remarque est pertinente : il aurait fallu choisir un exemple plus clair que IBM et Amiga. Mais l'Amiga 2 000 est une machine ouverte qui peut contenir le processeur du PC, le 8088. Alors, et cette configuration fait tout l'intérêt de la machine, le boîtier contient et les processeurs de l'Amiga (le 68000, les coprocesseurs Agnus, Paula et Denise) qui sont totalement incapables de piper un traître mot du langage machine des PC, et, sur un autre emplacement de la carte, le processeur des PC, qui lui, reste éternellement rétif aux instructions que comprennent les processeurs des Amiga, pourtant implantés à quelques centimètres de distance. Cela ne contredit pas la règle selon laquelle un langage machine est strictement relié à un micro processeur, cela démontre qu'en intégrant le processeur 8088, l'Amiga 2 000 devient bien deux machines en une. Edgar Pixel

Adaptateur Bus pour CPC



Cet instrument bizarre fait enfin rentrer la sortie Centronics de l'Amstrad CPC - qui possède sept broches au lieu de huit - dans la norme utilisée par les imprimantes (175 F chez BY Informatique).

PCW 9512

Chez Amstrad, on n'aimait pas beaucoup entendre que les PCW 8256 et 8512 avaient des défauts. Non, l'imprimante n'était pas trop lente. Non, on ne « tricotait » pas avec les fausses touches numériques-vraies flèches du curseur. Non, l'écran ne faisait pas mal aux yeux. Non, l'imprimante matricielle n'avait pas besoin d'être remplacée par une autre. Non, la capacité du lecteur de disquettes n'était pas trop faible, etc. Et pourtant. C'est la même société Amstrad qui annonce un nouvel ordinateur à

traitement de texte : le PCW 9512. Elle veut répondre aux « desiderata des utilisateurs ». Le PCW 9512 dispose d'une imprimante à marguerite qui fait une bonne qualité d'écriture, d'une sortie parallèle qui permet de brancher d'autres imprimantes (l'imprimante matricielle ne suffisait donc pas ?), d'un clavier avec pavé numérique et pavé de touches de fonction séparés (était-ce vraiment indispensable ?), d'une version améliorée de Locoscript, d'une capacité de 720 Ko pour les disquettes formatées (toujours des 3 pouces) au lieu de 360 Ko (c'est trop !), d'un écran noir et blanc au lieu du monochrome noir et vert. Outre ces améliorations, la machine a changé de « look ». Le lecteur de disquettes est maintenant sous l'écran, l'imprimante plus large et le clavier en trois pavés séparés font plus sérieux. Quant au logiciel, il dispose désormais d'une fonction de publipostage et il est accompagné d'une auto-formation à Locoscript développée par Altitude XXI. D'ici le début de l'année 1988, il devrait même être livré avec un dictionnaire de 64 000 mots (fondé sur Le Robert) et un correcteur d'orthographe. Comme Amstrad souhaite faciliter au maximum la vie de l'utilisateur du PCW 9512 en France, une ligne consommateur lui sera spécialement ouverte. Le manuel d'utilisation est épais : 650 pages, avec une BD d'imitation. Le prix public TTC de ce nouveau modèle est de 6 511,40 F.

LES SUPER COMPILATIONS

Les Classiques



VOL. N°1*

3 JEUX INÉDITS



Une armée d'extra-terrestres tente d'envahir notre planète, vous êtes un des derniers survivants. Détruisez-les... Avant qu'il ne soit trop tard !...



Des labyrinthes bourrés de pastilles et de vitamines attendent votre glouton affamé... Mais attention aux fantômes qui rodent dans les couloirs !...



Un mur vous emprisonne ! Cassez toutes les briques avant qu'elles ne vous ensevelissent. Mais attention aux surprises !...

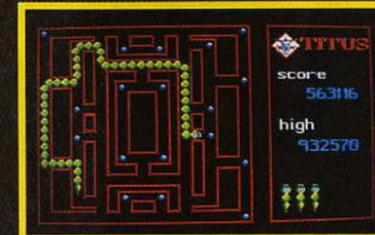


VOL. N°2*

3 JEUX INÉDITS



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



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



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

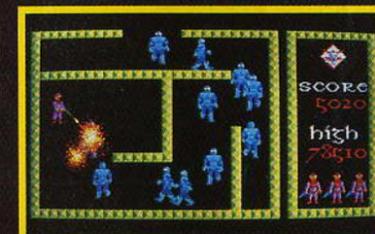


VOL. N°3*

3 JEUX INÉDITS



Vous êtes attaqués par une chenille, détruisez-la, maillon après maillon. Dans ce monde de folie, tous les animaux sont contre vous, escargots, mouches et araignées vous combattons jusqu'au bout !



Prisonnier des robots de la planète Béta, vous tentez de vous en échapper, mais les gardes sillonnent les gigantesques labyrinthes. Combattez-les avec votre laser. Soyez vigilant, même les murs sont électrifiés !



Les dragons ont envahi le monde. Vous êtes seul à les affronter. Leur point faible : ils éclatent ! Votre arme révolutionnaire vous permet de les détruire.

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



CRAZY CARS



Une véritable course de voitures en 3 dimensions et en temps réel.

NOUVEAU

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

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

TITUS

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

Sinclair SPECTRUM

LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS 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

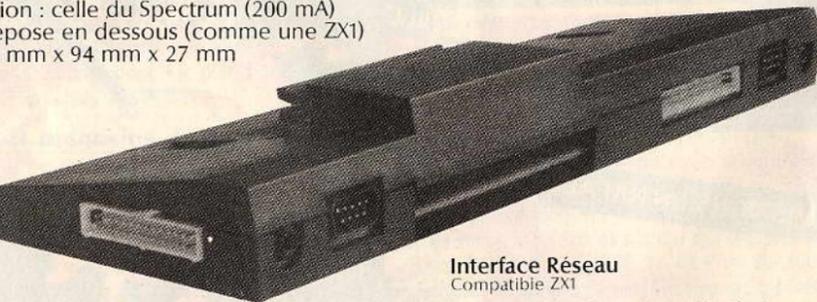
DEUX BOUTONS MAGIQUES

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 imprimante

Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

Interface Réseau

Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux

Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES

Pour connecter ZX1, etc...

REGLEMENT par :

MANDAT INTERNATIONAL (en Francs) ou EUROCHEQUE (en livres sterling) ou PAR CHEQUE BANCAIRE EN STERLING COMPENSABLE EN ANGLETERRE
carte de crédit int. VISA. EUROCARD. MASTERCARD ACCESS

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

MICROMANIA

LE CLUB DES FANS DE LA MICRO

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

- ALBUM EPYX N°2 115/175F
- +WINTER GAMES+SUPER CYCLE 95/145F
- +WORLD GAMES+IMPOSS MISION 95/145F
- LES TRESORS DE US GOLD
- +GAUNTLET+LEADERBOARD 95/145F
- +INFILTRATOR+METROCROSS 95/145F
- +ACE OF ACES 115/195F
- BEST OF ELITE N°2 95/145F
- +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS 95/145F
- +SPACE HARRIER+BOMB JACK2 95/145F
- ELITE 6 PACK N°2
- +ACE+LIGHTFORCE 95/145F
- +INTL KARATE 95/145F
- +BATTY+SHOCKWAY 95/145F
- GAME SET MATCH
- +TENNIS+HYPERSPORT 129/179F
- +PING PONG+FOOT 129/179F
- +KONAMI GOLF+BASEBALL 129/179F
- +BOXING+POOL 129/179F
- +SUPERTEST DECATHLON 129/179F
- STAR GAMES 2
- +BALLBLAZER 95/145F
- +KNIGHT GAMES 95/145F
- +FINAL MATRIX 95/145F
- +HIGHWAY ENCOUNTER 95/145F
- LES EXCLUSIFS N°1
- +LEADERBOARD 120/160F
- +TAI PAN 120/160F
- +XEVIOUS + TOP GUN 120/160F

ALBUM EPYX

- +SUMMER GAME + BREAK DANCE 99/145F
- +PITSTOP 2 99/145F
- +IMPOSSIBLE MISSION 99/145F
- ELITE TRIPLE PACK
- +GREAT GURAYON 99/145F
- +AIRWOLF 2 99/145F
- +SPACE IN C 99/145F
- HIT PACK 2
- +1942+ SOOBY DOO 99/145F
- +ANTIARIAD 99/145F
- +COMMANDO 86+ JET SET WILLY 99/145F
- +FIGHTING WARRIOR 99/145F
- HIT PACK
- +COMMANDO+ BOMB JACK 99/149F
- +AIR WOLF 99/149F
- +FRANCK BRUNO BOXING 99/149F
- KONAMIS GREATEST HITS
- +GREEN BERET 95/145F
- +PING PONG 95/145F
- +HYPERSPORTS 95/145F
- +YE AR KUNG FU 95/145F
- THEY SOLD A MILLION 3
- +KUNG FU MASTER 95/145F
- +GHOSTBUSTER 95/145F
- +RAMBO 95/145F
- +FIGHTER PILOT 95/145F

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

NOUVEAUTES

- 720 DEGRES 95/145F
- ADVANCED TACTI FIGHTER 89/139F
- ALTERNAT. WORLD GAMES 95/145F
- BASIL THE DETECTIVE 95/145F
- BASKET MASTER 89/145F
- BLOOD VALLEY 95/145F
- BOBSLEIGH 95/145F
- BRAVESTAR 95/145F
- BUGGY BOY 95/145F
- CAPTAIN AMERICA 95/145F
- CALIFORNIA GAMES 95/145F
- CHARLIE CHAPLIN 95/145F
- COMBAT SCHOOL 89/145F
- FREDDY HARDEST NF 95/145F
- GALACTIC GAME 95/145F
- GAUNTLET 2 95/145F
- GRYZOR 95/145F
- INDIANA JONES 95/145F
- INFILTRATOR 2 95/145F
- JACK THE NIPPER 2 NF 95/145F
- LAZER TAG 95/145F
- MASK2 95/145F
- PIRATES 145/195F
- RYGAR 95/145F
- SALOMON'S KEY 95/145F
- SIDE ARMS 95/145F
- STREETSPORT BASKET 95/145F
- SUPERSPRINT 95/145F
- THUNDERCATS 95/145F
- TOUR DE FORCE 95/145F
- TRANTROR 95/145F
- VICTORY ROAD 95/145F
- WIZARD WARZ 95/145F

HIT PARADE

- ACE OF ACES NF 95/145F
- ACROJET NF 95/145F
- ARKANOID 89/135F
- ARMY MOVES NF 89/145F
- BARBARIAN NF 95/135F
- BOMB JACK 2 NF 89/129F
- COBRA NF 89/129F
- CONVOY RAIDER 95/145F
- DEATH WISH 3 NF 95/145F
- DEEPER DONGEON NF 95/145F
- ENDURO RACER NE 95/145F
- EXPRESS RAIDER NE 95/145F
- FIST 2 NF 95/129F
- GAME OVER NF 95/145F
- GAUNTLET NF 95/145F
- GUNSHIP NF 145/195F
- INFILTRATOR NF 95/145F
- MOVIE MONSTER NF 95/145F
- MUTANT NF 89/129F
- MASK 1 NF 95/145F
- NEMESIS NF 89/145F
- PAPER BOY 95/145F
- QUARTET NF 95/145F
- RENEGADE NF 95/145F
- ROAD RUNNER NF 95/145F
- SARACEN NF 95/145F
- SCRABBLE NF 185F
- STIFFLEFLAND CO NF 95/145F
- SUMMER GAMES 2 NF 89/139F
- SUPERCYCLE 95/145F
- SUPER HUEY NF 95/145F
- TAI PAN NF 89/145F

HIT PARADE

- TANK NF 95/145F
- THE LAST NINJA NF 95/145F
- TERRA CRESTA NF 89/129F
- THE GREAT ESCAPE 89/129F
- TOP GUN NF 89/129F
- TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
- WINTER GAMES NF 89/139F
- WIZBALL NF 95/145F
- WONDERBOY NF 95/135F
- WORLD GAMES NF 95/145F
- WORLD CL LEADERBOARD 95/145F

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

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

- BLACK MAGIC NF 95/145F
- CHAMPION WREST 95/145F
- DESTROYERS NF ND/145F
- GHOST N GOBBLINS NF 95/145F
- GREEN BERET NF 89/129F
- HEAD OVER HEALS NF 89/125F
- JAILBREAK NF 95/145F
- KILLED UNTIL DEAD 95/145F
- LAST MISSION NF 95/145F
- MARIO BROTHERS NF 89/145F
- METRO CROSS NF 95/145F
- NEXUS NF 95/145F
- SAMOURAI TRILOGY 95/145F
- SLAP FLIGHT NF 89/145F
- SPACE HARRIER NF 89/129F
- UCHI MATA JUDO NF 95/129F

MSX

- STAR GAMES 2 NF
- +BALL BLAZER 119F
- +KNIGHT GAMES 119F
- +FINAL MATRIX 119F
- +HIGHWAY ENCOUNTER 119F
- ACE OF ACES NF 99F
- ARKANOID NF 99F
- ARMY MOVES NF 95F
- BARBARIAN NF 89F
- BATMAN NF 95F
- BEACH HEAD NF 99F
- BUBBLER NF 99F
- COSMIK CHOK Absorber NF 99F
- CYBERUN NF 95F
- DEEPER DUNGEONS NF 95F
- DEATH WISH 3 NF 89F
- DONKEY KONG NF 95F
- GAME OVER NF 99F
- GAUNTLET NF 95F
- HEAD OVER HEALS NF 95F
- INDIANA JONES 95F
- JACK THE NIPPER 2 95F
- MARTIANIDS NF 95F
- MASK 1 NF 95F
- MASK2 95F
- PENTAGRAM NF 95F
- PULSATOR NF 99F
- SPY VS SPY 2 NF 95F
- SUPER CYCLE NF 95F
- SURVIVOR NF 95F
- TAI PAN NF 99F
- TOUR DE FORCE 95F
- TUER N'EST PAS JOUER 110F
- TENTH FRAME NF 99F
- WINTER GAMES NF 95F
- ALTAIR NF 275F
- ARKANOID NF 145F
- BARBARIAN 199F
- BOB WINNER NF 215F
- CRAFTON ET XUNK 275F
- EDEN BLUES NF 195F
- FLIGHT SIMULATOR 2 NF 445F
- GAUNTLET NF 225F
- GOLDENPATH NF 195F
- GOLD RUNNER NF 225F
- GD PRIX 500 CC NF 219F
- GUILD OF THIEVES NF 245F
- HMS COBRA NF 245F
- INDIANA JONES NF 245F
- JEWELS OF DARKNESS 295F
- KARATE KID 2 NF 195F
- KARATE MASTER NF 145F
- KING QUEST 2 245F
- LEADER BOARD NF 245F
- LES PASSAGERS VENT 1 275F
- LES PASSAGERS VENT 2 275F
- LIBERATOR NF 129F
- MARCHE A L'OMBRE NF 195F
- MACACAM BUMPER NF 245F
- MEURTRES EN SERIES NF 245F
- MERCENARY Compendium 195F
- PARCOURS Leaderboard nf 145F
- PROHIBITION NF 245F
- ROAD RUNNER NF 225F
- RENEGADE 225F
- SHANGAI NF 229F
- SILENT SERVICE NF 245F
- SKY FOX NF 225F
- SPACE SHUTTLE 2NF 195F
- STARGLIDER NF 165F
- STRIKE FORCE HARRIER NF 245F
- SUBBATTLE Simulator 225F
- SUPER CYCLE NF 225F
- SUPER HUEY NF 195F
- TAI PAN NF 195F
- TENTH FRAME NF 225F

ATARI ST

- ALBUM EPYX 245F
- +WINTER GAMES+SUPER CYCLE 245F
- +WORLD GAMES+WRESTLING 245F
- MALETTE JEUX FIL
- +SUPER TENNIS 295F
- +MAJOR MOTION 295F
- +SPACE SHUTTLE2 295F
- LES EXCLUSIFS N°1
- +LEADERBOARD+TAI PAN 295F
- +XEVIOUS + TOP GUN 250F

NOUVEAUTES

- ALTERNAT WORLD GAME 195F
- ARMY MOVES 195F
- BARBARIAN (PALACE) 195F
- BIVOUC 195F
- BLOOD VALLEY 195F
- BLUE WAR 225F
- BRAVE STAR 195F
- BUBBLE BOBBLE 195F
- BUBBLE GHOST 195F
- CAPTAIN AMERICA 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- DIEUX DE LA MER 195F
- ENDURO RACER NF 245F
- F15 STRIKE EAGLE 225F
- GABRIELLE 245F
- GAUNTLET 2 195F
- HURLEMENTS 245F
- IS NO GOOD 245F
- L'AFFAIRE 245F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 245F
- LA CHOSE DE GOTEMBURG 245F
- LES RIPOUX 195F
- LE MAITRE DES AMES 245F
- MACH3 215F
- MISSION 199F
- MISSION RAFALE 245F
- PEUR SUR AMYTTVILLE 245F
- PHOENIX NF 225F
- SENTINEL 195F
- SALOMON'S KEY 195F
- SLAP FIGHT NF 195F
- STAR TRECK 195F
- TOUR DE FORCE 195F
- TOP GUN NF 195F
- TRACKER 219F
- TRAUMA 245F
- TURBO GT NF 195F
- WIZARD WARZ 225F

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

- LES TRESORS DE US GOLD
- +GAUNTLET+LEADERBOARD 115F
- +INFILTRATOR 115F
- +ACE OF ACES+METROCROSS 115F
- BEST OF ELITE 2 95F
- +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS 95F
- +SPACE HARRIER+BOMB JACK2 95F
- ELITE 6 PACK N°2
- +ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE 95F
- +SHOCKWAY+BATTY 95F
- GAME SET MATCH
- +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL 129F
- +PING PONG+FOOT 129F
- +KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2 98F
- HIT PACK 2 + 1942
- +SCOOPY DOO + ANTIARIAD 98F
- +COMMANDO 86 98F
- +JET SET WILLY 98F
- +FIGHTING WARRIOR 98F
- ELITE TRIPLE PACK
- +GREAT GURAYON 99F
- +AIRWOLF 2 99F
- +SPACE IN C + 3DC 99F
- KONAMIS GREATEST HITS NF 95F
- +GREEN BERET 95F
- +PING PONG 95F
- +HYPERSPORTS 95F
- +YE AR KUNG FU 95F
- THEY SOLD A MILLION 3 NF 95F
- +KUNG FU MASTER 95F
- +GHOSTBUSTER 95F
- +RAMBO + FIGHTER PILOT 95F
- THEY SOLD A MILLION 2 NF 95F
- +BRUCE LEE 95F
- +MATCH POINT (Tennis) 95F
- +KNIGHT LORE 95F
- +MATCH DAY (Foot) 95F

NOUVEAUTES

- 720 DEGRES 95F
- ADVANCE TACTIC FIGHTER 89F
- ALTERNAT WORLD GAMES 89F
- BASIL THE DETECTIVE 89F
- BLOOD VALLEY 89F
- BOBSLEIGH 95F
- BRAVESTAR 95F
- BUGGY BOY 95F
- BUBBLER NF 95F
- CALIFORNIA GAMES 95F
- CAPTAIN AMERICA 95F
- CHARLIE CHAPLIN 95F
- COMBAT SCHOOL 89F
- FREDDY HARDEST 89F
- GAME OVER NF 95F
- GAUNTLET2 95F
- GRYZOR 89F
- HEAD OVER HEALS NF 89F
- JACK THE NIPPER 2 89F
- LAST MISSION 89F
- LAZER TAG 95F
- MASK 2 89F
- RYGAR 95F
- ROAD RUNNER NF 95F
- SALOMON'S KEY 89F
- SIDE ARMS 95F
- STREETSPORT BASKET 95F
- THUNDERCATS 89F
- TOUR DE FORCE 89F
- TRANTROR 89F
- VICTORY ROAD 89F
- WIZARD WARZ 95F
- WIZBALL NF 95F
- WORLD C LEADERBOARD 95F

HIT PARADE

- ARKANOID NF 89F
- ARMY MOVES NF 89F
- BOMB JACK 2 NF 85F
- DONKEY KONG NF 89F
- ENDURO RACER NF 95F
- EXPRESS RAIDER NF 95F
- DEATH WISH 3 89F
- GAUNTLET NF 95F
- GHOST N GOBBELIN NF 79F
- MARIO BROTHERS NF 89F
- MASK 1 89F
- METRO CROSS NF 89F
- MUTANTS NF 89F
- PAPER BOY NF 79F
- RENEGADE NF 95F
- TAI PAN NF 89F
- TANK NF 95F
- TERRA CRESTA NF 79F
- WINTER GAMES NF 89F
- WONDERBOY NF 95F
- WORLD GAMES NF 85F

ATARI 600/800/XL/130

- SMASH HIT VOL 7 NF
- +ELECTRAGLIDE 95/145F
- +ALLEY HAT 95/145F
- +CHESS 3D 175F
- +BLUE MAX 175F
- SMASH HIT VOL 6 NF
- +ELECTRAGLIDE 95F
- +FORT APOCALYPSE 95F
- +TIME FLIP 95F
- +DRELBS 95F
- SMASH HIT VOLUME 5 NF
- +ELECTRAGLIDE 95/145F
- +MEDIATOR 95/145F
- +CHOP SUEY 95/145F
- +QUASIMODO 109F
- SHOOT THEM UP NF
- +SUPER ZAXXON 109F
- +DROP ZONE 109F
- +BLUE MAX 2001 109F
- +FORT APOCALYPSE 109F
- ATARI ACES NF
- +ZORRO 109F
- +UP N DOWN 109F
- +SPY HUNTER 109F
- +TAPPER 109F

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

- ELECTRAGLIDE NF 95/135F
- HARDBALL NF 95/145F
- KENNEDY approach NF 145/145F
- MERCENARY 2nd City NF 85/125F
- RAID OVER MOSCOW NF 95/145F
- SILENT SERVICE NF 95/145F
- SPY VS SPY2 NF 95/145F
- BEACH HEAD NF ND/145F
- GHOSTBUSTER NF 149F
- MERCENARY NF 95/135F

THOMSON

- MALETTE JEUX FIL
- +GAME OVER 245F
- +ARKANOID 245F
- +SORCERY 245F
- +FOMULE 1 245F
- SUPER THOMSON
- +MINE AUX DIAMANTS 165F
- +SAPHIR 165F
- +KARATE+SCARFINGER 165F
- +FOOTBALL+SORTILEGE 165F
- LES EXCLUSIFS N°1
- +ARKANOIDS 145F
- +NUMERO 10 145F
- +MISSION EN RAFALE 145F
- ALBUM THOMSON
- +GREEN BERET 245F
- +MONOPOLY 245F
- +SUPER TENNIS 245F
- +RUNWAY 245F
- LORICIELS HIT 1
- +PULSAR 2 155F
- +YETI 155F
- +ELIMINATOR 175F
- THOMSON HITS
- +KRACK OUT 175F
- +THE WAY OF THE TIGER 175F
- +BEACH HEAD 175F
- LORICIEL HIT 2
- +BARRY MAC GUIGAN BOXING 155F
- +HACKER 155F
- +SPINDIZZY 155F

NOUVEAUTES

- COBRA 129F
- DEMONIA 115F
- F 15 STRIKE EAGLE 145F
- GAME OVER NF 145F
- IS NO GOOD 195F
- JUNGLE HERO 145F
- LE DIEUX de la GLISSE MO6 165F
- LES RIPOUX 145F
- MISSION 129F
- MISSION EN RAFALE 145F
- PROHIBITION 135F
- QUAD 175F
- ROAD KILLER 145F
- SLAP FIGHT 145F
- TOP GUN 145F
- TOUT SHUSS NF 145F

HIT PARADE

- ARKANOID 145F
- AVENGER 145F
- BEACH HEAD 145F
- BIVOUC 145F
- BOXING 95F
- DIEUX DU STADE 159F
- GREEN BERET 149F
- GD PRIX 500 CC 169F
- HACKER 95F
- HMS COBRA 285F
- Les PASSAGERS du Vent 1 285F
- Les PASSAGERS du vent 2 285F
- LES CLASSICS N°1 145F
- LES CLASSICS N°2 145F
- LES DIEUX DE LA MER 145F
- MARCHE A L'OMBRE 145F
- MONOPOLY NF 175F
- SAPIENS 165F
- SILENT SERVICE MO6TO8 145F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

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

HIT PARADE

- SCRABBLE 175F
- SORCERY 129F
- STONE ZONE 115F
- THE WAY OF THE TIGER 149F
- TNT 129F
- VAMPIRE 169F
- VOL SOLO 145F
- YE AR KUNG FU 2 NF 145F

- AFFAIRE SYDNEY 165F
- AFFAIRE VERA CRUZ 149F
- BACTRON 75F
- FLIPPARD NF 95F
- GARDEN PARTY NF 95F
- KARATE 175F
- LA MINE AUX DIAMANTS 95F
- LE TEMPLE DE QUAUHILI 165F
- MGT 75F
- OK COW BOY NF 95F
- SAPHIR 95F
- SPINDIZZY 95F
- SUPER TENNIS 145F

THOMSON DISK

- MALETTE JEUX FIL
- +GAME OVER 245F
- +ARKANOID 245F
- +SORCERY 245F
- +FOMULE 1 245F
- LES EXCLUSIFS N°1
- +ARKANOIDS 195F
- +NUMERO 10 195F
- +MISSION EN RAFALE 195F
- ALBUM THOMSON
- +GREEN BERET 295F
- +MONOPOLY 295F
- +SUPER TENNIS 295F
- +RUNWAY 295F
- THOMSON HITS
- +KRACKOUT 225F
- +THE WAY OF THE TIGER 225F
- +BEACH HEAD 225F
- LORICIELS HIT 1
- +PULSAR 2 185F
- +YETI 185F
- +ELIMINATOR 185F
- LORICIEL HIT 2
- +BARRY MAC GUIGAN BOXING 185F
- +HACKER 185F
- +SPINDIZZY 185F

- ARKANOIDS 195F
- DEMONIA 175F
- DIEUX DE LA MER 195F
- F 15 STRIKE EAGLE 195F
- GREEN BERET 195F
- IS NO GOOD 245F
- LA MINE AUX DIAMANTS 245F
- Les Cavemes de THENEBE 145F
- LES CLASSICS N°1 NF 195F
- LES RIPOUX 195F
- MONOPOLY 225F
- PROHIBITION 190F
- QUAD 215F
- SAPHIR 245F
- SPINDIZZY 195F
- STONE ZONE 145F
- LE TEMPLE DE QUAUHILI 195F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

LE CLUB DES FANS DE LA MICRO

- LES INFOS
- LES LOGICIELS
- VOTRE COURRIER
- GAGNEZ DES JEUX

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

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.



Dans Prague endormie...

Si Prague est une des plus belles villes d'Europe, les autorités, particulièrement conservatrices, maintiennent une léthargie sous laquelle il faut gratter pour sentir bouger...

Traversée d'un désert

Prague sommeille au bord de la Vltava, dominée par la colline du château, ses églises, tours et palais.

Je cherche désespérément un signe extérieur de (micro) informatisation. Les kiosques à journaux offrent un thermomètre indirect de l'intérêt du public : pas une revue, journal, brochure informatique dans les kiosques assez maigres de Prague. Même les présentoirs à revues des grandes librairies résistent à une fouille méticuleuse.

Alors les livres ? Il faudrait d'abord pouvoir les approcher : une longue table-comptoir sépare le public des rayons. Seules les nouveautés sont empilées à portée de main. Quand je me glisse vers les tentantes étagères, une employée, immédiatement, rugit pour m'écarter.

J'ai épluché le catalogue des publications de l'Académie des sciences : aucune d'entre-elles intéressant l'informatique durant les derniers mois.

Certes, l'une des principales librairies scientifiques vend quelques ouvrages austères d'informatique dont aucun ne traite de langages ou programmes précis, a fortiori de machines particulières. Ils abordent des problèmes généraux de l'informatisation, ou certains problèmes d'électronique des circuits et des processeurs, ou encore de questions mathématiques sous-jacentes à certains problèmes informatiques. Beaucoup de ces livres ont cinq ou dix ans, quand ils ne sont pas des

Fiche d'identité

Tchécoslovaquie : 128 000 kilomètres carrés. 15 millions et demi d'habitants. 10 millions parlent la langue tchèque et 5 millions le slovaque. 1,2 millions de personnes vivent à Prague. Pays d'industrialisation ancienne.

traductions d'ouvrages étrangers du début des années 1970 et qui ignorent donc une micro-informatique qui n'était tout simplement pas encore née au moment de leur rédaction !

Le spectre de l'analphabétisme informatique

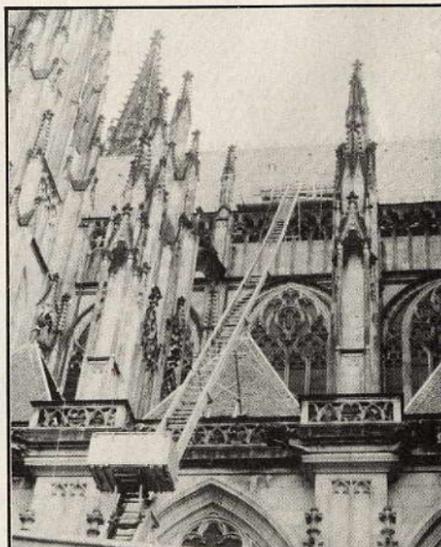
Un spectre hante la Tchécoslovaquie ; l'analphabétisme informatique. Certes des projets pharaoniques d'équipement des écoles, d'édition d'abondante littérature furent élaborés au milieu des années 1970. La programmation est devenue une matière à option au lycée dès 1976. Hélas les écoles attendent encore leurs micros, cinq cents d'entre eux, les premiers, auraient dû être livrés en 1984. Un micro (théorique) pour neuf cents élèves : autant dire que les malheureux ayant pris l'option apprennent à programmer sans toucher une machine. Les modèles prévus, appelés IQ 150, ont une capacité de 32 KB et ont été conçus en Tchécoslovaquie avec des processeurs des pays du Comecon (la CEE d'Europe de l'Est). Les autorités considèrent qu'aucune raison valable n'excuse la pénurie de livres informatiques. Les premières parutions ont pris quatre ans. Certains schémas d'ordinateurs qui devaient être édités en 1977 n'ont été imprimés qu'en 1983.

La situation à l'université n'est guère plus brillante : le nombre des étudiants autorisés à intégrer les facultés d'électroniques a diminué de tiers entre le début et le milieu des années 1980. Or le nombre de candidats dans ces matières augmente, ils sont quatre fois plus nombreux que les étudiants admis à suivre leurs études. Mais les autorités appliquent une sélection sévère, en fonction d'une évaluation très stricte des besoins du pays, faute apparemment d'avoir compris l'urgence de disposer de nombreux ingénieurs informaticiens et électroniciens qualifiés

pour informatiser l'ensemble de l'économie. Le manque d'ordinateurs gêne la qualité de la formation reçue : l'ancienneté du parc d'ordinateurs a augmenté depuis 1979, et le nombre de ceux importés de l'Ouest a diminué depuis cette date. Un dernier élément doit rester en mémoire : pratiquement un million de Tchèques et de Slovaques ont quitté le pays depuis l'intervention des troupes soviétiques et de leurs alliés en 1968 et, au cours des purges, bien des membres de l'intelligensia technique ont perdu leur emploi qualifié pour d'autres sans rapport avec leur formation. Une génération a, dans ce domaine aussi, été perdue pour le développement du pays.

Same Spectrum again

Rude Pravo, le quotidien du PC, a annoncé en novembre dernier que des ZX Spectrum allaient être distribués dans des magasins de toutes les villes du pays. Mais, reconnaissant le journal, « qu'est-ce que les utilisateurs ordinaires auront à leur disposition ? Ils peuvent obtenir des jeux de leurs amis pour pas cher, ou échanger des programmes, mais c'est tout. » En clair pas de programmes, sauf ceux rapportés de Londres ou Munich dans les bagages de particuliers. En fait la disponibilité des machines est intermittente : cinq ou six arrivent, partent très rapidement et pour une période indéterminée, deviennent introuvables. Ces Spectrum officiels, vendus sous le nom de Deltas, vont rejoindre le parc des 60 000 Spectrum qui seraient, selon de très hasardeuses estimations, déjà en service dans le pays. A 6 400 couronnes par machine cela représente un mois et demi de salaire mensuel moyen. La mère de famille dont je tiens ces chiffres gagne à peine plus de 2 000 couronnes par mois : l'achat d'un ZX pour son fils grèverait très lourdement son budget annuel. Plusieurs journaux impriment des petites annonces pour des ZX d'occasion (des micros achetés à l'étranger pour être immédiatement revendus). Les autres machines sont apparemment inconnues, sauf les compatibles IBM qui effectueront un jour ou l'autre une percée dans le secteur professionnel.



Beaucoup de barreaux à grimper pour la micro tchèque. Va-t-elle rester en rade ?

INCROYABLE !

- LES TRESORS DE US GOLD
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR 195F
 +ACE OF ACES+METRO CROSS
 BEST OF ELITE 2 145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
 +SPACE HARRIER+BOMBIACK 2
 ALBUM EPYX
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE 189 F
 +IMPOSSIBLE MISSION
 OCEAN ALL STAR HIT N°2
 +ARMY MOVES+MUTANTS
 +HEAD OVER HEALS 165 F
 +COBRA+WIZZBALL+TANK
 IMAGINE ARCADE HITS
 +ARKANOID+GAME OVER
 +LEGD OF KAGE+MAG MAX 165 F
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM DIGITAL
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER-NIGHT GUNNER 165 F
 MALETTE JEUX FIL
 +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
 +TAI PAN+XEVIOUS 245 F
 LORICIEL HIT 4
 +BILLY LA BANLIEUE
 +MARACAIBO+MGT 179 F
 ELITE 6 PACK N°2
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+RIDER 145 F
 UBI PACK 2
 +SENTINEL+SABOTEUR2
 +ACADEMY+MERCENARY 185 F
 IIT PACK 2
 +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD+COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942 145 F
 ERE HITS N°2
 +CRAFTON XUNK +ROBOT 225F
 +EDEN BLUES+SAI COMBAT
 GAME SET MATCH
 +TENNIS+HYPERSPORT
 +PING PONG+FOOT
 +KONAMI GOLF/BASEBALL
 +BOXING+POOL+... 179F
 +SUPERTEST DECATHLON
 ELITE TRIPLE PACK 145F
 +GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
 ERE HITS N°1
 +MACADAM BUMPER 225F
 +MISSION 2 + PACIFIC
 LES EXCLUSIFS N°1
 +LEADER BOARD +TAIPAN
 +XEVIOUS + TOP GUN 160F
 OCEAN STAR HITS
 +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 +GALVAN + KNIGHT RIDER
 +STRET HAWK+MIAMI VICE 145 F
 AMSTRAD GOLD HITS N°2
 +BREAKTHRU + THE GOONIES
 +AVENGER + DESERT FOX 145F
 +KONAMI'S GOLF
 PACK FIL N°2 189F
 +GREAT ESCAPE + REVOLUTION
 +CAULDRON 2 + SORCERY
 ALBUM MELBOURNE
 +RED HAWK
 +ROCK'N WRESTLE 145F
 +STARION +LANCLOT
 HIT PACK 1 NF
 +COMMANDO +FRANCK BOXING
 +BOMBIACK + AIR WOLF 145F
 LORICIEL HIT 1
 +RALLY2 +3D FIGHT
 +INFERNAL RUNNER 179F
 LORICIEL HIT 2
 +FOOT+TENNIS + 5e AXE 179F
 LORICIEL HIT 3 179F
 +Tony Truand+Aigle d'or+Empire
 KONAMIS GREATEST HITS NF
 +GREEN BERET+PING PONG 145F
 +HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
 THEY SOLD A MILLION N°3 NF
 +KUNG FU MASTER
 +GHOSTBUSTER + RAMBO
 +FIGHTER PILOT 145F

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 DISQUETTES ET PC 1512

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

- 720 DEGRES 145F
 ADVANCE TACTIC FIGHTER 139F
 ALTERNAT. WORLD GAMES 145F
 ALIEN US 149F
 BASIL THE DETECTIVE 145F
 BASKETMASTER 145F
 BIVOUAC NF 195F
 BLOOD VALLEY 145F
 BLUE WAR 145F
 BOBSLEIGH 145F
 BRAVESTAR 145F
 BUBBLE BOBBLE 145F
 BUGGY BOY 145F
 CALIFORNIA GAMES 145F
 CAPTAIN AMERICA 145F
 CHARLIE CHAPLIN 145F
 CLASH 195F
 COMBAT SCHOOL 145F
 COBRA (LORICIEL) 179F
 DIEUX DE LA MER 195F
 FORTERESSE 195F
 FREDDY HARDEST 145F
 GABRIEL NF 175F
 GALACTIC GAME 145F
 GAUNTLET 2 145F
 GUADALCANAL 145F
 GRYZOR 145F
 HURLEMENTS 175F
 IS NO GOOD 245F
 LA CHOSE DEGROTEMBURG 175F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
 LAZER TAG 145F
 LES RIPOUX 195F
 L'OEIL DE SETE 189F
 LE MAITRE DES AMES 189F
 MACH 3 179F
 MASK2 145F
 MANHATTAN LIGHT 189F
 MASQUE PLUS 189F
 MISSION 179F
 NECROMANCIEN 145F
 PEUR SUR AMYTTVILLE 169F
 PIRATES 145F
 PULSATOR NF 145F
 RAMPART 145F
 RYGAR 145F
 SIDE ARMS 145F
 STEELFLIP AND CO NF 135F
 STREETSPORT BASKET 145F
 SUPERSPRINT 145F
 THE LAST NINJA NF 145F
 THUNDERCATS 145F
 TOUR DE FORCE 145F
 TRANTOR 145F
 VICTORY ROAD 145F
 WIZARD WARZ 145F

HIT PARADE

- ACE OF ACE NF 145F
 ARKANOID NF 145F
 ASPHALT NF 145F
 BARBARIAN NF 135F
 BIG BAND NF 195F
 BOB WINNER NF 169F
 3D GRAND PRIX 140F
 DEEPER DUNGEONS NF 145F
 DEATH WISH 3 NF 145F
 ENDURO RACER NF 145F
 FER ET FLAMME NF 249F
 FLASH NF 195F
 GAME OVER NF 145F

HIT PARADE

- GAUNTLET NF 145F
 GRAND PRIX 500 CC NF 169F
 HMS COBRA NF 299F
 INDIANA JONES NF 145F
 JACK THE NIPPER 2 145F
 LE PASSAGER du TempsNF 195F
 Les Chiffres & Les Lettres 275F
 LES DIEUX DE LA MER 195F
 Les Passagers du Vent 2NF 285F
 MARCHE A L'OMBRE 195F
 MARIO BROTHERS NF 145F
 MASK1 145F
 MEUTRES EN SERIES NF 299F
 MONOPOLY NF 245F
 PROHIBITION NF 195F
 RENEGADE NF 145F
 ROAD RUNNER NF 145F
 SALOMON'S KEY 145F
 SCALEXTRIC NF 245F
 SCRABBLE NF 220F
 SCRAM NF 165F
 SILENT SERVICE NF 139F
 SAMOURAI TRILOGY NF 145F
 SLAP FIGHT NF 145F
 SUPER CYCLE NF 139F
 SPACE HARRIER NF 139F
 SURVIVOR 145F
 TAI PAN NF 145F
 TOP SECRET NF 220F
 TUEUR NEST PAS JOUER 145F
 TT RACERS NF 145F
 WONDERBOY NF 145F
 WORLD CL LEADERBOARD 145F
 1001 BC NF 165F
 ACADEMY NF 145F
 ACROJET NF 145F
 AFFAIRE SYDNEY NF 195F
 BOMBIACK 2 NF 99F
 CHARLY DIAMS 179F
 COSA NOSTRA NF 145F
 DESPOTIK DESIGN NF 175F
 DRAGONLAIR 2 NF 145F
 EXPRESS RAIDERS NF 145F
 EXOLON 145F
 F15 STRIKE EAGLE 149F
 GHOST N GOBBELINS NF 99F
 HARRY ET HARRY NF 169F
 IKARI WARRIOR NF 139F
 INFILTRATOR NF 139F
 INERTIE NF 175F
 INVITATION NF 195F
 LAST MISSION NF 195F
 LE PACTE NF 199F
 Les Pyramides de l'AtlantisNF 169F
 Les PASSAGERS du VENT NF 295F
 LIVINGSTONE NF 195F
 MANHATTAN NF 125F
 MASQUE NF 179F
 MENFIN NF 179F
 MUTANTS NF 145F
 NEMESIS NF 145F
 PAPER BOY NF 135F
 RELIEF ACTION 195F
 SAPIENS NF 169F
 SCRAM FR NF 165F
 SCOTT WINDER NF 225F
 SKYFOX NF 145F
 STRIKE FORCE HARRIER NF 129F
 STRYFE NF 195F
 TEMPLIERS D'ORVEN NF 199F
 THAI BOXING NF 129F
 THE SENTIENL 145F
 TOBROUCK NF 169F
 TOMAHAWK NF 145F
 TRIVIAL PURSUIT NF 229F
 ZOMBI NF 165F
 ZOZ 2099 NF 175F

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

Soldes démentes ! 59 F

- ELEVATOR ACTION SIGMA 7
 GALVANSHORT CIRCUIT SHORT CIRCUIT
 HEAD OVER HEALS TENTH FRAME
 LEGEND OF KAGE THE GREAT ESCAPE
 MARIOS BROTHER UCHI MATA JUDO
 QUARTET WIZZBALL
 REVOLUTION ZORRO

PC 1512

- ALBUM EPYX 225F
 +WINTER GAMES
 +PITSTOP 2
 +SUMMER GAMES
 MALETTE JEUX FIL 295F
 +INFILTRATOR +ECHECS 3D
 +NUMERO 10
 PC HITS 245F
 + TOP GUN + STRIP POKER
 + GREAT ESCAPE
 +THE DAMBUSTERS

- ACE OF ACES 195F
 ARKANOID NF 195F
 BOB WINNER NF 220F
 BRUCE LEE NF 195F
 CALIFORNIA GAMES 195F
 DESTROYER 245F
 ECHECS 3D NF 195F
 F15 STRIKE EAGLE NF 195F
 GABRIELLE 245F
 GAUNTLET NF 195F
 GRAND PRIX 500CC NF 195F
 GUNSHIP 345F
 HMS COBRA NF 295F
 HURLEMENTS 245F
 INFILTRATOR NF 195F
 KARMA NF 235F
 L'AFFAIRE 245F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 245F
 LA CHOSE DEGROTEMBURG 245F
 LE MAITRE DES AMES 245F
 LES RIPOUX 195F
 Les PASSAGERS du vent 1 285F
 Les PASSAGERS du Vent 2 285F
 LES CHIFFRES ET LETTRES 275F
 MACH3 225F
 MARCHE A L'OMBRE 245F
 MEUTRES EN SERIE NF 295F
 MISSION 199F
 MISSION RAFALE 245F
 PEUR SUR AMYTTVILLE 245F
 PROHIBITION NF 245F
 SABOTEUR 2 145F
 SCRABBLE NF 245F
 SCRAM NF 245F
 SILENT SERVICE NF 225F
 SOLO FLIGHT NF 195F
 SUBBATTLE Simulator 225F
 SUPER TENNIS NF 195F
 SUMMER GAMES NF 195F
 TAI PAN NF 145F
 TOP SECRET NF 229F
 TRIVIAL PURSUIT 295F
 WINTER GAMES NF 195F
 WORLD GAMES NF 195F
 ZOMBI 245F

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

TILT JOURNAL

L'aventure de l'Ondra



Eduard Smutny est un ingénieur informaticien. Il collabore au mensuel *Radio Amaterske* (pour les constructeurs), avec les clubs de micro Svazarm et est le père de l'Ondra, micro tchèque, dont il a accepté de raconter l'aventure dans l'interview qui suit.

Comment se procurer un micro pour son usage personnel en Tchécoslovaquie ?

Eduard Smutny : — La plupart de ceux qui veulent en avoir l'important. Si ce sont des lycéens, leurs parents travaillent à l'étranger. Malheureusement bien peu de jeunes ont cette possibilité : leurs parents ne voyagent pas à l'Ouest. Pour eux, une solution : fréquenter les groupes informatiques de pionniers Svazarm. Svazarm est l'organisation pour la coopération des jeunes avec l'armée. Elle s'occupe d'activités comme la moto, le parachutisme et l'électronique. Cette organisation a été la première à donner l'occasion aux jeunes de fréquenter la micro. Elle gère aussi des clubs d'utilisateurs de l'informatique. Ils sont fréquentés par des utilisateurs de micros importés, car on ne peut trouver des softs que dans le cadre de ces clubs.

Quelles machines sont utilisées ?

— A peu près 100 000 Sinclair, que ce soit des Spectrum ou des ZX 81. A 6 400 couronnes. Mais cela pose problème si vous disposez seulement de l'unité centrale.

Existe-t-il une prise péritel sur les TV tchèques ? J'ai vu chez quelqu'un un poste soviétique qui n'en possédait pas.

— Si, il y en a sur les moniteurs tchèques récents.

Le service après vente ?

— Malheureusement les Spectrum ne sont pas performants. Le quart de ceux qu'on voit dans le pays se retrouvent en panne, et nous n'avons pas le nombre de circuits nécessaires pour les remettre en état.

Même les techniciens qui pourraient les réparer doivent importer les circuits. Ce nombre de pannes est dû aussi à l'insuffisance du nombre de périphériques ou de joysticks. Alors beaucoup de techniciens bricolent les machines pour les adapter... ce qui n'améliore pas la fiabilité du matériel !

En dehors des Spectrum ?

— On trouve des Atari 130 XE et 800 XL, des Commodore. Dans les magasins Tuzex, dans lesquels on paie avec des devises occidentales, on peut acheter des Sinclair (Spectrum), Atari et des Sord (marque japonaise). Les Commodore sont tous importés individuellement. Dans une classe de lycée, la possession d'un Commodore symbolise l'appartenance à l'élite de la société.

Trouve-t-on des programmes ?

— Non ! Sauf les programmes vendus avec les machines. Certaines personnes en importent. Le principal canal est constitué par les clubs qui fonctionnent comme une bourse d'échanges des

programmes. On peut y échanger — mais pas acheter — à peu près quatre cents programmes pour Spectrum.

Il existe une couche sociale spéciale parmi les lycéens, ceux qui n'ont pas d'ordinateurs mais collectionnent les programmes. Ils en ont deux ou trois cents. Ils rendent visite à leurs amis et leurs échangent des programmes contre la possibilité d'utiliser leur machine.

Les programmes sont-ils tous en anglais ?

— Il y a des lycéens, parfois âgés de moins de quinze ans, très calés, qui travaillent pour ces clubs. Ils traduisent les programmes en tchèque. Ils ne travaillent pas pour de l'argent mais pour s'amuser, et pour répandre ces programmes. Car peu d'entre eux parlent l'anglais.

Le russe est une langue obligatoire, mais en pratique la première langue étrangère parlée en Tchécoslovaquie est l'allemand.

Ainsi, *Art Studio* sur Spectrum circule surtout en version tchèque. Ces traducteurs connaissent les programmes jusqu'à la dernière instruction.

Et qu'en est-il des machines tchèques ?

— On a essayé de construire des Spectrum en Tchécoslovaquie, mais le circuit Ula, trop spécialisé, interdit de trouver une substitution, ou alors on aboutit à une machine trop volumineuse. Ce sont les adhérents des clubs qui ont construit ces appareils, à peu d'exemplaires. Car les clubs Svazarm étaient initialement consacrés au matériel.

Où trouver la documentation technique ?

— C'est un problème complexe. Pour le hard, mais les spécialistes ont toute la documentation, ils se débrouillent, de façon non officielle. Pour les publications sur la programmation, il y a quelques mois un livre sur le Basic a été publié à 20 000 exemplaires. Il est aujourd'hui introuvable : tirage trop faible pour la demande.

Chez nous le temps de la publication des livres peut prendre trois ou quatre ans. Les livres de programmation sont, en fait, publiés à peu d'exemplaires, sous l'égide de tel ou tel club ou groupe de clubs.

— C'est un problème complexe. Pour le hard, mais les spécialistes ont toute la documentation, ils se débrouillent, de façon non officielle. Pour les publications sur la programmation, il y a quelques mois un livre sur le Basic a été publié à 20 000 exemplaires. Il est aujourd'hui introuvable : tirage trop faible pour la demande.

Chez nous le temps de la publication des livres peut prendre trois ou quatre ans. Les livres de programmation sont, en fait, publiés à peu d'exemplaires, sous l'égide de tel ou tel club ou groupe de clubs.

La revue des groupes informatiques de pionniers Svazarm.

Pour les constructeurs, une revue de Svazarm, *Radio Amaterske*, qui existe depuis trente-six ans, vouée en principe au matériel radio, publie des articles et des schémas de micros. Deux séries d'articles ont donné des recettes pour construire soi-même deux modèles de micro, pas les construire chez soi mais dans un club qui aurait les moyens de se procurer les composants. Certaines entreprises construisent elles-mêmes leur propre modèle de micro. De toutes façons les entreprises qui achètent une unité centrale ne disposent pas de périphériques adaptés : les techniciens de l'entreprise ont du pain sur la planche !

C'est dans ce contexte qu'est né l'Ondra ?

— Il est né par hasard, puisque je travaille sur des ordinateurs professionnels. On a commencé à travailler pour résoudre le problème de la pénurie de micros personnels. La tâche semblait très difficile car nous n'avions pas les circuits nécessaires, en particulier les vidéos processeurs. Et s'il n'y a pas de vidéo processeurs, il faut construire l'ordinateur avec quarante circuits supplémentaires, la taille augmente en conséquence, et cela ne convient plus aux écologistes. Durant l'été 1985, on a trouvé la possibilité technique de remplacer ce vidéo processeur par un « Timer 8253 ».

Nous avons renversé toutes les fonctions de ces circuits : normalement des données entrent à un endroit, maintenant ici les données sortent. Cette ruse a un inconvénient : ce circuit travaille seulement un quart du temps. C'est pourquoi cette machine est lente, pas spécialisée dans les jeux, mais efficace pour la programmation.

En Basic ou en Pascal cela ne pose pas de grands problèmes.

L'Ondra est composé de trente-neuf circuits, en majeure partie soviétiques (c'est la série 74 LS), un microprocesseur Z 80 avec graphique 340 x 240, monochrome, 64 K de RAM, 4 K de ROM, car nous disposons de circuits de 2 Ko. On pourrait étendre la ROM à 16 K mais il n'existe pas de ces circuits en nombre suffisant sur le marché. L'Ondra propose des sorties pour imprimante, magnétophone et joystick.

— La production de masse prévue n'a pas commencé ?

— La production s'est limitée à mille exemplaires. On ne trouve pas, à l'heure actuelle, d'entreprise qui accepte de produire ces ordinateurs. Les exemplaires produits ont tous été vendus aux clubs, à un prix équivalent à celui du Spectrum, ce qui est un peu cher si l'on compare les fonctions.

— C'est-à-dire ?

— Les circuits de l'Ondra sont ceux utilisés sur les Spoutnik, ce ne sont pas des sous-circuits. La revue *Mlady Suet* (l'organe des jeunes communistes) a sorti plusieurs articles sur la micro. Elle estimait que nous avons besoin de cent mille micros mais qu'au rythme de production actuelle, il faudrait un siècle pour les produire !

Il existe maintenant un mouvement politique (car sans l'appui de membres du Parti on ne peut rien faire ici), pour produire cet ordinateur. Mais nous n'en connaissons pas les résultats. Il est paradoxal que la construction de l'Ondra ait pris trois mois à deux ou trois personnes et

LES ALBUMS !

- LES TRESORS DE US GOLD
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR 119F
 +ACE OF ACE+METROCROSS
 BEST OF ELITE 2 99F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
 +SPACE HARRIER+BOMBJACK2
 ALBUM EPYX
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE 119 F
 +IMPOSSIBLE MISSION
 OCEAN ALL STAR HIT N°2
 +ARMY MOVES+MUTANTS
 +HEAD OVER HEALS 119 F
 +COBRA+WIZBALL+TANK
 IMAGINE ARCADE HITS
 +ARKANOID+GAME OVER
 +LEGD OF KAGE+MAG MAX 119 F
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM DIGITAL
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
 MALETTE JEUX FIL
 +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
 +TAI PAN+XEVIOUS 195 F
 LORICIEL HIT 4
 +BILLY LA BANLIEUE
 +MARACAIBO+MGT 149 F
 ELITE 6 PACK N°2
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+ RIDER 95 F
 UBI PACK 2
 +SENTINEL+SABOTEUR2
 +ACADEMY+MERCENARY 125 F
 ERE HITS N°2 145F
 +CRAFTON XUNK+ROBBOT
 +EDEN BLUES+SAI COMBAT
 GAME SET MATCH
 +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
 +PING PONG+FOOT 129F
 +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
 +SUPERTEST DECAATHLON
 STAR GAMES 2
 +BALL BLAZER+FINAL MATRIX
 +KNIGHT GAMES 95F
 +HIGHWAY ENCOUNTER
 ERE HITS N°1
 +MACADAM BUMPER
 + MISSION 2 + PACIFIC 145F
 OCEAN ALL STAR HITS
 +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 + GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
 + STREET HAWK + MIAMI VICE
 AMSTRAD GOLD HITS N°2
 + BREAKTHRU + THE GOONIES
 + AVENGER + DESERT FOX 95F
 + KONAMI'S GOLF
 PACK FIL N°2 139F
 +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
 + CAULDRON2 + SORCERY
 ELITE TRIPLE PACK
 + GREAT GURAYON +3DC
 + AIRWOLF 2 99F
 LES EXCLUSIFS N°1
 + LEADERBOARD + TAI PAN
 +XEVIOUS+TOP GUN 120F
 LES LAUREATS NF
 +SILENT SERVICE+GREEN BERET
 +CAULDRON 2 95F
 HIT PACK 2
 +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIARIAD+COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942 95F

AMSTRAD CASSETTES

- HIT PACK 1
 +BOMB JACK
 +AIRWOLF + COMMANDO 95F
 +FRANCK BRUNO BOXING
 LORICIEL HIT 1
 +INFERNAL RUNNER 99F
 +3D FIGHT + RALLY 2
 LORICIEL HIT 2 99F
 +TENNIS + 58 AXE + FOOT
 LORICIEL HIT 3 99F
 +TONY TRUAND+AIGLE
 D'OR+EMPIRE
 KONAMIS GREATEST HITS
 +GREEN BERET+PING PONG 95F
 +HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
 THEY SOLD A MILLION N°3
 +KUNG FU MASTER
 +GHOSTBUSTER + RAMBO
 +FIGHTER PILOT 95F

NOUVEAUTES

- 720 DEGREES 95F
 ADVANCED TACT FIGHTER 89F
 ALTERNAT. WORLD GAMES 95F
 ALIEN US 99F
 BASIL THE DETECTIVE 95F
 BASKET MASTER 89F
 BIVOUAC 125F
 BLOOD VALLEY 95F
 BOBSLEIGH 95F
 BRAVESTAR 95F
 BUBBLE BOBBLE 95F
 BUGGY BOY 95F
 CALIFORNIA GAMES 95F
 CAPTAIN AMERICA 95F
 CHARLIE CHAPLIN 95F
 COMBAT SCHOOL 89F
 COBRA(LORICIEL) 129F
 DIEUX DE LA MER 125F
 FORTERESSE 135F
 FREDDY HARDEST 89F
 GALACTIC GAME 95F
 GRYZOR 89F
 GABRIEL 139F
 GAUNTLET 2 95F
 GUADALCANAL 95F
 HURLEMENTS 135F
 IS NO GOOD 195F
 LA CHOSE DEGROTEMBURG 135F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
 LAZER TAG 95F
 LES RIPOUX 125F
 L'OEIL DE SETE 145F
 MACH 3 129F
 MASK2 95F
 MANHATTAN LIGHT 145F
 NECROMANCIEN 145F
 PEUR SUR AMYTIVILLE 129F
 PIRATES 95F
 RAMPART 95F
 RYGAR 95F
 SIDE ARMS 95F
 STIFFFLIP AND CO NF 95F
 STREETSPOUT BASKET 95F
 SUPERSPRINT 95F
 THE LAST NINJA NF 95F
 TRANTOR 95F
 TEMPLIER D'ORVEN NF 169F
 THUNDERCATS 89F
 THROME OF FIRE NF 95F
 TOUR DE FORCE 95F
 VICTORY ROAD 89F
 WIZARD WARZ 95F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

- ACE OF ACES NF 89F
 ARKANOID NF 89F
 ASPHALT NF 115F
 BARBARIAN NF 95F
 3D GRAND PRIX NF 89F
 DEATH WISH 3 89F
 ENDURO RACER NF 95F
 EXOLON 89F
 F15 STRIKE EAGLE 99F
 HSM COBRA NF 259F
 GAUNTLET NF 95F
 INFILTRATOR NF 95F
 INDIANA JONES NF 95F
 JACK THE NIPPER 2 89F
 LES DIEUX DE LA MER 145F
 MANHATTAN NF 125F
 MARCHÉ A L'OMBRE NF 145F
 MASK 1 89F
 MEUTRES EN SERIES NF 259F
 MONOPOLY NF 175F
 PAPER BOY NF 89F
 PROHIBITION NF 120F
 QUARTET NF 95F
 RENEGADE NF 89F
 ROAD RUNNER NF 95F
 SALOMON'S KEY 89F
 SAMOURAY TRILOGY NF 89F
 SLAP FLIGHT NF 89F
 SCALEXTRIC NF 95F
 SCRABBLE FR NF 175F
 TAI PAN NF 89F
 SPACE HARRIER NF 89F
 TUER N'EST PAS JOUER 95F
 WONDERBOY NF 95F
 WORLD C LEADERBOARD 89F

- GRAND PRIX 500CC NF 139F
 GHOST N GOBBELINS NF 85F
 IKARI WARRIOR NF 85F
 INERTIE NF 95F
 INVITATION NF 95F
 KILLED UNTIL DEAD NF 95F
 LAST MISSION NF 95F
 Les Pyramides d'Atlantis 95F
 Les Passagers du vent NF 285F
 LIGHT FORCE NF 89F
 LIVINGSTONE NF 95F
 MARTIANIDS NF 95F
 MASTERS OF UNIVERS NF 95F
 MENFIN NF 95F
 MISSION 129F
 1001 BC NF 120F
 MUTANT'S NF 89F
 NEMESIS NF 89F
 NEMESIS THE WARLOCK NF 95F
 PULSATOR NF 95F
 RELIEF ACTION NF 95F
 SAPIENS NF 125F
 SIGMA 7 NF 95F
 STRYFE NF 135F
 STRIKE FORCE HARRIER NF 95F
 SUPER CYCLE NF 89F
 SURVIVOR 89F
 TARZAN NF 89F
 THE SENTINEL NF 89F
 TOUROUCK NF 119F
 TOMAHAWK NF 95F
 TRIVIAL PURSUIT NF 175F
 ZOMBI 135F

Créez votre Album ! Chaque jeu 35 F

- ALBUM ULTIMATE
 AMERICA'S CUP
 ANTIARIAD
 ELEVATOR ACTION
 GALVAN
 GREEN BERET
 HEAD OVER HEALS
 IMPOSSIBLE MISSION
 IT'S A KNOCK OUT
 LEGEND OF KAGE
 MARIOS BROTHER
 MUTANT
 NIGHT SHADE
 QUARTET
 RAID
 REVOLUTION
 ROBBOT
 SABOTEUR2
 SILENT SERVICE
 TENTH FRAME
 WIZBALL
 WORLD GAMES
 XEVIOUS
 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
- Gâchette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Cable ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

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

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

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

NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

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

Envoyez votre ordinateur de jeu: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 T08 M05 M06 MSX C64 IC 1512 ATARI-ST Numéro de membre _____

que deux ans après nous ne puissions le produire. Et la machine vieillit. Cette année l'informatique est une matière obligatoire dans les lycées et les écoles polytechniques, où existent des centres de calculs. Mais les ordinateurs tchèques disponibles sont très chers et les étudiants ne peuvent en disposer à la maison.

— Que veut dire Ondra ?

— C'est le prénom de mon fils cadet (André).
— Vous disposez de nombreux circuits ?
 — Non, et cela pose des problèmes immenses : la production domestique est limitée en quantité. Si nous avions à notre disposition les circuits des catalogues de l'Ouest, il n'y aurait pas de problème. Il y a pénurie de périphériques, et brancher une machine sur un écran TV n'est possible que si l'on dispose de 40 caractères par ligne, mais avec des IBM et compatibles à 80 colonnes cela devient pratiquement illisible. Les Polonais fabriquent un moniteur monochrome Neptun, mais en Hongrie ou en RDA, les moniteurs sont à usage professionnel.

Nous suivons de près les mouvements de la micro à l'Ouest. Même les enfants qui s'intéressent au matériel connaissent les machines les plus modernes.

Eduard Smutny regrette l'obstacle de la langue qui empêche la micro française d'être plus connue en Tchécoslovaquie. En effet, la langue étrangère la plus couramment parlée dans les pays d'Europe de l'Est est l'allemand. Car outre l'ancien Empire austro-hongrois ou la présence de communautés germanophones en Roumanie, Yougoslavie, Tchécoslovaquie et Hongrie, le tourisme draine actuellement nombre d'Allemands de l'Ouest et de l'Est.

De notre envoyé spécial Denis Scherer

La Vidéowriter de Philips

La Vidéowriter est-elle une machine à écrire ou un micro ? Toujours est-il que Philips, pour ne pas affoler ceux qui resteront toujours rétifs à l'intrusion du progrès technique en général et de



l'informatique en particulier dans leur univers quotidien, se garde bien de prononcer le mot « ordinateur » pour désigner ce nouveau produit présenté comme une machine à écrire évoluée. Et ils n'ont pas tout à fait tort : cet appareil composé d'un clavier et d'un bloc unique comprenant l'écran, le lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 et l'imprimante, est totalement dédié au traitement de texte, ce qui le

différencie de son concurrent direct, le PCW Amstrad. Sur la Vidéowriter, le souci de convivialité est très poussé. Le clavier est muni de touches de fonction dont le rôle est libellé en clair, le texte s'affiche en dix-huit lignes et quatre-vingts colonnes sur un écran ambre anti-reflets, aux côtés d'une fenêtre d'aide expliquant de manière très simple les opérations à effectuer. La Vidéowriter corrige les fautes d'orthographe ou de frappe grâce à un dictionnaire intégré de 50 000 mots que l'utilisateur peut lui-même compléter en fonction de ses besoins particuliers. Seul le dictionnaire en français est livré avec la machine, mais il est possible d'acheter séparément des dictionnaires supplémentaires en anglais, espagnol, italien ou hollandais. Autre bonne surprise, le prix, fixé à 5 690 F TTC. J.-P. D.

Le bureau a de l'avenir

Un système de présentation et de gestion révolutionnaire sur Mac. Hypercard : c'est déjà demain.

Présenté pour la première fois lors de MacWorld, et pour la seconde lors d'Apple Expo, Hypercard pose autant de questions qu'il apporte de réponses. Ce logiciel, fruit d'un travail de trois ans pour l'équipe constituée autour de Bill Atkinson (l'auteur respecté de MacPaint), fait frémir les fans de micro les plus endurcis : fini l'ordinateur allumé de temps à autres, le Mac fonctionne à plein temps et l'homme ne peut plus s'en passer. Une drogue, douce certes, mais à accoutumance. Hypercard, destiné à finir en ROM dans le Mac du futur, rassemble sous son aile autant d'applications que l'utilisateur le désire. Comment ? En traitant l'ensemble des informations sous formes de cartes (de la taille de l'écran) et de piles. Le logiciel ressemble plus à un gestionnaire d'applications qu'à autre chose. La Home Card remplace allègrement le bureau du Mac et annonce la couleur jusqu'à vingt-quatre piles de cartes directement accessibles par un simple clic.

Ces piles possèdent chacune une apparence et un rôle propres : le tableur voisine la banque d'images numérisées, la gestion de fichiers s'accorde à l'agenda... En permanence, n'importe quelle carte d'une pile quelconque reste accessible... si l'on dispose d'un disque dur ou d'une RAM phénoménale.

Nous assistons en direct à la naissance d'un nouveau concept de la micro : le « stackware » (nom déposé par Apple bien sûr). La très grande souplesse du système (rappelant le soft d'intelligence artificielle Small Talk) offre de mélanger texte, images et boutons à volonté sur une seule carte. Un background contient les informations déterminant chaque objet (zone texte ou bouton) de la carte.

Enfin, un script donne accès

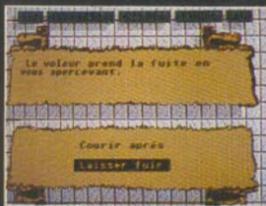
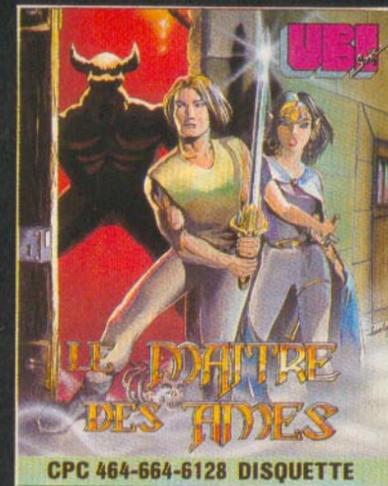
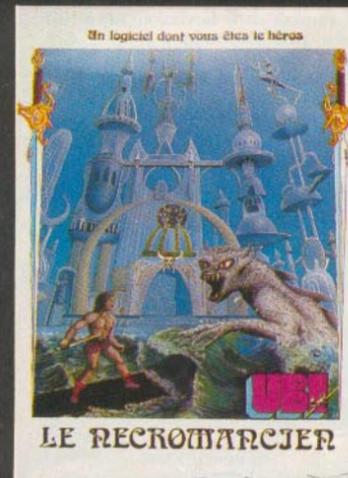
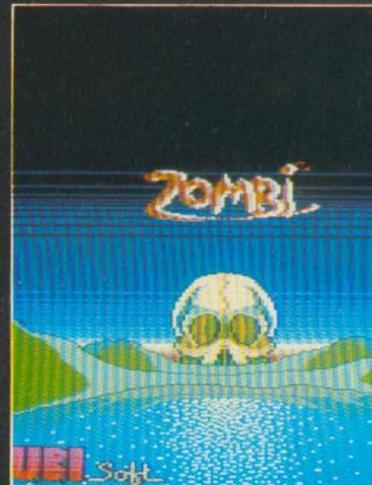
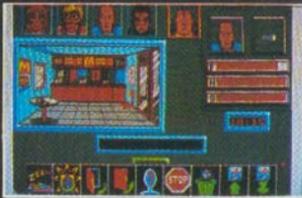
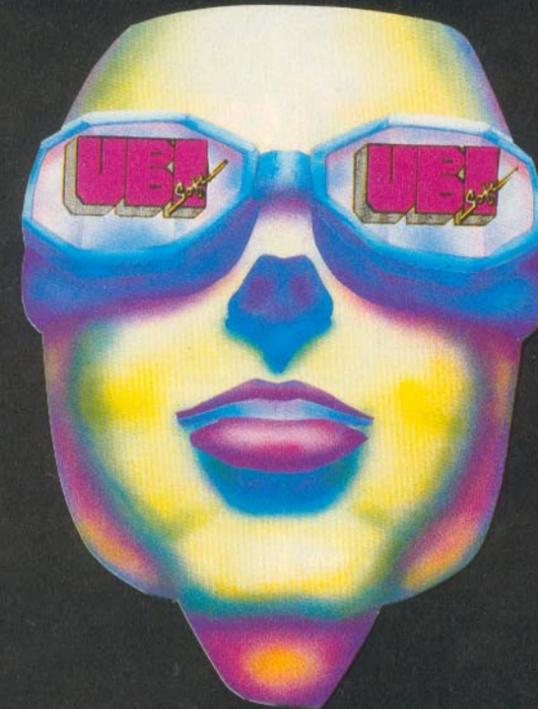
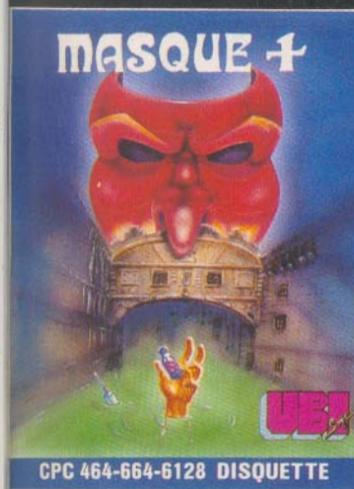
aux programmes accompagnant la carte : renvoi automatique à une autre pile, effets graphiques et sonores, mise en route de calculs... Le langage de programmation, Hypertalk, demeure le seul outil du logiciel à exiger l'emploi régulier du clavier. Les autres opérations se déroulent à la souris et à l'œil ! Mais là ne s'arrête pas le progrès ! Hypercard est doté de cinq niveaux d'entrée. Le visiteur simple feuillette les cartes sans pouvoir les modifier. Le visiteur deuxième niveau modifie toutes les informations écrites dans les zones texte. Le décorateur, équipé de sa boîte à outils, bricole à qui mieux-mieux l'aspect graphique et le texte des cartes.

L'auteur crée ou altère les piles. Le scénariste, lui, joue les dieux d'Hypercard : tout à portée de la main, de l'existence des piles à la forme des scripts en passant par le nettoyage de la Home Card. Encore sous-équipé en applications (un tableur et une gestion de fiches livrés d'office) Hypercard n'arrivera en version française qu'au début de l'année prochaine. Nous devrions découvrir simultanément Multifinder, le nouveau système d'exploitation multitâche du Mac. Les micros d'Apple deviendraient alors de redoutables concurrents des PS d'IBM, l'OS/2 ne semblant pas vouloir livrer ses derniers bugs aux développeurs. M.T.

Un switcher pour ST

Équivalent direct de Windows sur PC, la société UpGrade profite de l'arrivée des Méga ST pour développer un utilitaire de travail « multitâche » très maniable. Le switcher ST Twist permet, en effet, de charger simultanément six applications distinctes (nombre maximum de fenêtres permises pour le gem du ST...) avec, comme seule limitation, la taille mémoire de votre configuration. La présentation graphique du programme est particulièrement agréable : superbes scrollings pour passer d'une application à l'autre, « glissement » de l'écran dans chaque fenêtre et accès direct entre elles. Le chargement des programmes laisse à l'utilisateur le soin de définir la taille mémoire nécessaire à leur fonctionnement, d'accéder à tout moment à quelques options de bases et de sauvegarder le bureau complet de toutes les applications lancées afin de développer un contexte de travail personnalisé. Une fois mises en place, les applications seront lancées à l'aide de la souris, soit en mode « plein écran », soit en mode « fenêtre ». L'utilisation d'un tel programme nécessite bien sûr une taille mémoire importante. Tout juste opérationnel sur un ST 1040, ST Twist s'adresse surtout aux ST munis de deux ou quatre méga octets de mémoire. Signalons enfin que le programme est encore, à l'heure où nous écrivons, en test de compatibilité : 1st Word +, Super Base, Master Plan et la grande majorité des softs graphiques fonctionnent déjà en parfaite harmonie. La version définitive, présentée au Sicob pour moins de quatre cents francs sur le stand Electron, devrait tourner sur plus de quatre-vingt-dix pour cents des softs ST. O.H.

évadez-vous sur ST et PC...



fnac DISPONIBLES DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC. (Dès la sortie des produits)

- NOM : _____ ADRESSE : _____
- MASQUE : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F * Amstrad disque 195 F
 ZOMBI : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F Amstrad cassette 140 F Amstrad disque 180 F
 CBM cassette 140 F * CBM disque 180 F * Thomson cass 149 F * Thomson disc 199 F *
 LE MAITRE DES AMES : Atari ST 259 F * PC et compatibles 259 F * Amstrad disque 195 F
 NECROMANCIEN : Atari ST 149 F * PC et compatibles 149 F Amstrad cassette 99 F Amstrad disque 149 F



1, voie Félix Eboué
 94021 CRETEIL CEDEX
 Téléphone 43 77 74 01

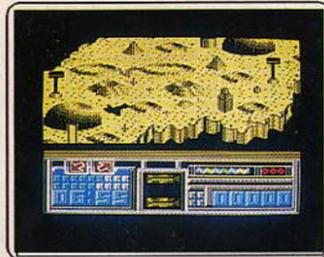
COUP D'OEIL



Légende

Vous avez pour tâche de sauver votre ami Tristan des griffes du maître d'une maléfique planète. Pour cela récupérez les trois fragments d'un parchemin qui vous indiqueront le lieu de détention de votre ami. Un jeu d'aventure original : le personnage principal est une femme, d'autre part les différentes scènes sont animées. (Disquette FIL pour Amstrad CPC).

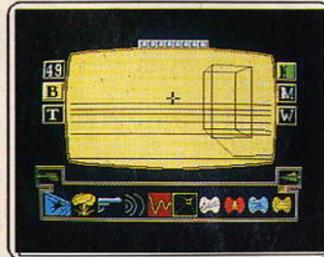
E.C.
Type _____ aventure
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Leviathan

Ce logiciel reprend les grands principes de Zaxxon. Le graphisme est fouillé mais la représentation monochrome gêne parfois. L'animation est fluide et rapide. Deux scénarios supplémentaires permettent de varier l'action. Les bruitages sont moyens mais la version 128 K dispose d'une musique de présentation sur trois voies (K7 English Software, pour Spectrum).

J.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Red Scorpion

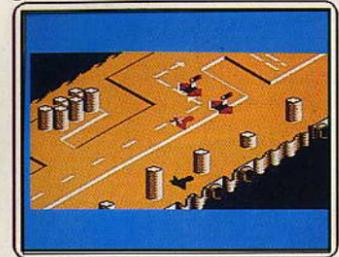
Aux commandes du Scorpion, un engin de surface bien doté en armement et en radar, vous devez débarrasser les lunes des Necrons et de l'ensemble des installations de guerre. Ce jeu aurait pu être intéressant s'il n'était affligé de graphismes fil-de-fer peu engageants, d'un bruitage médiocre, sans compter l'absence de décor (K7 Quicksilver, pour Spectrum).

J.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Leviathan

Ce jeu reprend le thème désormais classique de Zaxxon. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devez détruire un maximum d'ennemis. Trois types de paysages sont disponibles. Le défilement en diagonale des décors renforce l'effet de perspective. Le graphisme est de bonne qualité, parfois l'animation est saccadée. (K7 English software pour Amstrad CPC).

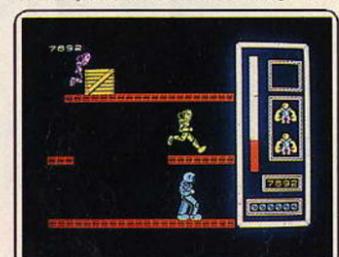


E.C.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A

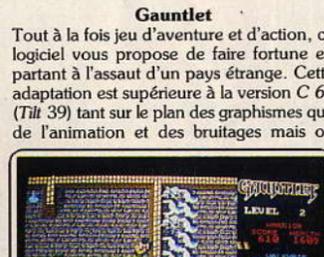


Knuckle Busters

Parviendrez-vous à vous échapper de la cité pénitentiaire en traversant six zones peuplées de robots de résistance variable ? Les graphismes des personnages sont bien rendus mais leur animation trop hachée et les décors quasi inexistant. Les bruitages sont

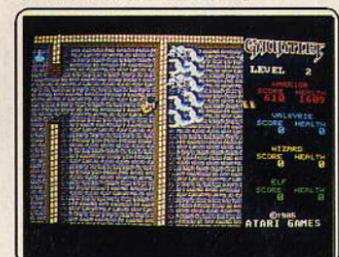


J.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Gauntlet

Tout à la fois jeu d'aventure et d'action, ce logiciel vous propose de faire fortune en partant à l'assaut d'un pays étrange. Cette adaptation est supérieure à la version C 64 (Tilt 39) tant sur le plan des graphismes que de l'animation et des bruitages mais on



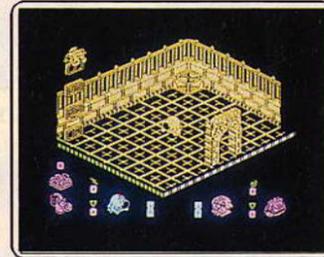
J.H.
Type _____ aventure-action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



Paperboy

Au guidon de votre vélo, vous distribuez des journaux dans les rues d'une banlieue américaine. Grâce à vos dons d'équilibriste vous devez éviter les différents objets ou individus qui interrompent votre trajectoire. Le graphisme de ce jeu est une réussite : mieux que la version C 64. L'animation est excellente mais le bruitage est inexistant. (K7 Elite pour Amstrad CPC).

E.C.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ A



Head over Heels

Vous devez reconstituer les deux parties de la créature, puis l'envoyer fomenter des révoltes sur différentes planètes. Les graphismes 3D sont superbes et l'animation parfaite. Les bruitages soulignent bien les différentes phases du jeu et la musique de présentation, déjà correcte en 48 K, prend son ampleur dans la version 128 K (K7 Ocean, pour Spectrum).

J.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Roadwar 2000

Pour sauver le pays dévasté par l'épidémie et l'anarchie, vous allez voyager de ville en ville pour les conquérir l'une après l'autre. Pour cela, il faut gérer votre gang avec sagesse et savoir vous battre avec finesse. Un excellent jeu stratégique, servi par de bons graphismes et une bande sonore qui ponctue bien l'action. (Disquette S.S.I., pour Atari ST).

J.H.
Type _____ jeu de rôle stratégique
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Compilation

Révolution, The great escape, Cauldron II, Sorcery : les scénarios passent de la tentative d'évasion durant le second conflit mondial (The great escape) à une joute entre magiciens dans Cauldron II. Les graphismes jouissent eux aussi d'une égale constance

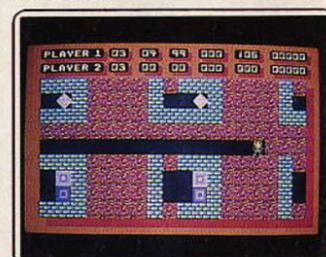


E.C.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

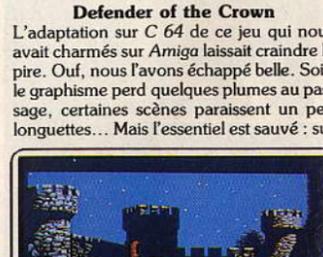


Boulder Dash Construction Kit

Les passionnés de la série « Boulder Dash » vont maintenant pouvoir créer leurs propres tableaux. Comme pour la version C 64 (Tilt 39), la mise en place des éléments est très aisée et le choix suffisamment vaste. Nous regrettons toutefois que les possibilités gra-

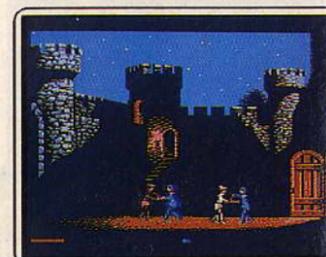


J.H.
Type _____ action/labyrinthe
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Defender of the Crown

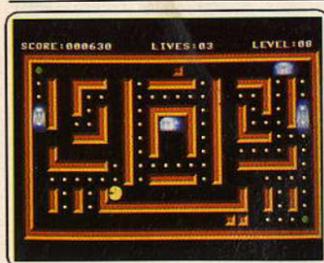
L'adaptation sur C 64 de ce jeu qui nous avait charmés sur Amiga laissait craindre le pire. Ouf, nous l'avons échappé belle. Soit, le graphisme perd quelques plumes au passage, certaines scènes paraissent un peu longues... Mais l'essentiel est sauvé : sur



J.P.D.
Type _____ wargame
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

ASPHALT UBI
ZOMBI UBI
INERTIE UBI
5 SUPER PRODUCTIONS UBI
pour 189 F*
MANHATTAN 95 LIGHT UBI
MANGE CAILLOUX UBI
064-664-6128 UBI
* 189 F en Casette
229 F en Disquette
UBI-SOFT 1, VOIE FAUX EPOUE - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

COUP D'OEIL



Cruncher Factory

Retrouver un « Pac Man » sur Amiga, voici qui va séduire les amateurs d'œuvres d'art... Classique est le mot qui colle à merveille à cette bonne adaptation d'un thème cher! Le logiciel, « redéfinissable », assure pour un prix modeste un nombre de tableaux de jeu confortable. Pour le reste, tout est question d'habitude. (Disquette Anco pour Amiga).

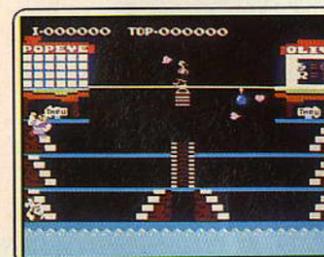
O.H.
Type action/Pac Man
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Challenge of the Gobots

Adapté du célèbre dessin animé « Gobots » de Hanna Barbera, ce programme fait bien piètre figure. Outre un scénario sans intérêt, il propose des graphismes médiocres, une animation moyenne et des scrollings du plus mauvais effet. Seule la bande sonore est acceptable. Bref, un programme médiocre qui ne vaut pas le détour! (Cassette Raktor pour Amstrad)

M.B.
Type action
Intérêt 7
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Popeye

Arriverez-vous, malgré l'encombrante présence de Brutus, à conquérir la main d'Olive? Inspiré du mondialement célèbre « Popeye », ce jeu de tableaux est relativement peu captivant. Cela n'est pas dû à la réalisation : cette cartouche est tout simplement inintéressante. Bref, inutile d'investir dans ce jeu. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.)

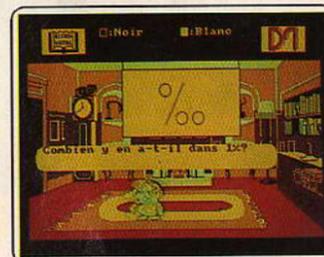
M.B.
Type action
Intérêt 9
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C

Arazork's Tomb
Voici la version Amiga de ce logiciel déjà disponible sur Macintosh. La couleur des écrans graphiques et la synthèse vocale des commentaires accentuent l'ambiance de ce classique jeu d'aventure. Arazork's Tomb profite cependant bien peu de ses menus



déroulants. Une aventure qui se joue au clavier, et en anglais bien sûr... (Disquette Aegis pour Amiga)

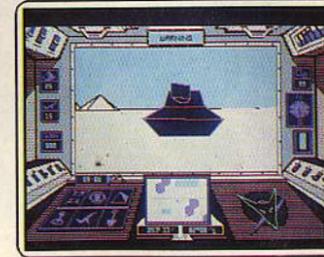
O.H.
Type aventure graphique
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C



Trivial Pursuit

Adapté sur IBM-PC et compatibles le jeu ne gagne ni ne perd rien par rapport aux autres versions sur micro. Vous ne rentrez pas les réponses aux diverses questions posées, vous précisez seulement si votre réponse était ou non celle que donne la machine.

D.S.
Type jeu de réflexion
Intérêt 14
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C



Arcticfox

La guerre des glaces passe bien sur l'écran des IBM PC et compatibles. La simulation de combat de chars très minutieuse, en « trois dimensions » éblouissante, joue davantage avec les volumes, avec les carrosseries aux angles vifs des véhicules et avec une animation impeccable que sur les couleurs et les graphismes. (Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles)

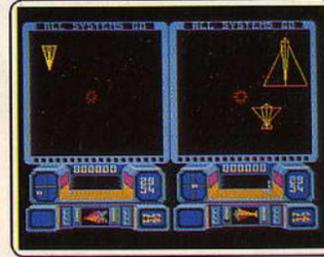
D.S.
Type simulation de combat de char
Intérêt 15
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix E



Thing Bounces Back

Ici on dirige un personnage nommé « Thing » et qui se déplace par rebondissements dans un décor varié et plein de surprises. Pas évident à maîtriser, ce programme original exploite le mode basse résolution du CPC. Résultat : des graphismes moyens pour une animation correcte. En conclusion : un programme agréable. (Cassette Gremlin Graphics pour Amstrad.)

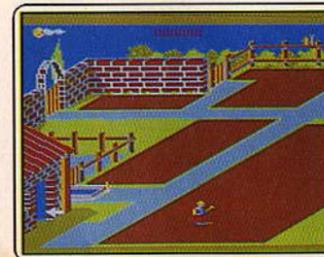
M.B.
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



Dogfight 2187

L'originalité du graphisme de ce jeu de combat spatial compense le conformisme du scénario et l'absence de stratégie. L'action prime. Détruisez les envahisseurs à l'aide d'un laser. Les vaisseaux apparaissent en représentation filaire (seules leurs arêtes sont figurées) dans chacune des deux fenêtres qui se partagent l'écran. (Cassette Starlight Software pour Amstrad CPC)

J.-P. D.
Type combat spatial
Intérêt 14
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



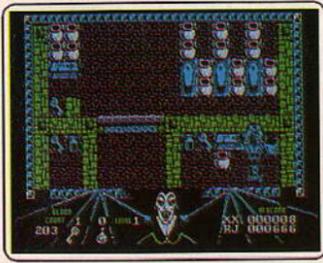
Garden Party

Cultiver un jardin n'est pas de tout repos. Il est nécessaire d'arroser régulièrement, de combattre les parasites par pulvérisation, etc. Un vrai calvaire! Petit jeu amusant, Garden Party est décevant côté réalisation. Animation moyenne, personnages et objets trop stylisés le rendent répulsif. (Cassette ou disquette Free Game Blot pour Thomson TO 8 et TO 9.)

M.B.
Type action
Intérêt 5
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Mr Weems and the vampires

Ce « Pac-Man » amélioré, accommodé à la sauce « horreur », vous mène dans les couloirs d'un château peuplé de goules et de chauves-souris. Sur six niveaux, vous ramassez des amphores d'ail et collectionnez clés et crucifix qui vous permettront



d'éliminer la vampire en chef. (Cassette Ram Jam Corporation pour Amstrad CPC.)

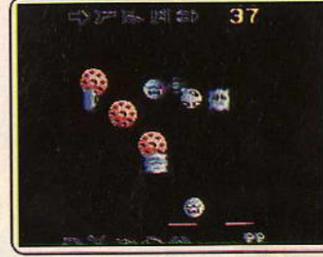
J.-P. D.
Type action
Intérêt 8
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix n.c.



Mag Max

Les graphismes désuets de ce jeu conçu en 1984 ne nous rajeunissent pas! Heureusement, l'action balaie la nostalgie. Le vaisseau dont vous contrôlez la vitesse et les déplacements latéraux doit frayer son chemin à coups de canon laser tout en évitant les tirs omnidirectionnels de l'ennemi. (Cassette Imagine pour Amstrad CPC.)

J.-P. D.
Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



I. Ball

Difficile de distinguer ses ennemis de ses amis dans le monde de I. Ball. La boule que vous guidez dans les méandres du jeu a beau cracher des rafales de projectiles, vous ne parviendrez pas du premier coup à lui éviter de contrariantes désintégrations provoquées par le contact d'éléments hostiles. (Cassette Firebird pour Commodore 64.)

J.-P. D.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix n.c.

un nouveau

GAMES

le 28 octobre 1987

SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES
CENTRE COMMERCIAL RÉGIONAL

le 28 octobre 1987

Le choix de Jeux
MINI BILLARDS
SEGA / ATARI
CONSOLES DE JEUX
JEUX DE RÔLES
JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES

un nouveau

Le plus grand
choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

Centre Commercial St Quentin Ville
Quartier de la gare "Rue Colbert" côté Canal 30.57.13.43

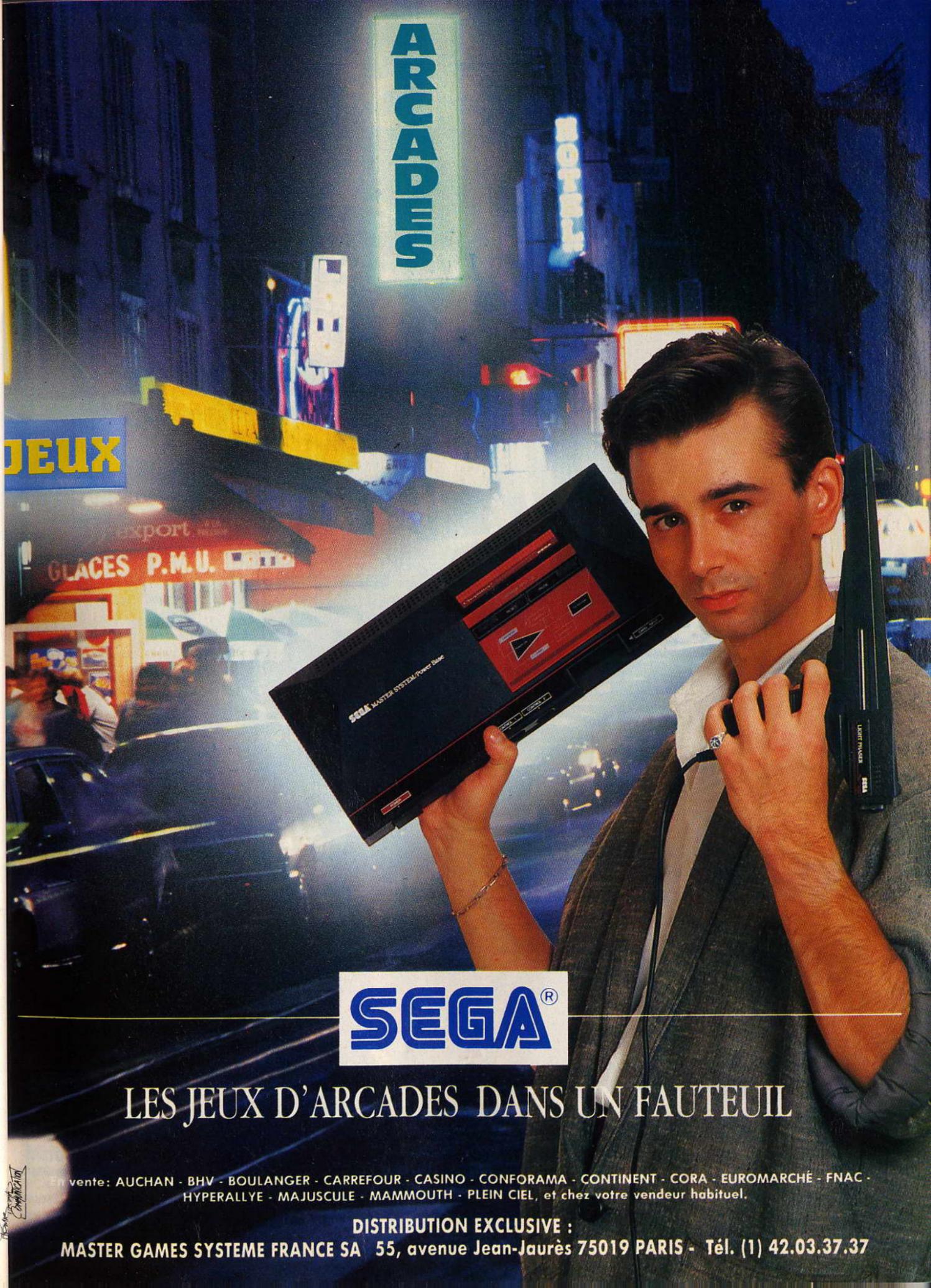
Centre Commercial Velizy 2
Avenue de l'Europe "Niveau bas" 34.65.18.81

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

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

Tant mieux, la partie est toujours gratuite.

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F



SEGA[®]

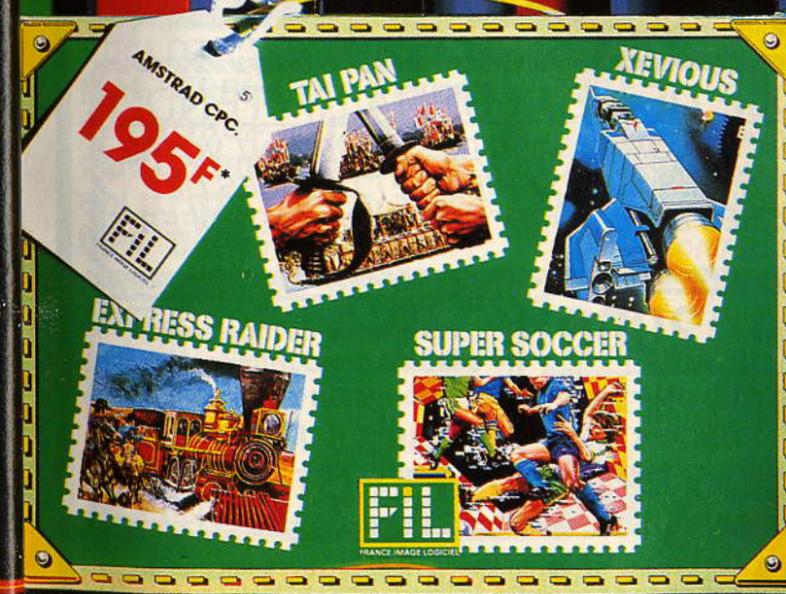
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

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

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

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

Éclatez-vous au fil des jeux !



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

Mallette jeu Thomson :

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

Mallette jeu Atari S^m :

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

Mallette jeu PC :

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

Mallette jeu Amstrad N° 2 :

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

Mallette jeu Amstrad N° 1 :

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

*Prix public maximum conseillé.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

AMIGA 500
512K RAM 256K ROM
DRIVE 3,5 1MEGA
4700Frs
DRIVE SUP 1680F

AMIGA 500
+Mon Coul
6490 F

THOMSON PC

TO 16 PC Monochrome

512K Ram Dos Manager, Gw Basic de Microsoft, Lect 5,25 intégré, Slots d'extension, Turbo 4,77mhz et 9,54mhz Moniteur monochrome Thomson 233G pour

4990 Frs ht

Version Disque dur: NC

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	249F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
DIGIPAIN	1790F
TERRORPODS	249F
GAUNTLET	249F
KARATE KID 2	229F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	249F
INSTANT MUSIC	390F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ATAZORK TOMB	350F
VIDEOSCAPE 3D	1790F
BARBARIAN	250F

PACK THOMSON

MICROSOFT
Flight Simulator
Multiplan Jr
Word Jr
990 Frs

Disquettes
3,5 SF DD
par 50
450Frs

Tapis de
Souris
79 Frs

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

SUMMER GAMES II	249F	WINTER GAMES	249F
TRILOGY APSHAI	249F	WORD GAMES	249F
SILENT SERVICE	240F	KARATEKA	350F
ALTERNATE REALITY	249F	JET	450F
STAR FLIGHT	290F	GATO	390F
BATTLE ANTIETAM	490F	ORBITER	390F
BALANCE OF POWER	450F	TASS TIME	390F
FLIGHT SIMULATOR	570F	PITSTOP II	249F
WORD KARATE	249F	NEWSROOM	690F
NEWSROOM PRO	1290F	SPACE QUEST	390F
CHESSMASTER 2000	390F	BRIDGE	390F

CONSOLE DE JEUX SEGA/NINTENDO

VENEZ VOIR ET COMMANDER DES A PRESENT VOTRE CONSOLE, SES ACCESSOIRES ET DIZAINES DE CARTOUCHES DE JEU AUX GRAPHISMES D'ENFER

AMIGA 2000

PUISSANCE GRAPHISMES
SONS COMPATIBLE AT XT

CONCOURS

Vous avez un AMIGA, un ST ou un PC 1512 !!! Envoyez nous une photocopie de votre carte de garantie ou une feuille sur laquelle vous écrivez les renseignements portés sur la carte (NOM, ADRESSE, DATE D'ACHAT, TYPE, ETC...) . TOUS LES JOURS 10 PRIX A GAGNER DANS L'ORDRE D'OUVERTURE DES ENVELOPPES !!!... Une participation par carte, seulement par correspondance.

LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST
CLEFS POUR ST (1)
CLEFS POUR ST (GEM)
102 PROGRAMMES ATARI ST
C SUR ATARI ST
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.
DU BASIC AU C ST
GEM MICRO APP ST
LANGAGE MACHINE ST
LA BIBLE ST
GRAPHISMES 3 D ST
CLEFS POUR AMIGA
LIVRE DU MSDOS 3,1
CLEFS DBASE II ET III
PEEK ET POKES ST
LANGUAGE MEMSOFT
LIVRE DU BASIC GFA
LIVRE DE L'IA

**LES SOLDES DE -20%
à -50% CONTINUENT**

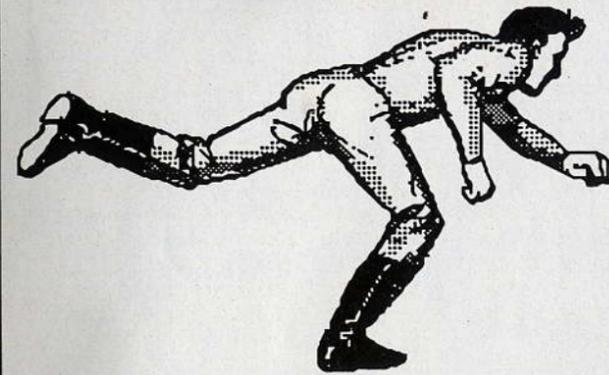
LIVRAISON PARIS
GRATUITE POUR
3000F D'ACHAT

PORT LOGICIELS: 25Frs
PORT MACHINE : 50Frs
PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

LIVRAISON PROVINCE
GRATUITE POUR
5000F D'ACHAT

REPRISE DE VOTRE 520 OU
1040STF POUR L'ACHAT
D'UN MEGA ST2 OU ST4

EST TRANSFERE 12 PLACE DE LA PORTE CHAMPERRET
PARIS 17° M° PTE CHAMPERRET BUS: PC,92, Parking à 100m
Ouvert tous les jours de 10h à 20h du Mardi au Samedi, Lundi de
14h à 19h, Dimanche de 14h à 18h. Tél: 42 27 16 00



VENEZ PROFITER DE NOS PROMOTIONS
A L' OCCASION DE L' OUVERTURE DE
NOTRE NOUVEAU MAGASIN

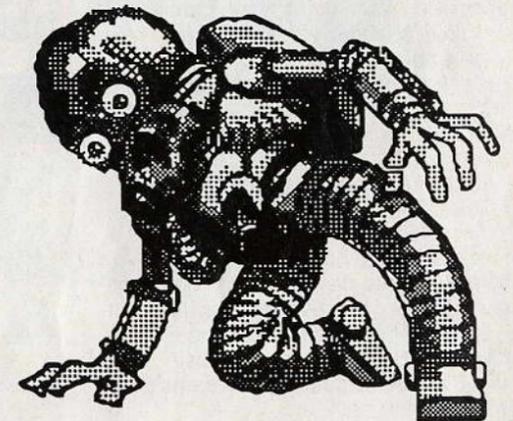
Quelques exemples

Moniteur Couleur Moyenne Résol	1990 F
Moniteur Couleur Basse Résol	1790 F
Lecteur 5,25 Cumana ATARI	1990 F
Imprimante 24 aiguilles	3990 F
Disquettes Marque 3,5 par 10	99 F
Housse ST	49 F
Tapis de souris	79 F

PLUS SERIEUX

VIP(LOTUS) en français	1990 F
MASTERPLAN en Français	990 F
1STWORD+ en Français	990 F
PUBLISHINGPARTNER	1790 F
SOLUTION Gest Commerc.	2000HT
GFA Basic+ Compilat.	950 F
MCC LATTICE C	1090 F
EMULATEUR PC DITTO	890 F
ALADIN Emulateur Mac	2200 F

TERRORPODS
HOT BALL
DEFENDER CROWN
SAPIENS
MACH 3
RING OF ZINFIELD
ROADWAR EUROPA
F 15 STRIKE EAGLE
DONJON MASTER
BARD'S TALE
WINTER 1988
MARBLE MADNES



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

Désignation	Prix

Port logiciels: 25 F Machine 50 f Pas ce contre Rembt

Nom:.....
Prénom:..... Age:.....
Adresse:.....
.....
Ville:..... CP:.....
Machine:.....? Tel:.....

150M de moins à faire en arrivant par le périp, 150M de plus en arrivant par Paris. Parking à 100M, Métro à 50M. Et 300M2 répartis pour les Loisirs, la Bureautique, la Gestion, la Musique, la Formation, le Service après Vente

LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT

520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Coueurl*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9450 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12450 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11450 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*	19950 F HT
CONFIG MEGA ST4 LASER*	22950 F HT
DISQUE DUR SH205 20M*	4990 F
DISQUE DUR KUMANA 40 ET 60 M*	NC
LECT DBL FACE 1 M° KUMANA	1650 F
LECT SPLE FACE 500 K ATARI	890 F
IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLETE	2990 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1990 F

* LIVRE AVEC SOURIS, CABLE PERITEL, 20 LOGICIELS, SURPRISE

Des nouveautés d'enfer cet hiver

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

VEGAS CRAPS

Les dés sont jetés

Ce logiciel vous propose de jouer au craps, jeu de casino peu connu en France qui se pratique à l'aide de dés. Une agréable musique vous fait patienter pendant le charge-



ment du programme. Cette musique est d'ailleurs la même que celle de Vegas Gambler (voir ci-dessous). Vous vous retrouvez face au tapis de jeu, clair mais sans aucune recherche esthétique, il faut bien le dire. Après avoir choisi la mise et la façon de la placer vous pouvez lancer les dés. Ils roulent accompagnés d'un petit bruitage. Lors du lancer de dés suivant, vous complétez votre mise et changez votre manière de réaliser les enjeux.

Ce jeu est assez compliqué car il n'existe pas moins de dix-sept possibilités de mises différentes. De plus comme elles sont toutes assez complexes, je vous conseille fortement de lire soigneusement la notice (complète et claire) avant de jouer. Ce logiciel pourra séduire les amateurs de raisonnement statistique car ce n'est qu'en évaluant vos chances de cette façon que vous pourrez gagner. En revanche on ne peut que regretter l'absence de musique pendant le jeu et le côté un peu austère de l'écran. (Disquette California Dreams pour Atari ST) J.H.

Type jeu de craps
Intérêt 10
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★★
Prix C

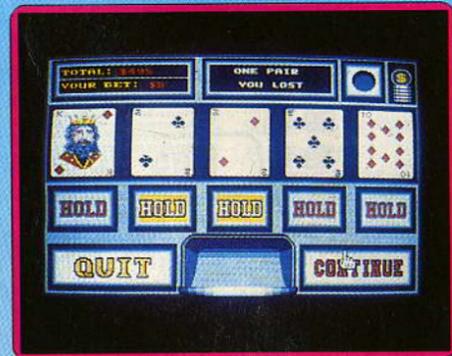
VEGAS GAMBLER

Au casino

Ce logiciel se propose de vous plonger dans l'ambiance des casinos. Vous avez le choix entre quatre options : le poker, la roulette, les machines à sous et le black jack. Vous disposez au départ d'une somme de cinq cents dollars pour l'ensemble des jeux. Si vous perdez tout votre avoir, demandez un prêt à la caisse. Sélectionnez l'un des quatre jeux offerts.

Après une petite attente agrémentée d'une jolie musique (différente pour chaque jeu), vous vous retrouvez en face de la machine ou du tapis correspondant. Le poker n'est pas le jeu classique contre des joueurs mais la version « vidéo ». Sélectionnez votre mise et voyez vos cartes en ne gardant que celles qui vous intéressent. Après changement des cartes, vous gagnez une somme, fonction de la hauteur de votre main. Ainsi une quinte floche royale vous rapporte la bagatelle de cinq cents fois votre mise. En revanche, toute main inférieure à la paire de valets vous fait perdre. Les cartes et les figures sont très bien dessinées. Les bruitages se limitent au son des pièces qui tombent dans le monnayeur.

La roulette est très classique mais bien réalisée, le tapis vert étant clairement représenté et l'animation de la roulette elle-même assez bien faite. Les machines à



sous disposent d'un joli graphisme et le scrolling des éléments qui tournent rend bien. Le jeu se limite en revanche à tirer sur le manche, sans possibilité de bloquer une roue. Le black jack est à notre avis le plus intéressant car il ne se limite pas à un simple facteur chance. Les cartes sont les mêmes qu'au poker. Le jeu offre toutes les possibilités de la version casino : dédoublement en deux mains lorsque vos deux cartes de départ sont de même valeur, doublement de la mise sur un coup, « protection » contre le black jack lorsque la banque découvre un as. Ce logiciel bien réalisé graphiquement manque de musique en cours de jeu. Certains auront bien du mal à se laisser prendre à la fièvre des casinos devant leur écran. (Disquette California Dreams pour Atari ST) J.H.

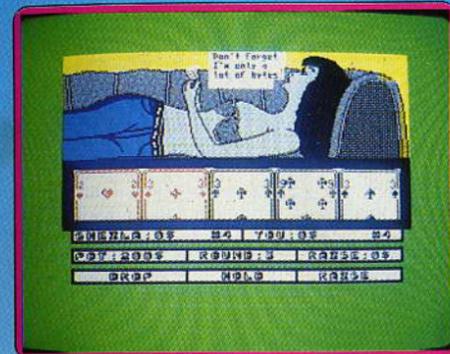
Type jeu de casino
Intérêt 11
Graphisme ★★★★
Animation -
Bruitage ★★★
Prix C

HOLLYWOOD POKER

Strip-poker

Que diriez-vous d'une partie de strip-poker avec une fille superbe ? Après chargement du jeu, l'écran vous offre une série d'options pour choisir le mode de commande (clavier ou l'une des manettes de jeu). Le tout est accompagné d'une excellente musique de présentation sur plusieurs

voies même dans la version 48 K, qui laisse la place à des bruitages rudimentaires en cours de jeu. Contrairement à ce que dit la notice, il n'est pas possible de choisir d'emblée entre les trois partenaires. Vous commencez donc par affronter Sheila, langoureusement allongée sur un sofa. Vous disposez d'un montant de cent livres au départ et de cinq vêtements. Après la donne, vous pouvez prendre connaissance de vos cartes. Là encore la notice est



fausée car le pot de départ est toujours fixé à dix livres et non variable de cinq à vingt-cinq livres. Les cartes sont toutes dessinées, mais le dessin des figures est parfois un peu grossier. Changez les cartes de votre choix (à concurrence de trois) et commencez les enchères de vingt livres maximum à chaque fois. Pendant les enchères, Sheila ne se prive pas de faire des commentaires, amusants ou destinés à vous décourager. Son jeu est assez primaire. Elle ne bluffe que de manière exceptionnelle. Ainsi, après quelques tours, vous vous rendez

compte qu'elle abandonne d'emblée avec une mauvaise main, qu'elle « call » avec au moins une paire et qu'elle ne surenchérit à niveau élevé qu'avec une bonne main. Si l'un des deux joueurs perd tout son argent, il retire l'un de ses vêtements et la partie reprend avec cent livres chacun.

Votre but est bien sûr de déshabiller entièrement votre partenaire, ce qui lui arrache quelques jurons au passage. Après Sheila, vous êtes confronté à Ireen, au jeu déjà plus fin. Mais cette fois, vous ne disposez que des habits qui vous restent pour en venir à bout. Votre dernière adversaire est la plus expérimentée et vous aurez sans doute bien du mal à la vaincre. Un logiciel correct, aux filles bien dessinées. (K7 Robtek pour Spectrum) J.H.

Type strip-poker
Intérêt 12
Graphisme ★★★★
Animation -
Bruitage ★★★
Prix B

TUER N'EST PAS JOUER

The living daylights

Le héros de Ian Flemming a changé de visage au cinéma, ce changement n'est pas perceptible dans la version micro des aventures épiques du plus célèbre agent de sa

majesté très britannique. Une fois de plus notre cher James doit combattre de gros méchants qui ne pensent qu'à faire du mal, en l'occurrence à un dissident soviétique. Mais c'est compter sans 007 qui tire plus vite que son ombre : il est vivement conseillé de faire comme lui durant le jeu si l'on désire survivre. Ne vous attendez cependant pas à voir ▶



TUBES



de qualité, en particulier lors de certaines évolutions de James (pirouettes en avant pour éviter des balles). Le bruitage est lui aussi de bonne qualité. Le jeu se joue au joystick : c'est avec lui que vous désignez vos cibles. (K7 Domark pour C64) E.C.

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

le film se dérouler sous vos yeux grâce au programme, car ce sont bien entendu les scènes les plus trépidantes du film qui ont fait l'objet d'une mise en scène informatique. Ces scènes d'action constituent les huit grands thèmes et tableaux abordés durant le jeu. On passe ainsi d'une embuscade à Gibraltar à un complexe militaire en Afghanistan. Un grand nombre d'armes aussi étranges que sophistiquées (cigarettes-missiles, lunettes infrarouges, chapeau blindé) vous aident lors de votre progression : le tout est de faire le bon choix. Les qualités graphiques du jeu sont indéniables : grande variété des décors et bonne utilisation des couleurs. L'animation est rapide et



Version Amstrad CPC

Honnêtement, rares sont les privilégiés qui pourront parvenir jusqu'au deuxième niveau : l'entraînement est tellement dur que seule une personne sur dix

peut vaincre l'espion. C'est regrettable car le joueur se désintéresse alors rapidement de ce programme dont il faut néanmoins reconnaître qu'il est de très bonne qualité pour un Amstrad.

Les graphismes sont très soignés et mis en valeur par des teintes fort judicieusement choisies. De même, son animation et son scrolling sont de niveau identique à ce que l'on trouve d'habitude sur les Commodore 64 et la bande sonore est elle aussi fort réussie.

En conclusion, ce programme, bien que parfaitement réalisé, se révèle — à l'image d'Army Moves d'US Gold — beaucoup trop difficile. (Cassette et disquette Domark pour Amstrad CPC.) M.B.

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

Version Atari XL et XE

Tuer n'est pas jouer s'avère de bonne qualité pour ces machines. Certes, les graphismes sont trop stylisés mais le décor varié change des versions Amstrad, Commodore ou MSX. De même, les couleurs vives et chatoyantes illustrent magistralement les capacités graphiques des 8 bits d'Atari. L'animation est un mo-

dèle de précision et de douceur et le scrolling sur trois niveaux différents est digne des meilleurs jeux d'arcade. De la même manière, la bande sonore est fort réussie.

Bref, Tuer n'est pas jouer est un bon programme qui n'a pas à rougir d'une éventuelle comparaison avec la version Commodore 64 par exemple. Et seule la difficulté se révèle, encore une fois, rébarbative, à moins qu'elle ne vous stimule. (Disquette Domark pour Atari XL et XE.) M.B.



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



Version Amstrad PCW

Déclinée sur Amstrad PCW, cette version de Tuer n'est pas jouer se révèle fort réussie pour une machine au départ réservée à des applications professionnelles. Les graphismes très clairs et précis facilitent l'identification des personnages cachés par les broussailles. De façon identique, la qualité de l'animation et des scrollings est comparable à ce que l'on trouve sur les autres machines du genre C 64. Un regret : la bande sonore si agréable sur CPC n'est pas accessible ici si l'on ne possède pas l'extension sons/joysticks de DK'ronics. Mais ce reproche s'adresse plus à la machine qu'au logiciel. Signalons tout de même que les possesseurs

de manettes ne seront pas pénalisés car ils pourront s'en servir à loisir. Ce qui n'est pas un luxe car déjà complexe à manier avec un joystick, ce programme se révèle impossible à maîtriser au clavier. (Disquette Domark pour PCW.) M.B.

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



Version MSX

Les versions Commodore et Amstrad de ce programme sont plus que correctes et malgré un niveau de difficulté trop élevé elles s'attirent bien des sympathies grâce à une réalisation de grande qualité. Il n'en est pas de même pour la version MSX. Elle conserve une complexité identique mais la qualité globale s'avère médiocre. Les graphismes en haute résolution sont ternes et peu précis et l'identification des personnages n'est pas très simple : essayez de distinguer une sorte de tache noire sur un fond et vous verrez... Animation et scrolling sont en revanche fort réussis mais la bande sonore est moyenne et même inférieure à la version Amstrad. Bref, Tuer n'est pas jouer ne peut en aucun cas redorer le blason bien terne des MSX. (K7 et Disquette Domark pour MSX.) M.B.

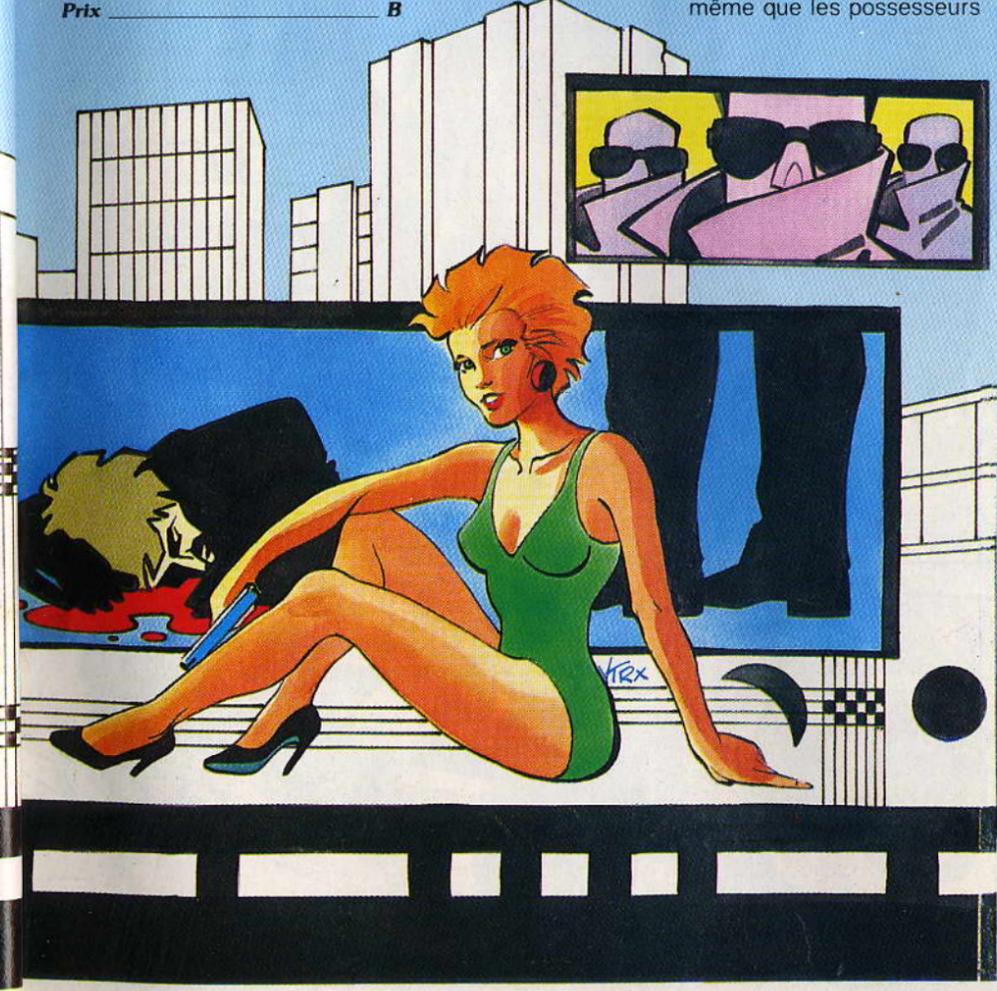
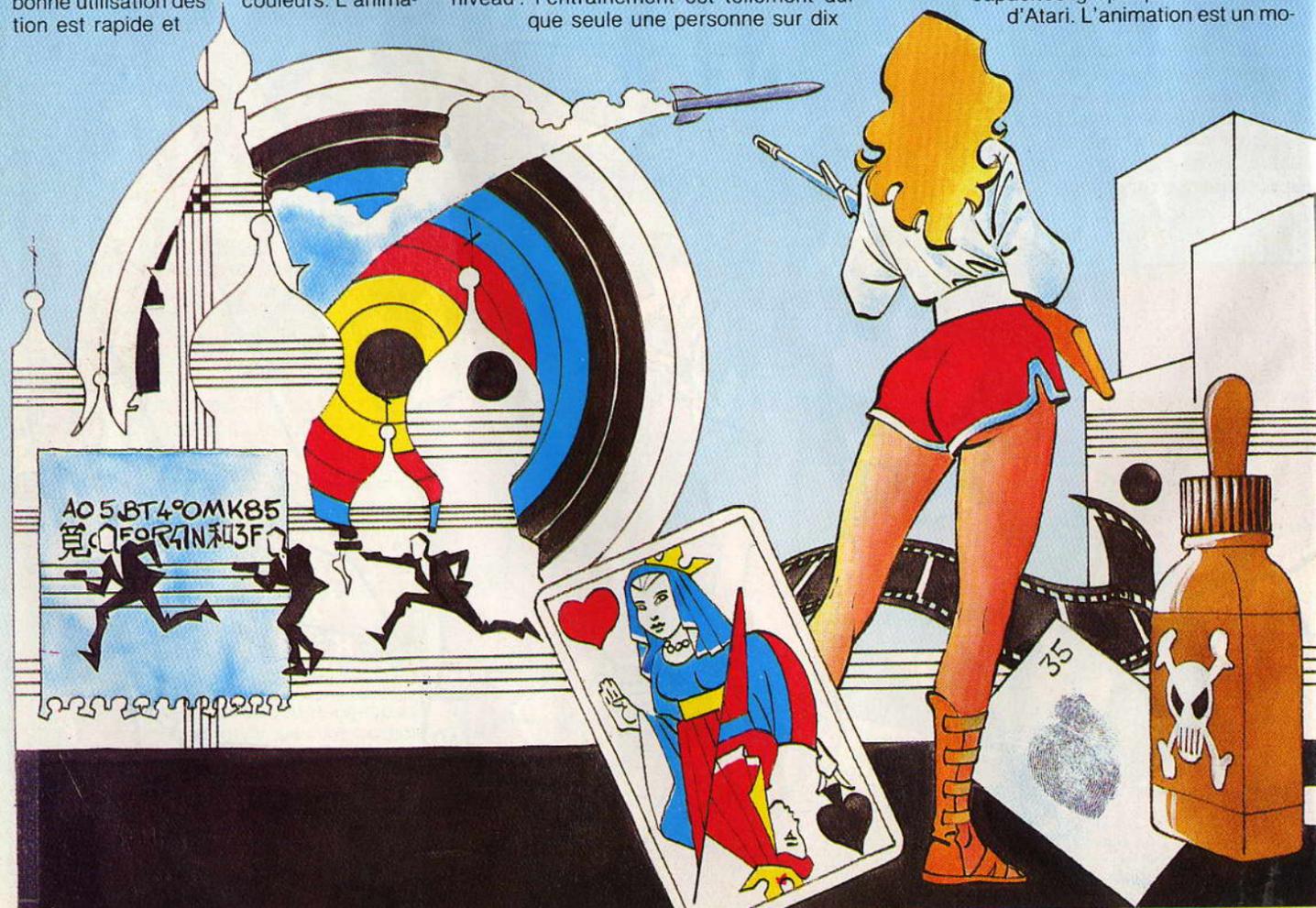
Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

AMAUROTE

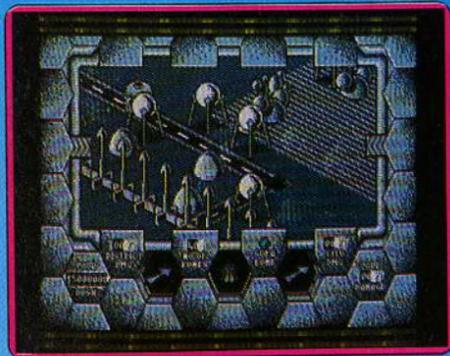
Tue-mouche

Amaurote est un logiciel insecticide à haute résolution. Vous dirigez une araignée tueuse (d'insectes) dans les quartiers d'une grande ville infestée par des insectes colonisateurs.

Le choix du théâtre d'opération s'opère après le chargement. Les deux mille cinq cents écrans annoncés jouent en fait sur des différences mineures dans des paysages monochromes. Les déplacements quelque peu poussifs dans les vingt-cinq quartiers de la mégalopole, et le lancement des bombes fort malcommode, car elles partent



TUBES



dans la direction de vos précédents mouvements, vous laisseront le temps d'assurer les arrières en demandant par radio des munitions au quartier général. Une option « scanner » permet de connaître l'emplacement des plus proches insectes, de la reine pondreuse, et des munitions qui vous ont été parachutées. Les graphismes sont plus lisibles que jolis ou originaux. Le bruitage nous parachute dans une ambiance « chasse aux cafards dans une chaufferie moite dont les tuyaux résonnent et gouttent sur le sol ». (Cassette Mastertronic pour Amstrad CPC). D.S.

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

DEATH WISH III

Le justicier

Les films qui marchent ont toujours attiré les programmeurs de jeu avec un succès inégal. Ce logiciel est une adaptation de « Un justicier dans la ville ». Vous y incarnez le rôle de Charles Bronson, vigile new-yorkais qui tente de nettoyer la ville de tous les nombreux malfrats qui y rôdent. La page de présentation est accompagnée d'une excellente musique, surtout en version 128 K, musique qui continue d'ailleurs tout au long du jeu.

La ville est représentée en trois dimensions avec un graphisme et un relief bien rendus. Vous disposez au départ de quatre armes aux munitions limitées. C'est avec leur aide que vous venez à bout des bandits que vous rencontrez. Ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Certains ne sont que d'innocents passants, tandis que d'autres sont des agents de police qui peuvent vous apporter à l'occasion une aide efficace dans votre lutte contre la criminalité. N'en tuez pas trop par inadvertance car ils risquent alors de se montrer désagréables. Pour vous repérer dans la ville, vous disposez d'une rose des vents qui vous informe en permanence de la direction prise et d'un plan de la ville qui vous révèle l'emplacement des leaders de gang ou des armes supplémentaires. Vous avez tout intérêt à maintenir en permanence votre puissance de feu car le combat à



maines nues ne vous est d'aucune utilité dans ce jeu. Au cours de vos affrontements, vous risquez de recevoir des balles. Fort heureusement votre gilet pare-balles est là. Un petit encadré en bas de l'écran vous informe d'ailleurs de son état. Les rues ne sont pas le seul lieu de résidence des voyous : visitez aussi les maisons. Profitez-en pour vous poster à la fenêtre en prenant garde toutefois à ne pas vous faire attaquer par derrière. L'animation des personnages est bonne et le jeu doté d'un humour macabre (témoin les femmes de ménage qui débarrassent les morts). Un logiciel dont la stratégie se limite à tuer avant d'être tué, mais à la réalisation sans reproche. (K7 Gremlin pour Spectrum) J.H.

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

MISSION GÉNOCIDÉ

Bataille rangée

Le jeu mérite la palme du titre le plus stupide pour deux raisons : la première tient au sens du mot génocide : destruction méthodique d'un groupe ethnique (humain), une activité qui ne se confond pas avec la guerre et qu'il est imbécile de valoriser même indirectement. La deuxième tient à la nature du logiciel : attaques d'objets divers sur



fond de scrolling vertical. En effet rien de plus impersonnel que ces batailles entre engins aux formes variées qui semblent se diriger d'eux mêmes. Le titre, en ce qu'il suggère de nombreuses victimes hors engagements militaires, ne convient absolument pas au contenu du jeu. Les auteurs et l'éditeur n'ont pas été si mal inspirés pour le programme lui-même. Le genre, un petit engin qui attend les vagues d'autres engins, ne fournit habituellement pas la base de débordements d'imagination. *Mission Génocide* manque d'originalité. Certes

ces vagues d'assaut se succèdent à un rythme rapide, chaque sorte de dragée volante virevoltante, chaque variété d'avions bourrés de canons qui avancent en lignes successives tels des manifestants, chaque losange, flocon scintillant si dangereux pour votre appareil se meuvent avec aisance.

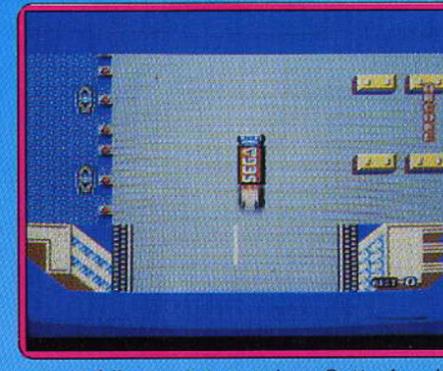
Certes le graphisme est précis, certes la tactique à suivre diffère selon les attaquants, et la difficulté soutient l'intérêt. Mais pourquoi ce programme plutôt qu'un autre ? La production de softs à la chaîne entraîne un sentiment de déjà vu. (Cassette Firebird pour Amstrad CPC). D.S.

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

ACTION FIGHTER

Missions spéciales

Dans la tradition des *Major Motion* et compagnie, *Action Fighter* vous propose de remplir cinq missions spéciales et dangereuses. Vous disposez d'un véhicule lourdement armé capable de se transformer en



automobile, moto ou avion. Cette faculté n'est pas acquise dès le départ et vous devrez détruire de nombreux ennemis afin de voir le véhicule s'élever dans les airs. Pratiquement le jeu se passe de la manière suivante. Le paysage défile de haut en bas en fonction de votre vitesse et de nombreux véhicules adverses vous gênent ou vous agressent (motos, ambulances, hélicoptères d'attaque, etc.). Est-il utile de préciser que la meilleure solution est de détruire ces encombrants compagnons de route ? D'autant plus que vous devez remplir chaque mission en un temps donné

et que chaque minute perdue rend un peu plus improbable la réussite de cette dernière. D'ailleurs signalons que vous aurez au départ bien du mal car ce jeu est difficile. C'est regrettable car il est certain que des joueurs seront tentés d'abandonner avant de voir le meilleur. Passé le premier niveau, le jeu se révèle, en effet, fort diversifié et les graphismes très plaisants. Comme d'habitude cette cartouche propose de plus une animation irrécusable ainsi qu'une bande sonore soignée. Le seul point critiquable réside dans les commandes. Non pas côté cartouche mais côté joystick ! (Cartouche Sega pour console Sega.) M.B.

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

DESTRUCTO

Mort dans le ciel

Une fois encore vous avez pour mission de détruire les forces du mal, en l'occurrence celles du Docteur Destructo le bien nommé. Cependant malgré cette entrée



Carte 256 K



F-16 Fighter

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

Cartouche 1048 K



World soccer

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



Enduro Racer

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

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants



LES JEUX D'ARCADES
DANS UN FAUTEUIL

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



Out Run

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



Space Harrier

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

Pistolet « Light Phaser »



Gangster town

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



Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

en matière peu originale, le programme une fois chargé se présente comme un excellent jeu d'arcade ayant pour théâtre la haute mer et d'autres paysages exotiques. Pour venir à bout de votre ennemi vous devez empêcher sa flotte aérienne de détruire les différents bâtiments de guerre dont vous assurez la protection grâce à un acrobatique petit chasseur. Les agresseurs aériens sont de nature différente et rapportent donc plus ou moins de points. Le déroulement du jeu est extrêmement rapide et excitant devant la profusion d'appareils ennemis tirant dans tous les



sens. D'autre part le graphisme se révèle chaud et coloré, grâce à une utilisation extrêmement « pointue » des couleurs. On remarquera aussi la qualité esthétique des bateaux de guerre (les voies d'eau sont un plaisir pour les yeux). L'animation fait mentir ceux qui portaient des doutes sur les possibilités de l'ordinateur, malgré leur grand nombre, les « zincs » adverses présentent d'agréables détails (oscillations dues au vent). Votre avion en cas de perte de contrôle chute lui aussi dans une hallucinante vrille qui ne peut que surprendre par son réalisme. En dernier lieu le bruitage des mitraillettes n'aura rien à envier aux vraies. Un programme qui bien que simple par son thème n'en constitue pas moins un chef d'œuvre technique. (K7 Bulldog pour Amstrad CPC). E.C.

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

EXOLON

Pacifier l'espace

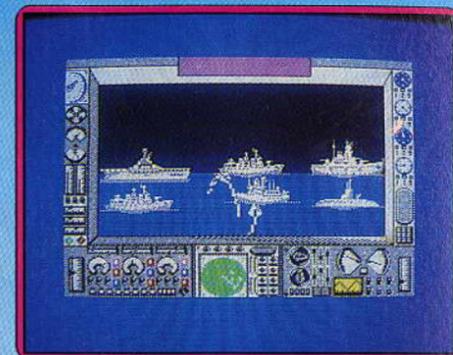
Rien de bien original en ce qui concerne le scénario de ce programme, la recette de tous les jeux d'arcade spatiaux qui consiste à tuer tout ce qui bouge est une fois de plus appliquée mais, il convient de l'admettre, avec un évident brio dans le cas qui nous intéresse. En résumé vous vous retrouvez sur une planète inconnue et belliqueuse. Votre seul moyen de survie est de progresser en détruisant les différentes infrastructures, ainsi que les impitoyables attaques des « Aliens ». Pour votre œuvre pacifica-

TUBES



démentir la haute qualité du jeu. L'animation n'est pas en reste, reproduisant avec fidélité l'apesanteur et donnant aux explosions un rare réalisme. On note aussi la qualité des effets spéciaux en particulier lors du fonctionnement des portes de téléportation. Un jeu agressif mais entraînant. (K7 Hewson pour Amstrad CPC) E.C.

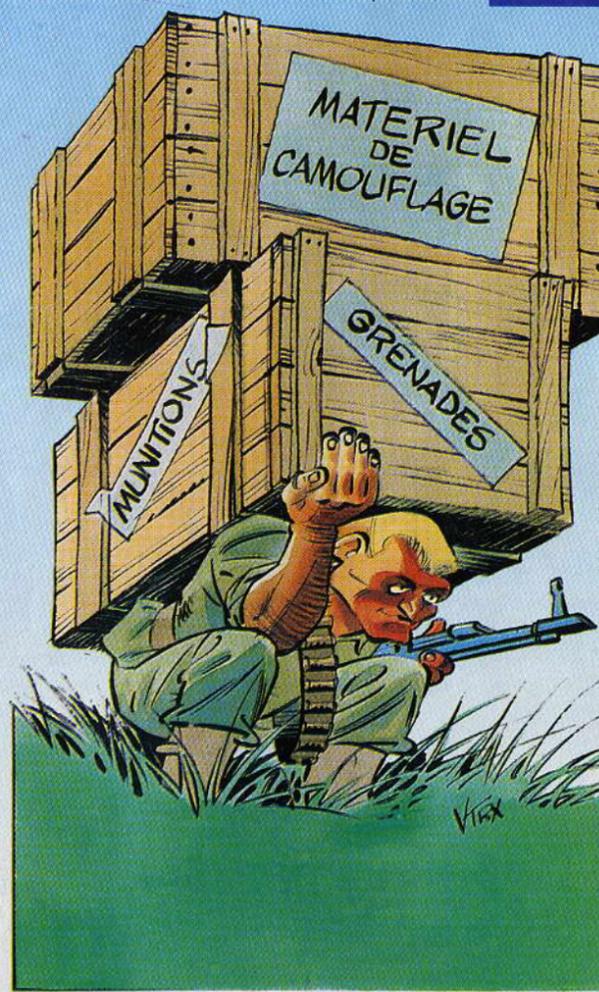
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B



BATTLESHIPS

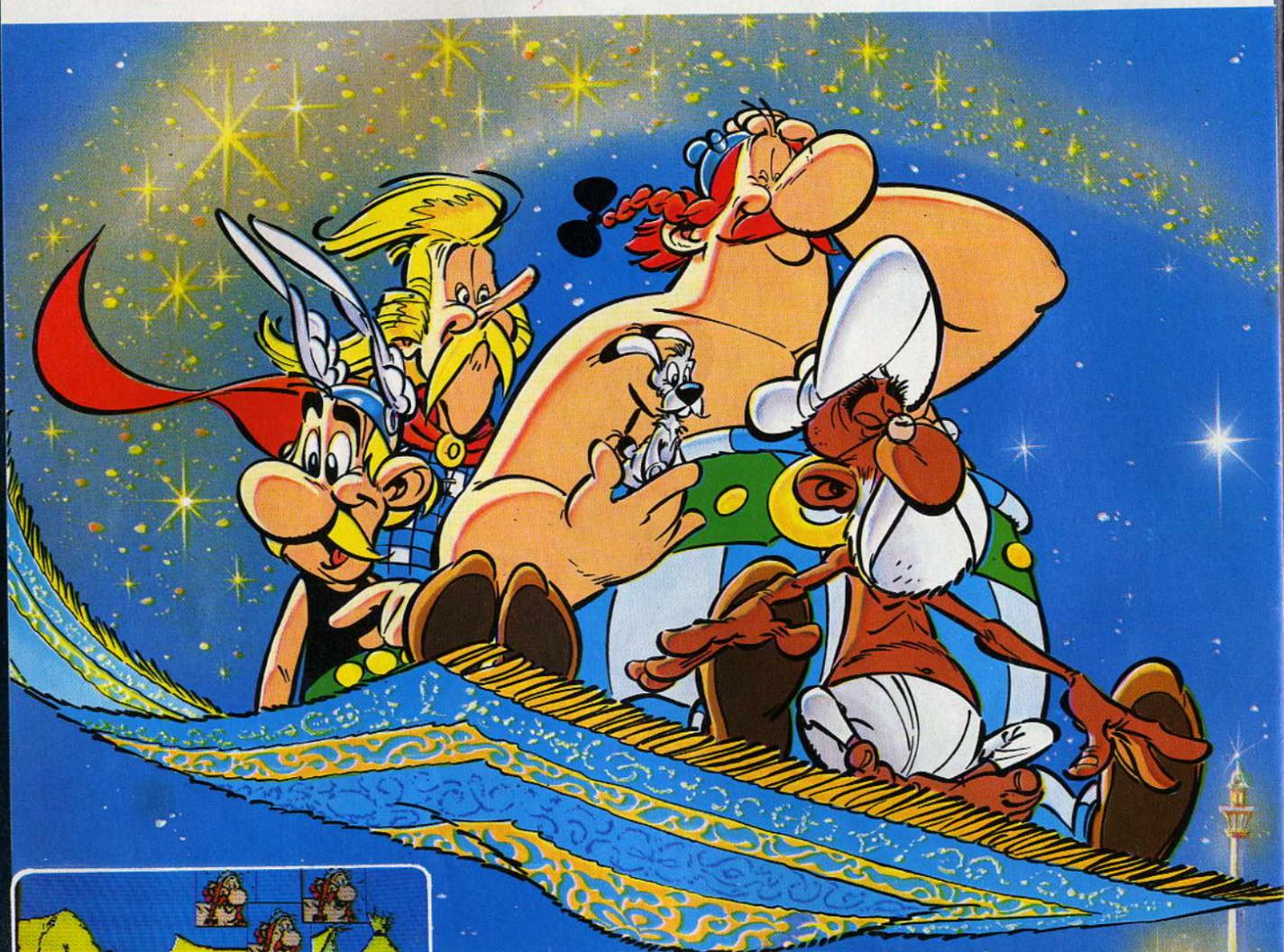
Combat naval

Comme le nom de ce logiciel le laisse présager, vous allez jouer à la bataille navale contre l'ordinateur ou contre un ami. Vous disposez de cinq vaisseaux de formes et de tailles différentes. Dans un premier temps, commencez par les placer sur la grille de jeu à l'emplacement de votre choix. Il est d'ailleurs possible de changer leur orientation en les faisant tourner. Seule limitation, comme dans le jeu classique, vous ne pouvez pas accoler deux unités. Une fois les vaisseaux des deux camps en position, le jeu lui-même peut démarrer. Si vous choisissez l'option « save », vous disposez de vingt-quatre coups au départ. Positionnez vos tirs de manière à couvrir le champ le plus large possible. Une fois que votre partenaire a fait de même, vous assistez à une représentation animée de la bataille. Les vaisseaux sont bien dessinés et l'animation des avions bombardiers assez bien rendue. Les bruitages pour leur part sont simples et efficaces. La grille de jeu se réaffiche ensuite, vous montrant les unités ennemies touchées. Un nouveau tour commence alors. Vous devez tenter de

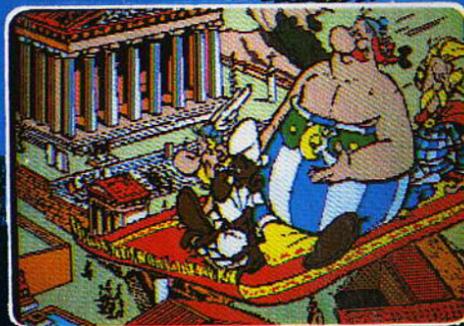


LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÂZADE



Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.



- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !



- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

cedic/nathan

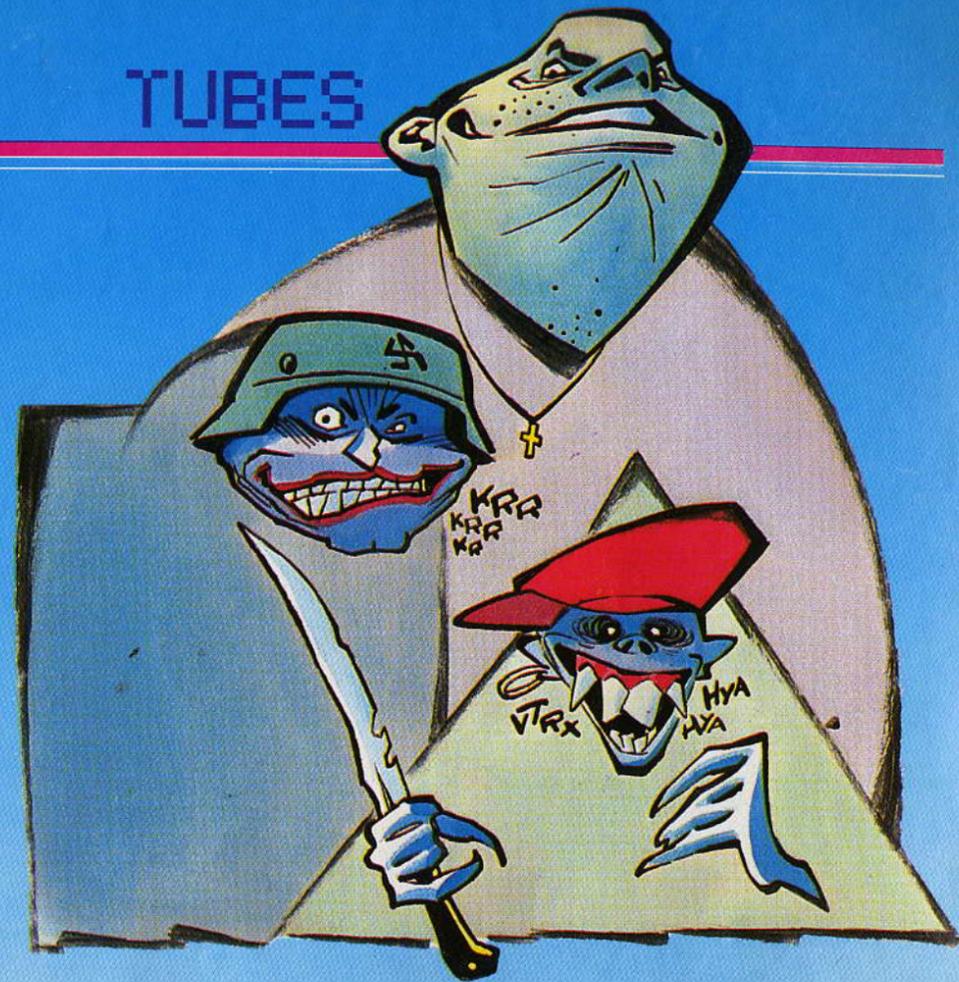
COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright COKTEL VISION / CEDIC NATHAN ©1987 copyright Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo

Bon de commande: Nom et adresse :
Astérix chez R. disk : Thomson 220F .Amstrad CPC 199F .Atari ST 245F Comp.PC 255F +10F de port.

TUBES



déterminer la position du reste du bâtiment touché en vous aidant du type du vaisseau et du contexte. Ne tirez pas au hasard car le nombre de coups par salve dont vous disposez dépend beaucoup de votre réussite. Ainsi si vous manquez systématiquement votre but, il décroît rapidement de vingt-quatre coups. Le gagnant est bien sûr celui qui réussit le premier à détruire toute la flotte de son adversaire.
Une adaptation correcte d'un grand classique, d'autant que la phase animée est bien faite. A réserver plutôt aux enfants. (K7 Elite pour Spectrum) J.H.

Type bataille navale
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

RENEGADE

Bas-fonds

Dans le décor sinistre du métro de New York où fleurissent les bombages et autres graffiti, vous affrontez un gang teigneux. Tout va très vite, vous disposez de deux minutes quinze secondes pour étaler vos adversaires. Il faut contenir leurs assauts : les déplacements se font au joystick, une fuite éperdue fait courir les membres du gang, mais la limite de temps n'en recule pas pour autant.
Coups de poing, de pied, coups en sautant en avant et en arrière éliminent facilement



les costauds ordinaires, à moins qu'ils ne vous attrapent par derrière tandis qu'un second vous roue de coups.
Certains, munis d'armes blanches, exigent plus de rapidité et d'endurance. Enfin, l'énorme chef du gang se révèle particulièrement coriace.
Une tactique payante consiste à se déplacer vers le bout du quai. Et là un saut accompagné d'un vigoureux coup de pied dans le visage de votre adversaire le fait basculer sur le ballast.
Si le champ de bataille est un peu limité, les scrollings en douceur et le graphisme clair mettent en valeur la qualité de l'animation de tous les participants et le rythme frénétique des combats.

De la première à la dernière seconde, seul contre tous, un combat tous azimuts digne

des plus rapides combats du défunt Bruce Lee donne au jeu un vrai style.
Passé le premier tableau, nous voici à l'air libre et cette fois-ci les attaquants rappellent en moto, les meilleurs réflexes sont exigés pour vous permettre de survivre... avant d'affronter de nouveaux adversaires dans d'autres décors. (Cassette Océan pour Amstrad CPC.) D.S.

Type combat
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix -

ZENJI

Syndrome chinois

Pourrez-vous éviter la catastrophe qui réduira l'humanité à l'état de poussière radioactive ?
En effet la centrale nucléaire dont vous avez la charge vient de subir une grave avarie qui risque de provoquer la fusion du



réacteur. Le temps est donc l'une des contraintes les plus importantes du programme, puisque c'est avec le défilement inquiétant d'un compte à rebours que vous devez rétablir des flux d'énergies normaux dans la centrale pour éviter le pire.
Pour réaliser votre lourde tâche, vous disposez d'une machine d'exploitation sphérique parfaitement adaptée aux conduits du réacteur.

De manière pratique le principe du jeu consiste à changer la couleur de tous les corridors : ils doivent passer du vert au jaune (signe de rétablissement des flux).
Votre petite sphère d'exploration qui porte le nom de code de Zenji permet de changer la topographie des lieux. En effet en appuyant sur le bouton de feu du joystick et en indiquant une direction, vous orientez l'angle des canalisations dans un sens ou dans l'autre, ceci bien entendu en fonction des contraintes du décor.

Le graphisme de ce programme est simple à la limite du surréalisme, ce qui lui confère une tonalité que l'on pourrait qualifier de mystique ; l'animation vient confirmer le fait qu'outre son originalité Zenji est techniquement irréprochable. Il en est de même pour le bruitage qui n'a pas été laissé de côté (la musique est de toute beauté). On regrettera seulement la taille réduite à l'écran du champ d'action. (Cassette Firebird pour Commodore 64) E.C.

Type action/stratégie
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix A

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright J.M.Charlier / J.Giraud ©1987 copyright Coktel Vision

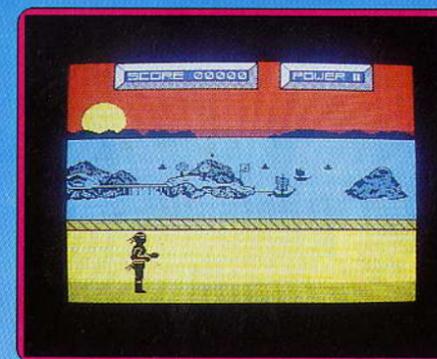
Bon de commande: Nom et adresse:.....

TUBES

ORIENTAL HERO

Combat à mains nues

Une fois encore, vous allez devoir prouver votre savoir-faire en combat à mains nues pour gagner le titre de « Suprême Maître Oriental de Combat », un titre fort envié comme on s'en doute. Ici vous ne disposez que d'un nombre limité de déplacements (quatre) et de coups (quatre aussi). Après l'écran de présentation et sa musique agréable, le jeu commence. Vos adversaires sont assez variés : oiseau à éviter en sautant ou en vous accroupissant, magicien qui surgit brusquement devant ou derrière vous, ou guerrier à l'épée meurtrière. A la fin de chaque étape, vous rencontrez l'un des quatre champions qu'il faut défaire pour accéder au niveau supérieur. Les personnages sont moyennement dessinés et leur animation un peu trop hachée, surtout en combat. Les décors d'arrière-plan sont très succincts et la mise en cou-



leur faite à grands coups de pinceau. De bien pauvres bruits de coups accompagnent les combats sans aucune musique de soutien. En revanche, ce logiciel se démarque par sa difficulté car ici la moindre erreur ou hésitation vous serait fatale. Signalons à ce propos que l'attente obligatoire lors d'une perte d'une vie est

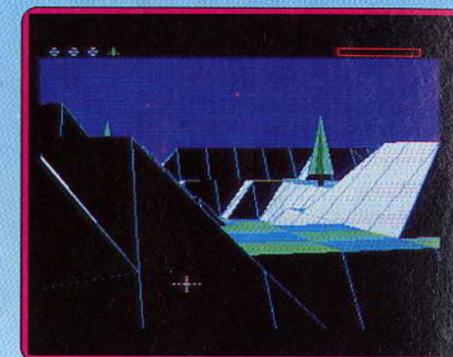
un peu longue. Un logiciel assez pauvre tant pour le scénario que la réalisation, qui ne vaut que par sa difficulté et son prix très modique. (Cassette Firebird pour Spectrum) J.H.

Type	combat d'arts martiaux
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	A

THE SENTINEL

Énergie dans le parc

Imaginez un univers où tout n'est qu'énergie. Votre seul but étant d'être sentinelle à la place de la sentinelle, dans les dix mille mondes où cette dernière règne sans partage. Chaque monde est constitué d'un parc à topographie tourmentée : les falaises, les vallées ombragées et les collines font l'essentiel d'un paysage interrompu de temps en temps par la présence d'arbres.

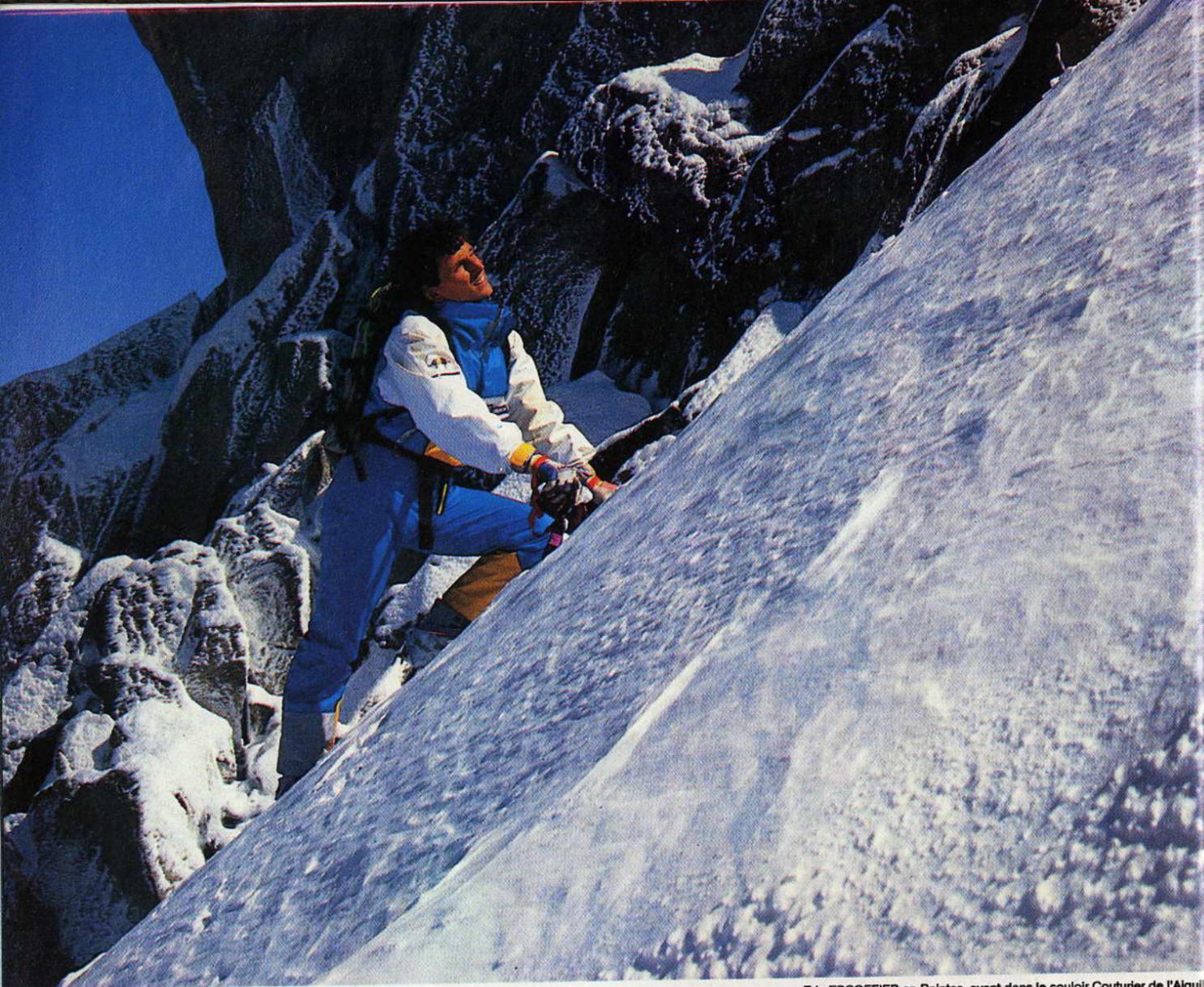


Votre but consiste essentiellement à utiliser les accidents du terrain pour parvenir à échapper au regard meurtrier de la sentinelle, afin de vous retrouver à la même altitude qu'elle pour la mettre hors d'état de nuire. Vous disposez d'un mode de locomotion très original : le transfert d'énergie, en un point visible de votre actuelle position. Par ce biais tout en absorbant l'énergie des arbres vous pouvez, en faisant preuve de stratégie et d'économie (la sentinelle et ses sbires cherchent à drainer vos forces) progresser dans ce jeu alliant réflexion et graphisme 3D.

L'adaptation sur ST est incontestablement un succès, les paysages gagnent en finesse et les scrollings d'écran sont fabuleux. L'utilisation des couleurs renforce considérablement le suspens qui suinte par tous les pixels du programme. Les effets spéciaux ponctuent certaines actions (absorption d'énergie) ajoutent à l'ambiance irréelle. Les bruitages et séquences musicales sont eux aussi excellents. Un jeu magnifique. (Disquette Firebird pour Atari ST) E.C.

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





Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille

Bivouac: j'y arriverai!

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.

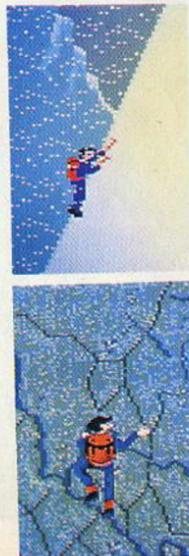


Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté!

Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels

Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON



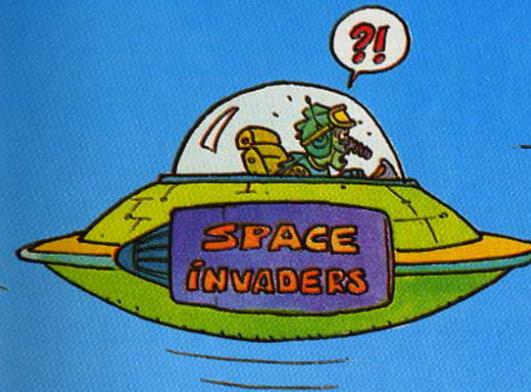
Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante!



On se retrouve en bas et on en refait une autre!

INFOGRAMES
LA MICRO-SPECTACLE

TUBES



JUPITER PROBE

Mission aérienne

Les jeux d'action pure continuent de fleurir sur Atari ST. Il faut dire que des titres comme *Goldrunner* exploitent bien les capacités de cette machine. Le logiciel que nous vous présentons est d'ailleurs très proche de ce dernier titre. La mission est bien entendu sans surprise : survoler le territoire ennemi et détruire ou éviter les engins qui viennent à votre rencontre. Le scrolling vertical du paysage est bien fait,

signale quels types de vaisseaux vont apparaître. Un bon jeu d'action pour ceux qui ne cherchent pas à réfléchir, plus facile que *Goldrunner* (il n'y a pas ici d'édifices à éviter) mais qui peut presque soutenir la comparaison. (Disquette Microdeal pour Atari ST) J.H.

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

RÉUSSITE

Patience

L'exemple même du logiciel qui ne paie pas de mine mais qui s'apprécie à l'usage. Un écran vert comme les tapis, sur lequel des cartes aisément identifiables sont disposées. Trois réussites vous imposent de reconfigurer trois états de départ en suivant trois genres de règles précises afin d'obtenir des piles de cartes rangées selon un ordre régulier.

Pour réussir « Le Triangle », « La Lune Bleue » ou « La Clef de Voûte », une alliance de chance et de réflexion vous aidera grandement. Quatre niveaux de jeux, ou plutôt de sévérité des règles accompagneront votre progression.

Des options de recul permettent (en perdant des points) de sortir des impasses dans lesquelles vous serez allé vous fourrer : en effet le seul but du jeu est de réussir et d'éviter le blocage. Le temps n'entre



pas en compte, d'autres adversaires non plus. Le pilotage à la souris est plus agréable et rapide qu'avec le crayon optique. Reste que si l'on aime les réussites, l'ordinateur apporte-t-il vraiment une dimension supplémentaire? (Disquette FIL pour Thomson TO 8, TO 9, TO 9+.) D.S.

Type	jeu de réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	C

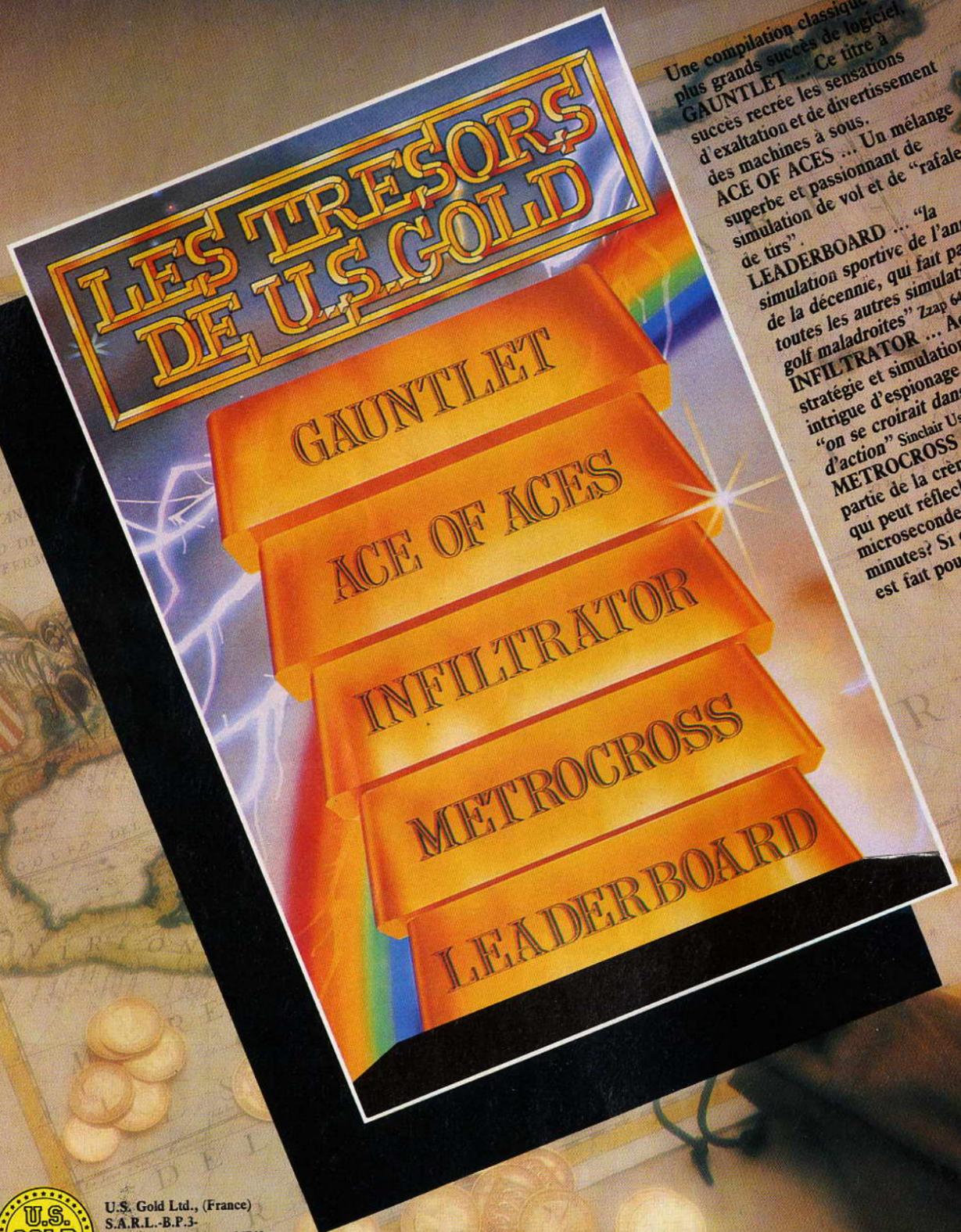


MISSION ELEVATOR

Alerte à la bombe

Vous incarnez le super agent Trevor. Votre mission : trouver le code et vous rendre au soixante-deuxième étage de l'immeuble pour désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose. Ce code ne peut être découvert qu'en relevant tous les indices disséminés dans les étages. L'immeuble est représenté en coupe, avec des graphismes moyens et guère variés. Il est divisé en unités de huit étages dans lesquelles nous ne pouvez monter ou descendre qu'en utilisant les ascenseurs. La sortie de secours vous conduit à l'unité suivante. Mais pour l'utiliser, il faut en détenir la clé, laquelle se trouve dans la poche du porteur. Ce porteur se trouve lui-même dans une des chambres de l'unité qui nécessite un passe-partout. Vous trouvez les objets indispensables à votre mission en fouillant systématiquement tous les meubles et accessoires présents

Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves
les plus sauvages



Une compilation classique des plus grands succès de logiciel GAUNTLET... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs". LEADERBOARD... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64. INFILTRATOR... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionnage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS... Faites vous qui peut réfléchir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.

U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette - 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

CBM 64/128
CASSETTE

SPECTRUM 48K
CASSETTE

SPECTRUM + 3
DISQUE

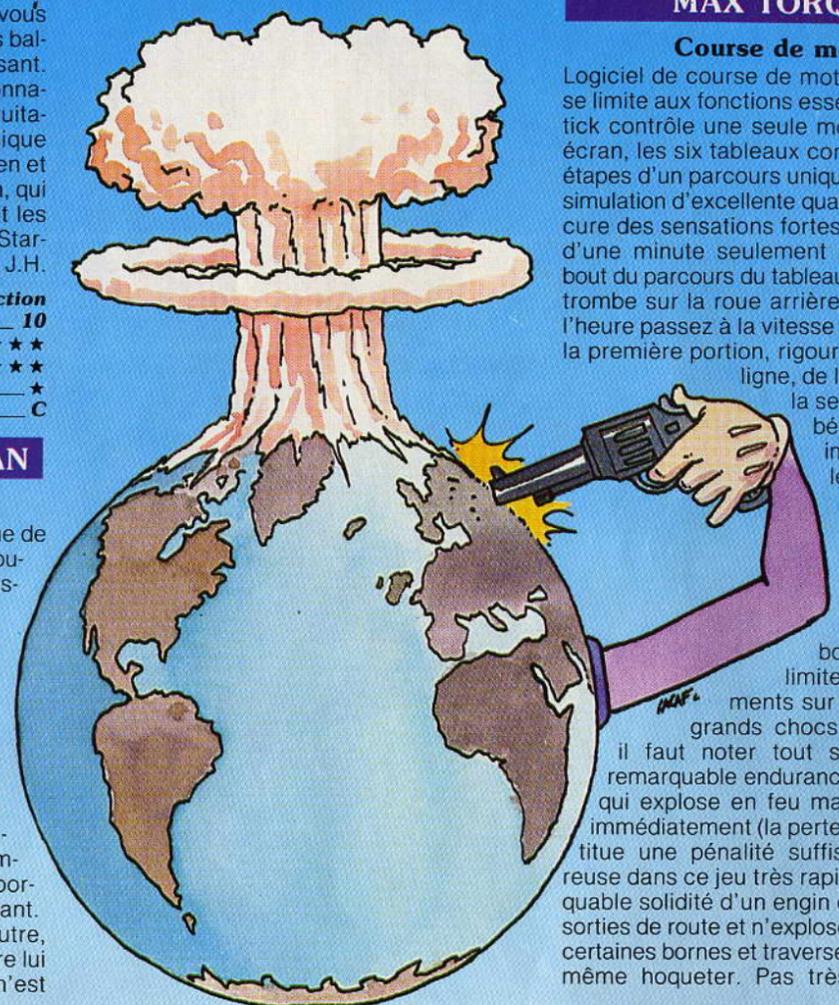
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE

TUBES

MAX TORQUE

Course de motos

Logiciel de course de motos, *Max Torque* se limite aux fonctions essentielles, le joystick contrôle une seule moto sur un plein écran, les six tableaux correspondent aux étapes d'un parcours unique géant. Mais la simulation d'excellente qualité, difficile, procure des sensations fortes. Vous disposez d'une minute seulement pour arriver au bout du parcours du tableau. Démarrage en trombe sur la roue arrière, vers 100 km à l'heure passez à la vitesse supérieure. Dès la première portion, rigoureusement rectiligne, de la piste, apparaît la sensibilité exacerbée de la moto aux impulsions latérales, qu'elles viennent du joystick ou des chocs d'autres motos présentes sur la piste. Le choix de la bonne trajectoire limite les ralentissements sur les talus, et les grands chocs sur les bornes. il faut noter tout spécialement la remarquable endurance de la machine qui explose en feu mais peut repartir immédiatement (la perte de temps constitue une pénalité suffisamment rigoureuse dans ce jeu très rapide), et la remarquable solidité d'un engin qui supporte les sorties de route et n'explose qu'en heurtant certaines bornes et traverse les autres sans même hoqueter. Pas très réaliste mais



dans les étages. Mais les agents ennemis surgissent sans cesse pour tenter de vous arrêter. Tirez le premier ou évitez leurs balles en sautant ou en vous accroupissant. Le graphisme et l'animation des personnages sont corrects. En revanche, les bruitages sont réduits et aucune musique n'accompagne le jeu. Un logiciel moyen et beaucoup trop répétitif quant à l'action, qui de plus est loin d'exploiter pleinement les capacités du ST. (Disquette Eurogold Starline pour Atari ST) J.H.

Type	aventure-action
Intérêt	10
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	*
Prix	C

THE ARMAGEDDON MAN

Guerre atomique

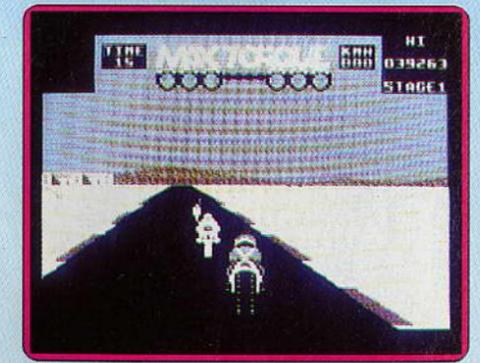
Vous incarnez le commandant suprême de l'UNN, organisation mondiale qui regroupe les seize pays détenteurs de la puissance atomique et devez éviter à tout prix la guerre, ce qui ne paraît guère évident quand on sait que chaque pays a ses propres spécificités et qu'ils sont souvent belliqueux. Vous recevez régulièrement des bulletins d'information et des demandes (nourriture, armement ou technologie) d'un des pays de l'UNN. Selon les cas, vous devez ignorer la demande, l'accepter ou la refuser. En tant que commandant vous disposez d'un poids important. Mais ce n'est pas toujours suffisant. Si un pays se met à en attaquer un autre, vous le blâmez et lui adressez une lettre lui rappelant ses engagements. Mais il n'est



pas évident qu'il se range à vos avis. Aussi dans les cas extrêmes devrez-vous avoir recours à des méthodes plus directes. Vous disposez en effet de troupes que vous déplacez dans le monde. Et lorsqu'elles se trouvent dans un pays, celui-ci se sent obligé de suivre scrupuleusement les directives de l'UNN. Malheureusement ces troupes se déplacent lentement et vous arrivez parfois trop tard. Une autre solution consiste à utiliser l'un des six satellites de défense et à le positionner en orbite géo-stationnaire au-dessus du pays menacé d'attaque nucléaire. Le satel-

lite détruit tous les missiles nucléaires passant à sa portée. Pour prévenir les catastrophes vous disposez de trois satellites espions capables de vous informer régulièrement de l'opinion d'un pays sur un autre. N'hésitez pas à les déplacer régulièrement pour prendre la « température » des points chauds. Un autre moyen consiste à utiliser votre radio et à tenter de capter des messages secrets, que vous décryptez. Non content d'éviter la guerre atomique, vous devez aussi tenter d'établir un équilibre économique et militaire et de bonnes relations entre les pays et avec l'UNN. A la fin de chaque semaine, vous prenez connaissance de l'état du monde et du jugement que l'on a sur votre manière de diriger. Un fabuleux jeu de stratégie, aux graphismes de qualité, où l'absence de bruitages ne gêne pas. (K7 Martech pour Spectrum) J.H.

Type	stratégie
Intérêt	17
Graphisme	***
Animation	-
Bruitage	-
Prix	B



pourquoi pas? Les paysages simples, cohérents avec l'animation et un bruitage très réaliste et informatif (sur les changements de régime), alliés à une excellente animation font de *Max Torque* une très agréable simulation de motos. (Cassette Bubble Bus Software pour Commodore 64). D.S.

Type	course de motos
Intérêt	15
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	A

AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS

WARZONE

La simulation 'Avions de combat'

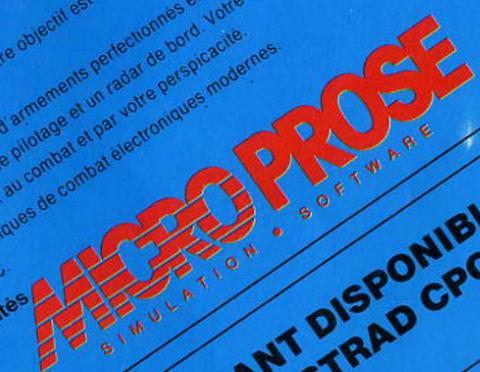
Envolez vous grâce à la simulation Microprose, déjà couverte de succès et de lauriers - Si vous l'osez Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés de tous les temps, et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une série d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatisés, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre perspicacité de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.

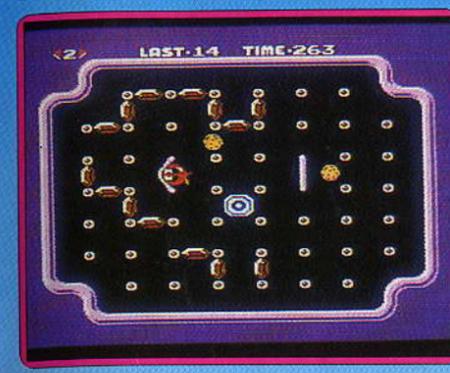
Strike Eagle F-15. Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.

Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.



**MAINTENANT DISPONIBLE
POUR AMSTRAD CPC**

- Un jeu constructif offrant des heures de distraction
- Simulation de vols de chasse réaliste et précise
- Graphisme 3 dimensions remarquable
- Missions de combat multiples
- Niveaux de difficulté divers
- Des centaines de scénarios passionnants
- Instruments de vol très réalistes



CLU CLU LAND

Chercheur d'or

Vous devez récupérer de l'or caché par le diabolique « Sea Urchin » dans un labyrinthe hanté par de nombreuses créatures repoussantes et agressives. Pour remplir cette mission il vous suffit de déplacer une sorte de poisson afin de découvrir les barres d'or cachées. Ceci, en évitant autant que possible les créatures que vous rencontrerez inmanquablement. Notez que vous pouvez récupérer des points de bonus sous la forme de fruits (cerises, pommes, bananes, et autres), de sacs pleins de menue monnaie et de drapeaux. Selon un principe similaire, vous pouvez augmenter le temps dont vous disposez pour explorer un tableau en récupérant des bonus de temps. D'apparence simple, ce jeu possède cependant un côté stratégique assez poussé. Il arrive que les barres de précieux métaux que vous avez découvertes disparaissent. D'où une perte de temps non négligeable passée à les rechercher. Pour éviter cela, vous pouvez construire certaines figures qui évitent ces miraculeuses disparitions. Cœur, personne, maison, clown et autres sont autant de figures que vous devez vous efforcer de reconstituer. Correctement réalisé, Clu Clu Land possède des graphismes agréables et une animation soignée. La variété

des tableaux est suffisante et la qualité de la bande sonore ne peut être prise en défaut. L'ensemble est cependant peu convaincant. Ce jeu est en fait divertissant pour un enfant de dix ans, mais pas plus ! A une réserve près : la partie stratégique est inabordable à ces derniers. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

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

TUBES

LES DIEUX DE LA MER

Ski nautique

Si les simulations de sports nautiques n'en sont plus réduites à faire naviguer un pixel blanc sur un écran bleu (les récents arrivages de logiciels le prouvent), restituer avec réalisme le mouvement des vagues et le caractère propre de chaque sport tient encore de la gageure et les écueils ne manquent pas. Les Dieux de la mer, simulation de compétition de ski nautique, réussit pourtant à nous plonger dans l'action grâce à des graphismes convaincants par leur qualité et leur variété.

Trois joueurs peuvent s'affronter à l'occasion de trois épreuves d'inégale difficulté. Le saut se déroule en deux temps. Si vous avez correctement dosé l'accélération lors de l'approche du tremplin, vous sautez dans un autre tableau en tentant de maintenir votre équilibre à l'aide du joystick. Après trois essais, la meilleure performance est comptabilisée. Changement de décor pour les figures acrobatiques : les évolutions du skieur sont observées depuis l'arrière du hors-bord que l'on voit également traverser une fenêtre donnant de la baie une vue générale. Enfin, l'épreuve de slalom vous ramène derrière le bateau qui fend l'écume à travers un couloir de bouées. Lors des changements de direction, seul un subtil dosage de la tension de la corde (contrôlable par un mouvement du joystick en avant ou en arrière) peut vous éviter de boire la tasse. L'usage des fenêtres, héritage des Passagers du vent, permet de donner de l'action une vue dé-



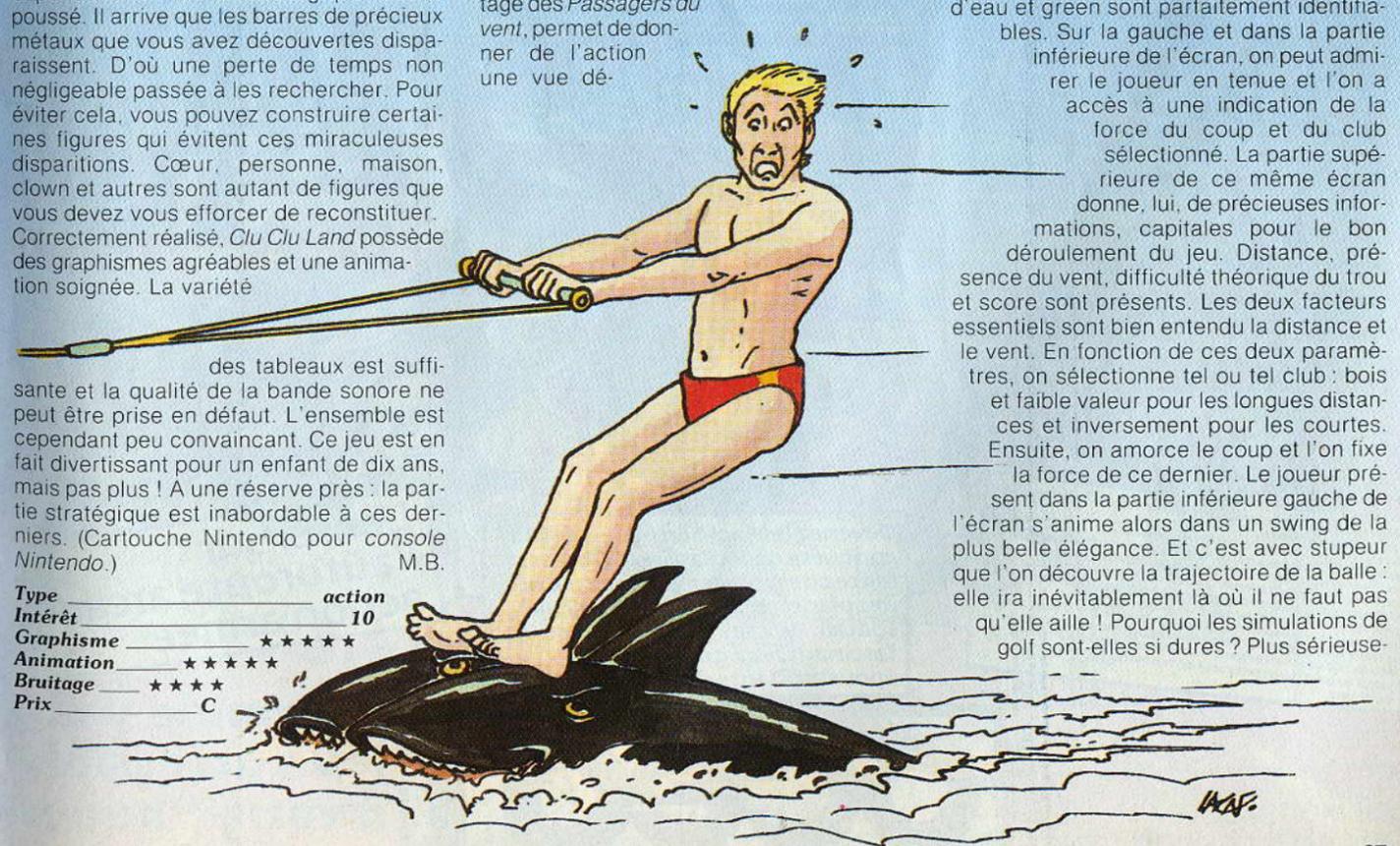
taillée sans l'extraire de son contexte. (Disquette Infogrames pour CPC). J.-P.D.

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

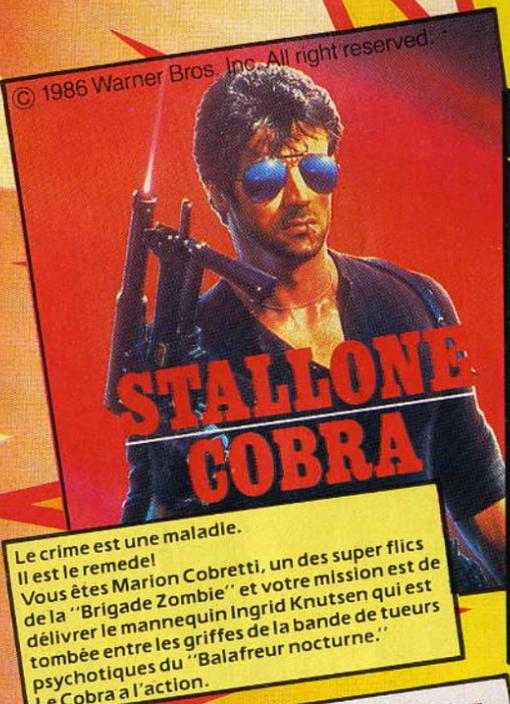
GOLF

Sur le green

Amateurs de golf, voici de quoi vous combler. Cette simulation sur console Nintendo se révèle tout à fait comparable à des programmes comme World Golf sur MSX II ou Hole In One sur MSX I. L'écran est séparé en trois parties bien distinctes. Sur la droite de l'écran et de haut en bas, se trouve le tracé du terrain vu du dessous. Balle, obstacles divers comme bunker ou flaque d'eau et green sont parfaitement identifiables. Sur la gauche et dans la partie inférieure de l'écran, on peut admirer le joueur en tenue et l'on a accès à une indication de la force du coup et du club sélectionné. La partie supérieure de ce même écran donne, lui, de précieuses informations, capitales pour le bon déroulement du jeu. Distance, présence du vent, difficulté théorique du trou et score sont présents. Les deux facteurs essentiels sont bien entendu la distance et le vent. En fonction de ces deux paramètres, on sélectionne tel ou tel club : bois et faible valeur pour les longues distances et inversement pour les courtes. Ensuite, on amorce le coup et l'on fixe la force de ce dernier. Le joueur présent dans la partie inférieure gauche de l'écran s'anime alors dans un swing de la plus belle élégance. Et c'est avec stupeur que l'on découvre la trajectoire de la balle : elle ira inévitablement là où il ne faut pas qu'elle aille ! Pourquoi les simulations de golf sont-elles si dures ? Plus sérieuse-



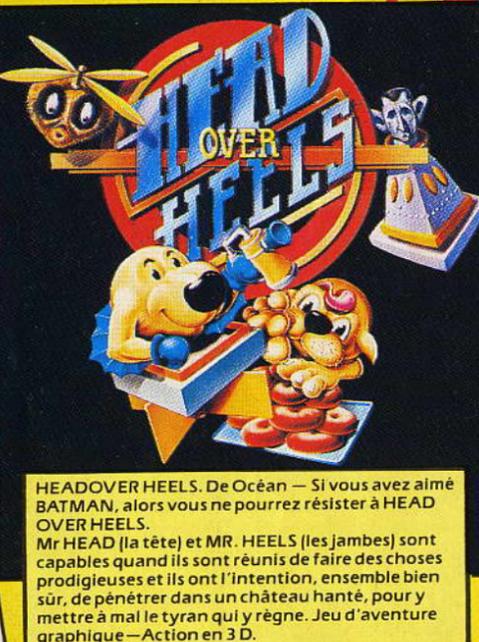
OCEAN'S ALL STAR HITS



© 1986 Warner Bros. Inc. All right reserved.

STALLONE COBRA

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



HEADOVER HEELS

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



MUTANTE

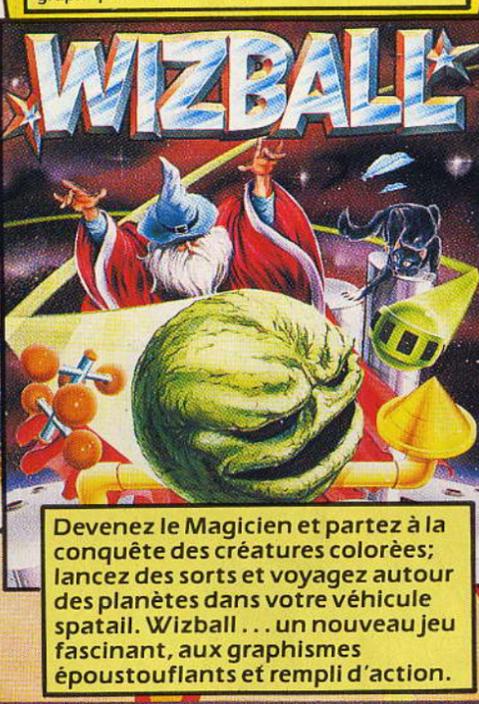
Je n'ai jamais rien vu de pareil... ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'être tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES

DINAMIC

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



WIZBALL

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



TANK

SNK Shin Nihon Kikaku Corp. © 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

L'enfer sur l'autoroute arcade action armée



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

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

TUBES



ment, cette cartouche propose des graphismes et une animation agréables qui ne sont pas sans rappeler leurs homologues sur MSX. Bref, une bonne cartouche divertissante et difficile à souhai. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

Type	simulation de golf
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

GYROMITE

La toupie

Exploitant le robot R.O.B., cette cartouche vous propose d'aider un savant à déminer son laboratoire. Des portes rouges ou bleues empêchent le personnage d'avancer dans telle ou telle direction. Vous devez alors vous servir du robot pour les ouvrir en posant les toupies sur les supports de couleur de ce dernier. Pour cela, il est nécessaire d'appuyer sur une touche du joystick



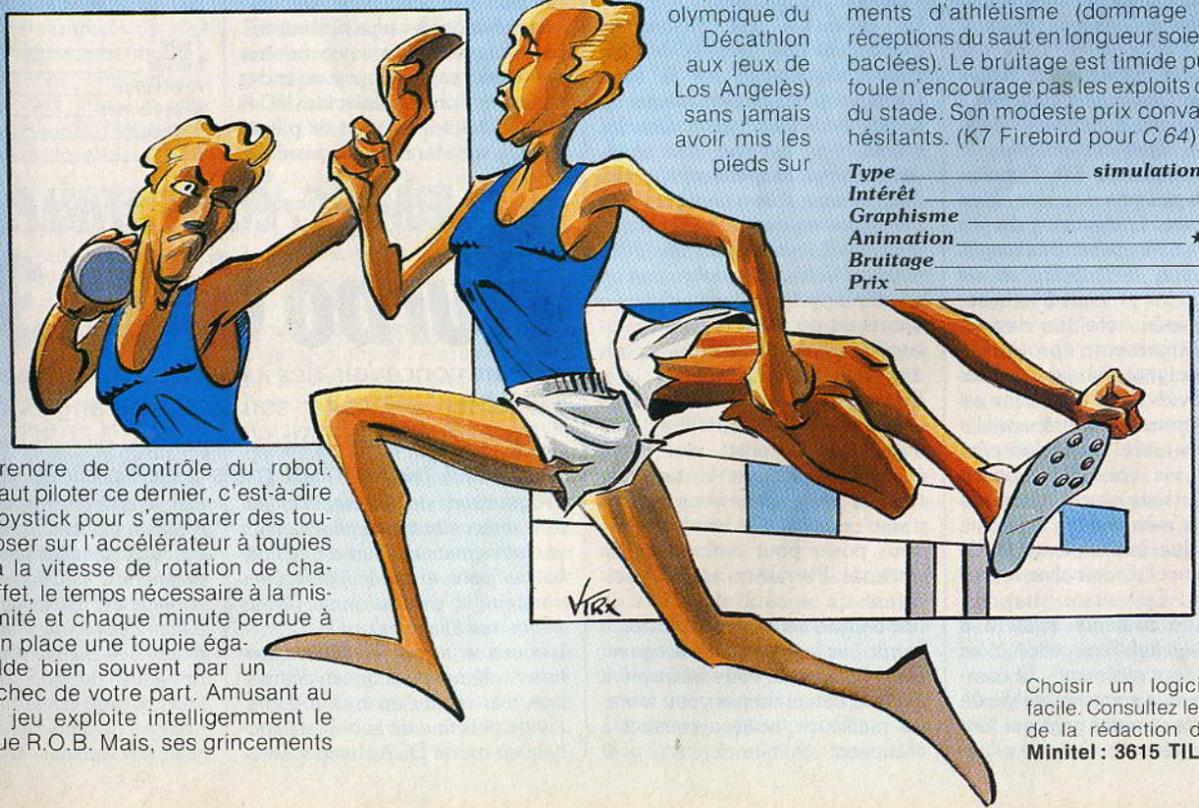
et couinements lors de ses phases d'activités se révèlent fort lassantes, ce qui pénalise, en fin de compte, un jeu somme toute bien conçu. Les graphismes sont de qualité et l'animation irréprochable. Bande sonore et bruitage sont satisfaisants. Bref, un jeu honnête dont l'intérêt est limité par le robot. Mais il est toujours possible de tricher: un doigt innocent peut parfaitement faire office de toupie lorsqu'il est nécessaire d'ouvrir ou de fermer une porte en appuyant sur l'un des boutons de couleur du support de R.O.B. (Cartouche Nintendo pour console Nintendo.) M.B.

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

DÉCATHLON

Dix épreuves pour l'enfer

Comment être un Daley Thompson (champion olympique du Décathlon aux jeux de Los Angeles) sans jamais avoir mis les pieds sur



afin de prendre de contrôle du robot. Ensuite, il faut piloter ce dernier, c'est-à-dire utiliser le joystick pour s'emparer des toupies, les poser sur l'accélérateur à toupies et veiller à la vitesse de rotation de chacune. En effet, le temps nécessaire à la mission est limité et chaque minute perdue à remettre en place une toupie égarée se solde bien souvent par un éclatant échec de votre part. Amusant au départ, ce jeu exploite intelligemment le périphérique R.O.B. Mais, ses grincements

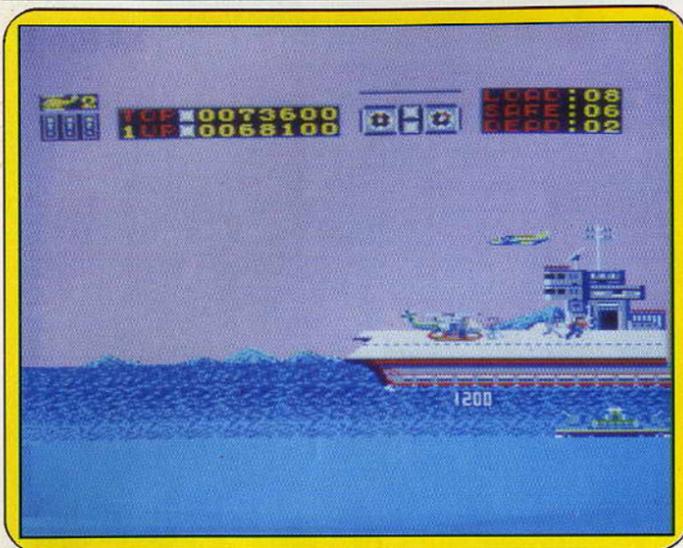


une piste de tartan? La solution est trouvée grâce à ce programme réédité par une autre marque que celle d'origine. Le Décathlon est considéré à juste titre comme l'épreuve la plus difficile des meetings d'athlétisme. En effet, les protagonistes doivent disputer dix épreuves successives aussi différentes que le saut en longueur ou le lancer de poids: la performance finale étant mesurée en nombre de points gagnés dans chacune des dix disciplines. Sur ordinateur le principe ne change pas puisque vous disposez de toutes les épreuves: pour la course de fond il est conseillé d'avoir un joystick inusable. Le programme vous propose plusieurs options (choix de l'épreuve, nombre de joueurs) avant de commencer la compétition. Malheureusement ses concepteurs n'ont pas tenu compte des limites humaines, aussi quand vous affrontez l'ordinateur dans les épreuves de courses, il est extrêmement difficile de tenir le train infernal imposé par votre adversaire électronique. Ses possibilités graphiques sont correctes sans être exceptionnelles. En revanche l'animation reproduit bien la plupart des mouvements d'athlétisme (dommage que les réceptions du saut en longueur soient un peu baclées). Le bruitage est timide puisque la foule n'encourage pas les exploits des dieux du stade. Son modeste prix convaincra les hésitants. (K7 Firebird pour C 64) J.H.

Type	simulation sportive
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

Choisir un logiciel: c'est facile. Consultez les critiques de la rédaction de Tilt sur Minitel: 3615 TILT (Soft).

TILT PARADE



Manœuvre la plus périlleuse, l'embarquement des otages.

SEGA MASTER SYSTEM

Choplifter

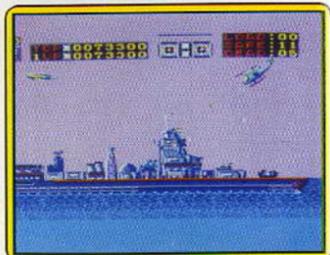
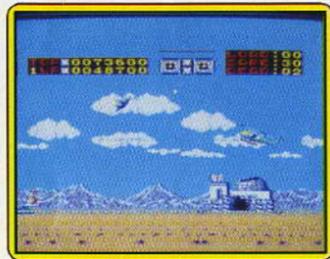
Ordre de mission : récupérer tous les otages à bord de l'hélicoptère et les ramener sains et saufs à la base. Un somptueux jeu d'action, rapide et excitant au niveau des meilleures bornes d'arcade.

Rares, beaux et chers, les titres d'ores et déjà disponibles sur la Console Sega sont le plus souvent triés sur le volet. Classique indémodable, *Choplifter* appartient aux best-sellers des jeux informatiques. Développé en 1982 par Broderbund Software sur Apple II, eh non *Choplifter* n'était pas à l'origine un jeu d'arcade — cette simulation était testée dans le second numéro de *Tilt*. Et pourtant il n'a pas pris une ride, bien au contraire. L'argument du jeu est simple : récupérer des otages à bord d'un hélicoptère et les ramener sains et saufs à la base. Cette équipée héroïque devient vite extrêmement éprouvante pour le poignet (l'indigence des joysticks livrés avec la machine est plus que jamais incompréhensible) et pour les nerfs. Lorsqu'au péril de votre vie vous réussissez à embarquer seize otages indemnes et qu'à dix mètres de la base une balle perdue fait exploser l'hélicoptère en vol, l'adrénaline monte d'un cran. Éprouvant, mais superbe. Les couleurs éclatent à l'écran. Le relief, l'animation et les bruitages sont saisissants. Et comble du luxe, le programme garde une place aux petits gags qui font toute la différence. Ainsi le pilote

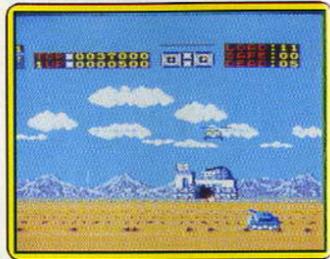
crâneur salue l'assistance à chaque début de mission. Les otages rapidement affolés gesticulent et trépident dès que leur sauveteur s'éloigne un peu trop. La libération des prisonniers s'opère sur trois niveaux de difficulté progressive : sur la terre ferme en plein désert, à bord de portes-avions en mer et dans les entrailles de la terre. Pour accéder au niveau supérieur, le pilote doit ramener à bon port quarante des soixante-quatre prisonniers. Votre hélicoptère mitraille l'ennemi ou lâche des bombes tout en se déplaçant de face, de trois quarts ou de profil dans le scrolling latéral. A chaque tableau son éventail d'ennemis. Dans le désert, vous êtes la cible des batteries anti-aériennes, des avions de combat, des lance fusées ravageurs et surtout des tanks et jeeps qui ne vous quittent pas d'une semelle lorsque vous vous posez pour embarquer les rescapés. Il arrive qu'après n'avoir écrasé qu'un seul otage lors de l'embarquement vous explosiez, à l'arrêt, sur la piste d'atterrissage ou pire encore, que votre hélicoptère s'écrase bêtement par votre faute. La meilleure tactique consiste à récupérer calmement un petit



Un mitraillage incessant, air, sol, mer.



Destruction des défenses ennemies.



Il faut aussi savoir s'enfuir.

nombre d'otages dans la première géole puis de les rapatrier à la base et repartir en chercher une autre « tournée ». Vous vous en doutez, accéder au second palier est extrêmement difficile. Et là tout se complique, les porte-avions ennemis sont gardés par une flottille de navires de guerre qui une fois de plus s'acharnent sur vous au moment le plus délicat de l'équipée. Alors que vous êtes laborieusement concentré sur l'embarquement des otages, l'ennemi en profite pour larguer traitreusement une fusée qui anéantit tous vos efforts en trois secondes. Le troisième challenge dépasse vos prévisions les plus pessimistes. Le pilote doit alors se concentrer sur la géographie capricieuse des cavernes dont les stalactites et les stalagmites sont autant de pièges mortels qui viennent s'ajouter aux

Duel de titans : hélicoptère et char. tirs ennemis et aux bizarres vaisseaux souterrains. Alambiqué à souhait le calcul du score à chaque étape a le mérite de prendre en compte tous les éléments, les bonus sont calculés comme suit : quarante moins le nombre d'otages perdus multipliés par cent plus le nombre d'hélicoptères qui restent, le tout multiplié par mille. *Choplifter* a de quoi exciter et captiver le joueur le plus calme ou le plus réfractaire aux jeux d'action et de réflexes, passé le premier moment de découragement. Somptueux. (Cartouche Sega pour Sega Master System).
Nathalie Meistermann.

Type _____ action
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphismes _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

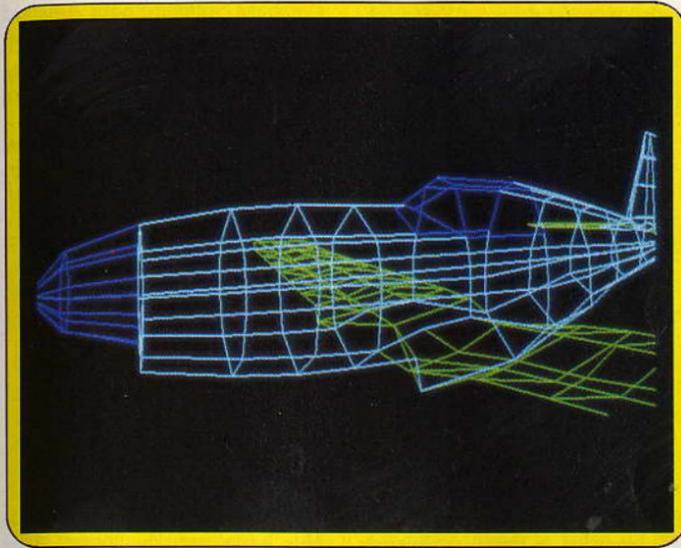
IBM PC/COMPATIBLES

Turbo CAD 3D

Pour concevoir des objets en trois dimensions, visualiser le résultat sous tous les angles et jongler avec les paramètres. *Turbo CAD 3D* est un logiciel performant mais assez difficile d'accès.

Programme de conception en trois dimensions exceptionnel par ses performances, *Turbo CAD 3D* fait le pont entre les domaines amateur et professionnel. Nous avons testé la version 1.7. L'abord se fait par les démonstrations : démonstration en animation très rapide en mode CGA, image plus fine de la navette spatiale en mode EGA, image Auto-

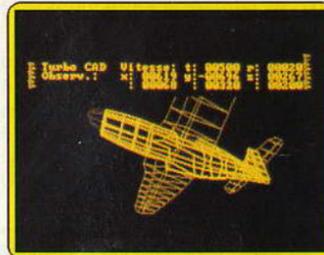
cad (la référence professionnelle), représentation d'un ensemble des bureaux dans lesquels vous vous promenez jusqu'à distinguer la couleur du ruban de la machine à écrire posée sur l'une des tables d'une des pièces représentées. En guise de hors-d'œuvre toujours, visualisez le fichier « Pyramide » (il faut lancer le programme autour d'un fichier) :



Dessins précis en mode EGA : jouer sur la couleur, l'animation, la perspective.

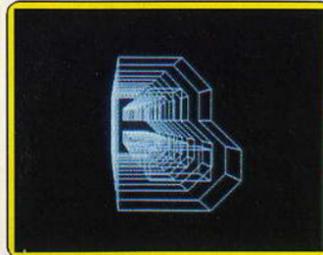
l'écran affiche une bête pyramide à base carrée, en représentation fil de fer. Pianoter sur le pavé numérique la rapproche, l'éloigne, la déplace vers l'un des quatre bords de l'écran. Maintenant regardez le fichier qui décrit l'objet : quelques chiffres, quelques dizaines d'octets alphanumériques sans caractères de contrôle bizarroïdes. Les fichiers sont remarquablement compacts, puisqu'ils ne définissent que les sommets, de surcroît, en caractères ASCII, vous pouvez travailler directement le fichier, avec un traitement de texte ou un tableau pour obtenir un objet dont les rapports entre les sommets ne sont pas issus de déplacements dans l'espace (rotations, translations, gonflements, etc.), mais de relations mathématiques, permettant de visualiser des formules, résultats d'équations, etc.

Le travail, toujours en mode plein-écran, s'effectue à l'aide du clavier, touches de fonction, pavé numérique et clavier principal, parfois en appuyant sur plusieurs touches simultanément. Une zone de menu affiche les valeurs des principales variables. L'usage de la souris accroît la commodité. Les instruments fenêtres et curseur, témoignent d'une souplesse remarquable : les fenêtres rectangulaires saisissent tout ou partie des objets, sélectionnés en vue de traitements ultérieurs, déformations et rotations, tandis que les curseurs se meuvent dans toutes les directions de l'espace, respectant la perspective et les effets de distance. Une fonction de capture positionne le curseur sur le point le plus rapproché dans l'espace. La surface de travail fait 32 000

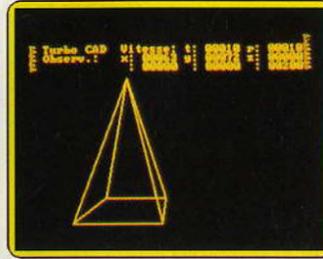


En mode CGA. Menu limité.

points suivant chaque axe de coordonnées, permettant de travailler sur un objet de 64 mètres (un immeuble-tour) avec une résolution de 1 mm, ou de 64 cm à la résolution de 1/100° de millimètre ! Chaque objet peut compter jusqu'à 4 000 points, et un point peut constituer le sommet de 4 000 vecteurs (mais pas tous les points en même temps !). L'observateur se déplace librement autour de l'objet, voire dedans. Une des grandeurs du menu commande la largeur du cône de visualisation, ce qui entraîne des modifications de perspectives analogues à celles induites quand on change d'objectif sur un appareil photographique. L'angle de visualisation est très étroit avec un téléobjectif mais très large avec un grand angle, entraînant dans ce dernier cas des déformations importantes de perspectives. Les objets peuvent tourner soit autoir de leur barycentre (centre de gravité pour parler simplement), soit autour d'un point défini par le curseur. Ils se copient, ils forment des arcs : ils tournent en effectuant une rotation d'un nombre de degrés à définir et sont copiés le nombre de fois voulu durant leur trajet.



Jouer avec des lettres dans l'espace.



Il génère des fichiers courts.

Une fonction de coloriage des surfaces, une autre de nappage (générer une forme semblable à celle que prend une couverture posée sur l'objet), une troisième d'élimination des faces cachées sont à l'étude pour les versions ultérieures du logiciel. Les animations se

créent en « photographiant » divers état d'un objet, différents points de vue, en appuyant sur deux touches. Un programme lancera ensuite le fichier automatiquement généré. La programmation remarquablement compacte en langage machine, (les programmeurs ont poussé le zèle jusqu'à réécrire certaines routines), autorise une vitesse de calcul étonnante par rapport à tous les autres programmes comparables. La notice en français rend le travail aisé, avec ou sans utilisation d'une souris. Les objets et les animations s'intègrent facilement à des programmes en Basic, Pascal, C ou Fortran. Le module qui permet la lecture de fichiers au format DXF d'Autocad est vendu à part pour un prix double de Turbo CAD 3D. (Disq. Handshake pour IBM-PC et compatibles, carte graphique EGA, CGA ou Hercules.)
Denis Scherer

Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

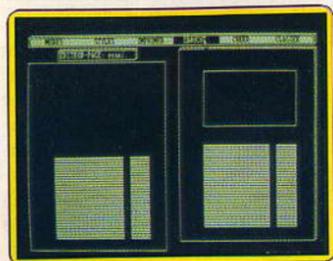
AMSTRAD PCW

DTP PAO

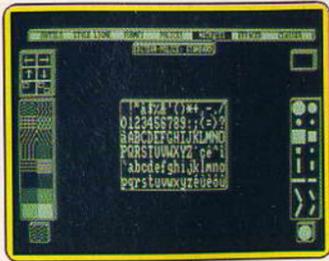
Définissez les fenêtres textes et graphiques. Puis, dessinez vos caractères et illustrations. Etape suivante : la saisie du texte. Il ne reste plus qu'à vérifier et à imprimer.

Comme nous l'avons dit à propos de *Fleet Street* dans notre dossier PAO de septembre, l'idée de faire de la micro-édition avec un PCW se révèle fort séduisante. Cette machine, destinée au traitement de texte, s'avère très compétitive. C'est pourquoi Database Software s'y est intéressée. Le résultat se nomme *DTP PAO*, il est bien plus convaincant que son homologue de chez Mirrorsoft. Le concept de base de ce logiciel est radicalement différent de ce que l'on a l'habitude de voir. En effet, le point de départ n'est pas le texte ou les graphismes mais la page telle qu'elle doit être en sortie d'imprimante. Avant toute chose, il faut définir le format de la page. Contrairement aux autres, ce programme ne travaille pas avec les formats normalisés (A4 et autres) mais avec des codes. La valeur par défaut correspond cependant aux 21 x 29,7cm d'une page A4.

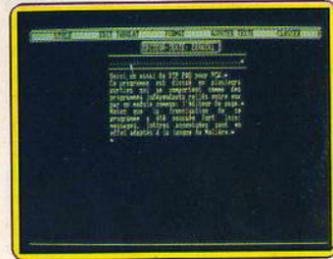
Deuxième étape : mettre en place les fenêtres, textes et graphiques. Pour cela, il est nécessaire de sélectionner l'éditeur de pages puis, dans le menu « modes », l'option « création de fenêtre ». Ensuite, il reste à dessiner les modules grâce au pointeur présent à l'écran. Cette méthode est relativement souple et l'on peut très simplement ajuster le positionnement de tel ou tel encadré. Cependant l'absence de grille fait cruellement défaut surtout lorsqu'une grande précision de tracé est requise sur le document final. Le programme sauvegarde régulièrement les tracés effectués, et ce pour une raison simple : à chaque tracé de fenêtre, l'ordinateur demande le nom du fichier texte ou graphique qui lui sera associé. Une fois cette mise en place des éléments fondamentaux terminée, on quitte l'éditeur de pages car il



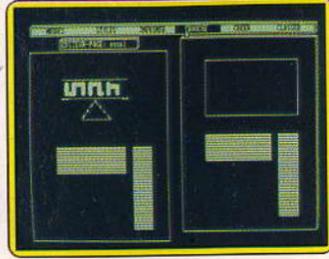
Premièrement, créer les fenêtres.



Ensuite, à l'aide du « Paint ».



définir ses polices et saisir le texte.



Ensuite, un coup d'œil et on imprime !

faut bien remplir les fenêtres définies ! Pour cela, on passe par l'intermédiaire du menu « classer » en sélectionnant l'option « abandon ». On a alors la possibilité de choisir l'éditeur graphique ou l'éditeur de texte. Partant du principe que les illustrations accompagnent l'écrit, mieux vaut d'abord passer par le module traitement de texte, relativement agréable d'emploi malgré certaines lenteurs, notamment lors des reformatages (suite à une insertion, par exemple). La largeur de composition est automatiquement ajustée en fonction de l'encadré correspondant (n'oubliez pas que les textes et les graphismes sont associés aux encadrés définis sous l'éditeur de pages). Cet éditeur permet la récupération de textes saisis sous Locoscript ou présents dans une autre fenêtre texte, et peut utiliser plusieurs styles de caractères (gras, italique, souligné et autres). Signalons tout de même qu'il est possible d'utiliser une police de caractères que l'on aura créée. DTP PAO possède, en effet, un module « éditeur de polices ». Le traitement de texte permet de centrer ou de justifier, mais seulement sur l'ensemble du texte. La notion de partie de texte lui est, en effet, étrangère, et c'est avec regret que l'utilisateur constate l'absence de fonctions telles que couper/coller, chercher/remplacer et autres. Dernière précision : sauvegarder est plus que recommandé lorsque l'on désire changer de module... Une fois les textes saisis, on peut, avant l'intégration des graphismes, repasser sous le module « éditeur de pages » afin de vérifier que l'ensemble est présent et qu'aucun

dépassement de longueur n'est à craindre. L'étape suivante est le placement des illustrations. Pour cela, on sélectionne l'éditeur graphique qui est, en fait, un véritable « Paint » comparable à Cherry Paint, par exemple. Il possède de nombreux outils et options regroupés dans trois zones. Une fenêtre située à gauche de l'écran donne accès à la gestion des trames utilisées pour le remplissage de figures géométriques ou par le mode « pinceau ». Une autre fenêtre située à droite permet de gérer la forme et l'épaisseur du tracé. Les autres fonctions sont accessibles par le biais de menus déroulants. Tracés de ligne, figures géométriques pleines ou vides, édition de textes sur une ligne sont donc très facilement accessibles. De plus, une grille peut être appelée, ce qui facilite grandement le travail lorsque l'on a besoin de précision, et une loupe permet de dessiner au pixel près. Bref, le module graphique se révèle complet et simple d'accès. Mais, comme l'éditeur de texte, il oblige l'utilisateur à sauvegarder son travail s'il désire changer de module. La mise en place des éléments graphiques terminée, il est nécessaire de retourner une dernière fois sous l'éditeur de page afin de s'assurer que tout est en place. Il ne reste alors qu'à imprimer, en mode « brouillon » ou en qualité supérieure, et en sélectionnant soit l'imprimante du PCW soit une compatible Epson connectée à la machine. DTP PAO est un programme complet et relativement souple, aux limitations parfois gênantes (il ne peut gérer plus d'une page), et

son concept de base est contestable. Ses nombreuses fonctions le rendent cependant sympathique, et il n'est pas exagéré de dire qu'il s'agit d'un des meilleurs logiciels pour PCW. Il donne de nouvelles perspectives à une machine qui en avait bien besoin. (Disquette

Database Software pour Amstrad PCW.)
Mathieu Brisou

Type _____ micro édition
Intérêt _____ 15
Animation _____
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ F

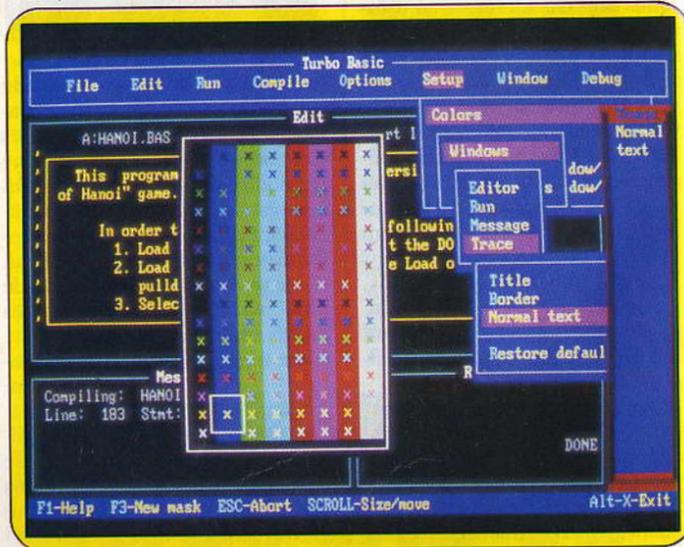
IBM PC/COMPATIBLES

Turbo Basic

Précision dans les calculs, vitesse d'exécution démultipliée, Borland réinvente le Basic sans oublier le confort apporté par les menus et fenêtres multiples.

Borland s'attaque au plus connu des langages, le Basic, après avoir renouvelé le Pascal avec le Turbo Pascal et avoir sorti un Turbo C et un Turbo Prolog. Ce Basic compilé génère des fichiers qui tournent de quatre à cent fois plus rapidement que les programmes en Basic interprété (dans le cas de l'IBM et des compatibles, il s'agit des Basica et GW Basic).

La fenêtre « édition » occupe la plus large part de l'écran. Une haute fenêtre verticale « trace » borde la limite droite de l'écran. Deux fenêtres sont situées en bas, « message » et « exécution ». La caractéristique essentielle du Turbo Basic c'est d'avoir fait du Basic un langage compilé, mais ce n'est pas une première, le Basic GFA, sur l'Atari ST est aussi un langage compilé.

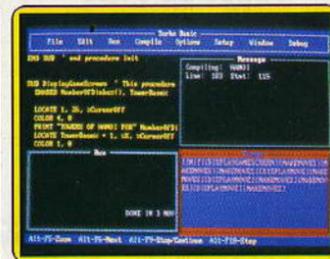


Menus, fenêtres paramétrables : taille, position, couleurs des fonds.

La présentation des écrans de travail vise à éviter la peur de l'écran vide, l'angoisse de la page blanche. Le programmeur dispose de quatre fenêtres et d'une riche arborescence de menus déroulants. Pour le confort des yeux la plupart des caractéristiques graphiques sont paramétrables (couleurs des textes, des fonds), tandis que pour le confort du travail les fenêtres peuvent occuper tout l'écran, se le partager en quatre quarts égaux et se balader selon vos desiderata.

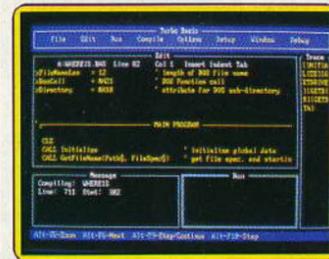
Lui est liée la nécessité d'utiliser une programmation structurée, rompant avec les facilités dangereuses des Basic. Le deuxième caractère réside dans un écran de travail très structuré, avec des menus déroulants, un multi-fenêtrage. Ici encore Borland n'innove pas absolument (ne serait-ce que par rapport aux autres langages qu'il propose), mais le soin apporté veut soulager les novices. Une troisième qualité est d'utiliser tout l'espace mémoire disponible

sans l'irritante limitation à 64 K que le logiciel impose par exemple à Turbo Pascal indépendamment des capacités des machines. La précision dans les calculs numériques, bien plus importante que celle permise par les Basic les plus courants sur PC témoigne d'une volonté de séduire des universitaires. Turbo Basic utilise les entiers de - 32 768 à + 32 767. Rien d'étonnant. Mais le langage peut aussi manier les entiers de - 2 147 483 648 à + 2 147 483 647, au prix d'un doublement de l'occupation en mémoire, de 16 bits dans le premier cas à 32 bits dans le second, et corrélativement d'un ralentissement de la vitesse des calculs. Quant aux calculs utilisant des chiffres à virgule flottante (ils perdent en précision mais manient de grands nombres) ils peuvent grimper de dix puissance - 38 à 10 puissance 38, ou, en utilisant les nombres de 32 bits jusqu'à 10 puissance 308. De plus le compilateur génère des instructions propres au coprocesseur mathématique 8087 et non des appels à des procédu-



Une fonction trace de débogage...

res. Ainsi gagne-t-on en vitesse d'exécution. Cela ne suffit pas pour réaliser des simulateurs de vol aux paysages à fines images de synthèse ni pour les calculs de la NASA mais... dépasse de beaucoup les besoins de la programmation pour dilettantes. Le programme se saisit dans la fenêtre édition, à l'aide d'un éditeur dont les principales commandes sont identiques à celles de Wordstar. Différences notables avec d'autres dialectes Basic : les déclarations de variables globales, statiques ou locales, préalablement à leur utilisation, contraintes de la pro-



des déclarations avant le programme

grammation structurée qui évitent de s'em mêler les princeaux plus tard. Ensuite, pas de numéros de lignes, sauf au moment de l'exécution de la fonction « trace », qui visualise l'exécution du programme, afin de faciliter le débogage, la mise au point finale du programme. Le compilateur, écrit en code machine génère, à partir du code source (en Basic), des fichiers en code machine ; soit des programmes directement exécutables (nomfich.EXE) soit des modules utilisables par de plus grands programmes (nomfich.TBC). Turbo Basic permet d'utiliser les capacités graphiques de la carte

CGA et de la carte EGA, de meilleure résolution et à la palette plus étendue. Le manuel n'est pas une introduction à la programmation en général, ni à la programmation en Basic, les maisons d'édition proposent une abondante littérature sur le sujet. Mais il est clair, détaillé et enrichi d'un index. Il n'était pas encore disponible en français à l'heure où Tilt bouclait. Le Turbo Basic de Borland comporte deux disquettes dont une d'exemples. Il exige un compatible disposant de 256 KB de mémoire vive et une unité de disquettes. Il coûte un peu moins de 1 200 francs. Turbo Basic réussira-t-il à s'imposer comme l'a fait Turbo Pascal, alors que d'autres Basic, moins performants certes, n'en permettent pas moins de créer des programmes qui tournent et ce gratuitement ?

Denis Scherer

Type _____ langage
Intérêt _____ 16
Animation _____
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ 6
Prix _____ F

Abonnez-vous aux dernières nouveautés



LE 1er MAGAZINE DIGITAL MENSUEL enfin disponible sur Atari St et Amiga

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA - Jeux - Potins - Trucs astuces - Initiation - Petites annonces - Graphismes - Musiques.

CONCOURS PERMANENTS

Rémunération et nombreux lots Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

INFOMEDIA



chaque mois une sélection des meilleurs du domaine public



chaque mois une sélection des meilleurs programmes du domaine public pour votre AMIGA

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Les meilleurs logiciels du « Domaine public » pour votre micro préférée.

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 n°	6 n°	9 n°
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	860 F 792 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	860 F 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	350 F 328 F
TOTAL			

* FLOOPY 64: Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inclus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

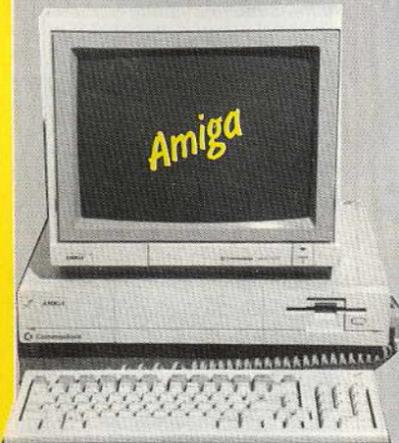
NOM
Prénom
Adresse
.....
Type de machine

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA - B.P. 12
66270 LE SOLER - Tél.: 68.34.23.03

Super «PROMO» sur abonnement de 9 numéros, Offre à durée limitée

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



Périphériques

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

JEUX

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

Logiciels utilitaires

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

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette
 + Moniteur couleur
 + 1 manette de jeu
 + 6 jeux
3 590 F
 Crédit: comptant 490 F
 + 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. cassette
 + 1 manette
 + 6 jeux
1 950 F
 Crédit: comptant 290 F
 + 12 mensualités 207,40

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect disk 1541
 + 1 cadeau
2 990 F
 Crédit: comptant 590 F
 + 12 mensualités 226,80 F

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

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

Les Hits Commodore

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

Pour mieux vous servir
MICROSTORY S'AGRANDIT et ouvre le 2/11/87
UN NOUVEL ESPACE DE VENTE
 au 172, rue Jeanne d'Arc - Paris 13^e
 Tél. 43 36 40 18

Amstrad 6128
 Monochrome
 + 1 manette de jeu
2 390 F

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

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

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

Périphériques

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

Les Hits Amstrad

Arkanoid - C/D	89/130 F	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Barbarian - C/D	89/125 F	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
Les dieux de la mer - C/D	125/199 F	World class leaderboard - C/D	99/140 F
Marche à l'ombre - C/D	155/199 F	Hit Pack III - C/D	105/145 F
Métro cross - C/D	99/140 F	Gold Hell II - C/D	105/155 F
Roadrunner - C/D	105/150 F		

Nouvelle console SEGA

avec Hang One
 Nombreux accessoires et cartouches disponibles
990 F

NOUVEAU

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

Art studio - C/D	155/185 F	Leaderboard tournament - C/D	89/135 F
Astérix - C/D	99/150 F	Light force - C/D	95/135 F
Ace N° 2 - C/D	105/145 F	Marble madness - D	150 F
Barbarian - C	105 F	Master of the univers - C/D	105/155 F
Bard's tale II - D	199 F	Métro cross - C/D	99/145 F
Biggles - C/D	105/145 F	Nemesis - C/D	95/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F	Paperboy - C/D	99/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F	Pirate - C/D	165/175 F
Cauldron II - C	105/160 F	Renegade - C/D	99/145 F
Crusade in Europe - C/D	155/205 F	Revs - C/D	140/175 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 F	Road runner - C/D	99/145 F
Defender of the crowns - D	135 F	Sanxion - C/D	109/170 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F	Shogun - C/D	105/145 F
Elite - C/D	115/175 F	Short circuit - C/D	105/145 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F	Sigma 7 - D	140 F
Fist II - C/D	109/155 F	Silent Service - C/D	115/155 F
Freeze frame utility - D	125 F	Skyfox - C/D	115/150 F
Game maker - C/D	155/199 F	Starglider - C/D	140/175 F
Game maker Sc fiction - D	120 F	Summer games - C/D	109/155 F
Game maker sport - D	120 F	Summer games II - C/D	95/155 F
Game over - C/D	95/130 F	Super cycle - C/D	105/175 F
Gauntlet - C/D	110/150 F	Tenth Frame - C/D	105/155 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F	Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F	The Pawn - C/D	145/195 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F	Tai-Pan - C/D	105/145 F
Guild of Thieves - D	175 F	They sold a million III - C/D	99/155 F
Gunship - C/D	130/175 F	Track and Field - C/D	105/155 F
Hacker II - C/D	115/155 F	Tracker - C/D	139/175 F
High Frontier - C/D	N.C.	Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Hit pack trio - C/D	105/135 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Indiana Jones	N.C.	Ultima IV - D	185 F
Infiltrator - C/D	95/170 F	Viking - C/D	99/135 F
Knight rider - C/D	99/135 F	Winter games - C/D	99/155 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F	Wonderboy - C/D	99/145 F
Krakout - C/D	110/140 F	World Class leaderboard - C/D	99/145 F
Last mission - C/D	99/145 F	World games - C/D	105/165 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F	Xevious - C/D	110/145 F

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

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



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

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

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

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

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

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

UTILITAIRES

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

GFA Compilateur	450 F
Habewriter 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
PC Dito	850 F
Platine ST	1 750 F
Profimat ST	495 F
Proflmat	495 F
La Solution	2 370 F
Super base	990 F
Textomat	450 F
V.I.P. (sous gem)	1 890 F
GFA Draft	850 F
GFA Vector	450 F
Publishing Partner	1 650 F
Pro 24 Stenberg	2 450 F

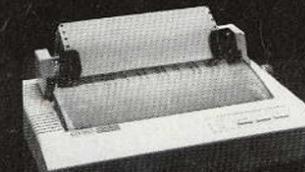
Périphériques

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

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



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



Citizen 120 D
1 990 F

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

1 890 F
2 550 F

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

HORAIRES: 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 :
 chèque mandat carte bleue
 Signature : _____ Date : _____

DEMANDE DE CRÉDIT

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. _____ Signature _____

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

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

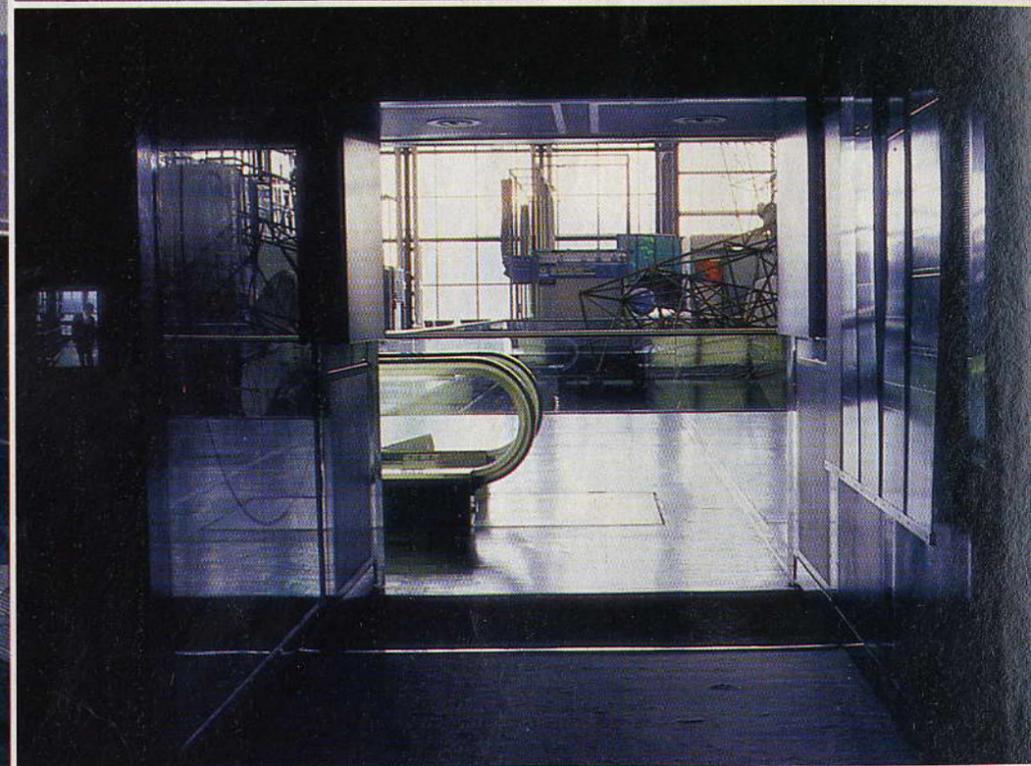
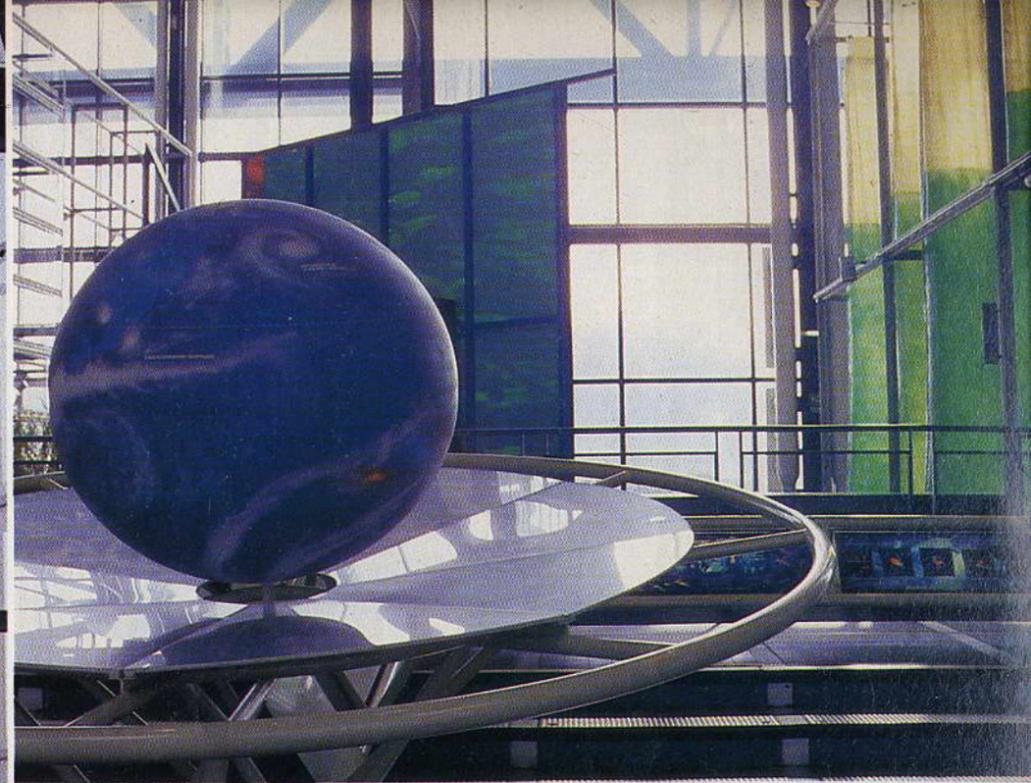
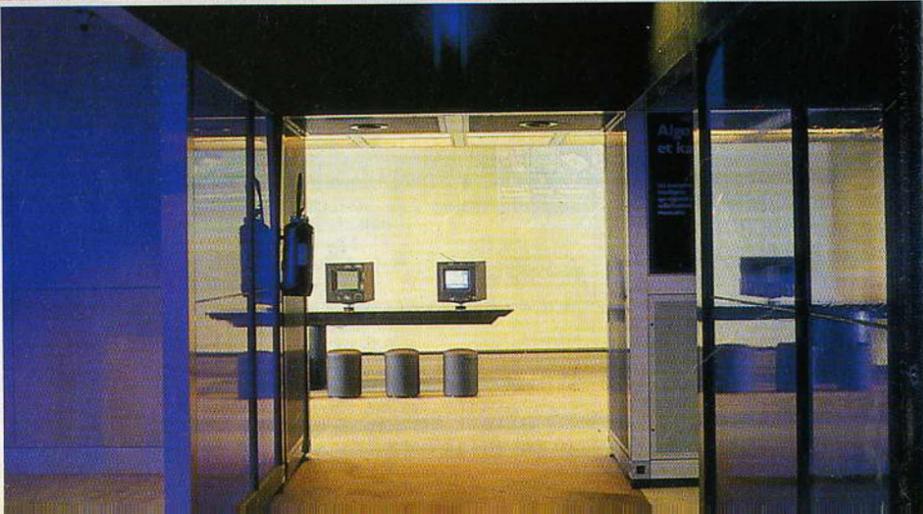
Cité des sciences nef du futur

Toute nouvelle car à peine sortie de terre, toute nouvelle dans sa conception originale, toute dédiée aux nouveautés récentes et à venir. La Cité des Sciences et de l'Industrie nous attendait.

Lever de Géode vu des étages... tandis que les écrans s'animent à dix heures.

Reléguée au Nord-Est de Paris, à proximité de l'anneau bruyant du boulevard périphérique, la Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette, évoque quelques souvenirs de photos d'Arabie, car, il fait soleil, les bâtiments clinquants émergent d'une zone de terrains vagues pierreux qui se transforment rapidement en un vaste jardin.

Cette Cité fait partie des « grands travaux » par lesquels les chefs d'Etat de la V^e République ont voulu marquer Paris d'une empreinte durable. En effet avec le centre Beaubourg, le Grand Louvre, l'Opéra à la Bastille, le Musée d'Orsay, la Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette se veut performance architecturale et entend symboliser une dimen-



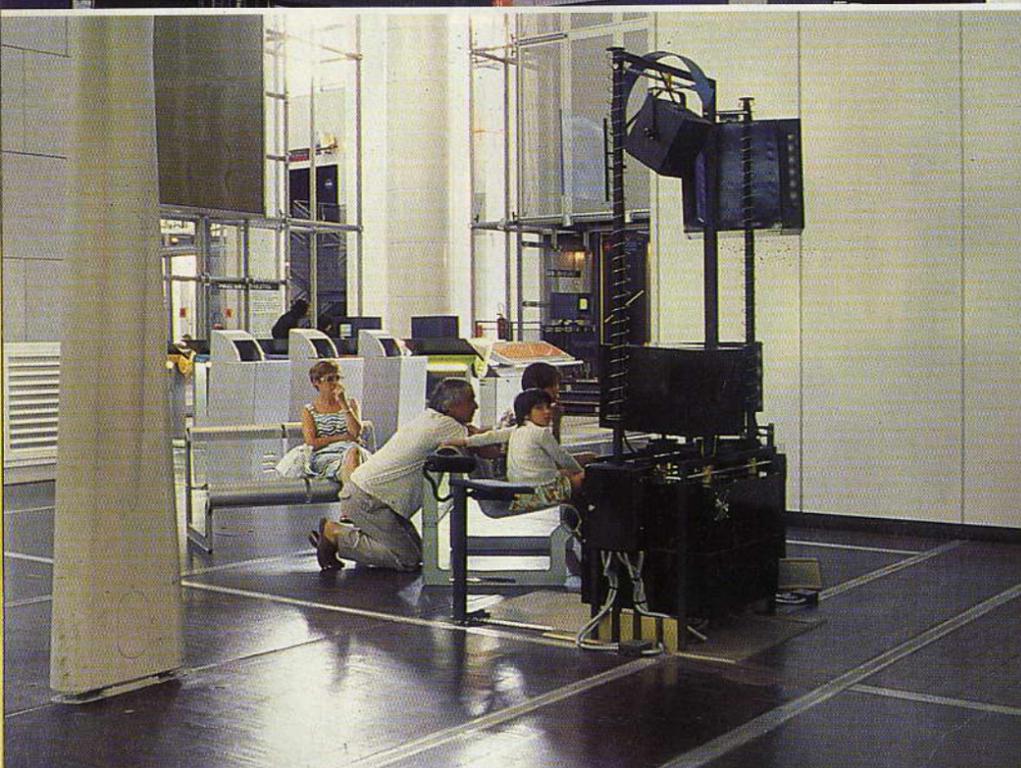
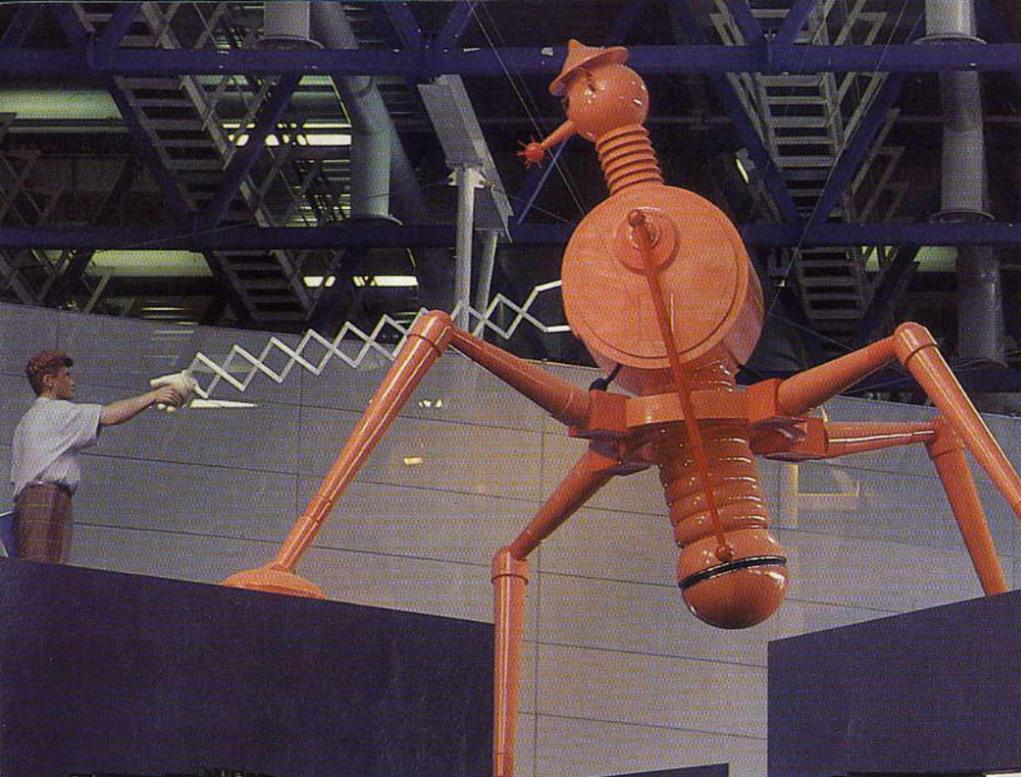
(En haut) : tout à l'écoute de l'espace ; (en bas) : faites votre trajet de visite ; Cache-micro (en fait un blindage) dessiné pour la Cité des Sciences.

sion essentielle de la culture de notre époque. Le projet du Grand Louvre devrait dispenser la culture classique aux foules, l'Opéra de la Bastille cherchera à démocratiser l'opéra, la danse et la musique, Beaubourg c'est l'art contemporain et le livre pour des millions de visiteurs. Quant à La Villette c'est une vitrine de la culture scientifique et industrielle destinée à séduire les jeunes générations. Bien que l'on manque de point de repère, la taille du bâtiment parallélépipédique surprend. La richesse du lieu vient de l'originalité de tous les éléments d'architecture et de décoration qui, jusqu'aux sièges et aux étagères, ont été spécialement dessinés. L'endroit tient du temple, lieu d'un culte déjà bi-centenaire en

France, celui de la Science. Mais les rites en sont récents et doivent beaucoup à l'univers informatique. Les instruments du culte : micros, écrans, logiciels et moniteurs nous sont bien connus. Le clergé — fort de huit à neuf cents personnes dont plus de trois cents sont en permanence en contact avec les fidèles — est prêt à aider, orienter expliquer, trouver la documentation.

De l'art d'accommoder les restes. Au début, avant qu'un Président de la République dise « que la Cité des Sciences soit ! » étaient les restes, les abattoirs de La Villette ayant laissé sur place depuis 1973 la seule carcasse qui soit jamais passée par là, la leur. ▶





(En haut) : robot piloté par un programme élaboré de Politesse Artificielle (P.A.)
(En bas) : curiosité. Micro et lecteur de vidéo disques couplés. Est-ce l'avenir ?

En d'autres termes en 1977, le lieu n'était occupé que par les bâtiments des abattoirs, construits à grands frais mais jamais utilisés. Autour, des bâtiments bas tombaient en ruine, en perdant pierres et tuiles dans les eaux tristes du canal de l'Ourq qui traverse la zone. Comment récupérer l'immense carcasse de béton (270 mètres sur 110 et 50 de haut) abandonnée avant d'être achevée ? Comment sortir le quartier de la désolation ?

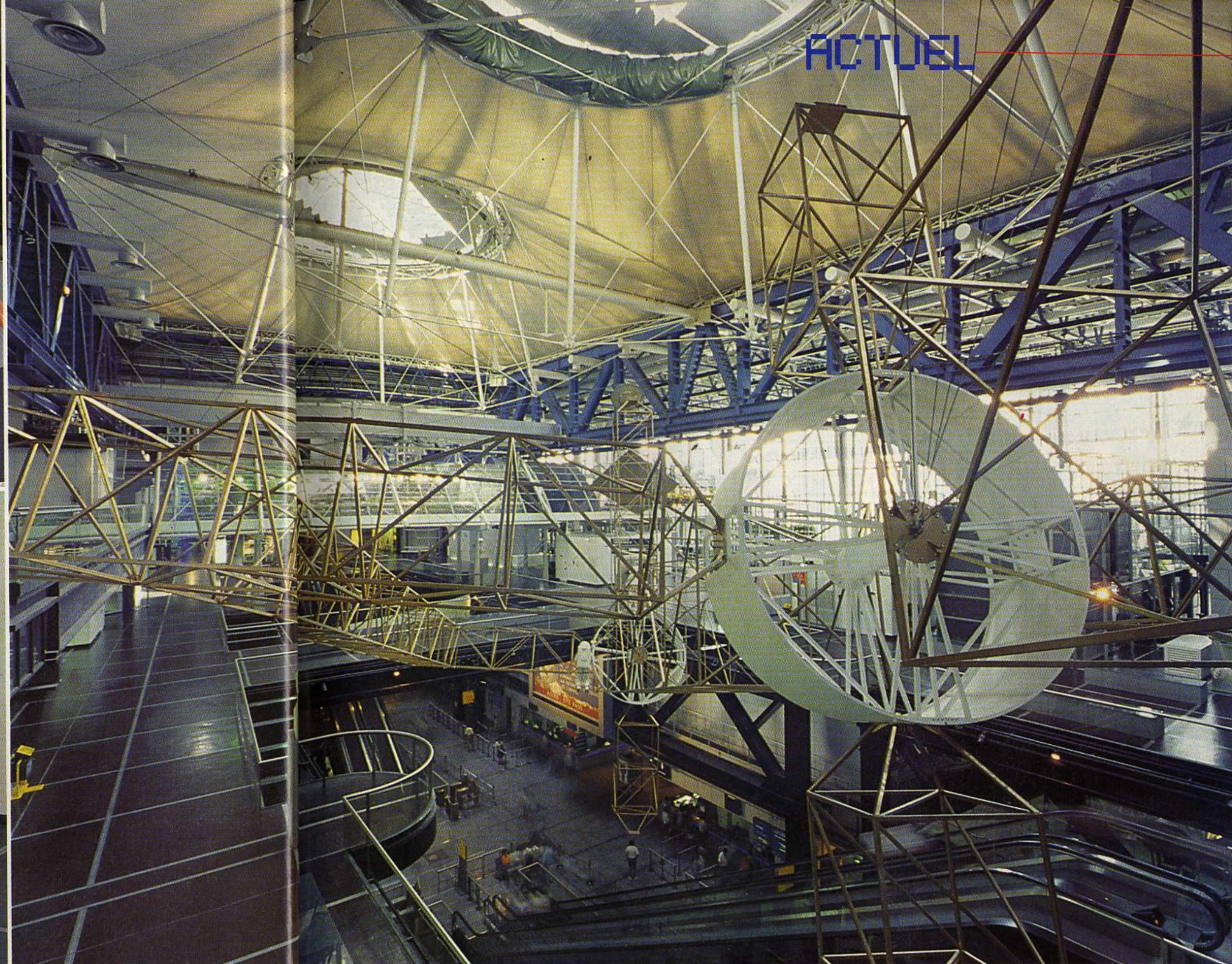
Un architecte inspecte les lieux, conclut que la transformation de l'avorton de béton en Cité des Sciences est envisageable. Nous sommes en 1977. Un ancien directeur du Centre National d'Etudes Spatiales, Maurice Lévy est chargé d'un rapport sur l'intérêt de créer un

Musée des Sciences, des Techniques, et des Industries.

En 1979 il remet son rapport. Aussitôt la décision est prise, un musée est programmé selon les orientations du rapport.

Dès 1980, après consultation d'une trentaine de projets, Adrien Fainsilber devient architecte du Musée.

On est donc parti d'une carcasse de bâtiments, puis le contenu du musée a été défini et c'est seulement ensuite que les architectes ont commencé à travailler pour créer la Cité. C'est alors que les élections présidentielles surviennent. Valéry Giscard d'Estaing est remplacé par François Mitterrand en mai 81. L'initiative du Président de droite sera-t-elle assumée par



La grande nef au grand angle. Grandiose !
Minitel en batterie ; communiquer !

le Président de gauche ? Oui ! Le projet est modifié par l'adjonction d'un parc et d'une Cité Musicale à la Cité des Sciences.

En 1983 Maurice Lévy, rédacteur du projet adopté en 1979 est nommé directeur du Musée, au sein de l'établissement public qui coiffe toute l'opération.

En 1985 et 1986 la Cité est achevée peu à peu. Maurice Lévy est depuis 1985 président de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il est remplacé à l'automne 1987, au moment où l'établissement fonctionne complètement depuis un an.

La Cité est donc née rapidement d'un projet cohérent, mené avec continuité et avec les moyens qui s'imposaient. Certes pour être pré-

ACTUEL



Vous n'êtes pas Dieu le père ! Le doigt sur l'écran tactile fait apparaître un schéma, mais ne crée pas la France !

cis il faudrait raconter une histoire moins lisse qui ne manque ni de périodes d'incertitudes ni de rebondissements, ni de polémiques. Mais que moins de dix ans s'écoulent entre la première idée et le fonctionnement régulier est très rapide pour un projet d'une telle ampleur.

Une raffinerie claire pour affiner les neurones

L'extérieur de la Cité évoque l'usine. Seule la sphère rutilante de la Géode, soleil décroché échoué au flanc du bâtiment, accroche le regard du public qui arrive par le Sud. Dedans on a quelque peine à comprendre l'organisation de l'immense espace intérieur, tant sont nombreuses les passerelles, les escaliers mécaniques, les énormes poutres métalliques, les escaliers qui grimpent, se tortillent en hélice pour escalader les promontoirs intérieurs.

Tout s'ordonne en fait autour d'une immense halle centrale de cent mètres de long et quarante mètres de haut, éclairée par deux coupoles qui captent le soleil. Et autour, accrochés entre les niveaux, des ensembles nommés « espaces » ou « secteurs », désignés par des thèmes généraux, eux-mêmes découpés en sous-ensembles : « l'aventure de la vie », « de la Terre à l'univers », « la matière et le travail de l'homme », « langages et communications », etc.

L'exposition permanente « Explora » constitue un point stable de 30 000 mètres carrés. D'autres espaces sont réservés aux expositions temporaires : « La lumière démasquée », spectacle et laboratoire, en soixante-seize jeux sur la lumière, se termine en novembre, une autre est consacrée au programme européen de haute technologie « Euréka ».

Finalement si l'on s'y perd un peu c'est qu'il faut choisir soi-même, que nulle flèche n'indique le sens obligatoire de la visite, qu'aucune chaîne n'empêche d'approcher de quoi que ce soit.

Si dans tous les musées du monde il est (avec raison) interdit de toucher aux œuvres, ici il faut balader ses doigts un peu partout, effleurer boutons, claviers, écrans pour que les occupants mécaniques du monstre se mettent à vivre.

Une démarche interactive

J'ai mis au point une animation express, sur un micro réduit à son moniteur muni d'un écran tactile. Les visiteurs ne pourront ainsi démanteler aucun clavier fragile. Je suis dans le secteur « langages et communications », d'Explora. Au premier étage, dans la zone « mutations informatiques », les écrans de la batterie de micros plantés ici se projettent sur le mur. Je choisis une action du petit personnage dont je dispose comme héros. Automatiquement le symbole de l'action demandée vient se greffer sur le diagramme du scénario. Le rythme, essentiel, est accéléré pendant la danse du lutin et ralenti quand il éclate. Je lui demande de danser plusieurs fois. Et de l'index je pointe « exécution » et mon petit bonhomme s'exécute, danse de bonne grâce avant d'exploser, triste fin que je lui impose. Idiot ? Simplet ? Un indice : cela plaît aux plus jeunes. Un jouet, rien de sérieux donc ?

Si je testais pour Tilt ce générateur d'animations, je lui reprocherais le nombre trop limité de personnages, l'impossibilité de redéfinir les

décors, le graphisme clair mais peu sophistiqué, etc. Je remarquerais que n'importe qui, sans mode d'emploi peut construire une animation en trente secondes. Efficacité remarquable. Aucun logiciel, certes plus performant, parmi tous ceux passés à la rédaction de Tilt, n'a de prise en main aussi rapide. On s'en lasse vite, mais si des gens restaient plantés plusieurs heures devant chacun des nombreux écrans qui ponctuent la Cité, il faudrait embaucher une armée de vigiles pour les disperser afin que d'autres puissent voir aussi.

Tout autre sujet, autre emplacement, de l'autre côté de la Cité : la forêt française. Le dispositif de présentation comprend un écran vidéo et un terminal de micro couplés. L'action, construite autour d'une trame un peu aventureuse vous balade dans des zones boisées des campagnes françaises. Les prétextes les plus divers sont utilisés pour vous constituer une culture express en arboriculture. Les vidéos de paysages sylvestres présentés sur l'écran de droite vous donnent envie de repartir en vacances avec des superbes vues de forêts et d'arbres d'essences les plus diverses. L'écran textuel à gauche donne les légendes des vues vidéo, le fil conducteur et vous permet, en effleurant au bon endroit de déterminer votre comportement. Et vient le moment de vérité : cette montagne chauve des Alpes du Sud, que faut-il y replanter ? Mon index hésitant désigne le chêne liège. J'ai « tout faux », m'explique narquoisement la machine, ils vont crever de froid à cette altitude. D'accord, ils poussent près de la Méditerranée, mais pas si haut. J'ai laissé deux passionnés caresser l'écran tactile avant d'en savoir assez pour postuler à l'Office National des Forêts...

Quelques traits se retrouvent dans toutes les présentations et animations de la Cité, malgré l'extrême variété des sujets abordés et des moyens de présentation. Touchez avant de comprendre, il faut que ça « en jette », que ça se manifeste. Appuyez sur un bouton, vous

Gros temps sur La Villette

A l'occasion du changement de président, le ministre de la Recherche a commandité un rapport sur le bilan de la Cité des Sciences et de l'Industrie, lequel rapport n'a pas été publié. Plusieurs critiques seraient formulées.

En premier lieu la Cité coûte cher, ensuite les matériels exposés seraient trop souvent en panne, enfin elle serait mal gérée ?

Le coût de fonctionnement de la Cité est plus élevé que celui de Beaubourg, beaucoup plus encore que celui du musée d'Orsay. Il s'agissait d'une évidence depuis l'origine du projet : on n'entretient pas un matériel coûteux en démonstration permanente comme des tableaux qu'il suffit de surveiller ! Dans la mesure où la Cité est censée revêtir une importance internationale.

Le second reproche correspond aussi à une réalité : sur les centaines de micros qui tournent, plusieurs dizaines seront « plantés » à un moment donné. La résistance des maté-

riels utilisés à la Cité se révèle remarquable aux yeux d'un journaliste habitué à planter tous les dispositifs micro de démonstration qui lui passent sous les doigts et ce dans un laps de temps oscillant entre quinze secondes et cinq minutes.

Enfin le reproche de mauvaise gestion sans éléments précis est invérifiable. En bref Maurice Lévy aurait été un scientifique perdu dans des petits nuages roses alors qu'il fallait un loup de la finance. Les activités commerciales de la Cité devraient être multipliées (comme par exemple ceux entretenus avec Tilt pour héberger le serveur minitel du journal) et les expositions et initiatives coorganisées avec des entreprises. Le risque existe de transformer une vitrine sur le futur en foire commerciale sophistiquée.

Mais à l'heure où nous bouclons aucune décision n'est prise. Il serait peu probable qu'elle bouleverse le visage de la Cité.

ASTRAD CPC
HOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST

MASSON



Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

MICROÏDS

81, rue de la Procecion - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM
ADRESSE

Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour frais
d'expédition

ACTUEL

attendrez la surprise du résultat : ça bouge, ça fait de la lumière, du bruit, des odeurs (eh oui !), ou bien seul un petit écran s'anime, ou au contraire un grand robot gesticule. Pas de discours, chacun doit voir avant de croire. Ainsi l'essai du simulateur de vol remplace cent péroraisons sur l'évolution du pilotage.

Une matière aussi austère que la géologie donne lieu à des manifestations. Géologie dis-je par commodité, le mot ne figure pas en évidence. Et de curieux tapis roulants de caoutchouc noir symbolisent les gigantesques et très lents déplacements de la croûte terrestre. Regarder trente secondes c'est comprendre le principe de la « tectonique des plaques » aussi bien que par la lecture d'un article de vingt pages.

Ce serait une erreur de réduire La Villette à un genre de Foire du Trône : les thèmes de la recherche scientifique sont exposés suivant le dernier état de la science, et vous pourrez approfondir sur place ce qui vous intéresse : médiathèque de 100 000 volumes, bientôt portés à 300 000, des milliers de périodiques, de didacticiels, de cassettes vidéo.

La Cité tient du libre service pour le principe, du super-marché par la taille, elle doit beaucoup aux techniques de la publicité dans sa stratégie de la séduction.

Si le Palais de la Découverte, vieux de plus d'un demi-siècle, est « mécanique et électrique », La Villette est « informatique et communication ».

La Villette est symbole. Les écoliers qui s'esbaudissent valent argument dans une démonstration et donnent chair à une idée : ils sont la jeunesse tissant avec la science un rapport nouveau. Le projet lui-même est le symbole d'une nation qui ne mesure pas ses moyens pour tirer son développement futur par le travail intelligent d'une population qualifiée. C'est une façon matérielle de proclamer « en France on n'a pas de pétrole mais on a des idées ». Rarement entreprise aura été autant surchargée de symbolismes, même la transparence a une signification.

Les escalateurs qui grimpent au premier sont gainés de verre de telle façon qu'on voit les marches redescendre sous l'escalier. C'est cohérent avec le parti-pris des architectes de tout montrer, d'exhiber les structures, les tuyaux, les circulations. D'abord tout montrer donne l'illusion de comprendre comment ça tient : la grosse poutre soutient le toit », cette colonne ne soutient rien, son utilité réside donc ailleurs, etc. La Villette a, comme Beaubourg, l'architecture didactique, pédagogique.

— **La technique est séduisante** — Ensuite tout montrer c'est traduire en acier et béton une profession de foi : ce qui est utile est beau. La technique est séduisante. L'intérieur de la Cité est organisé autour de cette idée. Ainsi les coupoles qui drainent la lumière du ciel provoquent des jeux d'ombres et de lumière sur les structures intérieures, sur les maquettes exposées. Du hasard de l'orientation du soleil, de la couleur de la lumière naturelle selon l'heure de la journée et le temps qu'il fait doivent naître une beauté de la tech-

nique. La Géode, sphère quasi parfaite de miroirs étincelants, se voit à travers les cloisons de verre et les vitrages de la Cité : l'esthétique industrielle de cette fin de siècle joue sur les lumières et les reflets, les transparences autant que sur les formes.

Ce n'est pas un hasard si les jeux de lumière sont éphémères, comme les objets numériques présentés sur les écrans des ordinateurs sont éphémères et virtuels.

Les chargés de communication de la Cité

Visiter la Cité des Sciences et des Techniques

Où, quand, combien ?

Il faut compter au moins une demi-journée pour une visite, quoique la Cité prétende qu'un survol est possible en une heure et demie.

Où ?

— Par le métro ou en voiture par le boulevard périphérique : Porte de la Villette ou Porte de Pantin.

— Par le bus : arrêt Porte de Pantin du 75, 151, PC, arrêt porte de la Villette du 250 A, 152, 150 et PC.

Quand ?

— Mardi, jeudi, vendredi de 10 à 18 heures. Mercredi de 12 à 21 heures. Week-ends et jours fériés 12 à 20 heures. Fermé le lundi.

— La Médiathèque est ouverte de 12 à 20 h du mardi au dimanche (jusqu'à 21 h le mercredi).

— La Géode, séances toutes les heures à partir de 10 heures, jusqu'à 18 heures mardi et jeudi, jusqu'à 21 heures mercredi, vendredi, samedi et dimanche.

Pour combien ?

— Entrée payante : le billet de base s'appelle « Cité pass » (pourquoi pas « passe » aussi clair et français ?). Il coûte 30 francs à plein tarif, 23 francs le tarif réduit.

— Pour le Planétarium, rajouter 15 ou 12 francs.

— Pour l'Inventorium (3 à 6 ans ou 6 à 12 ans) 15 francs.

— Pour la Géode, 40 ou 25 francs. (Réservation utile, 40.05.06.07 ou par Minitel 3615 VILLETTE mot clef Géode).

n'hésitent pas à suggérer des comparaisons entre le fonctionnement du centre et celui d'un ordinateur. A un haut niveau d'abstraction la comparaison est pertinente (comme un ordinateur, la Cité brasse de l'information). Moins intellectuelle mais tout aussi frappante, l'impression de super-marché résiste après le premier contact : les consommateurs se servent de ce qui les tente, sollicités par mille produits. Ils sortent la tête pleine comme un caddy.

Une troisième comparaison se justifie par les mille tours et détours des visiteurs. La visite de la Cité serait comme la démarche scientifique elle-même, faite des détours, de mises en rapports d'éléments divers. Plusieurs parcours mènent aux mêmes résultats mais une recherche est d'autant plus fructueuse que le désir

de trouver est grand. La Cité informe tous azimuts : en premier lieu les visiteurs au cours de leur périple. Classique. Mais chaque personne intéressée peut approfondir ses impressions en plongeant dans les tréfonds de cet endroit, à la médiathèque.

La Villette est extravertie : cent vingt personnes travaillent pour la communication et les activités commerciales. Semaine après semaine des équipes de tournage, des TV, radio, journaux du monde entier se succèdent. Un circuit des visites scolaires accueille des classes venues des six coins de l'hexagone. Le serveur minitel Villette sur 3615 ne donne pas seulement tarifs et horaires d'ouvertures, mais permet de consulter le catalogue de la médiathèque, de suivre l'actualité scientifique, de participer à de débats, d'interroger des scientifiques.

— La Villette et les entreprises —

Depuis 1985 La Villette est un EPIC (Etablissement Public à Caractère Industriel et Commercial). C'est donc une entreprise publique dont les ambitions financières se limitent à alimenter son budget par un tiers de recettes et deux tiers de subventions. Les recettes sont les entrées, les livres et les brochures, des coproductions avec l'industrie, une activité de conseil. Ainsi c'est à La Villette que tourne l'ordinateur qui héberge le serveur minitel de Tilt et le logiciel a été élaboré avec l'équipe de ses ingénieurs.

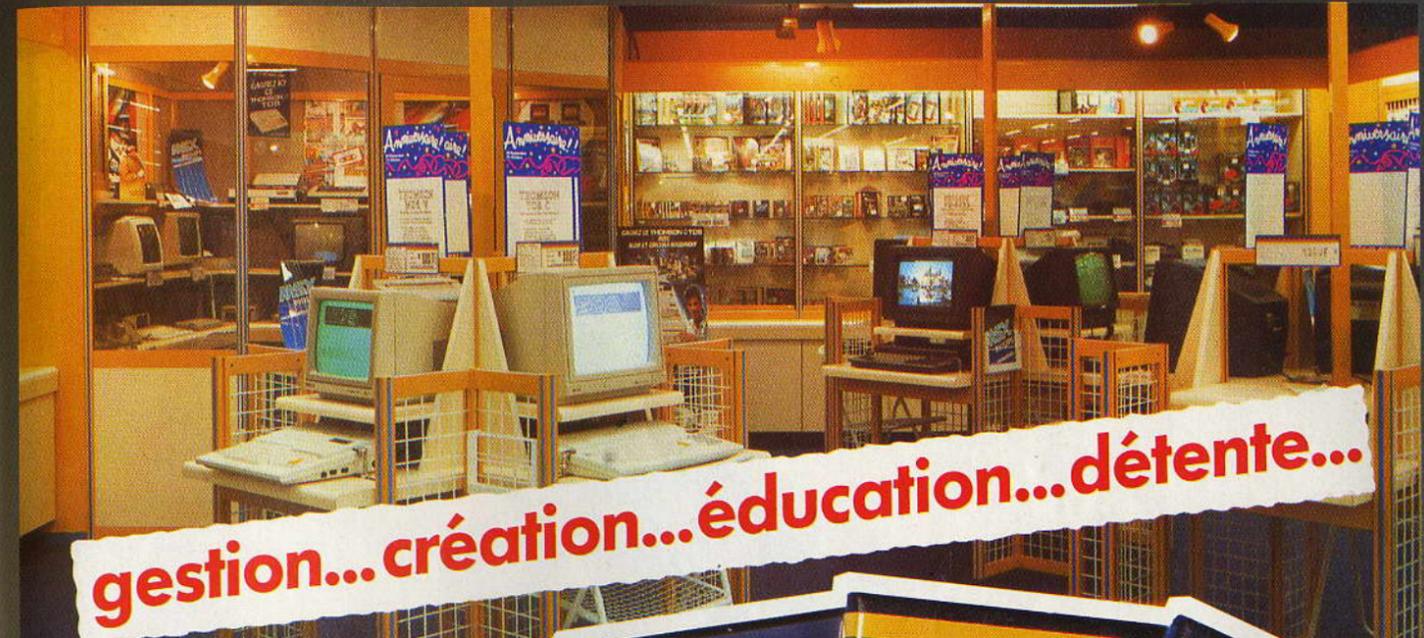
— La Géode est à la mode —

Le dernier endroit à la mode pour une conférence de presse parisienne, c'est la Géode. Champagne et petits fours tiennent lieu d'introduction, servis dans le hall immense, station de métro en plus élégant. Puis les invités prennent les longs escalateurs qui rentrent dans la salle de projection sphérique comme un ver dans sa pomme. Les rangées de sièges (370 en total), s'accrochent à une pente vertigineuse. Chacun s'enfonce dans son fauteuil face à la voûte lisse. Il vaut mieux être près du centre de la salle, mais tous les spectateurs ont l'impression d'être enveloppés par l'écran. Le principe ne donne rien avec des films intimistes aux visages filmés en gros plans. D'ailleurs les films disponibles en Omnimax abondent en scènes d'extérieur, prises avec de l'espace tout autour et beaucoup de mouvement. Le résultat est impressionnant, à la limite du vertige et du mal de cœur.

Le procédé, très au point, fait tourner la tête des foules spectatrices. Le film de 70 mm au lieu de 35, les subtilités du déroulement horizontal de l'image, la technique si particulière du projecteur ébahissent le spécialiste. Hélas le tournage en Omnimax exige des films et des caméras spéciales, coûte fort cher et n'a pour le moment intéressé aucun cinéaste digne de ce nom, la qualité des scénarios, l'originalité des images s'effacent au profit du spectaculaire. Ce procédé ne doit pas être pris pour le cinéma de demain : il restera une extraordinaire curiosité, visible à ce jour dans quarante-six salles, en majorité localisées aux Etats-Unis.

Texte Denis Scherer, photos Bernard Martinez.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



gestion... création... éducation... détente...

POUR VOTRE
SINCLAIR
XZ SPECTRUM + 2
CE PACK
DE 4 CASSETTES

Un micro-ordinateur
SINCLAIR pour faire quoi ?

Côté sérieux :
"Budget familial"
(la gestion rigoureuse
recettes-dépenses d'une famille)

Côté artiste :
"Lorigraph"
(logiciel de création graphique)

Côté éducatif :
"Course aux lettres"
(jeu de reconnaissance et lettre,
découverte de l'écriture)

Côté jeu de détente pure
"L'île maudite"
(jeu d'aventure, de découverte,
de sagacité entièrement en français)

LE PACK
DE 4 LOGICIELS

99 F

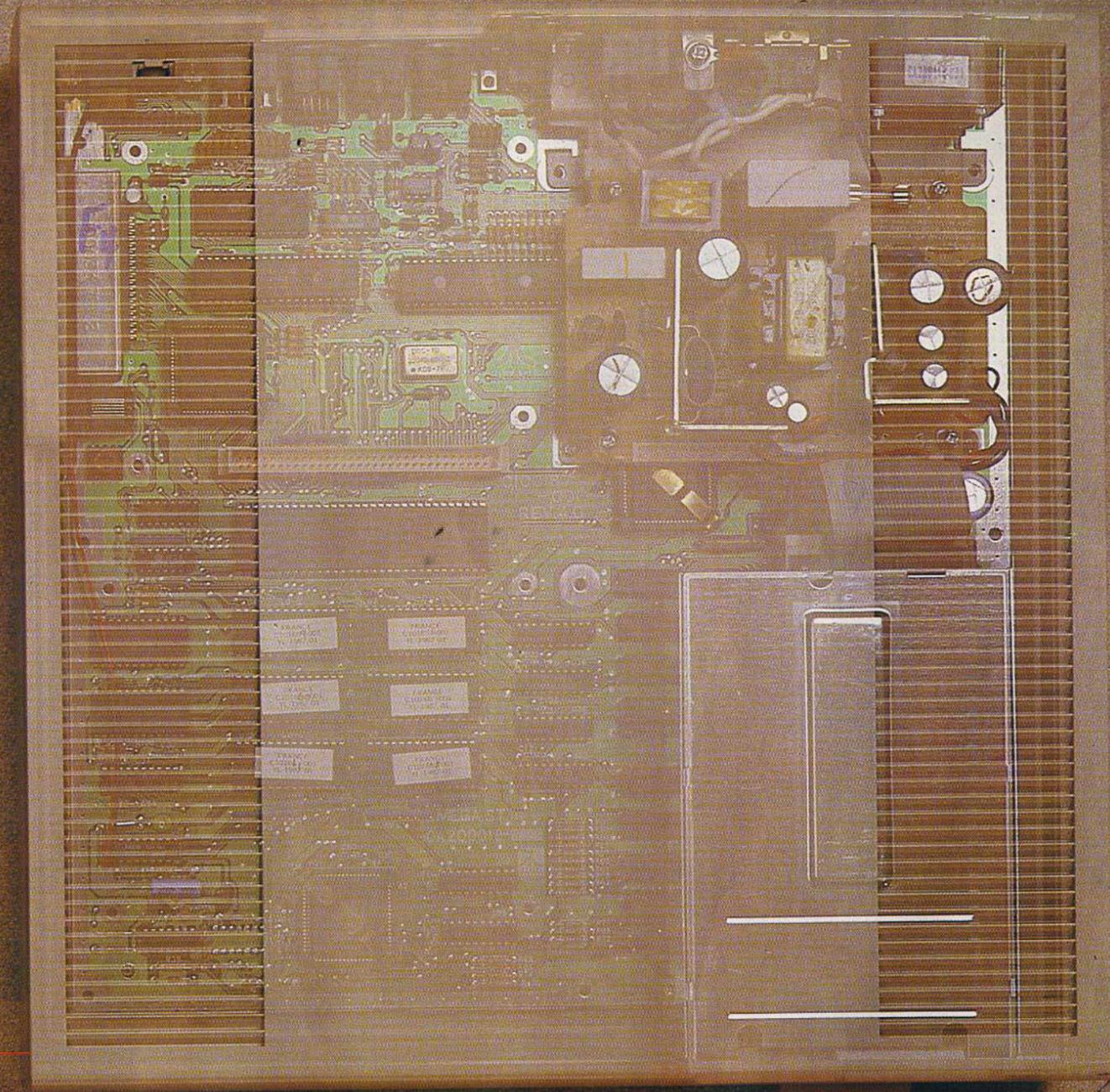
CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES
DANS TOUS LES
CONFORAMA.

PRIX VALABLE
JUSQU'AU
15 NOVEMBRE 1987

BANC D'ESSAI



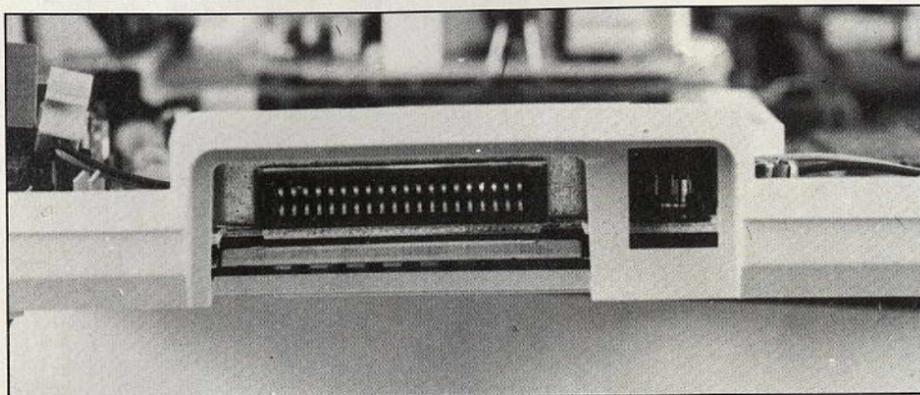
Megalo ST

Un vent de folie souffle sur la micro. Se livrant à une course effrénée aux méga-octets, des constructeurs tentent de donner des gages de crédibilité à des professionnels de plus en plus blasés et exigeants. Mais à quel prix et pour quels résultats ?

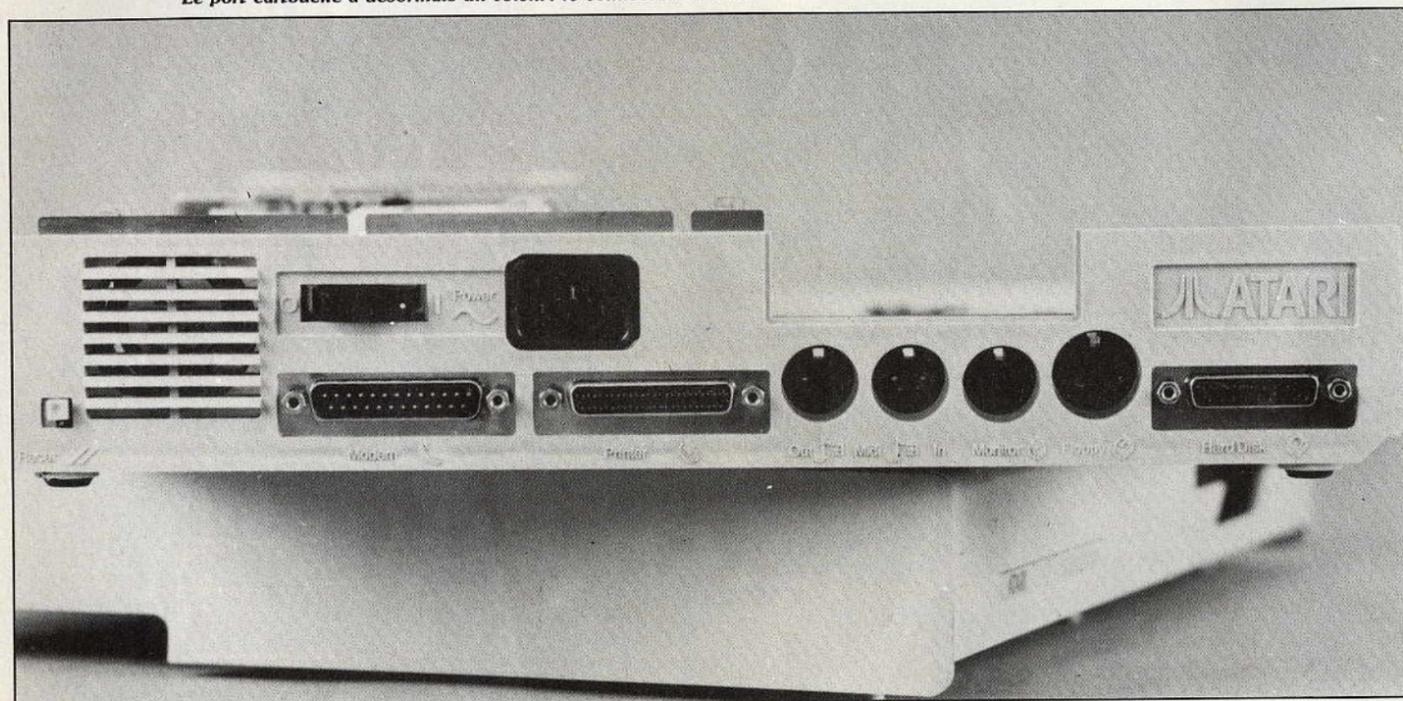
Le lancement par Atari du 520 ST en 1985 est une affirmation des ambitions de son nouveau patron Jack Tramiel. Reniant la micro familiale dont il est pourtant l'un des principaux initiateurs, il affirme vouloir concurrencer directement des marques comme IBM ou Apple avec cet ersatz de Mac qu'est le ST. Jouant le

jeu, la presse américaine le surnommait d'ailleurs « Jackintosh ». Malgré une fiche technique impressionnante et un prix trois fois moins élevé que celui du bébé de Cupertino, le ST n'arrive pas à convaincre les professionnels, plus axés vers l'efficacité que vers les coups médiatiques dont Jack Tramiel a

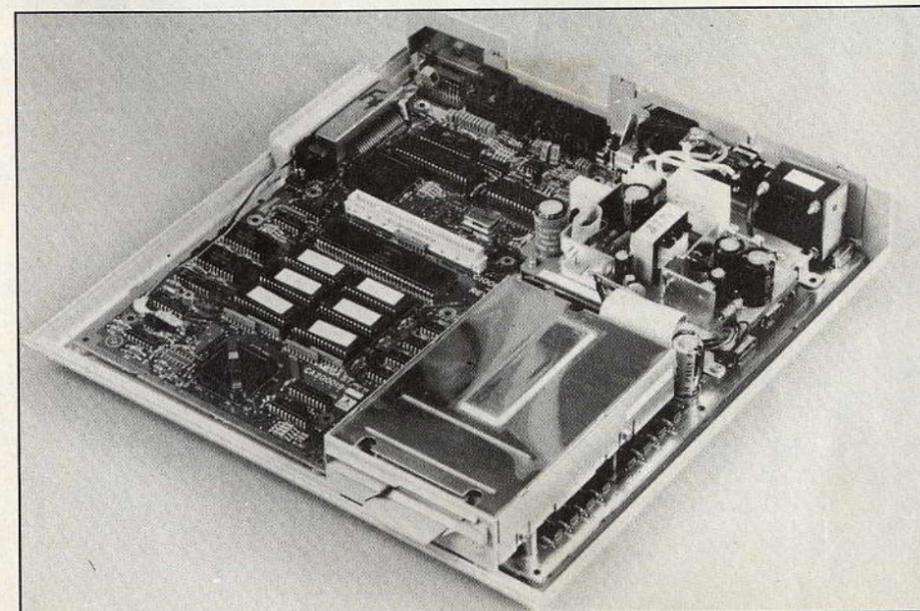
BANC D'ESSAI



Le port cartouche a désormais un voisin : le connecteur clavier.



Les connecteurs sont directement soudés sur la carte mère. Notez l'apparition d'un ventilateur et l'accès direct au bus d'extension interne.



le secret. Pour cette raison, mais aussi à cause du lancement de l'Amiga par Commodore, les ST subissent une cure de rajeunissement en 1986. Les STF, plus compacts, apparaissent et cela se traduit par une baisse des prix. De près de 10 000 F pour un 520 ST, on passe aux alentours de 3 000 pour un 520 STF en moins de deux ans! N'y a-t-il pas plus éclatante preuve de l'échec du ST dans sa mission? Et ne nous y trompons pas : malgré quelques grands coups comme l'équipement de la rédaction du journal Libération, le 1040 STF, une version gonflée du 520, n'a pas non plus réussi sa percée chez les professionnels. Ne renonçant pas à ce marché, Atari a présenté dès janvier 1987 les Mega ST. Commercialisés depuis septembre 1987, ces

ordinateurs, intimement dérivés des 520 et 1040 STF, sont de véritables condensés de puissance. Une fois de plus la cible visée est en premier lieu le Macintosh d'Apple, cela avec une recette identique : plus de performances pour un coût moindre.

Comparaison

L'organisation spatiale de la machine est différente pour les Mega ST et les STF. Ici, le clavier est détachable et le boîtier, de forme rectangulaire, fait office de support pour le moniteur et éventuellement pour le nouveau disque dur SH 205. Un air de famille apparaît dans le style général du design et les teintes choisies sont identiques à celles des STF. Il en est d'ailleurs de même pour l'architecture générale du système et ses performances. Comme les 520 et 1040, les Mega ST sont structurés autour du 16/32 bits Motorola (MC 68000) cadencé à 8 MHz. La mémoire vive fait un bond en avant : 1.2 et 4 Mo grâce à l'utilisation de circuits 1 Mb. Notez que seules les versions 2 et 4 Mo sont importées chez nous. La capacité en mémoire morte reste, elle,

Les Meilleurs Jeux...



... pour les Meilleurs Joueurs!



TOUT NOUVEAU! EDGE CLASSIX: 3 jeux primés sur la même cassette, comprenant "BOBBY BEARING" dont TILT dit: "... superbe et très difficile..."
FAIRLIGHT: LA LÉGENDE: FAIRLIGHT I et FAIRLIGHT II sur la même cassette.
MINDSTONE: Une aventure graphique fantastique.
ET TOUJOURS DISPONIBLE: WARLOCK: Super jeu d'arcade fantastique
 SHADOW SKIMMER: Le jeu d'aventure spatiale primé
 SHAO LIN'S ROAD: Un jeu d'arcade par KONAMI: meilleure vente des simulations de Kung Fu
 PALITRON: Un superbe jeu en 3D pour AMSTRAD CPC
 LA PLUPART DES JEUX EDGE SONT DISPONIBLES SUR AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 ET SPECTRUM



ATTENTION! Une nouvelle marque est née: ACE - No 1 des Jeux d'Arcade!
Softek International, 35 Rue de Solferino, Boulogne, Billancourt 92100
 Tel: 460 90311 Telex: 633 026F Fax: 460 823 30

BANC D'ESSAI

inchangée par rapport aux STF, c'est-à-dire 192Ko dans lesquels on trouve l'intégrateur graphique GEM de Digital Research et le système d'exploitation TOS. La résolution graphique culmine à 640 par 400 en monochrome avec moniteur spécifique et les modes 640 par 200 et 320 par 200, en respectivement quatre et seize couleurs parmi 512, sont toujours présentes.

Le Blitter

Mais, ces chiffres cachent l'apparition du fameux Blitter. Ce coprocesseur prend désormais en charge certaines opérations graphiques et l'affichage se révèle théoriquement plus rapide lors de l'ouverture de fenêtres et des tracés de segments par exemple. Signalons que ce coprocesseur peut être déconnecté par l'utilisateur au moyen de l'option « Blitter » du menu « Options ». Enfin, les performances sonores ne changent pas :

trois voies couvrant huit octaves. La face avant du boîtier accueille un lecteur de disquettes identique à celui du 1040 : trois pouces et demi d'une capacité de 720 Ko formaté. La lecture de données enregistrées sur un 520 avec un lecteur 360Ko ne pose donc aucun problème. Le côté droit de la machine propose le port cartouche et une prise type « combiné téléphonique » pour la connexion du clavier. La face arrière présente les autres connecteurs, de droite à gauche : la sortie DMA/disque dur, un connecteur pour lecteur de disquettes externe, la sortie moniteur, les deux DIN MIDI In et MIDI Out, le port type Centronics pour imprimante et la sortie série. La face arrière propose de plus un bouton de « Reset », le bien peu accessible interrupteur de mise en route et le connecteur d'alimentation. Autre nouveauté : une découpe dans le boîtier donne accès à d'éventuelles cartes d'extension qui viendront dans un proche avenir se connecter sur l'extension bus présente sur la carte mère. Signalons la présence sur le dessus du boîtier d'un logement prévu pour deux piles nécessaires au bon fonctionnement de l'horloge/calendrier et l'intégration d'un ventilateur dans la machine. Un dernier mot à propos du clavier : bien que reprenant la disposition de celui des 520 et 1040, il s'avère très agréable d'utilisation. Le toucher est plus franc, le guidage plus direct. Mais, les nombreuses erreurs de frappe introduites par son prédécesseur ne sont pas que de mauvais souvenirs... Signalons que c'est désormais sur le clavier que l'on trouve les ports joystick recevant la souris et les manettes. Mais, l'accès à ces connecteurs n'est pas vraiment un modèle d'ergonomie !

La mise en route de la machine est très simple. Après avoir raccordé la machine au secteur et assuré le branchement du moniteur, il suffit de mettre en place le clavier et la souris. On est prêt à allumer.

Performances graphiques

Les opérations graphiques sont-elles réellement plus rapides sur le Mega ST ? La compatibilité est-elle correcte entre ces deux générations de ST ? Deux remarques à propos du Blitter : malgré sa présence, l'accélération des vitesses de tracé

n'est pas facilement observable. La première méthode consiste à mettre un ST à côté du Mega ST et de cliquer en même temps sur l'icône du lecteur de disquettes. Résultat : après de multiples essais, il est impossible de se prononcer ! D'où la seconde méthode qui met en œuvre un procédé scientifique puisqu'elle consiste à mesurer les différences de temps d'exécution entre les deux machines sur un certain nombre de routines. Le Mega ST étant théoriquement plus rapide pour les opérations

RADIOSCOPIE

Nom : Atari Mega ST
Origine du fabricant : U.S.A.
Adresse en France : Atari France, 9, rue Sentour, 92152 Suresnes
Microprocesseur : MC 68000
Vitesse : 8 MHz
Mémoire morte : 192 Ko
Mémoire vive : 2 ou 4 Mo en France
Mémoire utilisateur : plus de 3,7 Mo pour le 4 Mo et plus de 1,7 Mo pour le 2 Mo.
Connexion moniteur : sortie vidéo haute résolution et péritel.
Affichage-mode texte : n.c.
Mode graphique : 320 par 200 en 16 couleurs au minimum
 640 par 400 en monochrome au maximum (avec écran spécifique).
Palette : 512 couleurs
Son : trois voies sur 8 octaves
Horloge/calendrier permanent : oui.
Clavier : mécanique détachable Azerty de 85 touches, plus dix touches de fonction.
Joystick : deux ports compatibles Atari.
Souris : en version de base, se connecte sur un port joystick.
Crayon optique : pas en France
Mémoire de masse-lecteur de cassettes : non
Lecteur de disquettes : 3,5 pouces intégré de 720 Ko formaté.
Disque dur : SH 205 de 20 Mo en option (contrôleur dans la machine).
Système d'exploitation : TOS (spécifique constructeur), figé en mémoire morte.
Intégrateur graphique : GEM de Digital Research, figé en mémoire morte.
Sortie imprimante : type Centronics pour imprimante parallèle.
Sortie série : type RS 232.
Port cartouche : oui, un.
Connecteur de bus pour extension : oui, un, directement implanté sur la carte mère.
Autres connecteurs et interfaces : ports MIDI In et MIDI Out, connecteur pour lecteur de disquettes externe, sortie DMA/disque dur.
Prix version de base : 11 800,70 F pour la version 2 Mo avec écran monochrome.
 13 300,99 F pour la version 2 Mo avec écran couleur.
 15 358,70 F pour la version 4 Mo avec écran monochrome.
 16 858 F pour la version 4 Mo avec écran couleur.

TILTOSCOPIE

Esthétique : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliothèque : ★★
Qualité/Prix : ★★★★★

graphiques, nous avons écrit six tests en GFA Basic. Le premier consiste à afficher mille fois la lettre A avec, à chaque fois, un retour à la ligne. Bien entendu, la mesure de la durée a aussi été programmée. A la suite de ce premier test nous avons eu la surprise de voir que les temps étaient identiques sur les deux machines (environ deux secondes). Première réaction : le Blitter n'est pas connecté sur le Mega ST ! Après vérification, on s'aperçoit que Blitter ou pas, rien n'y fait.

Les tests

Nous lançons donc les deux tests suivants, basés sur le même principe que le premier mais sans retour chariot pour le numéro deux et avec l'utilisation des tabulations pour le dernier test. Une fois encore les résultats ne départagent pas les deux machines. Nous attaquons alors les tracés de segments et, surprise, les résultats ne divergent toujours pas. Sur le 1040, il faut de deux à quatre secondes pour tracer 10 000 lignes et de zéro... à deux secondes pour le Mega ST. Il en est d'ailleurs de même pour l'affichage de deux cent cinquante rectangles ou cercles pleins ! De deux choses l'une : ou bien le Mega ST est réellement plus rapide que le 1040 et dans ce cas le GFA est un bien piètre outil de mesure ou alors les deux machines ont des performances strictement similaires. Nous penchons pour la première hypothèse. Les tests ont été effectués avec la référence de Basic sur 520 et 1040 STF. Ce langage n'exploite donc pas directement le Blitter. C'est pour cette raison que l'augmentation de la vitesse n'apparaît pas de prime abord. Et il en est de même pour les autres programmes écrits sur ST. C'est pourquoi ce coprocesseur ne trouvera sa justification qu'à partir du moment où des logiciels l'exploiteront réellement. Autre point d'importance : la compatibilité. La présence du Blitter et de ROM réécrites sont sources de zones d'incompatibilité. Nous n'avons rencontré des problèmes qu'avec quelques logiciels : *Karaté Kid part II*, *SDI* et certaines versions de *Flight Simulator II*. Bien entendu, nous n'avons pas testé l'intégralité de la logithèque ST mais des programmes comme *GFA Basic*, *Goldrunner*, *CAD 3D*, *Digi Drum*, *Deep Space*, *Arena* et autres *Airball* prouvent que l'utilisateur n'aura pas à souffrir des problèmes de compatibilité.

Des ambitions professionnelles

Mais ce n'est pas le seul propos d'Atari, en effet, il faut se souvenir que les Mega ST sont des machines destinées aux professionnels. D'où l'imprimante Laser 300 par 300 commercialisée au prix incroyablement faible de 11 950 F HT. Autre preuve des ambitions professionnelles du Mega ST : l'offre gestion. Pour environ 20 000 F HT, les PME et PMI peuvent désormais se procurer une solution complète comprenant un Atari Mega ST 2 Mo, un moniteur monochrome SM 125, un disque dur SH 205, trois logiciels (compatibilité, paye et facturation/stock), une journée de formation, trois heures de maintenance téléphonique et un an de garantie sur site. Séduisante, cette offre s'attaque cependant au marché difficile de la petite gestion, monopolisé de plus en plus par les PC et compatibles. Le Mega ST devra faire preuve de bien des qualités avant de convaincre ce marché en quête de sécurité. Plus proche de nous, l'amateur de micro informatique sera, lui, séduit par la logithèque dont dispose cette machine et par sa puissance. Mais ne risque-t-il pas de reculer devant un investissement relativement lourd comparé aux prix des 520 et 1040 ? Sans compter que le moins cher des Mega ST dépasse allègrement les 10 000 F TTC alors que le moins coûteux des Amiga est aux alentours des 7 000 !
 Mathieu Brisou

RALLYE LE ROYAUME DES JEUX

PACK DE 5 LOGICIELS CASSETTES POUR 149F AMSTRAD
 NEMESIS, JAIL BREAK, INTERNATI ONAL KARATE, SIGMA SEVEN, BOULDER DASH

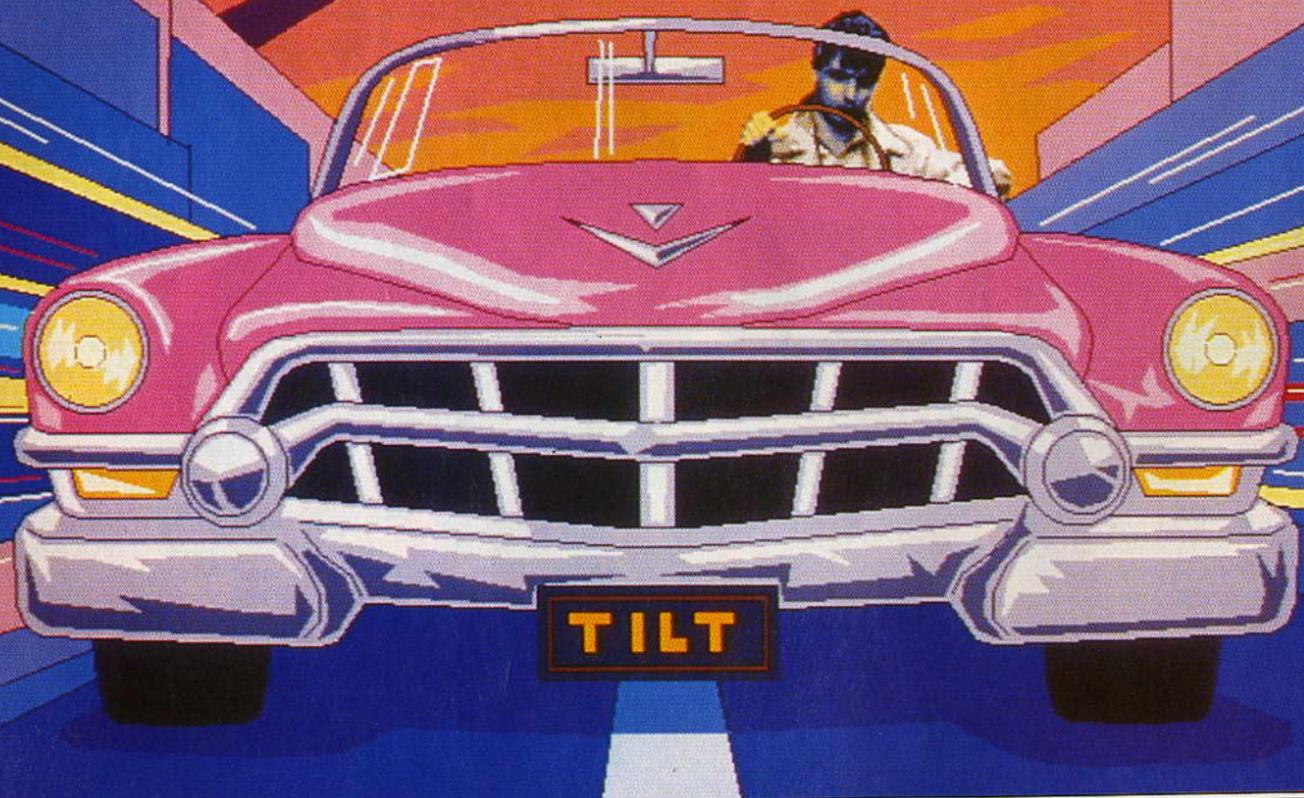


VERSION DISQUETTE 199F (SAUF JAIL BREAK)

RALLYE L'HYPHER MARCHÉ.

AIX EN PROVENCE - AVRANCHES - BOISSY - BREST
 CHOLET - FOUGÈRES - LANESTER - LANNION
 LARMOR - LE PUY - LES SABLES - LUCÉ - MANDELIEU
 MONTÉLIMAR - MORLAIX - NIORT - POITIERS
 QUIMPER - RENNES - ST BRIEUC - ST ETIENNE
 ST NAZAIRE - TOURS - VALENCE

Phil Costar parviendra-t-il à sauver Alice Lapollo?!!...



Une complicité suspecte semble unir les polars aux jeux sur micro.

Mieux qu'un roman, le jeu d'aventure policière permet de vous projeter corps et âme dans la résolution d'une énigme, allant même jusqu'à mettre votre vie en danger ! Alors, face à la machine judiciaire, quel camp choisissez-vous, honnête flic, ripoux ou voleur ?

Morteville Manor : détective privé, vous êtes contacté par Julia Defranck. Elle vous demande de venir dans son manoir de toute urgence : elle craint pour les siens et parle de danger de mort. Aussitôt dit, aussitôt fait, vous voici sur place. Que cache donc cette demeure si paisible d'apparence ? On vous apprend que vous êtes arrivé trop tard et que Julia est décédée des suites d'une embolie pulmonaire. Pour la mémoire de cette dernière, vous vous faites un devoir

de prouver qu'il s'agit en fait d'un meurtre et partez à la recherche d'un signe qu'elle vous a théoriquement laissé. Scénario classique, certes. Mais la qualité de réalisation est réellement exceptionnelle. Outre des graphismes somptueux réalisés en basse résolution (320 par 200 en 16 couleurs parmi 512), *Morteville Manor* propose une bande sonore et un bruitage hors du commun. Réalisée à base de digitalisation, l'illustration sonore est très

complète et accompagne le joueur pendant tout le déroulement de l'action. On ouvre une lourde porte de chêne, elle grince. Dehors en pleine nuit, on entend la chouette. Autre point fort de ce programme : l'ergonomie. Le dialogue est entièrement géré par la souris. Lors des interrogatoires, il suffit de valider telle ou telle phrase afin d'entendre la réponse. Et le verbe entendre n'est pas ici une vue d'esprit : les personnages parlent réellement ! Bref, *Morteville*

Manor possède le juste équilibre entre scénario, qualité de réalisation et agrément de jeu. Un regret tout de même : l'énigme à résoudre est trop difficile. (Disquette B et J.L. Langlois/Kylkhor Création pour Atari ST.)

Meurtre en série : il est onze heures du matin. Débarquement à Sercq, la plus petite des îles anglo-normandes. A sept heures ce soir le bateau repart. Parviendrez-vous dans l'intervalle à élucider la série de meurtres qui ensanglantent l'île et peut-être aurez-vous une idée de l'emplacement du trésor des moines... Très difficile mais cohérent, le jeu suppose de mener l'enquête pour accumuler les renseignements, mais la quarantaine de témoins et d'acteurs circulent : passez trop tard et le témoin aura disparu...

Le temps coule si vous musardez à pied, à travers champs, et la navigation autour de l'île, agréable promenade s'il en est, vous fera perdre la journée pour d'intéressants indices trop partiels. Une loupe déplace le curseur sur la carte de l'île, vous savez toujours l'heure et le lieu, le numéro des témoignages et leur nombre total. Les fouilles de divers lieux vous renvoient souvent aux indices livrés dans la boîte, vieux bouts de papiers, bouchon, morceaux de coquille, etc. Seules sont utilisées quelques touches du clavier : R(egarder), D(éplacements), etc., ainsi s'envolent les problèmes de frappe interminable de tous les synonymes d'un mot afin de forcer la compréhension d'analyseurs de syntaxe incultes et bornés.

Vous progressez dans l'enquête, illustrée



Morteville Manor sur Atari ST. Jérôme Lange, détective privé en pleine action.

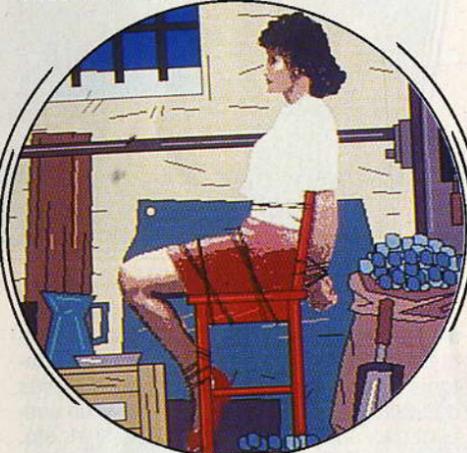
par les paysages digitalisés de Sercq, sonorisée, comme c'est souvent la règle sur les micros, par une musique rapidement lancinante.

Un programme original, aux détails très travaillés qui créent une atmosphère où l'aspect bucolique et le thème criminel s'entrelacent, sur un scénario solide mais difficile à percer.

La version sur ST (sur laquelle nous avons pris les photos d'écrans) bénéficie de quelques améliorations par rapport à la version sur Amstrad, comme la forme du curseur qui se balade sur l'île et adopte la silhouette de votre moyen de transport. Mais pourquoi le graphisme est-il resté inchangé, avec la

même palette limitée de couleurs ? Le jeu ne perd rien de son intérêt mais sur le ST la concurrence se fait avec des logiciels aux graphismes rutilants... C'est rageant de ne pas utiliser les potentialités de la machine ! (Disquette et cassette Cobra Soft pour Amstrad CPC, TO8, TO9, TO9+, IBM PC et compatibles, Atari ST.)

Canal meurtre : présenté comme une bande dessinée interactive, *Canal Meurtre* séduit d'emblée par la finesse de ses graphismes qui trahissent le coup de patte du dessinateur Jean Solé.



L'image principale, qui se déploie sur la totalité de l'écran du Mac, montre un poste de télé voisinant avec une lampe sur un meuble de salon comme on en trouve couramment dans les chaumières. En réalité cet écran de télé, qui occupe un quart seulement de la surface totale du dessin, dissimule habilement la fenêtre active du jeu, où apparaissent les lieux et où vivent les personnages. N'allez pas imaginer que ce décor ait été choisi au hasard, il correspond parfaitement à l'enquête que l'agence Blondel vient de vous confier.



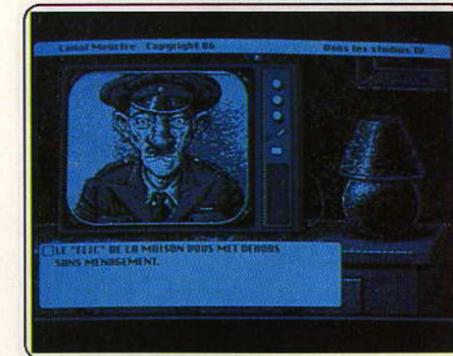
Meurtre en série sur Amstrad CPC. Sercq cache le trésor des moines, d'anciens nazis veillent.

Vous devez retrouver dans les couloirs circulaires de Canal Q, célèbre station de TV privée, l'assassin du présentateur vedette Moularo. On s'introduit dans le jeu — et dans les locaux de la chaîne — en cliquant sur l'interrupteur du poste de télé. Miracle, l'image apparaît alors que la lampe de chevet s'éteint, et l'on se prend à rêver que le jeu soit bourré d'astuces de cet acabit.

Après avoir trompé la vigilance d'un vigile somnolant, vous déambulez dans des couloirs aux portes numérotées, mais un menu déroulant vous invite à vous téléporter directement dans un des douze endroits répertoriés (régie, salle de maquillage, cantine, studios, etc.). Vous pouvez même profiter d'une halte dans la salle de costumes pour prendre le look de Super-Dupont ou d'un Arlequin. Le dialogue avec la machine s'effectue le plus souvent par le truchement de listes d'options qui ne vous laissent parfois qu'une marge de manœuvre étroite. L'enquête n'est pas facile, mais la présentation du jeu et la qualité des graphismes justifient pleinement qu'on s'y attarde un peu. (Disquette Froggy Software pour Macintosh.)

Harry et Harry : dans les années trente, Los Angeles n'était pas peuplée que par des anges. *Harry et Harry* recrée l'atmosphère qui régnait alors dans la ville au moyen de graphismes en blanc et noir devant leur finesse au mode « haute résolution » de l'Amstrad CPC. L'utilisation de fenêtres montrant les personnages en gros plan donne à ces logiciels des allures de bande dessinée. On retrouve, au cours des deux épisodes suivants, les mines patibulaires du « Boss » et de ses deux acolytes :

La boîte de Rajmahal : les premières images vous plongent d'emblée dans la Série noire. Noire comme la cave dans laquelle le « Boss » vous séquestre par erreur, noire comme l'humour des dialogues, qui virent d'ailleurs parfois au vert. Un professeur et sa dernière découverte, une boîte vieille de



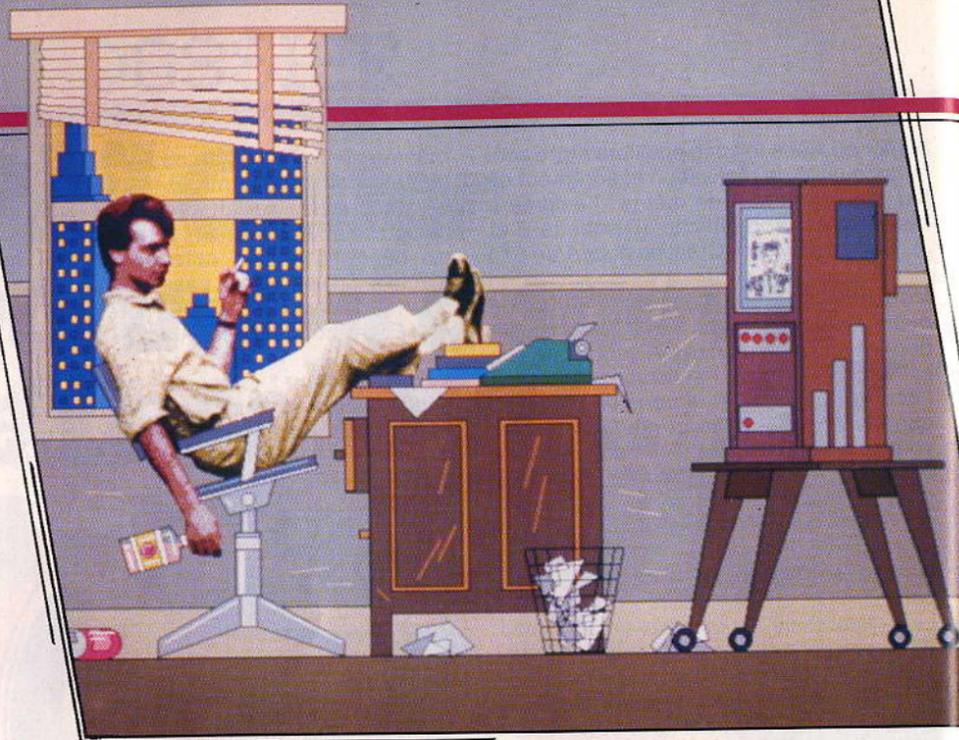
Canal Meurtre... Détective et télé privés, en direct sur le Macintosh...

deux mille ans susceptible de procurer d'immenses pouvoirs à qui en percera le secret, sont tombés dans les pattes du Boss. Vous ne pourrez la soustraire à ses détenteurs mal intentionnés qu'en échappant à la vigilance de vos geôliers et en délivrant le malheureux professeur (voir solution lecteur, *Tilt* n° 42).

Mission Torpedo : malédiction ! La boîte de Rajmahal, acquise à grand peine lors de la première mission, vous échappe en début de jeu, dérobée par les deux Harry. L'affaire de cette boîte mystérieuse a pris depuis l'épisode précédent une dimension internationale et les superpuissances sont maintenant directement impliquées dans une

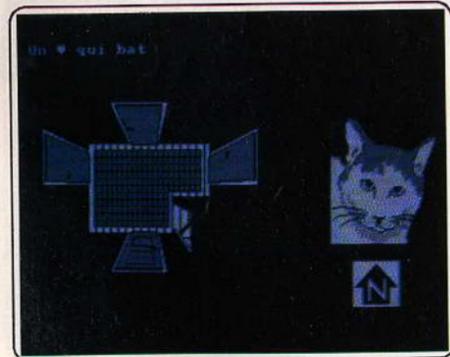
Phil Costar filait un mauvais coton...

aventure qui vire à l'espionnage. Votre rencontre avec l'agent Marthe Harry vous projette dans un univers où se côtoient des personnages aussi étranges que Vlad Zhkrcba, ambassadeur de Karkovie, ou Olmaid Ariadne, âme torturée par le remord, que des fiches de renseignements loufoques vous aident à mieux cerner. Plutôt ingrate, la première partie de cette mission consiste à convaincre tout ce beau monde, par un fastidieux porte-à-porte, de se rendre à l'opéra. Il s'agit ensuite de placer les différents personnages dans une loge en évitant de froisser les susceptibilités. L'aventure se poursuit par une course folle dans les égouts de Los Angeles. Un épisode un peu décousu et très difficile à mener à bien. (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC.)

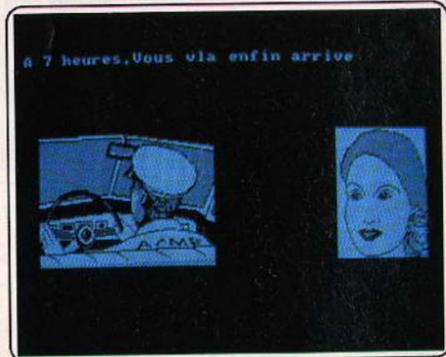


The Detective : aussi classique que captivant, *The Detective* profite d'un contexte graphique et sonore de qualité. Convié à une soirée dans une maison isolée, vous assistez au meurtre de l'un des invités. Ecrasé par un piano à queue, la victime laisse vide une chambre pleine d'indices... Enquête classique que celle-ci : vous interrogez les suspects, trouvez et examinez de multiples objets, saisissez en fait peu à peu l'ambiance de la demeure... Ce logiciel possède des atouts variés. Il profite en premier lieu d'un contexte graphique

nage, il vous suffit d'approcher ce dernier, de sélectionner l'icône voulue et de choisir votre question parmi celles qui s'affichent à l'écran... Rapide et précis ! La stratégie permet vite de confronter les diverses dépositions, de tester la réaction d'un suspect par rapport à un indice découvert, etc. Autre atout de cette simulation, l'aventure qui se déroule en temps réel profite d'une agréable continuité. Les nombreux personnages représentés (le docteur, le curé, les serveurs, etc.) évoluent à vos côtés et donc apportent sans cesse de nouveaux éléments à l'enquête. Il est alors possible de suivre certains d'entre-eux pour mettre à jour l'idylle qui lie la cuisinière au majordome... Mais attention, l'aventure réserve aux piètres enquêteurs de nouvelles victimes, parfois même une mort personnelle ! Riche de cette complexe stratégie, le jeu



Harry et Harry, La Boîte de Rajmahal sur Amstrad CPC. Un curieux couple de truands, maniable et joli. Sur les deux tiers supérieurs de l'écran un décor précis et réaliste se met en place. Vous arpentez les couloirs, descendez les escaliers pour visiter de nombreuses chambres. Côté animation, le personnage, inspecteur trapu, fils hybride de Maigret et Sherlock Holmes, se déplace tranquillement d'une démarche plutôt comique. Le décor profite parfois de quelques animations : citons par exemple le feu qui crépite dans la cheminée ou l'excellente représentation de l'orage qui fait vibrer les fenêtres du fumoir... Le maniement du jeu, au joystick, est réaliste et pratique. Un menu complet permet de ne jamais faire appel au clavier. Pour interroger un person-



Harry et Harry, Mission Torpedo sur Amstrad CPC. L'intervention des services secrets, met vite en place une ambiance convaincante qui, associée à la difficulté de l'enquête, comblera les amateurs de frissons ! (Cassette Argus pour C 64.)

The Big Sleaze : vous incarnez Sam Spillade, un privé new-yorkais des années trente accompagné de sa fidèle secrétaire Wanda. Vous avez à résoudre différentes

affaires. Au début de l'aventure, vous vous trouvez confortablement installé les pieds sur le bureau. Peu de temps après, une superbe femme (superbe et énergique car elle enfonce la porte plutôt que de l'ouvrir !) vient vous annoncer qu'elle recherche désespérément son richissime père. Elle vous laisse un chèque de cent dollars qui tombe plutôt bien, vu l'état actuel de vos finances. Avant de vous mettre en quête, commencez par explorer un peu vos bureaux. C'est comme cela que vous mettez la main sur la lampe de poche (qui ne



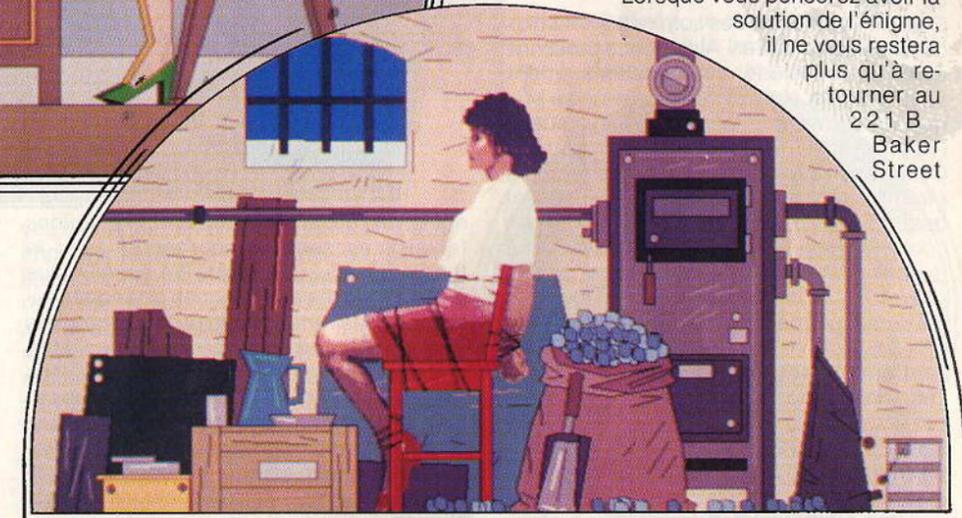
The Detective sur Commodore 64. Pendant l'enquête, le martien poursuit ses basses œuvres. marche pas car vous n'avez pas encore de piles) et la pince. Il est maintenant temps de sortir. Une fois dans la rue, vous risquez de faire une rencontre un peu surprenante : un chien qui vous apporte un message codé, un morceau de photo et un nouveau chèque de cent dollars. Le message décodé vous révèle que vous devez retrouver les morceaux manquants de la photo. D'autres enquêtes vous sont proposées au cours du jeu, ce qui complique nettement les choses car vous devez mener conjointement plusieurs raisonnements. Avant de monter dans votre voiture (si, si, ce tas de ferraille est bien une voiture !), je vous conseille de l'examiner. Vous vous êtes

DOSSIER

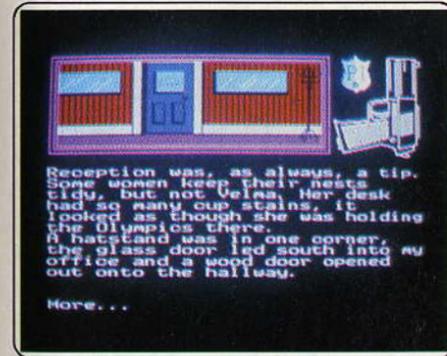


ter de mettre la main sur des indices, ceux-ci sont fournis sous forme de codes à décrire. Certains lieux ne sont accessibles que si vous êtes en possession de la clé correspondante, clé qu'il faut trouver, chez le serrurier par exemple ! Pour bloquer vos adversaires, vous posez des scellés dans certains lieux. Ils sont disponibles à Scotland Yard mais vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois. Pour gagner du temps, vous essayerez d'emprunter les passages secrets, en espérant qu'ils vous conduiront là où vous le voulez. Les indices sont nombreux mais comme ils ne sont pas tous pertinents, vous devez apprendre à reconnaître les bons.

Lorsque vous penserez avoir la solution de l'énigme, il ne vous restera plus qu'à retourner au 221 B Baker Street



déjà fait pas mal d'ennemis et certains rêvent de vous voir mort. Pour la mettre en route, pensez à ce que vous devriez faire si vous n'aviez pas la clé. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au lieu de votre choix. Vous pouvez converser avec les personnages de rencontre et les arrêter si vous les pensez coupables. Cette aventure policière, aux enquêtes multiples, est composée de trois parties se chargeant successivement. Les graphismes sont assez succincts mais en revanche, les descriptions des situations sont particulièrement détaillées.



The Big Sleaze sur Spectrum. Une enquête aux multiples facettes, allant texte et graphismes.. Ce logiciel s'inspire du « Faucon Maltais » et de « Mike Hammer », c'est vous dire que l'humour et l'insolite sont au rendez-vous. L'analyste de syntaxe, assez puissant, autorise un anglais courant avec toutefois une seule action à la fois. Le vocabulaire étendu limite les messages d'incompréhension. Un bon jeu d'aventure policière, plein d'humour, à réserver à ceux qui maîtrisent bien l'anglais car l'emploi de l'argot y est assez fréquent. (Cassette Piranha, pour Spectrum.)

221 B Baker Street : vous incarnez maintenant, au choix, le brillant Sherlock Holmes, la charmante Irène Adler, le docteur

Watson ou l'inspecteur Lestrade. Vous pouvez d'ailleurs jouer à plusieurs, chacun interprétant alors un personnage différent qui doit trouver le premier. Votre sagacité est mise à rude épreuve pour résoudre l'une des trente énigmes proposées. Le manuel vous fournit les résultats des premières investigations de Scotland Yard et quelques éléments pour commencer votre enquête. A chaque tour le lancement d'un dé détermine le nombre de déplacements auxquels vous aurez droit. Il faut guider votre personnage dans Londres pour ten-



221 Baker Street. Sherlock Holmes et le docteur Watson sont confrontés à trente énigmes. où le programme vous posera une série de questions et vous demandera finalement le nom du coupable présumé. Si vous ne vous êtes pas trompé, il vous racontera alors ce qui s'est passé et vous attribuera une note. Un bon jeu de détective, assez varié, aux graphismes de qualité. (Disquette Datasoft, pour Atari ST.)

Sherlock Holmes in « Another Bow » : vous incarnez le célèbre Sherlock Holmes, accompagné de nouveau de son fidèle et célèbre ami, le Dr Watson, dans cette croisière sur le S.S. Destiny. Vous devez résoudre au choix l'une des six énigmes proposées. Pour commencer, je vous conseille

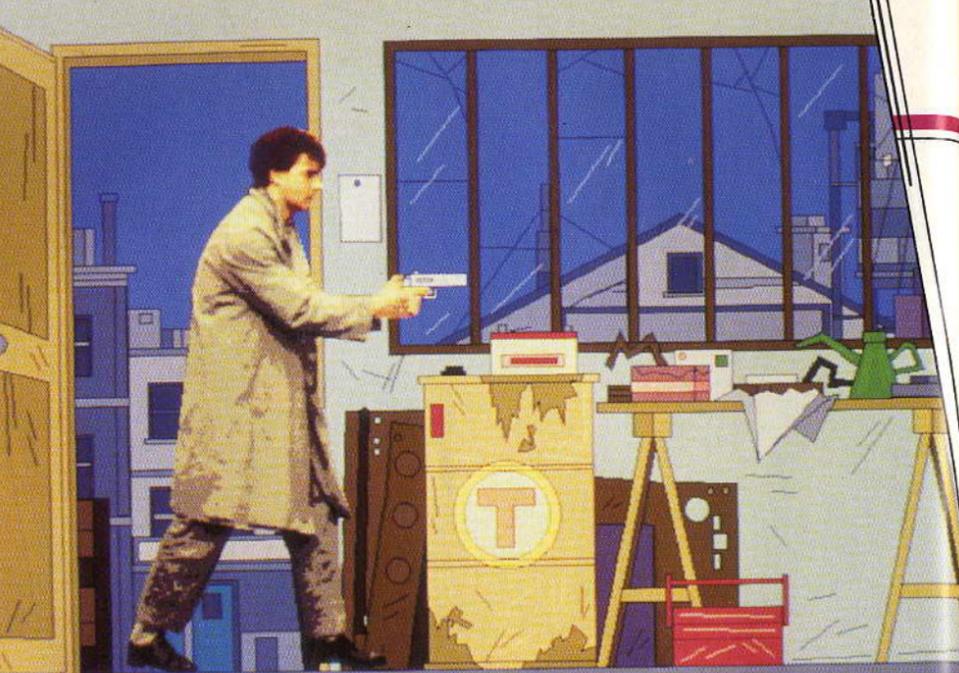


Confondre bravoure et bavure... le lapsus qui tue !

de vous familiariser avec le bateau en l'explorant. Vous pouvez vous aider du plan fourni, très pratique car le navire est assez vaste. Cela vous fait gagner un temps précieux par la suite lorsque, au cours de votre enquête, vous êtes obligé de revenir dans certains endroits. En explorant à fond toutes les pièces vous parvenez à mettre la main sur quelques indices constructifs. Mais c'est surtout en interrogeant les passagers que vous pouvez apprendre le plus de choses.

Certains interrogatoires sont nettement plus difficiles que d'autres. Ainsi si une personne commence à éluder vos questions, mieux vaut la laisser pour éviter qu'elle ne se braque définitivement contre vous, quitte à l'interroger de nouveau un peu plus tard. Cela risque cependant de ne pas toujours être très évident car les passagers bougent beaucoup et il faut les retrouver. Un bon conseil : menez votre enquête avec prudence car certaines personnes sont dangereuses.

De plus, comme votre santé est assez fragile, vous devez consacrer un temps suffisant aux repas et au sommeil. Les descriptions sont particulièrement détaillées mais demandent une connaissance assez précise de l'anglais. Les graphismes sont de bonne qualité pour cette machine. Quant aux dialogues, ils sont rendus très aisés, tant par l'analyseur syntaxi-



qui se dissout en une succession d'actions fantaisistes sans grand rapport avec le thème général. L'enquête en appelle plus à vos capacités de séduction des nombreuses femmes rencontrées qu'à vos facultés de déduction. Le jeu exige de vous un comportement pour le moins lunatique et il vous faut alternativement distribuer des coups et faire preuve de gentillesse. Brutaliser une blonde pour obtenir un martinet ou malmenier le directeur pour lui dérober un revolver ne vous empêche pas quelques instants plus tard d'embrasser une vieille fille ou d'offrir des fleurs, des gâteaux ou un châle. Quel rapport avec l'enquête que vous êtes censé mener ? Aucun, mais cela n'a aucune importance, le jeu étant tout de même intéressant. Le choix de votre sexe, en début de partie, n'aura d'influence que sur le « happy end » final... Si toutefois une

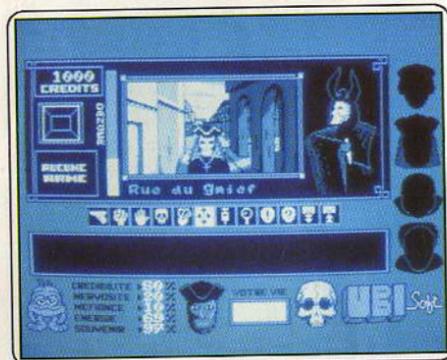


La Java du Privé sur Apple II : quand séduction rime avec déduction.

arme de gros calibre n'est pas venue prématurément mettre le holà à vos indiscretions dérangeantes. (Disquette Froggy Software pour Apple II.)

Masque : ni policier, ni détective privé, vous agissez ici pour votre propre compte. Une vengeance personnelle contre la cabale qui a assassiné votre femme en plein carnaval

de Venise. Le lieu de l'action est un des atouts maîtres de l'aventure qui joue à merveille de l'ambiguïté du masque et utilise à fond la géographie tortueuse de Venise. Il vous faut à tout prix retrouver le seul témoin du drame. C'est là où tout se complique car sous les traits d'un vieillard grimaçant se cache une ravissante jeune fille et le masque affable d'un jeune homme dissimule parfois un faciès patibulaire et mal disposé à votre égard. C'est à travers vos contacts avec la faune du carnaval que vous retrouverez la trace des assassins.



Masque sur Amstrad CPC. Venise en carnaval et votre cœur en deuil. Une enquête difficile.

A chaque rencontre vous pouvez interroger le personnage, le menacer ou même l'assommer pour lui dérober un revolver, de l'argent ou un masque. Les travestis sont particulièrement utiles car ils permettent de reprendre contact avec des personnages auprès desquels vous vous êtes « grillé » auparavant. La complexité et le réalisme de votre personnalité sont très intéressants. Plusieurs critères : nervosité, crédibilité, méfiance, souvenir, témoignent de votre humeur. De plus une petite grenouille placée en bas d'écran, rappelle à tout moment les progrès ou retards amassés.

A l'image de *Zombi*, les actions rapides et simples sont symbolisées par des icônes



que vous validez au joystick. Malheureusement, les ennemis pullulent aux abords des canaux et il est difficile de poursuivre l'investigation très loin. Après une succession d'échecs vous démêlez les fils de l'intrigue. Il faut donc être patient au début. La beauté des décors, fidèlement copiés sur la réalité, vous y aidera. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.)

Dossier Boerhaave : élucider les circonstances troubles de l'assassinat de madame Boerhaave, retrouvée morte dans sa salle de bains... Voilà l'enquête que vous devez mener à bien, à l'aide des inspecteurs Charic, Colardo et Colarmuche, vos fidèles subordonnés.

Sur le lieu du crime, dans l'appartement de la victime, vos oreilles se dressent pour une écoute passive mais attentive du rapport

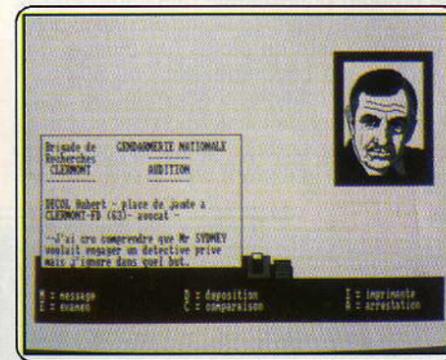


Dossier Boerhaave sur TO7 : vous ne pouvez pas directement interroger les témoins.

d'un inspecteur. La visite vous conduit dans la salle de bains où un tracé au sol reproduit les contours du corps de la victime. On s'y croirait presque.

L'enquête proprement dite commence lors de la deuxième partie, avec l'interrogatoire des proches de la victime dans les locaux du commissariat. Huit témoins de forte personnalité défilent à tour de rôle. Vous pou-

vez demander en début de jeu la sortie sur imprimante des témoignages, ce qui facilite grandement les confrontations. Malheureusement, votre rôle dans cette histoire reste assez passif, vous n'avez aucun moyen de cuisiner vous-même les témoins et il faut vous contenter de prendre connaissance de leur version des événements. Seule l'initiative d'un placement en garde à vue vous revient en fin d'interrogatoire. On aurait pourtant bien aimé pousser dans leurs retranchements la nièce de la victime, son unique héritière, ou encore ce Ronald



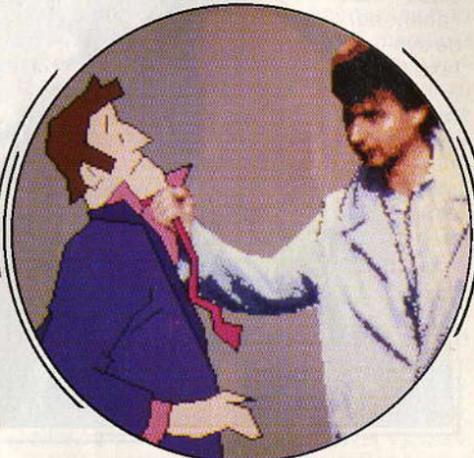
L'affaire Sydney sur Amstrad CPC. Le crime passionnel et crapuleux se dessine au fil des interrogatoires. Tatchet, sorte de sosie d'une caricature de Reagan affirmant de façon péremptoire que le mobile du crime est le meurtre et que le criminel et l'assassin sont une seule et même personne.

Lorsque vous croyez avoir trouvé la solution, vous devez attribuer à chacun de ces personnages des indices de culpabilité. Se sont-ils rendus coupables de meurtre, de vol, de complicité d'assassinat ou seulement d'outrage à magistrat ? Attention aux erreurs judiciaires : la moindre bavure est sanctionnée par une mutation.

Les locaux d'un bureau de commissariat ne sont pas un cadre folichon pour un jeu informatique. Toutefois, le caractère sédentaire

de l'enquête est largement racheté par des graphismes bien conçus et humoristiques — on reconnaît dans le visage des personnages du jeu les traits caricaturés d'un Chirac, d'un Collaro, d'une Thatcher ou d'une Denise Fabre — et des animations qui donnent de la vie aux images. Un mouvement de lèvres accompagne l'inscription à l'écran des propos des personnages, les visages deviennent expressifs grâce à leurs yeux mobiles, et les mains de Chirac s'acharnent sur le clavier d'une Remington dont le crépitement atténué nous parvient à travers le haut-parleur de l'ordinateur. Un must de la logithèque des Thomson. (Cassette Infogrames pour MO5 et MO6.)

L'affaire Sydney : le cas « James Sydney » renvoie au polar à la française et s'inscrit dans la descendance directe de *L'affaire*



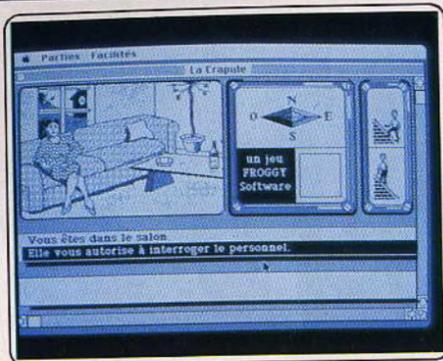
Vera Cruz. Ici, la moindre personne en relation de près ou de loin avec la victime a son grain de sel à placer. Les dépositions des servantes, concierges, témoins et parents de Sydney font peu à peu tomber les masques et ce qui paraissait de prime abord une famille unie et heureuse est en fait un foyer déchiré en instance de divorce. Sommes nous en présence d'un crime passionnel ? C'est au cours des dépositions et des examens divers que vous cernez peu à peu les acteurs du crime.

L'affaire Sydney est surtout une enquête créée dans son siècle grâce au réseau informatique diamant. Ce dernier met à votre disposition les fichiers des instances judiciaires et policières du département. L'enquête débute par un examen minutieux du lieu du crime et de l'appartement d'où ont été tirées les balles. Puis commence la ronde des dépositions, comparaisons, examens balistiques et interrogations des fichiers jusqu'à la confrontation finale. Bien ficelée et réaliste, l'intrigue est en outre appuyée par une progression intelligente de l'information. Pour plus de détail, reportez-vous à la solution lecteur de ce mois. (Disquette et cassette Infogrames pour Amstrad CPC.)

La crapule : décidément, les disparitions de conjoints (réelles ou feintes) sont une véritable aubaine pour les détectives privés. La

« Le coup est parti alors qu'il nettoyait son joystick... »

comtesse de la Fêlure vous convoque en son manoir pour vous confier la mission de retrouver le sien. Bizarre, les lieux semblent déserts. L'exploration du salon au premier étage vous révèle un indice capital : la tête du comte en personne, soigneusement rangée dans la boîte qui traîne sur la table basse. Après une courte attente, la comtesse apparaît et vous donne l'autorisation d'interroger les domestiques. Ce début encourageant vous laisse croire à une progression aisée mais l'analyseur de syn-



La crapule sur Macintosh : un crime horrible comme le Mac n'en a jamais vu.



peu coopératif — qui se rend complice de personnages au mutisme calculé — et les portes désespérément closes entament sérieusement votre optimisme. L'enquête est d'autant plus intéressante que le jeu sait tirer parti des possibilités de l'intégrateur graphique du Mac. On retrouve donc dans le jeu des menus déroulants permettant la sauvegarde ou le chargement d'une partie ainsi que l'affichage des plans du manoir (qui ressemble en réalité à un F3) et de votre courbe de réussite. L'accès à l'étage est facilité par la présence d'icônes animées qui représentent un personnage montant ou descendant un escalier, tandis que pour se déplacer dans le plan horizontal, il suffit de cliquer les branches d'une rose des vents. La ligne de saisie de texte de dialogue court en bas de l'écran, au-dessous de la zone d'affichage des dessins. Le noir et blanc n'est pas un handicap dans ce style de jeu, d'autant que la résolution du Mac donne aux images une finesse exemplaire. (Disquette Froggy Software pour Macintosh.)

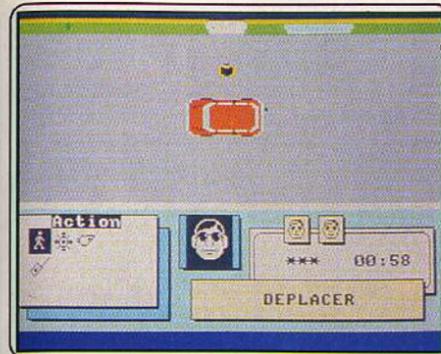
Le Casse du siècle : aucun doute sur votre culpabilité : ce programme, qui mélange action et aventure graphique, vous place d'emblée dans la peau d'un gangster ambitieux prêt à tout pour assouvir son avidité de richesses. La première partie du jeu vous amène à planifier votre coup. Malfait-

teur à la pointe de la technique, vous bénéficiez d'une banque de données qu'il n'est pas nécessaire de braquer pour obtenir des informations. De multiples fenêtres se superposent, divulguant une liste de cibles (un musée, une banque, une bijouterie, etc.) ou affichant d'utiles informations concernant les systèmes d'alarmes, la localisation des objets de valeur, toutes sortes d'informations cruciales qu'il vous faut payer un bon prix. La cible

choisie, il faut s'entourer d'une équipe de spécialistes recrutés en fonction de leurs compétences. Des fiches de renseignements concernant les dix-huit candidats potentiels s'affichent à la demande. Vu les risques de l'opération, la somme à payer d'avance est élevée et vos 55 000 dollars de départ sont vite épuisés.

La deuxième partie consiste à planifier le casse, d'après un plan détaillé des lieux (certains détails n'apparaissent toutefois que si vous avez acheté les renseignements appropriés). À l'aide du joystick et d'une fenêtre remplie d'icônes, vous programmez les déplacements et les actions de chaque membre de l'équipe, dont le rôle doit correspondre aux compétences. Une fonction d'insertion d'actions permet de réparer des oublis fâcheux, comme la désactivation de l'alarme par exemple. Rien ne doit être laissé au hasard, et le minutage des opérations est facilité par le chronomètre qui s'affiche au bas de l'écran. Lors du passage à l'acte, l'image des lieux devient plus réaliste (les graphismes, simples, n'appellent aucune critique) tout en gardant l'échelle et le point de vue du plan. Une voiture arrive, vos personnages en descendent... Les actions s'enchaînent comme prévu, mais vous gardez en tant que « patron » une capacité d'intervention sur les opérations. En cas de pépin, il faut ramener tout le monde à la voiture et fuir au plus vite. (Cassette Ariola Soft pour Amstrad CPC.)

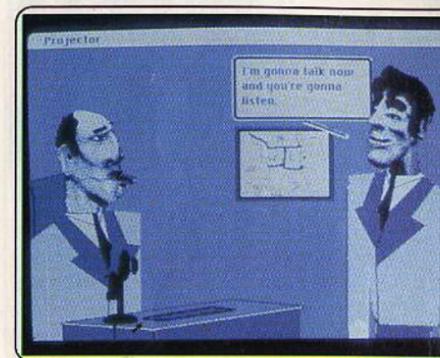
King of Chicago : si *Déjà Vu* copie les classiques années quarante, *King of Chicago* s'inspire, lui, des films de gangsters des années trente qui ont fait les beaux jours de James Cagney. Nous sommes en 1931, soit onze ans après l'adoption du Volstead Act qui instituait la prohibition, à Chicago bien sûr, et mieux encore, en pleine guerre des gangs. Vous incarnez un second couteau, Pinky Calaghan, bien décidé à faire sa place au soleil dans le



Le casse du siècle sur Amstrad CPC : une aventure graphique à mener sans se faire coffrer.

milieu. Pinky a trois ans pour devenir roi de Chicago et être invité aux états généraux du syndicat du crime à New York. Attention, les dialogues se déroulent dans le plus pur argot américain, émaillé de références aux répliques célèbres du grand écran en... version originale. L'anglophone débutant peut jouer car il s'agit seulement de sélectionner les réponses et non d'écrire, mais il perdra tout le sel de l'intrigue. L'aventure suit le squelette d'un pseudo film composé d'une série de scènes entrecoupées de panneaux muets qui commentent l'action tels que « les politiciens sont les meilleurs amis des gangsters » ou encore « pour survivre dans une colonie de piranhas il suffit d'en être un... en bonne santé ». Vous menez donc votre carrière en choisissant l'attitude à adopter face aux autres acteurs. Ainsi dès le départ, Pinky peut à l'envie tester l'état d'esprit de la bande ou foncer bille en tête dans le bureau du boss. Dans ce monde cruel seuls l'audace et le risque payent, alors n'ayez pas de remord, le patron ne résistera pas à vos menaces. C'est d'ailleurs la seule attitude à avoir pour réussir tout au long de l'aventure. Ainsi, lorsque vous passez en revue vos affaires avec Ben, soyez ferme mais motivant avec vos troupes et n'hésitez pas à rançonner

plus avant les débits de boissons ou cercles de jeu. Parti du nord vous suivez la progression de votre zone d'influence sur une carte détaillant les quartiers de Chicago. Au grand dam de Tony Santucci qui voit son territoire diminuer au fil des semaines. En dernier ressort, une expédition punitive san-



King of Chicago sur Macintosh. La classe du film noir en version originale, *Chicago* cherche un parrain. glante et les charmes sulfureux de la belle Lola briseront les défenses de votre rival. La qualité des dialogues et l'expression des visages marqués par l'alcool et la mauvaise vie donnent toute sa saveur à ce jeu d'ambiance qui, avec *Déjà vu*, remporte haut la main la palme des aventures policières sur micro. (Disquette Cinemaware sur Macintosh et Amiga.)

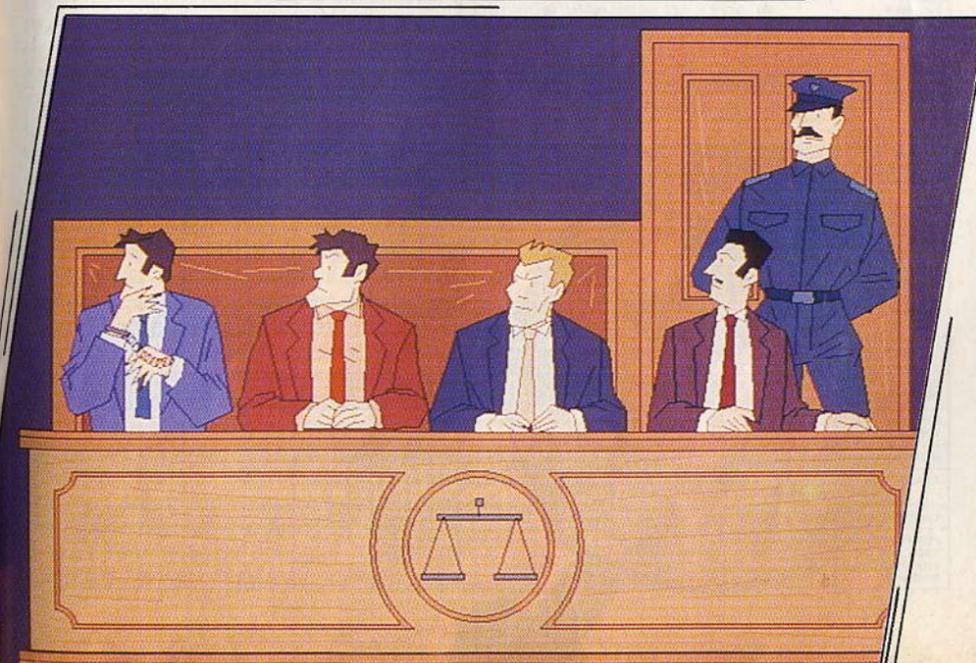
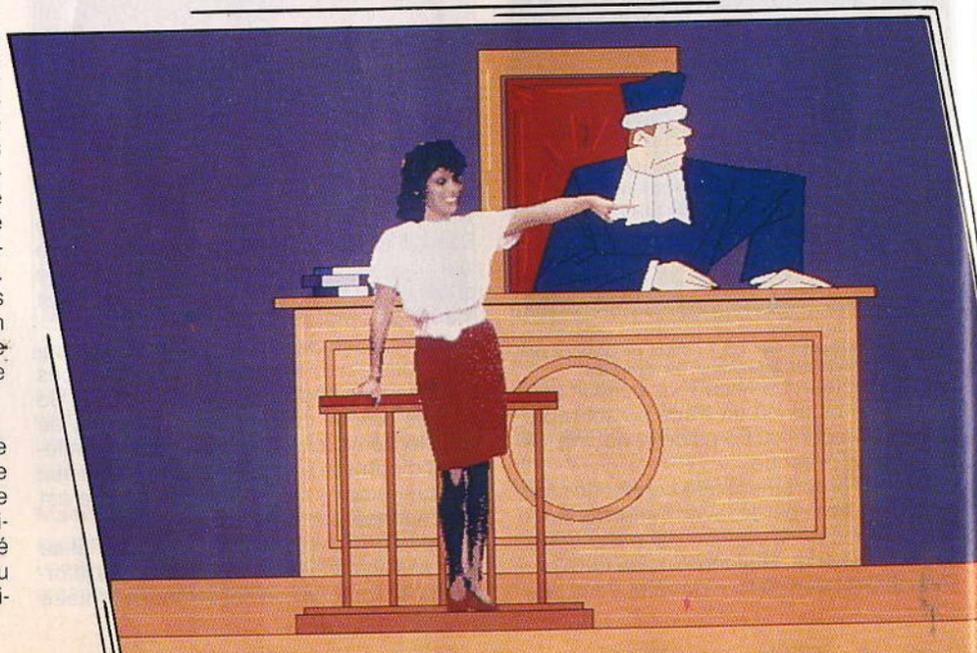
Déjà Vu : la crème de la crème du genre policier sur micro. Directement inspiré des films noirs des années quarante, il sait recréer l'ambiance des grands classiques. La richesse de l'intrigue et l'emploi de techniques cinématographiques comme le gros plan, le flash back, les commentaires en bas d'écran à la manière d'une voix « off » ou encore un bruitage bien dosé, placent ce logiciel au niveau du « Grand Sommeil » ou du « Faucon Maltais ». Même le héros, amnésique et désabusé, doté d'une propen-



Déjà vu sur Amiga : à la fois chasseur et chassé, l'amnésique mène l'enquête.

sion inégalable à se fourrer dans les situations les plus glauques à la carrure d'un héros de Chandler ou de Dashiell Hammett. Sans compter la définition en noir et blanc de l'écran du *Macintosh* qui gère avec brio les actions. Tout l'univers est manipulé avec des instructions résumées en huit verbes (examine, ouvre, ferme, parle, utilise, va, frappe, consomme) que l'on clique. Il est parfois possible de cliquer directement sur les objets, une poignée de porte par exemple, pour provoquer une action. Vous débutez votre carrière d'amnésique dans les toilettes d'un immeuble non identifié, la main ensanglantée et la bouche pâteuse. Au mur, un imperméable gris et un colt noir et luisant s'offrent à vos premières recherches. Derrière une porte blindée, un cadavre, la main encore agrippée au téléphone, vous désigne comme le meurtrier idéal : toutes les preuves sont contre vous. Votre seule chance d'en sortir est de trouver l'assassin et, par la même occasion, votre propre identité. Etes-vous une figure du milieu ou un privé pris malgré lui dans une sombre histoire de corruption. Un individu mal intentionné vous attend au bas de l'immeuble. Sur le trottoir d'en face, le bar sert de couverture à des opérations louches. Après une échappée à travers les égoûts, vous découvrirez la signification des initiales brodées sur votre mouchoir. Joe Siegel n'est autre qu'un riche pourri qui roule en Mercedes noire. Entre mafia et police, l'intrigue se dénoue au fil de rencontres parfois trompeuses. Ainsi cette rousse plantureuse qui, tout en minaudant, sort un revolver de son sac à main pourrait bien avoir le dernier mot. Alors prudence. (Disquette Cinemaware pour Macintosh.)

Clash : zonards minables et craignos errants en des lieux sordides, galères interminables... Il fallait bien que ce jeu d'aventure édité par Ere Informatique sous le label « Métal Hurlant » ne trahisse pas l'univers des bandes dessinées à la mode Margerin. L'intrigue vous place dans une situation délicate, puisqu'il vous faut tout à la fois venger votre mère assassinée et échapper à la police qui voit dans le semi-loubarde que vous êtes le coupable idéal. La banlieue est immense et la nuit, tous les lieux se ressemblent (autre manière de dire que le programme vous ressert souvent les mêmes



Même les détectives trouvent que le crime ne paie pas !

images pour illustrer des endroits différents. Pour s'orienter, il ne faut pas trop se fier aux dessins, relégués dans une petite fenêtre occupant un tiers d'écran, mais noter le nom des rues et en dresser un plan détaillé. Le maniement du logiciel, intégralement commandé au joystick, est simplifié par la présence d'icônes symbolisant les actions possibles (fuite, dialogue, examen des lieux, préhension d'objets...). La gestion des dialogues tranche avec les laborieux analyseurs de syntaxe habituels, puisqu'il suffit de faire défiler et de sélectionner deux parties de phrase pour composer une parole. Le jeu n'en est que plus vivant, les auteurs du programme ayant prévu pour chaque scène des répliques à la quasi-totalité des textes possibles. Il faut faire preuve de psychologie en interrogeant les gens, sans oublier qu'ils peuvent communiquer entre eux à votre insu et mentir. L'arrivée imprévue de la police menace en permanence de précipiter votre fin, et le son de la sirène donne le signal de la fuite. De toute façon, la rencontre avec le commissaire Mairiel est inévitable. A vous



Clash sur Amstrad CPC. Le loupard au grand cœur joue les justiciers.

de lui prouver votre innocence ! (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC.).
Les Ripoux : il s'en passe des choses autour de la butte Montmartre ! Quartier de boîtes de nuits, de prostitution, de trafics en tous genres, peuplé d'affairistes affairés, petits et grands truands, quartier multinational attachant et grouillant de vie. Les flics y sont plus qu'ailleurs soumis à moult tentations, et l'espoir d'ouvrir un bar PMU devant l'hippodrome et la nécessité de disposer de deux cents briques pour acheter le bistrot entraînent dans le monde des flics ripoux le héros, inspecteur attaché au commissariat Pigalle/Barbès. Inspiré du film « Les Ripoux » de Claude Zidi,

le logiciel de Cobra Soft nous balade dans les XVIII^e et IX^e arrondissements, dans une faune de personnages pittoresques, voire franchement inquiétants. Chaque jour les ordres tombent : patrouiller vers le métro Abesses, surveiller telle ou telle personne, etc. Le flic rencontre la faune locale. A lui de pêcher les renseignements. Mieux vaut marcher à pied, ou prendre le métro pour agir vite, en revanche traverser le quartier en l'aveuglant des éclairs de vos gyrophares fera fuir les contacts en tous genres. Il laisse filer un petit dealer qui lui sera reconnaissant et coopérera par la suite, bon boulot de flic. Il pourra extorquer de l'argent, ce qui accélère la constitution du magot, mais pas la notation par les supérieurs. Coincer l'auteur d'un hold up qui fuit avec son butin pourra rapporter gros, à moins que les « Bœufs carottes » — la police des polices — n'assistent à la scène. Utilisez les tuyaux (plus ou moins crevés) qui circulent concernant les courses de chevaux, tentez votre chance au bonneteau, une petite partie sur un carton en pleine rue. Le jeu se poursuit au fil des jours, jusqu'à votre enrichissement ou votre mutation à la circulation, ou votre renvoi après une bavure trop dégoulinante. Bien des stratégies payent, permettent de gagner. Près de deux cent cinquante rues de Paris en mémoire, plusieurs dizaines de



Les Ripoux sur Amstrad CPC. Etre assez ripoux pour s'engraisser et assez flic pour garder sa place. personnages, des situations tragiques ou baroques sur un fond d'écran évoquant les cartes postales. Plusieurs des éléments qui donnent leur attrait aux meilleures productions de Cobra Soft se trouvent ici réunis. J'apprécie particulièrement l'enracinement dans un lieu et une époque précise. La description sur le ton d'un polar, et avec des traits forcés d'un quartier de Paris, ne heurtera pas les gens qui l'ont connu. Ce logiciel vu sur un Amstrad CPC devrait sortir aussi sur Thomson, Atari ST et compatibles IBM. (Disquette Cobra Soft.)

L'Affaire : à ne pas confondre avec L'affaire Sidney et L'affaire Vera Cruz, du même éditeur, ce logiciel — élu Tilt d'Or 1986 — se distingue des traditionnels jeux d'aventure par un mode d'utilisation entièrement repensé. Certes, l'intrigue n'est pas foncièrement originale. Vous incarnez Raymond Pardon, qui vient de purger une peine de six ans de prison pour un hold-up qu'il n'a pas commis. A travers sept villes — Barcelone, Paris, Cannes, Rome, Amsterdam, Hambourg et Londres —, vous recherchez les faux témoins qui vous ont accablé lors du procès. Pour voyager d'une ville à l'autre, il vous suffit de pointer avec le curseur votre destination sur une carte de l'Europe. Dans chaque ville, deux ou trois lieux seulement sont accessibles et l'on regrette que cet excellent jeu ne bénéficie pas d'une plus grande variété d'images. Pour mener à bien votre enquête, vous pouvez vous faire passer à tout instant pour un petit truand, un gangster d'envergure, un journaliste ou bien conserver votre identité. Très stéréotypé, le visage digitalisé du personnage choisi apparaît à l'écran au moment de la sélection.

La simplicité d'utilisation du programme est exemplaire. Toutes les actions sont commandées avec la manette de jeu qui déplace un curseur à l'écran. Il suffit de « cliquer » sur les personnages représentés en silhouette sur l'image principale pour faire apparaître leur visage digitalisé dans une fenêtre et les faire parler. Il n'y a donc pas dans L'affaire de véritables dialogues, mais des bribes de conversation qui s'affichent à l'écran sans que vous ayez la maîtrise des questions posées : à vous de reconstituer le fil du dialogue à partir de fragments énigmatiques qui défient votre

sagacité. Si ce procédé épargne au joueur les caprices des habitués analyseurs de syntaxe souvent pauvres en vocabulaire et manquant généralement de souplesse, il n'est pas non plus sans défaut : on a parfois l'impression que le programme se met à puiser aléatoirement ses répliques dans

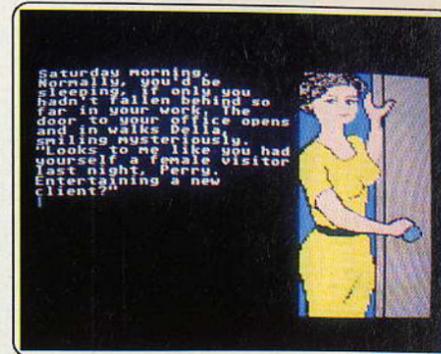


L'affaire sur MSX 2 : une rage de vengeance vous aidera à retrouver les vrais coupables.

un stock trop limité de phrases. L'affaire est malgré tout un excellent programme dont les graphismes exploitent au mieux la résolution de MSX 2. (Disquette Infogrames pour MSX 2.)

Perry Mason : The Case of the Mandarin Murder : contrairement à la plupart des autres logiciels d'enquête présentés dans ce dossier, ce programme vous propose d'incarner un avocat, Perry Mason. Vous aurez à défendre Laura Kapp, femme d'un riche propriétaire de restaurants, accusée du meurtre de son mari. Il faut dire que les faits sont contre elle : la veille encore, elle était venue vous dire qu'elle ne supportait pas la demande en divorce de son mari. De plus, lors de l'arrivée de la police, le revolver ayant servi à tuer la victime se trouvait à ses pieds et les empreintes retrouvées sur l'arme sont les siennes ! Au fond de vous-même une petite voix vous crie que tout est mise en scène et que Laura Kapp est innocente. Encore faut-il le prouver et défendre cette idée lors du procès.

Dans un premier temps, vous tentez de découvrir des indices en fouillant sa maison, ce qui ne sera guère facile avec le lieutenant Holcomb sur vos talons, prêt à vous



L'affaire Perry Mason sur Atari ST. Vos effets de manche sauveront-ils Laura Kapp ?

jeter dehors au moindre écart. Votre coéquipier, Paul, vous est d'une grande utilité pour mener, de son côté, une partie de l'enquête. Dans un second temps, vous vous rendez à la prison où votre cliente est détenue pour l'interroger. Profitez ensuite des quelques semaines qui vous restent avant l'audience pour analyser les divers éléments en votre possession. La troisième partie est la plus originale, voire la plus intéressante. Le procureur appelle tour à tour chacun des témoins à la barre et leur pose des questions. Vous pouvez faire une objection en suivant le système américain. Le juge statue alors sur la validité de votre objection et vous demande, le cas échéant, de la justifier en la classant dans l'une des six catégories admises. N'abusez pas de cette procédure car les jurés le ressentiraient comme une entrave de votre part à l'établissement de la vérité, surtout si vos objections sont sans fondement.

C'est ensuite à votre tour de procéder à un contre-interrogatoire du témoin. Votre secrétaire Della se montre fort utile en vous indiquant les grandes lignes à suivre et en vous suggérant les questions à poser. Méfiez-vous de celles qui pourraient conduire à une réponse accablante pour votre cliente ou qui pourraient prêter à objection de la part du procureur. Vous disposez de deux moyens pour diminuer la portée d'un témoignage défavorable : en mettant à jour le manque d'irréprochabilité du témoin, ou pour les experts (inattaquables là-dessus) en attirant leur attention sur un point obscur du témoignage, en exigeant une réponse allant dans votre sens. Un coup d'œil au jury sera utile pour déterminer son opinion globale. N'hésitez pas à user d'effets de manche pour influencer les jurés ou intimider un témoin. Non content de faire acquitter l'accusée, vous devez aussi découvrir le vrai coupable. Paul se révèle indispensable pour mener les enquêtes complémentaires pendant que vous êtes à l'audience. Un excellent jeu, aux dialogues et aux graphismes corrects, avec quelques intermèdes musicaux. (Disquette Telarium, pour Atari ST.)

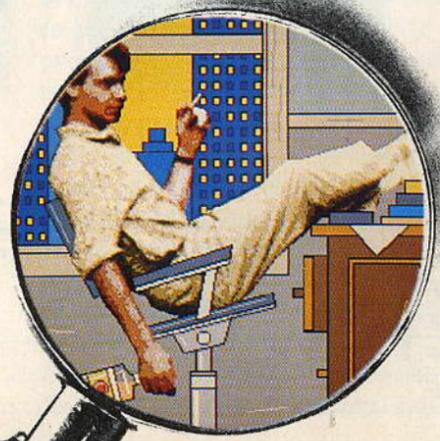
Dossier réalisé par Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Nathalie Meistermann, Denis Scherer

21 logiciels policiers au tiltoscope

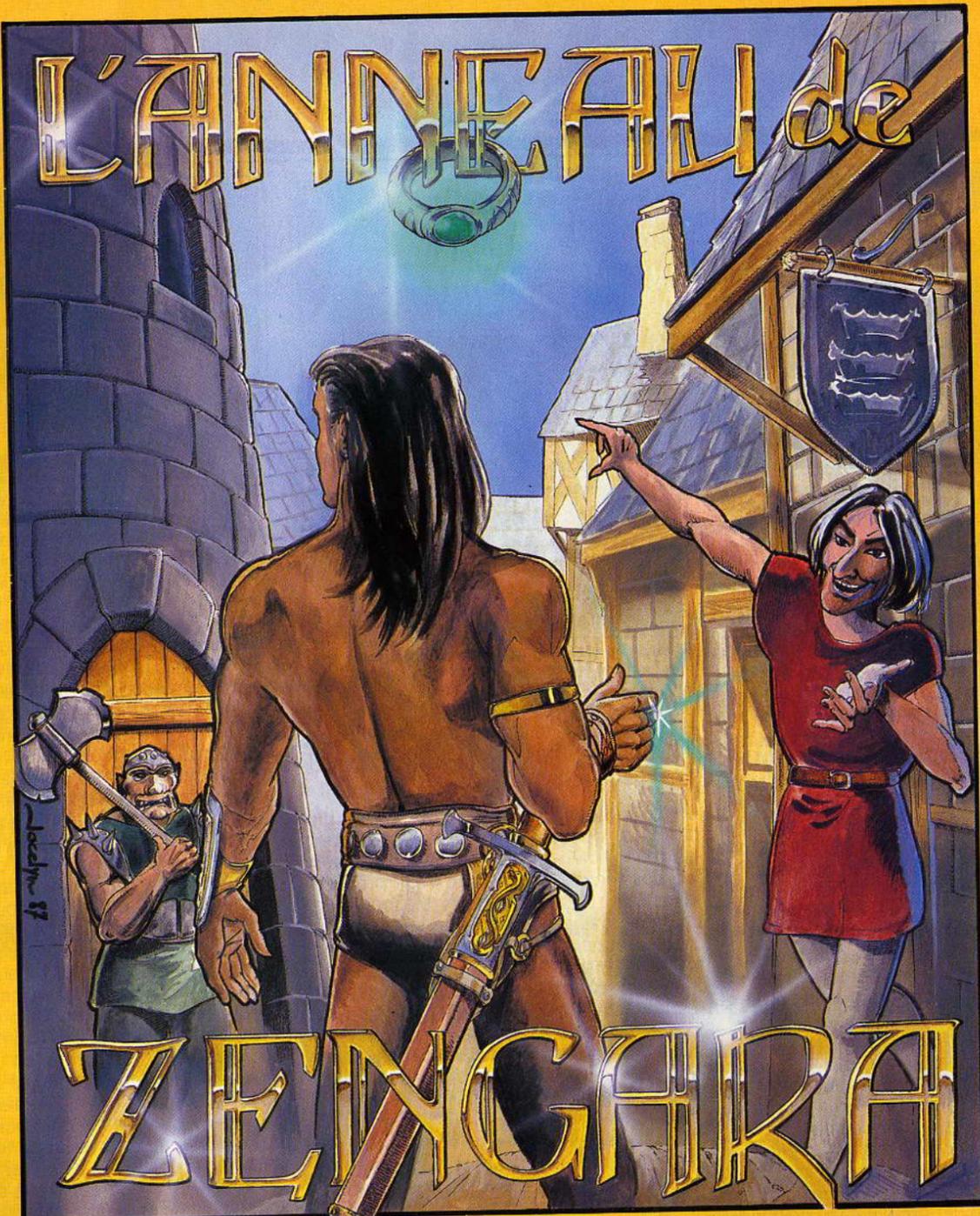
La catégorie des logiciels d'aventures policières, très hétérogène, rassemble des programmes différents par leur scénario, leur ambiance et le mode de dialogue. Le temps des fastidieuses collectes d'indices répartis dans de multiples tableaux et des solutions univoques sera bientôt révolu. La sophistication et l'interactivité des jeux progressent, et les analyseurs syntaxiques s'alphabetisent peu à peu (notons qu'une sélection des actions par choix d'options est toujours préférable à un analyseur de syntaxe borné, sourd et bouché). *Le manoir de Morteville*, par la qualité de sa bande son non digitalisée et de ses graphismes agrémentés de quelques animations du meilleur effet, préfigure-t-il l'avenir des jeux d'aventures sur ordinateur ?

Dans un autre style, et avec des dialogues en anglais, *Perry Mason : the case of the Mandarin murder* brille par l'originalité de son scénario : c'est, à notre connaissance, le seul programme de ce genre vous faisant revêtir une robe d'avocat. Enfin, si votre connaissance de la langue anglaise est limitée, évitez d'ajouter à la difficulté de l'enquête les obstacles linguistiques occasionnés par des analyseurs de syntaxe trop sélectifs et portés sur l'argot. Heureusement, les bons programmes d'enquêtes policières en français sont légion. N'est-on pas dans le pays d'Arsène Lupin et de Rouletabille ?

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	SCÉNARIO	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	DIALOGUE	Langues Français Anglais	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
MORTEVILLE MANOR	B et JL Langlois/Kylkhor Creation	Atari ST	Disk	*****	*****	*****	*****	F	18	C	45 TP
MEURTRES EN SÉRIE	Cobra Soft	Atari ST, PC, Amstrad CPC, TO8/TO9, TO9+	Disk	*****	*****	*** sur ST ***** sur PC, CPC	*****	F	15 (ST)	C	41 SOS 45 CO 47 DOS
LES RIPOUX	Cobra Soft	CPC, PC, Thomson, ST	Disk	*****	*****	*** sur CPC	*****	F	16 (CPC)	C	47 DOS
CANAL MEURTRE	Froggy Software	Mac	Disk	*****	*****	*****	*****	F	14	B	35 SOS
HARRY ET HARRY LA BOITE DE RAJMAHAL	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	*****	*****	*****	*****	F	15	C	39 SOS 42 SOS
HARRY ET HARRY MISSION TORPEDO	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	***	*****	*****	*****	F	14	C	41 SOS
THE DETECTIVE	Argus Software	C 64	K7	****	*****	*****	*****	A	14	B	45 SOS
THE BIG SLEAZE	Piranha	Spectrum	K7	*****	*****	***	*****	A	15	B	—
221 B BAKER STREET	Datasoft	Atari ST	Disk	****	*****	*****	***	A	15	C	44 SOS
SHERLOCK HOLMES IN ANOTHER BOW	Bantam	Apple II	Disk	*****	*****	*****	*****	A	14	F	32 SOS
LA JAVA DU PRIVÉ	Froggy Software	Apple II	Disk	***	***	***	*****	F	11	B	34 SOS
MASQUE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Disk	****	*****	*****	***	F	13	B	42 SOS
DOSSIER BOERHAAVE	Infogrames	Thomson MO5/MO6, TO7	K7	*****	*****	*****	—	F	15	B	38 SOS
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames	Amstrad CPC	Disk	***	*****	*****	***	F	13	B	36 SOS
LA CRAPULE	Froggy Software	Mac	Disk	*****	*****	*****	*****	F	14	B	43 TUB
LE CASSE DU SIÈCLE	Aniolo Soft	Amstrad CPC	K7	*****	*****	*****	—	F	14	B	43 TUB
KING OF CHICAGO	Cinemaware	Mac, Amiga	Disk	****	*****	*****	*****	A	16	C	40 SOS
DÉJA VU	Cinemaware	Mac	Disk	*****	*****	*****	*****	A	16	F	44 SOS
CLASH	Ere Informatique	Amstrad CPC	Disk	****	*****	*****	*****	F	15	B	—
L'AFFAIRE	Infogrames	M.S.X. 2	Disk	*****	*****	*****	***	F	16	E	36 SOS
PERRY MASON: THE CASE OF THE MANDARIN MURDER	Telarium	Atari ST	Disk	*****	*****	*****	*****	A	17	C	38 SOS



Du même auteur que Fer et Flamme.



Une nouvelle aventure à vous couper le souffle!

ZENGARA



mac

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)

* Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.

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

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



La leçon de dessin

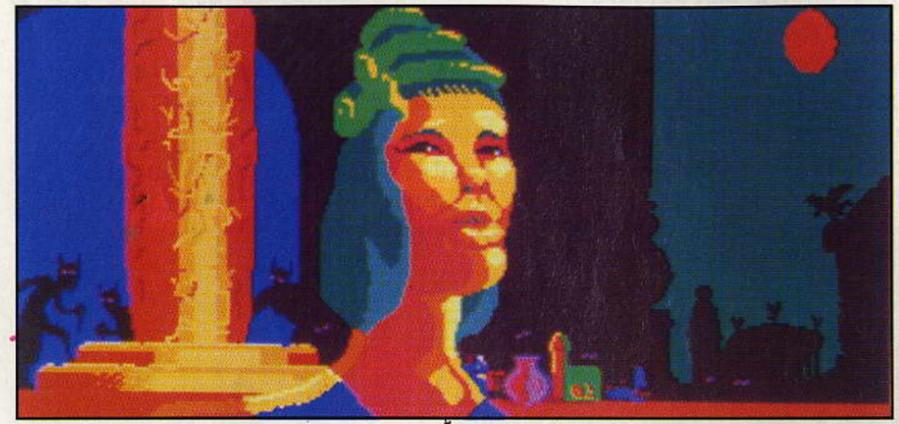


par le professeur IMAGEX

Alors les agneaux, prêts pour la deuxième leçon? Cette fois, la couleur grimpe sur le podium. À nous les joies de l'auscultation du nuancier, et en avant pour la barbouille réussie!

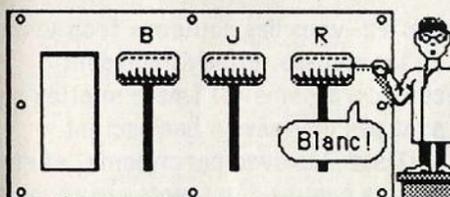
Lisible ou illisible

Première phase: prendre conscience! Regardez les splendides couvertures de Jérôme Tesseyre: son sens aigu de la composition et de la mise en couleur lui laisse oser des images très chargées. Quiconque tenterait d'en faire autant verrait les nuances constituer rapidement un mélange peu ragoûtant. La lisibilité: voilà l'une des règles d'or du dessin. Barbouiller, c'est plaisant. Produire un dessin compréhensible pour les autres c'est mieux!



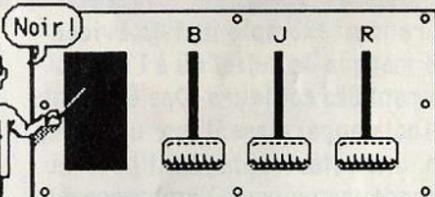
Le noir et blanc améliore grandement la lisibilité des dessins. → En démultipliant les teintes, grâce à la couleur, l'affaire se complique. Deux erreurs guettent alors le dessinateur: la surcharge qui

LA MAIN A LA PALETTE

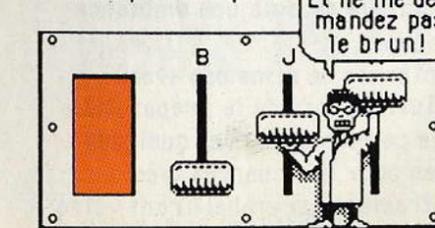
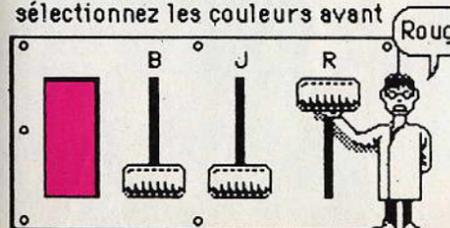


À l'avantage de l'ordinateur: la palette. Cet outil permet un jonglage qui ferait pâlir d'envie Vinci lui-même. Un dessin change de couleurs comme de Kelton, par simple modification de la palette. Matez à nouveau les trois exemples: le dessin, toujours identique, varie radicalement d'une palette à l'autre. Un petit miracle quine doit pas vous monter trop vite au cerveau. Pour un projet défini, sélectionnez les couleurs avant

d'attaquer le dessin. Consacrez la moitié de la palette à des nuances de la première dominante, le quart aux variations de la deuxième et le reste pour les couleurs d'appoint (en fort contraste avec les deux autres) Après coup, vous pourrez toujours modifier votre choix, dix minutes ou dix ans plus tard, qu'importe? Dis ImageX, comment ça marche? Deux modèles de palettes coexistent de nos jours. Les plus archaïques présentent trois curseurs: un pour le bleu, un pour le rouge et le dernier pour le jaune/vert. Chacun règle la luminosité de la couleur. Placez le rouge en haut et laissez les deux autres au ras du plancher. Vous obtenez un beau rouge primaire. Pour oranger la teinte, grimpez lentement l'échelle avec le curseur jaune/vert. C'est bon? Brunissez le résultat avec un peu de bleu. Vous avez maintenant une



superbe peau bronzée de retour des sports d'hiver. À vos mélanges! Les vernis disposent d'un quatrième curseur pour préparer leurs teintes. Le petit dernier apporte le bonheur: il règle la luminosité de chaque couleur au doigt et à l'œil. Pour une même nuance, vous obtiendrez ainsi des variations quasi infinies de luminance. Le relief des Alpes au bout du pinceau quoi!





la leçon de dessin



par le professeur IMAGEX

conduit au patchwork et les couleurs de même luminosité qui aplatissent l'image. Les bonnes recettes ne manquent pas pour éviter ces pièges. Usez du noir et du blanc pour contourner les dessins ou renforcer les ombres ou les lumières. Veillez à différencier la luminosité du premier plan et de l'arrière-plan, même si les couleurs diffèrent énormément (rouge/bleu par exemple). Pour augmenter le relief, évitez de placer une teinte identique sur chacun des plans de l'image.

sensibles. Plus risqué mais réalisable, placez deux dominantes dans une seule image. Répartissez chacune par des masses importantes sur la totalité de l'écran.

Après bien des années de pratique, les Grands Maîtres rendent des ambiances grandioses sans la moindre dominante. Ne brûlez pas les étapes: entraînez-vous longuement avec les dominantes, avant de vous laisser aller à ce genre d'exercice. Autre avantage de la couleur dominante: elle assure la lisibilité.



Le premier exemple met en évidence le manque de relief dû à l'emploi aberrant des couleurs. Des éléments distincts apparaissent sur un même plan: une catastrophe, tant pour la profondeur que pour l'ambiance qui émanent du dessin!

Rien de plus facile que de détecter le manque de contraste entre deux nuances d'une même couleur qu'entre deux couleurs très différentes, profitez-en! Apparté essentiel: au nom du réalisme, des auteurs produisent des peaux humaines blanches, roses ou brunes, des mers bleues... Pourtant, un simple changement d'éclairage change tout: la mer devient rouge au coucher du soleil,



Ambiance

Pour un coloriste, ambiance signifie souvent dominance. Observez les couvertures des numéros de juillet et septembre. Pour le premier, Jérôme a choisi le jaune comme dominante, pour le deuxième le brun. À chaque fois, de cette couleur principale découle une ambiance calculée.

Dominance ne rime pas avec exclusion. Lors de la préparation de la palette, réservez quelques cases pour des nuances très contrastées qui embelliront votre œuvre, placées par petites touches

le visage bleu sous un spot bleu... Gardez ces phénomènes en mémoire, l'ambiance de vos dessins en profitera.

Dans le deuxième exemple, l'emploi de couleurs différentes pour les différents plans aurait dû supprimer le manque de relief. Mais, par excès de zèle et absence de dominante, l'ambiance a déserté l'image. La seule sensation que l'on éprouve à la regarder: l'ennui. Grave, non? Le troisième exemple se base sur le mauve. Le mauve se compose de rouge et de bleu: du coup, tendance bleue pour l'avant-plan et arrière-plan rougissant! Le noir facilite la mise en évidence des divers plans: observez le découpage précis de la nuit étoilée, en toile de fond. Les détails, comme les yeux jaunes des personnages du fond, augmentent la sensation de drame imminent. L'atmosphère de peur s'en trouve décuplée. Voilà de la bonne mise en scène!

En guise de conclusion

Méfiez-vous des couleurs trop vives ou tapageuses. Elles affadissent considérablement l'image si elles ne sont pas utilisées à bon escient. Utilisez-les avec parcimonie, surtout jamais comme dominante, pour mettre en valeur les détails importants. Mémorisez bien les règles sur la lisibilité et l'ambiance, toutes deux dépendent directement de la palette. Consacrez-y tous vos efforts en attendant la prochaine leçon.

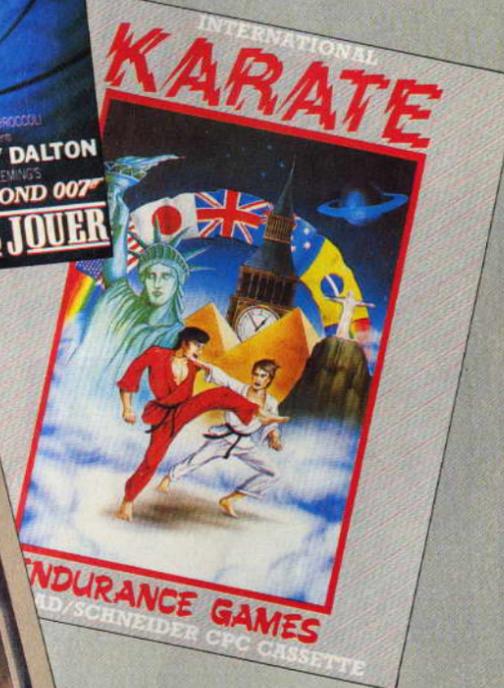
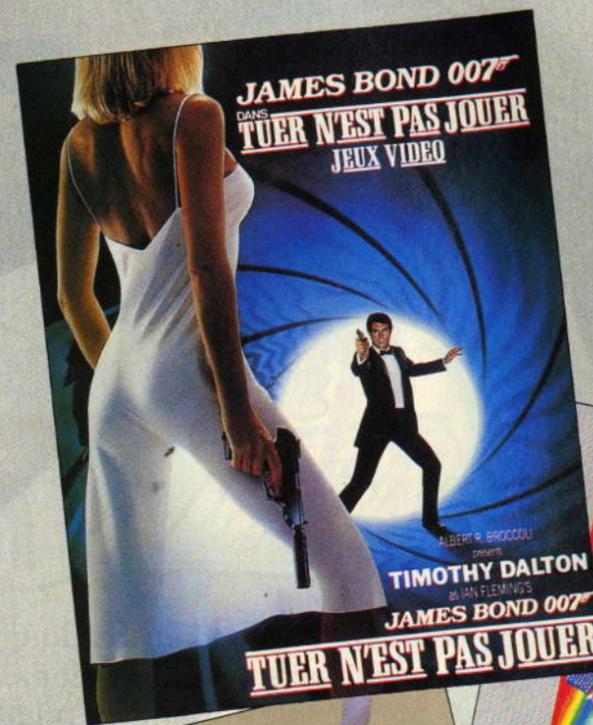
MAJUSCULE.

Villes	Magasins	Adresses
ABBEVILLE	DUCLERCO	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BURMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Franklin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP124
AUXERRE	DUFLOUX (Succ. CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	ANBLARD	10/14 Portail Mestéron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la
BEAUVAIS	QUENEUTTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANCON	CAMPONOVO	50 Grande Rue
BULOGNE-SUR-MER	DUMNY	26 et 34 rue Faidherbe
BURGOIN-JALLIEU	MAJUSCULE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A. Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Bréjols
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	24 rue Noël
CHARTRES	LEQUE	10 rue Noël-Bailly
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 Place de la Révolution
COGNAC	L'HOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENEUTTE 60	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande Rue
DUNKERQUE	Lib. Universitaire DEMEY	1 rue Jules Hocquet
DUNKERQUE	MAJUSCULE (DEMEY)	Place Jean-Bart
EPINAL	HOMMEYER	2 rue du 170ème R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur CURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GEN	ASSELINÉAU	Route de Paris BP15
GRENOBLE	UNICIDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT MARTIN JEUNE	11 Grand rue
GUINGAMP	TOULET SUBERBIE	15 rue Notre Dame
HAZEBROUCK	BURO-FLANDRES	Résidence Lemire
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	15 rue des Halles
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	1 rue de la Vieille Horloge
LISIEUX	LIBRAIRIE	28 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LUNEVILLE	BASTIEN	22-26 rue Garmain Charier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
NANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
NANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
NAUBERGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
NELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
NEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rue Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NIMES	SORBONNE	40 rue Gioffredo
ORLÉANS	BUROTYP	21 rue de la République
ORLÉANS	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
POTIERS	A.M.C.	13 rue des Mirimes
PONTIVY	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTOISE	BLAYD	240 rue Albert de Min
SAINT QUENTIN	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothus
SAINT-LO	COGNET	21 rue Victor Basch
SARREGUEMINES	NEVEU SA	21 BP 294
TOULOUSE	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BURTOUQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
VARSOULE	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

NOUVEAU

MAJUSCULE.

MAJUSCULE 7 Cours Gambetta

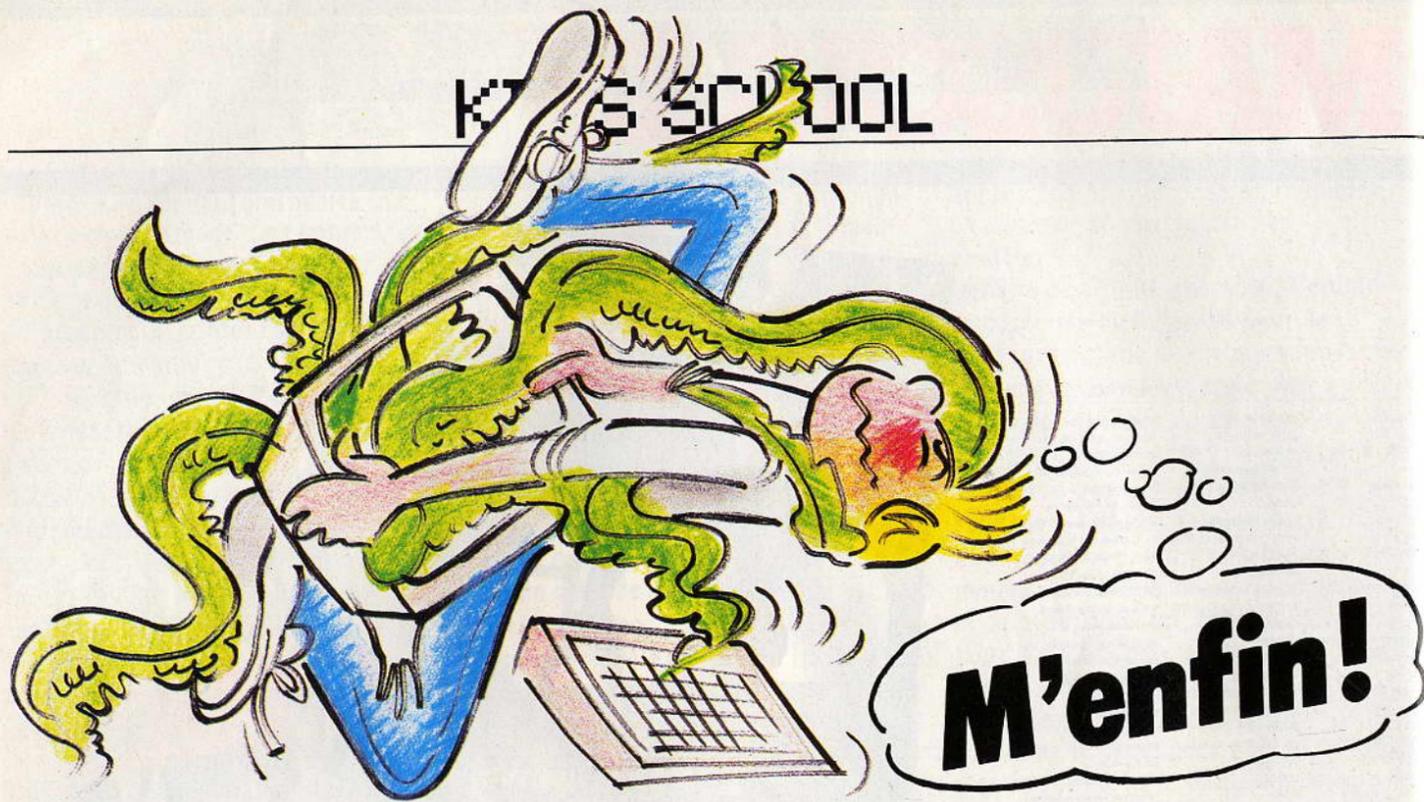


Pack comprenant :
 TUER N'EST PAS JOUER
 INTERNATIONAL KARATÉ
 SABOTEUR
 TURBO ESPRIT
 COMBAT LYNX
 CRITICAL MASS

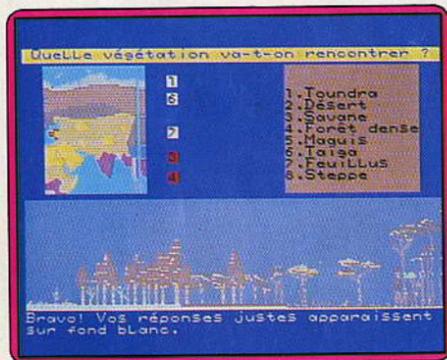
6 SUPER JEUX
 POUR 149 F*

* Version Amstrad cassette
 Version Amstrad disque 199 F

MY SCHOOL



Mais oui, m'enfin ! Que se passe-t-il donc en ce doux mois de novembre ? Des logiciels éducatifs intelligents, imaginatifs aux illustrations et aux scénarios attrayants... Les éditeurs ne nous avaient pas habitués à tant de qualité, pourvu que ça dure !



OBJECTIF MONDE 1

« Cher M. Pujol... Notre magazine prépare une série de reportages pour faire découvrir le Monde à nos lecteurs. Nous aimerions profiter de vos compétences pour ce travail... » Tel est à peu près l'argument, le prétexte du logiciel dont l'objectif est, bien entendu, la révision du programme de sixième : milieux naturels, climats, végétation... Dès le début, l'habillage « aventures autour du Monde » laisse la place à des préoccupations plus scolaires avec des questions sur la rotation et la révolution de la Terre, la position des tropiques, des pôles... Le fil conducteur ludique restera d'ailleurs bien tenu par la suite. Dans l'option « Les milieux naturels », on doit d'abord situer quelques pays sur le planisphère, déterminer climat et végétation. Cela fait, vous devrez relier les conditions climatiques à la position géographique : proximité des pôles, influence des océans... L'ensemble est agréablement présenté et une aide est prévue en cas de difficulté. En revanche,

l'analyseur de réponses est trop simpliste, incapable, par exemple, de trier bonnes et mauvaises réponses pour les questions appelant plusieurs choix.

La seconde partie, « Les climats », est une analyse de graphiques. D'après précipitations et températures annuelles, il faut déduire la dominance climatique, la région qui peut y correspondre. Commentaire des réponses, question-aide en cas d'erreur, évaluation par une note chiffrée... un système classique, bien réalisé malgré la taille un peu réduite des graphiques.

Dans « Faune et végétation », vous devrez, au fil d'une route, Nord-Sud, tracée sur la carte, décrire la végétation et la faune rencontrées. A mesure des réponses, vous verrez se dessiner à l'écran, les sapins du grand Nord, l'herbe de la savane ; ours blancs et rennes cédant alors la place aux lions ou aux girafes. Dans « Jeu de synthèse » enfin, il faut déduire d'une phrase ou d'un dessin le milieu évoqué. Inutile de s'y attarder, pas plus que sur la grille de mots croisés qui termine l'ensemble... Il y en a qui aiment...

Faute de constituer un véritable jeu d'aventure, *Objectif Monde 1* a au moins le mérite d'être bien présenté, plutôt attrayant ; on lui pardonnera plus volontiers le côté un peu répétitif de ce type de logiciels.

AU TEMPS JADIS

Une des spécialités des Éditions Carraz : le récit. Après *Rédaction* pour la forme du texte, *Le temps d'une histoire*, faisant appel aux poètes pour stimuler les imaginations défaillantes, et *Il était une fois* pour la création de contes, c'est aux récits historiques que s'attaque *Au*



temps jadis. L'objectif est double puisque, parallèlement à la construction d'un texte, on est amené à rechercher des informations sur les époques étudiées.

Après avoir choisi une période et un personnage, vous disposez de six paragraphes pour faire vivre votre héros. La création n'est pas complètement libre, deux paragraphes seulement étant consacrés au récit lui-même. Les autres permettent de situer l'action : portrait du personnage, présentation du pays, des coutumes... Pour cela, on trouve en début de texte un panorama de l'époque : on apprend, par exemple, que l'Ère de la pierre se place de quarante mille à quatre mille ans avant J.-C., qu'il fait très froid, que les hommes taillent le silex... On peut en outre, pour chaque paragraphe, faire appel à des aides plus précises : habitat, végétation, culture, outils, arts... La présentation de l'ensemble est très réussie : couleurs bien choisies, lecture agréable, illustrations de qualité (on les souhaiteraient plus nombreuses, mais il fallait, c'est vrai, faire tenir le texte...).

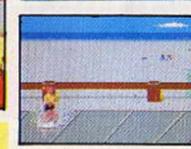
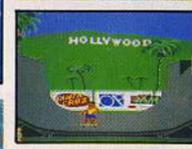
Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

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

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

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

California GAMES™



CBM64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD

MSX
IBM
AMIGA



Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc. U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre. Epyx est une marque déposée sous le N° 1196270. * Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

L'intérêt de l'association français-histoire est des plus évidents et l'appel à l'imagination réjouira ceux qu'endorment irrésistiblement les cours poussiéreux. Seul regret : le logiciel ne couvre qu'une période limitée (six époques de l'Âge de pierre au temps des Francs).

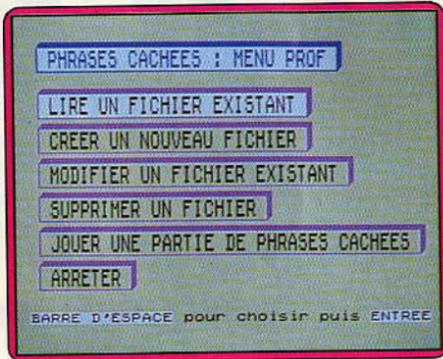
ARCHIBALD À LA DÉCOUVERTE DES ALGORITHMES

Fascination de l'enfant devant l'écran, recul de beaucoup d'adultes face au clavier... qu'on le veuille ou non, l'ordinateur passe encore pour être magique, capable d'intentions, d'erreurs d'initiatives.

Premier travail d'Archibald : montrer comment « raisonner » l'ordinateur, ce qui revient à examiner les systèmes de déduction ou de décision utilisés. Dans un second temps, mesurer les limites de cette « intelligence » artificielle, incapable de sortir d'un cadre établi... un bon moyen d'appréhender l'intelligence humaine, mélange de raisonnement et d'imagination.

Des objectifs ambitieux pour un logiciel visant la fin du primaire : il faudra, sans doute, attendre le collège, voire le lycée, pour en tirer la quintessence. Archibald utilise le principe du « Master Mind » comme base de travail : cinq lettres à deviner parmi neuf (nombres modifiables) ; on peut jouer seul, à plusieurs, avec

généralité du logiciel est de comporter un important stock de phrases dans différentes langues : français, allemand, anglais, espagnol, latin. Pour le français, par exemple, vous choisirez entre « Proverbes et dictons » et « Titres de films ». Pour l'anglais : « débutant », « troisième-seconde langue », « second cycle », « proverbes et dictons ». Chaque fichier est formé de vingt phrases soit mille deux cents phrases en réserve.



En outre, un menu « Prof » prévoit la création de fichiers, ce qui autorise l'utilisation du programme dans d'autres langues. Cela dit, la quantité ne suffit pas et l'importance du stock n'empêche pas l'exercice d'être toujours le même. A moins de beaucoup de chance ou d'inspiration soudaine, il faudra longuement tâtonner pour découvrir la solution. Déjà plutôt fastidieux pour un simple « pendu » constitué d'un seul mot, le système devient franchement ennuyeux quand il faut en trouver cinq. Sans doute, aurait-il fallu prévoir des pistes orientant la recherche. Ajoutons que les qualités formatrices du jeu paraissent bien minces en regard du temps qu'il faut lui consacrer.

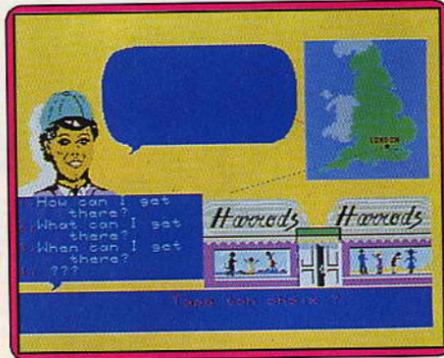
A réserver donc aux maniaques du « Pendu », ou pour occuper les trop longues soirées d'hiver, faute de mieux...

VISA POUR HYDE PARK

Un logiciel destiné aux anglicistes débutants. Plutôt que de se lancer dans la traduction ou

l'explication de textes, de foncer dans le rabâchage idiomatique ou d'opter pour la collection d'exercices grammaticaux, Coktel Vision tente, ici, de placer le joueur dans les conditions de la vie courante. Une cassette audio jointe au logiciel doit encore améliorer la mise en situation.

Au départ de l'histoire, un sort mystérieux vous propulse à Londres, seul, sans un sous, perdu, ignorant de la langue... attaché comme vous l'êtes à notre beau pays, vous n'avez plus alors qu'une hâte : rallier au plus vite votre terre natale et, pour cela, trouver un billet d'avion (pas très romantiques, chez Coktel, n'est-il pas ?). Point d'aventures rocamboliques donc, et les messages qui guident votre quête n'ont rien d'énigmatique ; ils vous mèneront à la gare, au supermarché, à Hyde Park ou dans la maison d'un anglais moyen (ah !, nous qui rêvions des brumes des Highlands et de châteaux hantés...). Un mini-voyage outre-Manche, en somme. De quoi apprendre à dire bonjour, lire l'heure, acheter le dernier disque de Madonna, repérer Big Ben et reprendre le train... Chaque épisode comporte un écran graphique très réussi, un dialogue à compléter sous forme de bulles, et, si nécessaire, une page d'aide pour faire le point sur les tournures à employer. Certes, le scénario n'est pas vraiment crédible, le contenu ne rivalise pas avec celui d'une méthode de langue. Mais la balade dans Londres est plus drôle



qu'un livre de grammaire et les situations assez variées pour fournir un bon apport linguistique. Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
PHRASES CACHEES	Carraz	Disk	Thomson	Éveil 10-15 ans	—	**	10	B
AU TEMPS JADIS	Carraz	K7 Disk	Thomson Nanoréseau	Français Histoire 10-15 ans	****	****	17	C et D
ARCHIBALD A LA DÉCOUVERTE DES ALGORITHMES	J. Doursboore	Disk	Thomson Nanoréseau	Logique Histoire > 10 ans	—	****	16	E
VISA POUR HYDE PARK	Coktel Vision	Disk	Thomson Amstrad PC Nanoréseau	Anglais Collège	*****	****	17	C
OBJECTIF MONDE 1	Coktel Vision	Disk	Thomson Amstrad PC Atari	Géographie 6 ^e	****	****	14	B (Th. Amst.) C (PC Atari)

PHRASES CACHÉES

Un jeu de lettres de principe simpliste : il faut deviner une phrase de quatre ou cinq mots en cinq, dix ou quinze essais suivant le niveau de jeu. Pour chacune des propositions, l'ordinateur vous indique la position alphabétique de chaque mot par rapport à la solution. L'ori-

MATTEL INTELLIVISION

PROMO FIN D'ANNÉE !

100 CONSOLE DE JEU 750 F
avec 6 jeux

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
111	SKIING	199 F
113	CHAMP. BASEBALL*	249 F

REFLEXION & HASARD

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

135	DRACULA	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES & ADRESSE

151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
154	PACMAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	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
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q*BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGON FIRE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F

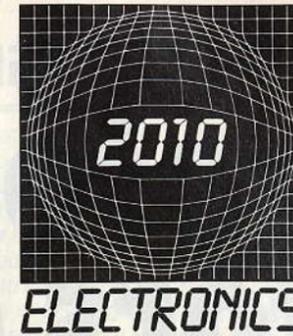
WAR GAMES

180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
196	ZAXXON	149 F

POUR INTELLIVOICE

197	BOMB SQUAD	149 F
198	SPACE SPARTANS	149 F

LE
SPÉCIALISTE
DE LA
CONSOLE
DE JEUX



71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

CBS COLECOVISION

A SAISIR QUANTITÉS LIMITÉES

G SUPER ACTION CONTROLLERS
avec Base Ball
+ Front Line 990 F

C ROLLER CONTROLLER 250 F
(avec 2 jeux)

F ADAPTATEUR MULTI K7 350 F
(avec 2 jeux)

200 SCHTROUMPFS 149 F

201 LADY BUG 149 F

202 CARNIVAL 149 F

204 GORF 199 F

205 MR. DO 199 F

206 POKER 149 F

207 LOOPING 199 F

208 SPACE PANIC 149 F

209 SPACE FURY 149 F

210 PEPPER II 149 F

211 MOUSE TRAP 149 F

213 Q*BERT 149 F

214 FROGGER 149 F

215 OMEGA RACE 149 F

216 VICTORY (roller) 149 F

217 ROLLOVERTURE 149 F

218 TRESHOLD 149 F

219 SMURF 149 F

220 DONKEY KONG JR. 149 F

223 FOOTBALL AMERICAIN 199 F

226 OILL'SWELL 149 F

227 DESTRUCTOR (turbo) 199 F

230 JUMPMAN JUNIOR 199 F

232 FRONT LINE (s.c.) 199 F

234 MOUNTAIN KING 199 F

236 CABBAGE PATCH KIDS 199 F

241 2010 199 F

243 HERO 249 F

244 PITFALL II 249 F

249 KEYSTONE KAPERS 249 F

251 TAPPER 249 F

253 GROG'S REVENGE 249 F

255 ILLUSION 249 F

256 NOVA BLAST 249 F

257 SQUISH'EM 249 F

260 ROCK N' ROPE 249 F

263 SUPER COBRA 249 F

264 SUBROC 199 F

265 SPECTRON 199 F

266 FRANTIC FREDDY 199 F

267 CROSS FORCE 199 F

268 DECATHLON 299 F

269 ZAXXON 299 F

270 DEFENDER 249 F

271 RIVER RAID 249 F

272 PITFALL 249 F

273 CHOPLIFTER 299 F

274 MR. DO CASTLE 349 F

ATARI 2600 VCS

300 CONSOLE 2600 VCS 690 F
(avec 3 jeux)

303 SOLAR FOX 149 F

304 WIZARD OF WAR 149 F

305 GORF 149 F

306 SCHTROUMPF 149 F

307 CARNIVAL 149 F

308 DONKEY KONG 149 F

309 VENTURE 149 F

310 Q*BERT 149 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 199 F

365 DODGE EM 250 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	POOYAN	149 F

SEGA

400 CONSOLE SEGA MASTER 990 F
avec HANG ONE

401 PISTOLET PHASER 450 F
avec cartouche 3 jeux

402 CHOPLIFTER 219 F

403 BLACK BELT 219 F

404 THE NINJA 219 F

405 WORLD GRAND PRIX 219 F

406 MY HERO 169 F

407 GHOST HOUSE 169 F

408 TRANSBOT 169 F

409 F 16 FIGHTER 169 F

410 ALEX KIDD 219 F

411 ACTION FIGHTER 219 F

412 PRO WRESTLING 219 F

413 QUARTET 219 F

414 ASTRO WARRIOR 219 F

415 WONDER BOY 219 F

416 SPACE HARRIER 269 F

417 SHOOTING GALLERY 219 F
(Phaser)

418 TEDDY BOY 169 F

419 SUPER TENNIS 169 F

420 WORLD SOCCER 219 F

421 ZILLION 219 F

422 ENDURO RACER 219 F

423 OUT RUN 269 F

425 ROCKY 269 F

426 FANTASY ZONE 219 F

427 SECRET COMMAND 219 F

NINTENDO

500 CONSOLE+ 2 JOYSTICKS 1190 F
(avec super MARIO BROSS)

501 ROBOT 390 F

502 ZAPPER (pistolet)
+ DUCK HUNT 390 F

CARTOUCHES DE JEUX

503 STACK UP (robot) 250 F

504 HOGAN'S HALLEY (zapper) 250 F

505 WILD GUN MAN (zapper) 250 F

506 EXITE BIKE 250 F

507 MATCH RIDER 250 F

508 WRECKING CREW 250 F

509 GOLF 250 F

510 FOOTBALL 250 F

511 SLALOM 250 F

512 TENNIS 250 F

513 VOLLEY BALL 250 F

514 BALLON FIGHT 250 F

515 CLU CLU LAND 250 F

516 ICE CLIMBER 250 F

517 PINBALL 250 F

518 KUNG FU 250 F

519 URBAN CHAMPION 250 F

520 DONKEY KONG 250 F

521 DONKEY KONG 3 250 F

522 POPEYE 250 F

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

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

CHALLENGE

Le retour des rotors retors

Époustouffants de réalisme, les simulations de pilotage d'hélicoptère font rêver... ou frémir. Rêver les adeptes de stratégie et les fans de Supercopter, frémir les pacifistes. Mais, enfermés dans le cockpit, l'œil rivé au tableau de bord, les mains cramponnées au manche à balai, tous seront captivés par la qualité des scénarios proposés.

Impossible de nier l'évident, le réalisme du pilotage d'un hélicoptère est aussi difficile à réaliser qu'il l'est à manier. Alors qu'un simple avion



ne répond, à la base, qu'aux seuls agissements du manche à balai, il faut ici jongler avec le pas du rotor, l'équilibre rotor avant/arrière, la puissance du moteur et l'inclinaison de l'engin...

Première difficulté, donc, respecter, au niveau de la conception, le réalisme du pilotage. Il existe malheureusement bien peu de véritables simulateurs de vol en hélicoptère. Nous avons tout d'abord sélectionné deux titres fameux : **Gunship** (C 64) et **Super Huey** (testé ici sur Commodore 64). Ce dernier programme en est déjà à sa deuxième version.

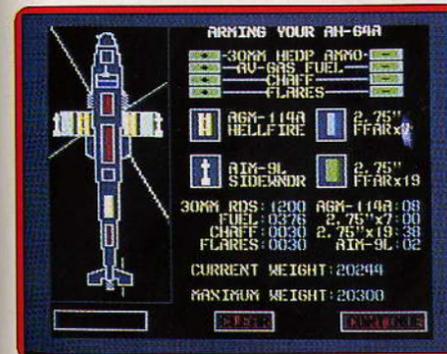
Il offre, dans ses six scénarios, une approche réaliste et complexe de la simulation, sans combler toutefois les amateurs de beaux graphismes... **Gunship** allie quant à lui le sérieux au ludique : beaux écrans de jeu, richesse de la stratégie et du scénario, sans aucun doute le programme le plus complet de ce challenge. Disponible également sur le marché, **Tomahawk** est un programme efficace dont la vente a souffert d'un mode de protection visuel plus qu'énervant (déchiffrement d'un code illisible à l'écran...). Il est, ici, testé en version Amstrad PCW... Pas de couleur, donc, mais un graphisme précis pour un choix d'options de jeu intéressant. Et pour finir, un programme un peu particulier : **Infiltrator** (testé sur C 64). Ce logiciel n'est pas vraiment un programme de simulation d'hélicoptère, puisque seule la première partie de son scénario vous permet de « prendre l'air ». Cependant, aussi brève que soit cette phase de jeu, son réalisme graphique et stratégique suffit à en expliquer la présence dans cet article. Nous ne parlerons pas, pour finir, des logiciels « arcade », autrement dit des logiciels qui limitent le maniement de l'hélicoptère à celui d'un simple manche à balai...

Animation, graphismes et bruitages

Atouts essentiels de la simulation, surtout lorsque celle-ci est difficile à manier, la clarté et le réalisme du contexte graphique aident bien entendu le joueur à se concentrer. Des quatre programmes testés, seul **Infiltrator** peut à ce niveau remporter son tableau d'honneur ! Si les seules vues présentées pour les simulateurs de vol en héli-



Gunship sur C 64...



... Des rapports détaillés.



Cible dans le viseur, feu !

coptère sont des vues « cockpit », les tableaux de bord et le décor extérieur se doivent d'associer plaisir et maniabilité. L'atout majeur d'**Infiltrator** : deux mains qui tiennent les deux manches à balai. Une idée géniale qui pousse le réalisme à actionner les pouces de la main pour tirer... Deuxième élément favorable, un tableau de bord 3D (c'est-à-dire composé d'une face avant et de deux côtés...) qui « enferme » le joueur dans son engin pour un surplus de concentration. A l'opposé, **Tomahawk** propose un tableau de bord plat et austère qui souffre de plus de la « monochromie » du PCW. Même chose (en couleur) pour **Gunship** et **Super Huey II**, deux programmes dont le graphisme intérieur de l'appareil ne suffit pas toujours à donner l'illusion... Il reste fort heureusement le décor extérieur. Celui-ci est d'une importance capitale : il s'agit, en effet, de combattre, le plus souvent, des unités armées terrestres ou aériennes. Il sera donc nécessaire de reconnaître

l'ennemi et de viser juste... **Tomahawk** prend, ici, sa revanche avec des silhouettes 3D convaincantes, notamment lorsqu'il s'agit d'hélicoptères ennemis. **Super Huey II** jongle pour sa part avec les deux extrêmes : un tableau de bord tristement coloré et uniforme, mais un graphisme extérieur qui, s'il s'appuie sur une animation primaire, contribue à forger l'ambiance de la partie.



Bien plus que le contexte graphique, le contexte sonore de vos missions profite, ici, d'une qualité unanime, **Tomahawk** mis à part (seuls quelques « bip » viennent y agrémenter la simulation, PCW oblige...). Les bruitages d'**Infiltrator**, de **Gunship** et de **Super Huey II** imitent au mieux le vrombissement des rotors... Un atout indéniable que ne possèdent presque jamais les simulateurs de vol classiques !

Des présentations qui font rêver... ou frémir !

Comment profiter d'une telle aventure aérienne sans le plaisir d'une longue et généreuse présentation ? Microprose a apporté à **Gunship** sa soif de réalisme. Ce programme est, en effet, le seul à proposer au joueur un choix de missions aussi complet que ludique. Le principe est simple : plutôt que de réduire le menu de sélection à un tout simple tableau d'options, vous découvrirez votre mission au fil de nombreux

et superbes rapports issus du haut commandement. Insigne de l'armée de l'air américaine en en-tête, vous accédez aux multiples tableaux par menus déroulants et joystick. Le choix des options de jeu est, il est vrai, impressionnant de réalisme. Il faut, tout d'abord, définir les conditions météo de la mission, le niveau de force de l'ennemi, le nom et grade du pilote, etc. Viennent ensuite divers rapports détaillés qui définissent avec précision les objectifs à atteindre. De quoi mettre en place une stratégie très précise !

Infiltrator et **Super Huey II** sont, quant à eux, les deux seuls programmes à montrer une vue extérieure de l'appareil... Un bref mais savoureux moment de plaisir avant l'assaut. En ce qui concerne le choix de la mission, on appréciera la clarté du menu de jeu de **Tomahawk** : quatre missions distinctes, combat de jour ou de nuit, conditions météo, etc., le tout sur un même tableau. Un choix pratique bien que relativement

CHALLENGE

peu évocateur. **Super Huey II** est encore plus déroutant : six missions sont proposées au joueur et aucune des données du jeu n'est modifiable. Il faut dans ce dernier cas s'aider de la notice et tirer un meilleur profit de l'expérience acquise au fil du temps...

Pas de simulation sans stratégie

Parlons, tout d'abord, des missions proposées par les différents programmes. Il s'agit, le plus souvent, de combats contre des forces terrestres et aériennes. Seul **Super Huey II** a incorporé à son scénario une opération « sauvetage »... Mais puisqu'il faut, une fois de plus, user de mitrailleuses lourdes et de missiles, autant mettre au point une stratégie convaincante et finalement passionnante !

Pour **Tomahawk** et **Gunship**, la stratégie s'aide d'une carte détaillée. Sur cette dernière apparaissent les diverses bases amies et ennemies ainsi que les principaux

reliefs et « accidents de parcours ». **Super Huey II** est bien plus déconcertant : il oblige le joueur à user d'un radar de piètre visibilité et ne rend que faiblement l'impression d'espace ou de progression sur le terrain. Côté armement, tous les hélicoptères possèdent les mêmes capacités de tir. On profite plus, auprès de **Gunship**, des nécessités de fréquents réapprovisionnements. Mais qu'il s'agisse d'approche, de localisation ou de tir, le joueur use toujours d'une classique représentation « viseur », difficile à manier du fait de l'instabilité de l'hélicoptère... Pourtant, lorsque l'on dépasse le cap de la première mission, on trouve auprès des quatre programmes des évolutions différentes.

En ce qui concerne **Tomahawk**, le suivi des missions ne s'apparente qu'à leurs

difficultés croissantes. Aux quatre niveaux de combat correspondent quatre cartes d'occupation ennemie. Plus on avance, plus le nombre d'adversaires grandit. Il est alors plus question de résistance que de ruse et seuls les pilotes aux nerfs d'acier pourront remporter les succès du niveau maximum. Bien sûr, il est possible de varier la difficulté en modifiant la hauteur du plafond nuageux, la présence ou non de vents, etc. Impossible cependant de personnaliser la mission : le choix des objectifs est défini par le programme et le joueur se doit de le respecter !

Infiltrator possède, quant à lui, une stratégie particulière. Votre mission, découvrir et rejoindre une base ennemie, dans le but d'y atterrir en silence... Nous l'avons vu, le vol est, ici, de courte durée et ne propose aucun autre choix de mission. Le repérage y est de plus assez facile (un radar indique la direction à suivre...) et la stratégie se rapporte presque exclusivement au repérage des appareils amis ou ennemis ainsi qu'au combat qu'il implique.

En fait, seul **Gunship** permet au joueur de réfléchir sur sa mission, de tracer lui-même son plan d'attaque. Un exemple : la rapport étudié en début de jeu vous dévoile vos objectifs. L'ennemi se situe sur les cases 3-10 et 9-7 de la carte quadrillée. Il faut alors étudier le terrain, définir une trajectoire de vol compatible avec vos objectifs et votre autonomie. Le joueur peut ainsi tenir compte des conditions météo, du poids de son armement et de la puissance de l'adversaire...

Tous ces facteurs obligent à une préparation qui ne fait qu'optimiser l'action qui va suivre. Cette continuité est ce qui fait le plus défaut aux autres simulations. On retrouve malgré tout les ébauches d'une telle logique dans la stratégie de **Super Huey II**. Il faudra malheureusement étudier les indications radio et radar tout au long du jeu pour définir peu à peu son réel plan d'attaque. Un mode de jeu sans doute plus direct mais qui discrédite, à mon avis, l'ambiance stratégique de la partie.

Un réalisme difficile à manier...

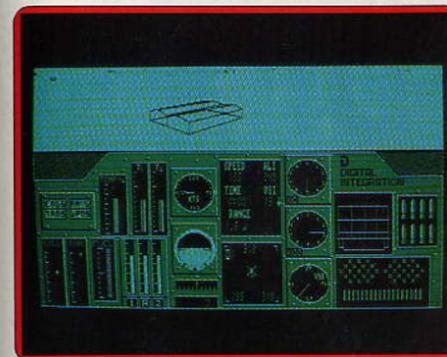
Quelle que soit la mission choisie, il est temps de parler du maniement propre de l'engin, de l'équilibre « réalisme/maniabilité/ludisme » qui fait si souvent défaut aux simulateurs de vol... Nous l'avons vu, le maniement d'un hélicoptère se rapporte à trois notions essentielles : la puissance du moteur, l'angle donné aux pales des rotors et l'inclinaison finale de l'appareil. Tous les programmes cités gèrent ces trois notions avec plus ou moins de réalisme. Vous activez les rotors, augmentez le pas pour prendre de l'altitude et, finalement, abaissez le nez de l'appareil pour plonger vers l'avant. Au contraire du pilotage d'un avion, ce maniement oblige à un parfait équilibre entre la force ascensionnelle et la vitesse. Il est souvent difficile de conserver une altitude constante, encore plus de viser un ennemi sans risquer le crash ou l'immobi-



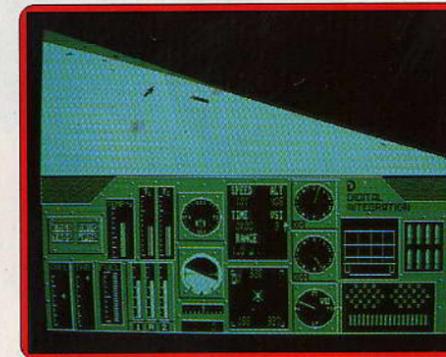
Super Huey II sur C 64...



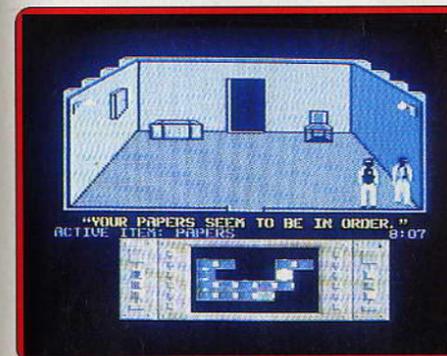
... Enfermé dans le cockpit.



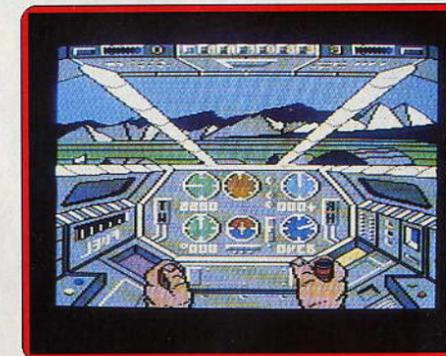
Tomahawk sur PCW souffre...



... d'une présentation austère.



Infiltrator sur C 64. Pour...



... tirer, actionnez les pouces.

lisation (voir même le recul) de l'hélicoptère. Il importe donc que l'action des joystick et clavier soit aussi rapide que précise. **Tomahawk** décevra, en ce sens, les amateurs de réalisme. Les réponses de la manette d'inclinaison de l'appareil sont, en effet, irrégulières et tendent à remettre, sans cesse, l'engin dans une parfaite horizontalité. Il est alors plus difficile de conserver un cap régulier de descente ou de virage, ce qui ne facilite pas l'approche et la visée de l'adversaire. On regrettera de même, et ce auprès des quatre programmes testés, un mode de vision extérieure qui permette de « se » regarder voler. Ce mode de jeu, de plus en plus utilisé par les simulateurs de vol classiques, facilite la prise en main du pilotage et permet de mettre en place des écrans graphiques superbes... Quoi qu'il en soit, les conditions de vol sont, ici, généralement respectées. Atterrissage, vitesse maximale, etc., une gestion toujours complexe mais, sans doute, plus enrichis-

sante que celle d'un jet à réaction ! Lorsque le joueur maîtrise le pilotage, il doit assimiler les multiples options qui donnent à l'action sa véritable difficulté. Pour **Infiltrator** par exemple, il s'agit essentiellement de répondre au message radio afin de communiquer des mots de passe et de vérifier l'identification des appareils rencontrés. **Tomahawk** corse, pour sa part, son maniement d'une gestion clavier particulièrement délicate. Les touches, pressées deux à deux, donnent accès à divers armements ou phases de combat, d'atterrissage, etc. Un mode de communication directe permet, en outre, de recevoir les messages de la base : félicitations lorsqu'une cible (ennemie !) est touchée ou mise en garde contre l'apparition inopinée d'un adversaire. Il existe, enfin, une douzaine de témoins, situés en haut de l'écran, pour vous informer constamment de l'état des diverses fonctions de votre hélicoptère. Un luxe de stratégie que l'on ne maîtrisera vraiment

qu'après de longues heures de lutte... Parallèlement à son pilotage, **Super Huey III** assure le même réalisme, mais reste cependant plus difficile à manier. Toutes les indications apparaissent sur un écran de texte peu lisible. Pire encore, la plupart de vos ordres sont de la forme « PLOT » pour position. Il est alors nécessaire de taper l'ordre en toutes lettres, ce qui est parfois difficile au beau milieu d'une action de combat ou de sauvetage. Comment tirer profit de ce désavantage ? Engagez sur le champ un co-pilote assidu et dévoué. Ces quatre programmes profitent, en fait, tous de la même complexité et supportent à merveille le « jeu à deux », que ce soit pour envoyer les messages radio d'**Infiltrator**, pour sélectionner les phases « clavier » sur **Super Huey II** ou **Tomahawk**, etc.

Le vol le plus réaliste...

... provient sans aucun doute de **Gunship**. Ce logiciel s'accompagne d'une superbe notice, très complète, plus complète, en fait, que le programme en lui-même ! Les concepteurs de ce soft ont eu de plus l'intelligence de prévoir une « carte/clavier » qui, posée sur le C 64, permet de visualiser très rapidement les touches utiles. Le meilleur atout de la simulation réside, nous l'avons vu, dans la complexité et la continuité de ses missions. Sans être promilitaire, cette longue montée en grade a de quoi séduire les audacieux !

Super Huey II arrive en deuxième place de ce challenge. L'austérité de son tableau de bord et la complexité de ses fonctions freinent assurément l'imagination du pilote. Mais peut-être que la version attendue sur ST saura « gommer » les défauts existant sur C 64...

Tomahawk n'a certes pas profité, quant à lui, de bonnes conditions de vol... Un PCW, monochrome et muet, pousse bien sûr à l'indulgence ! Il reste pour le plaisir des yeux les silhouettes 3D de l'ennemi et le choix relativement souple des options de vol pour les adeptes de stratégie. Quant au meilleur graphisme intérieur et extérieur, il nous est assurément offert par **Infiltrator**. Il faudrait, une fois de plus, entrer dans un même ordinateur l'ensemble de ces quatre programmes afin d'extraire le meilleur de chacun d'eux... Espérons seulement que cette chimie future éclairera un jour les Atari ST ou Amiga pour une nouvelle rubrique « hélico » au sein des Tilt d'Or 88 !

Olivier Hautefeuille

Gunship : disquette Microprose pour Commodore 64.

Infiltrator : disquette US Gold pour C 64. Existe aussi sur Amstrad CPC, Apple, PC et compatibles, Spectrum.

Super Huey II, disquette Cosmi pour C 64. Attendu pour Atari ST.

Tomahawk : disquette Digital Integration pour Amstrad PCW. Existe aussi sur Atari XL, Spectrum.

The castle
 The castle is the heart of your kingdom. It is where you store your gold, recruit your soldiers, and defend your people. The castle is also the center of your kingdom's economy. It is where you can buy and sell goods, and where you can find the best craftsmen and artisans. The castle is the most important building in your kingdom, and it is the most expensive to build. You must protect it at all costs, for if it falls, your kingdom will be lost.

Oyez chevalier, préparez votre épée, acérez la pointe de votre lance, car votre contrée souffre de l'envahisseur Normand, du prince Jean et de ses tyranniques barons. Vous êtes seul contre tous, la tâche sera rude, mais elle vous vaudra l'éternelle reconnaissance

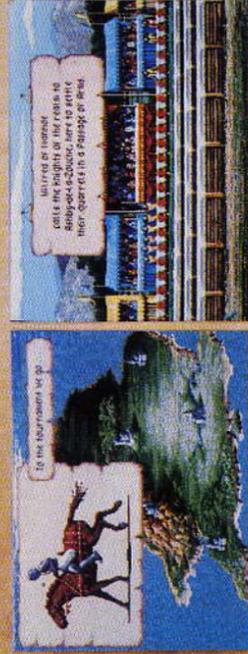
Defender of the Crown

Warrior of France
 Leadership: Good
 Fighting: Good
 Strategy: Average

Warrior of England
 Leadership: Average
 Fighting: Average
 Strategy: Average

Warrior of Scotland
 Leadership: Average
 Fighting: Average
 Strategy: Average

du peuple saxon. Chevalier du roi Richard, soyez sans pitié pour vos ennemis, massacrez-les car ils ne feront aucune exception pour vous. Voici quelques indications sur la technique à employer.



Le choix de votre province est aléatoire. Dans le cas présent, la province se trouve au centre de l'Angleterre. Premier point, attaquez les terres du Nord. Là où les premières conquêtes sont très faciles. En fonction de vos victoires votre « icône » augmente ainsi que votre capital, profitez-en pour acheter des soldats. Une fois votre armée constituée attaquez les domaines alentours, attaquez, attaquez, attaquez sans cesse. Ne décidez pas vous-même l'organisation d'un tournoi, c'est une perte de temps inutile. Mais si vous y êtes convié ne combattez jamais pour annexer une province, ne jouez que pour l'honneur. Pour vaincre sélectionnez votre partenaire, au changement d'écran positionnez le symbole de la souris sur le bord supérieur de la tente de gauche et ne bougez plus, votre adversaire viendra s'emparer sur votre lance. Et ceci pour les trois assauts du tournoi. Que ces succès d'honneur ne vous fassent pas oublier la tâche qui vous incombe. Un point de détail, faites de temps à autre des raids dans les châteaux ennemis afin de piller leur trésor, mais surtout de libérer la belle captive retenue dans leur noir donjon. Pour réussir le raid, sélectionnez l'option « Go raiding » et cliquez sur le château choisi. Une fois dans la cour, déplacez la souris de gauche à droite en cliquant avec énergie, ce qui a pour effet de déplacer votre personnage et bouger son épée au cours du combat.



Une fois cette première épreuve terminée, deuxième résistance de vos ennemis. Même technique : massacrez-les. Vous avez donc réduit à néant toutes les défenses de votre adversaire, vous avez pillé son trésor ou défilé la douce de vos rêves. Reprenons le cours de votre conquête. Votre « icône » augmente, votre trésor aussi, il serait temps de vous acheter une ou deux catapultes, sans oublier soldats et chevaliers. Partez assiéger les manoirs de vos ennemis. L'utilisation de la catapulte est d'une simplicité enfantine. Une fois devant l'enceinte, positionnez son bras juste au-dessus de la barre transversale, à peu près trois crans au-dessus. Cliquez! La pierre ira frapper le haut de la muraille, ensuite à vous de trouver. Vous pouvez demander l'aide de Robin des Bois, seulement trois fois dans le cours de la partie. Pour obtenir son assistance, sélectionnez « Seek conquest » et cliquez sur la seule tache verte de la carte. Son aide n'est pas inutile lors du siège des châteaux. Une fois le mur détruit trois options se présentent : « Stand and fight », « Ferocious fight » et « Wild retreat ». Choisissez en fonction des forces en présence. Opérez ainsi tout au long de votre conquête, soyez valeureux, sans pitié, mais n'oubliez pas la belle dans son donjon. A vos épées! P.C.



The castle
 The castle is the heart of your kingdom. It is where you store your gold, recruit your soldiers, and defend your people. The castle is also the center of your kingdom's economy. It is where you can buy and sell goods, and where you can find the best craftsmen and artisans. The castle is the most important building in your kingdom, and it is the most expensive to build. You must protect it at all costs, for if it falls, your kingdom will be lost.

The castle
 The castle is the heart of your kingdom. It is where you store your gold, recruit your soldiers, and defend your people. The castle is also the center of your kingdom's economy. It is where you can buy and sell goods, and where you can find the best craftsmen and artisans. The castle is the most important building in your kingdom, and it is the most expensive to build. You must protect it at all costs, for if it falls, your kingdom will be lost.

The castle
 The castle is the heart of your kingdom. It is where you store your gold, recruit your soldiers, and defend your people. The castle is also the center of your kingdom's economy. It is where you can buy and sell goods, and where you can find the best craftsmen and artisans. The castle is the most important building in your kingdom, and it is the most expensive to build. You must protect it at all costs, for if it falls, your kingdom will be lost.

The End
 The end of the game. You have successfully defended your kingdom and won the crown. Congratulations!

Les morts pour le dire

L'aventure est géante ce mois-ci, de messes noires en incantations, perdu sous un orage terrifiant dans la petite île bretonne de Shar Breiz, vous parlez aux morts qui se réveillent, où vous menez votre troupe à travers les planètes de la confédération, et où vous errez de bars en tripots, de casinos en boîtes de nuit, assoiffé d'amour et de fortune...

Karma

Un jeu de rôle sur PC, en français. L'aventure géante déplace la troupe de vos compagnons à travers les planètes de la confédération. Techniques et magies combinées pour vaincre !

Votre vieille réticence envers les jeux de rôle va tomber, grâce à des jeux clairs, bien illustrés, aux scénarios élaborés, bref, des aventures de l'envergure de Karma. Soulevons une délicate question préju-



Karma fut un paradis paisible...



Courez à l'aide de la cité!

dicielle : PC IBM, compatibles ou Amstrad possédant plus de 512 K de mémoire vive et muni d'une carte CGA sont indispensables. Karma se déroule sur des dizaines d'écrans de style homogène évoquant les œuvres chinoises ou japonaises au pinceau. Les couleurs — moches — de la carte CGA gâchent les images qui reposent sur les épaisseurs variables des tracés noirs, parfois remplis de grisés discrets.

Karma est la planète principale d'une confédération autrefois paisible, dont les populations savaient allier l'utilisation de la haute technologie, le respect des rituels magiques et une organisation sociale fondée sur des castes rigides. Aujourd'hui, le sanctuaire des anciens dieux est interdit aux pèlerins par des brumes nocives. Des monstres métalliques dévastateurs et des rôdeurs devenus déments attaquent les voyageurs. Vous êtes chargé de réunir une petite équipe

pour comprendre ce qui ne va pas et, éventuellement, agir. Choisissez votre caste, ce qui décide de votre spécialité, exprimée par une qualité dominante et par un talent : le samouraï possède la force et pratique le sabre, le bonze diffuse la sagesse, l'astronome, le magicien, le prêtre, le marchand ont des qualités facilement imaginables, tandis que le cyborg brille par son habileté au tir, le nécromancien par sa vita-

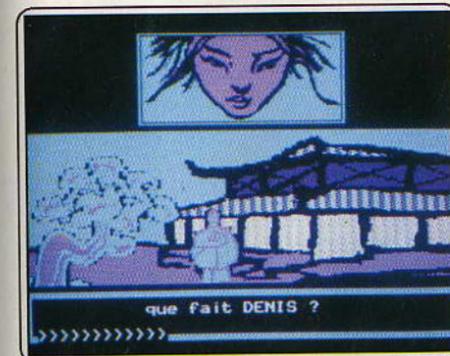
lité et ses incantations, le ninja par son agilité et la pratique des arts secrets.

L'aventure commence à Karma. Les commandes se rentrent au clavier pour être traitées par un analyseur syntaxique classique. D'autres se lisent sur un vaste écran de commandes et s'activent en rentrant juste la première lettre.

L'exploration des environs, à pied, vous donne une première idée de la planète, mais vous perdez beaucoup de temps, et les paysages peu folichons baignent dans une brume toxique...

Un Anti Grav muni d'assez d'énergie, un coup d'œil à la carte et l'on peut atteindre d'autres villes ou temples de Karma. Inutile de tenter l'aventure seul : que vaudrait un bonze au combat ? Il courrait vers une défaite certaine, à moins que la fréquentation d'un samouraï ne l'ait familiarisé avec les subtilités de l'aïkiken (combat au sabre) : la constitution d'un groupe soudé par l'amitié ou l'intérêt commun est utile quand une rencontre tourne mal, trois aventuriers de la troupe assument le choc, avec les armes dont ils disposent déjà et leurs qualifications. Passons sur les gamineries du Karman ancien, langue dont les lettres ont des correspondances uniques avec celles de l'alphabet français : ces caractères semi-unicques mâtinés de hiéroglyphes ajoutent à la couleur locale... et rendent inutilisables les disquettes sans leur documentation.

La familiarisation avec le logiciel consiste à explorer l'univers, à pousser jusqu'aux autres planètes de



Des graphismes fins et précis.

la confédération Iron, Betel, Quarz, Hell et Flame, et à mourir un très grand nombre de fois. L'expérience permet d'évaluer ce qui, des comptoirs bien achalandés de la Guilde des marchands, vous sauve la vie ou vous délesté seulement de votre argent sans servir jamais à rien.

Le logiciel se reconfigure complètement à chaque nouvelle aventure, mais votre mort, l'anéantissement de votre groupe, simple épisode, laisse l'univers inchangé. De plus, les sauvegardes permettent de suivre la même troupe des jours durant.

Je n'ai pu vérifier si trois mille cinq cents lieux à visiter existent vraiment, ni délivrer les habitants de la confédération de leur crise.

Karma est un jeu de rôle sans les inconvénients propres à ces programmes : pas de codes abscons, des graphismes élégants, un univers cohérent. Elle présente de surcroît l'originalité de sortir d'abord sur PC. L'aventure est difficile à cause de la taille de l'univers contenu dans les deux disquettes et des fautes commises par inexpérience. Elle évite les faux obstacles qui font transpirer de rage en essayant au hasard cent ineptes possibilités. (Disquettes (deux) Loricels pour PC. Prix : C).

Denis Scherer

The Land of The Lounge Lizards

Troquez vos frusques de chevalier contre l'habit de lumière du séducteur. De casinos en boîtes de nuit, votre seul but, conquérir les femmes ! Réservé aux plus de 18 ans...

Larry Laffer est un aventurier... Sa passion, courir les jupons et les dollars dans les hôtels, bars et casinos de la ville ! Aventure réservée aux plus de dix-huit ans, *The Land of The Lounge Lizards* brise la monotonie du jeu de rôle, appelle au sourire et à la bonne humeur. Le preux chevalier se métamorphose en dragueur averti, prêt à tout pour remporter deux cent vingt-deux points de bonus et entrer par là-même sa vie de garçon... Pour faire rougir votre ST!

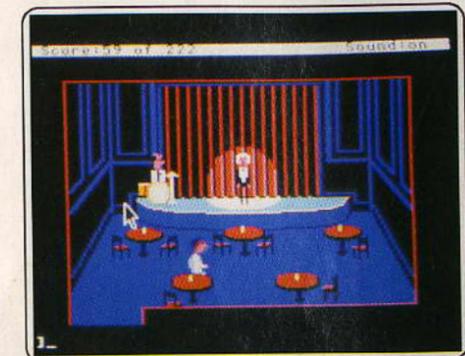
Aventure difficile que celle-ci. La mise en route du jeu est tout d'abord protégée par quatre questions « test », un laisser-passer pour éliminer, soi-disant, les mineurs... Examen complexe qui traite tout aussi bien de politique, de géographie ou de cinéma. Un seul remède, le « Quid » et un bon dictionnaire d'anglais!

Votre première apparition dans la ville de Los Wages vous place devant l'entrée d'un bar. Le personnage évolue en 3D dans un décor simple mais précis. Celui-ci est essentiellement constitué de trottoirs devant lesquels s'ouvrent de nombreux édifices. L'animation est de même assez simple. C'est le moment de la discussion avec les différents personnages de l'aventure qui mérite le plus d'attention. Le visage d'une éventuelle conquête apparaît vite en gros plan... Clin d'œil, sourire goguenard ou regard méprisant, la belle réagit plus ou moins favorablement à vos avances ! Le joueur novice ne sait malheureusement pas toujours où porter ses pas, où découvrir la femme de ses rêves... Il faut chercher les indices pour comprendre peu à peu le but réel de votre aventure... Dans l'arrière-salle du bar, par exemple, une rose abandonnée s'ajoute à l'« inventaire » et donne à votre personnage plus de crédibilité auprès des dames. Vous visitez les commodités, y déchiffrez quelques graffitis, etc. Les premiers indices découverts vous permettent, en effet, d'apprendre l'existence d'autres lieux de rencontre. Un bref voyage en taxi, vous poursuivez bientôt vos recherches vers le casino, l'église, le magasin, la boîte de nuit...

Au déplacement du personnage s'ajoutent de multiples actions. Tapés au clavier, vos ordres profitent d'un analyseur syntaxique complexe mais maniable. De nombreux exemples de vocabulaires et de phrases sont fournis dans la notice : ils facilitent vos premières recherches. D'autres actions essentielles restent, quant à elles, accessibles par menus déroulants. Outre la sauvegarde, on y retrouve le classique inventaire, la consultation du portefeuille, etc. L'aventure s'apparente donc, dans un premier temps, à un jeu de rôle/action. Comme toujours, il faut examiner tous les objets et empêcher certains d'entre eux, parler avec chaque personnage, etc. Stratégie classique qui cache cependant un scénario original ! Larry apparaît, en effet, comme un

« bauf » au bord de la déprime. Ce petit dragueur de banlieue n'attend que votre ingéniosité pour devenir le « chéri de ces dames ». Le but de l'aventure est ainsi peu à peu dévoilé : devenir riche et conquérir la femme de vos rêves ! Si la fille du bar se borne à quelques sarcasmes bien sentis, la charmante Fawn accepte tous vos cadeaux. Impossible cependant de brûler les étapes. Larry doit prendre tout son temps, connaître les plaisirs et déconvenues de cette ville de rêve...

L'un des principaux atouts de cette aventure réside dans votre confortabilité longévité... Bien peu d'expériences sont mortelles. Larry ne doit pas, par exemple, coucher avec n'importe qui ou emprunter cer-



Vous visitez tous les lieux de débauche...



Il est dangereux de coucher avec n'importe qui !



Malheureux au jeu, heureux en amour... A vérifier !

taines ruelles peu éclairées. Le joueur prudent ne peut en aucun cas perdre son bonus et la vie lui sera rendue, le cas échéant, au prix d'une prudente sauvegarde. L'ambiance d'une telle partie est captivante. L'aventure devient immanquablement « votre » aventure, une seconde vie passionnante et ma foi très enrichissante ! Votre progression, puisqu'elle fait appel à de nombreux déplacements en taxi et aux exigences de ▶

SOS AVENTURE

Adventure Builder System

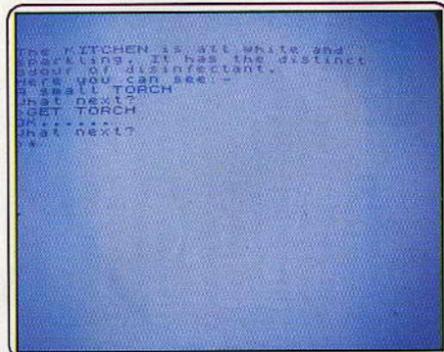
Pour créer votre propre aventure, un soupçon de connaissances en Basic et un zeste d'imagination.

Ce logiciel d'aide à la création d'aventure est un peu particulier. Tout d'abord, il est vendu sous forme de pack avec un programme d'aide à la création graphique (voir « Tilt Parade » n° 46), sous le nom de « How to get the most out of your computer ». Ensuite, il ne s'adresse qu'à des personnes ayant au minimum des connaissances sommaires en Basic. La cassette se compose de quatre programmes, les deux derniers constituant une aventure de démonstration. Celle-ci a le double mérite d'être une initiation aux jeux d'aventure (vous devez mettre la main sur un diamant dans un monde limité et aux difficultés facilement contournables) et de pouvoir servir de référence éventuelle à la construction de votre aventure. Comme toujours, avant de commencer à la programmer, celle-ci devra être intégralement construite sur papier, avec la liste des mots-clés, les objets présents et leur emplacement de départ, les différentes « pièces » et le mode de passage de l'une à l'autre et les conditions requises pour certaines opérations. Une fois cette étape capitale effectuée, vous chargez le programme générateur de codes et vous le listez. Vous entrez sous forme de DATA la liste des verbes reconnus par le programme. Le logiciel de base en comprend déjà quelques-uns (déplacements, prendre, poser, voir, examiner, inventaire, ainsi que les ordres d'arrêt du programme et de sauvegarde de la position en cours, sur cassette ou en mémoire). Ces verbes sont en anglais, mais il est tout à fait facile de modifier les lignes correspondantes pour que votre aventure se joue en français. L'entrée des verbes complémentaires se fait des lignes 1003 à 1999 dans le format suivant : DATA « ouvrir », 9, « fermer », 10, etc. Ainsi, « ouvrir » se verra assigné la référence 9 et « fermer » la 10. Les verbes synonymes devront porter la même référence. Les lignes 2000 à 2188 contiennent la liste des objets présents dans l'aventure. La zone 2000-2018 est réservée à l'entrée des objets qui peuvent changer d'état. Ainsi DATA « torche », 1, « une petite torche », « une torche allumée » signifie pour le programme que l'objet 1, torche est nommé « une petite torche » dans la description initiale et « une torche allumée » dans la description après avoir effectué l'acte nécessaire. Les autres objets seront rentrés selon le même mode, mais avec une seule description : DATA « boîte », 3, « une boîte en bois », « pelle », 4, « une petite pelle ». L'objet 3 est donc une boîte et le 4 une pelle. Les autres mots faisant référence à des choses qu'on ne peut pas prendre sont assignés aux lignes 2190 à 2988 avec un format toujours proche : DATA « porte », 16, « placard », 17.

Passons maintenant à l'entrée des mouvements possibles des lignes 3000 à 3998. Chaque salle est décrite de la façon suivante : DATA 7,3,13,8,6,0,0. Cela veut dire que la salle 7 donne au nord sur la salle 3, au sud sur la 13, à l'est sur la 8, à l'ouest sur la 6 et qu'il n'y a pas de possibilité de monter ou de descendre. Après cette étape fastidieuse mais capitale pour le bon déroulement de l'aventure (une erreur peut conduire à l'impossibilité de sortir d'une

pièce par exemple), il est temps d'informer le programme de la localisation initiale des objets. Ainsi DATA 4,10,0,99 signifie que l'objet 1 se trouve au départ dans la salle 4, l'objet 2 dans la salle 10, le 3 est « invisible » (il ne se dévoile qu'après une certaine action) et le 4 fait partie de l'équipement de base de l'aventurier.

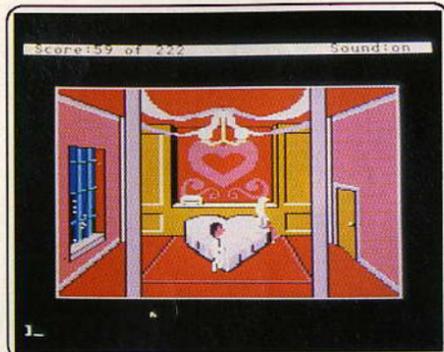
Il ne reste plus qu'à inclure au programme le texte de description de chaque localisation et le texte de réponse aux actions entreprises. Ce dernier se subdivise en trois types : « standard » où rien ne se passe de plus, « terminal » marquant la fin de l'aventure par la réussite ou l'échec, et « routine » qui reporte à une routine correspondante, modifiant certains drapeaux de contrôle. Chaque texte s'affiche en une couleur différente si vous le précisez. Ouf, la première phase de la création est terminée. Lancez le programme que vous avez ainsi complété par un « goto 1 » et répondez aux questions posées. Celles-ci portent sur certaines données concernant les informations que vous venez de rentrer et vous offrent certains choix : nombre d'objets maximum transportés, nombre de lettres significatives pour les ordres tapés (de 3 à 7), mode de scrolling, couleur du papier et utilisation ou non de « bright ». Une fois toutes les réponses données, le programme compile toutes les informations en sa possession et en fait un code-objet que vous devez sauvegarder sur cassette. N'allez pas imaginer que vous avez fini ! Ce code-objet n'est utilisable que par le « Basic adventure core program »



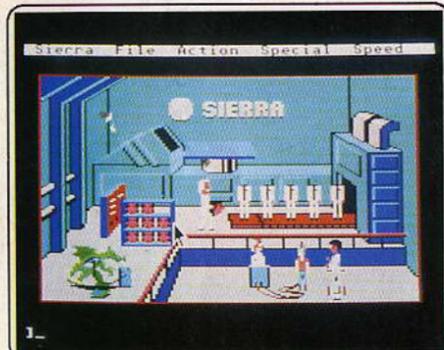
Vous avez la possibilité de tout définir !

que vous allez maintenant charger. C'est lui qui s'occupe de la gestion proprement dite de l'aventure. La table d'état des objets permet de connaître et de modifier l'état d'un objet tandis qu'une table équivalente sert à contrôler les drapeaux (il en existe cent dont la plupart sont librement utilisables, ce qui donne de grandes possibilités). L'ensemble des conditions et des conséquences des actions entreprises est rentré sous forme de sous-routines en utilisant les classiques « if », « and », « or », « not » pour les tests, « peek » et « poke » pour prendre connaissance et modifier l'état d'un objet ou d'un drapeau et « let r\$ (x) » pour donner la réponse à apporter. Des graphiques peuvent être inclus à l'aventure, directement ou grâce au programme « Graphic Aid » de la même société. Enfin rien ne vous empêche d'y incorporer des effets sonores. Le déroulement de l'aventure créée est classique avec un dialogue sur le mode verbe + complément et un temps de réponse bien inférieur à celui d'un programme équivalent tournant uniquement en Basic. En conclusion, si ce logiciel a l'inconvénient de demander certaines connaissances en Basic et d'être moins pratique que d'autres pour l'entrée des données, en contrepartie, il offre la possibilité de pouvoir quasiment tout définir, d'être

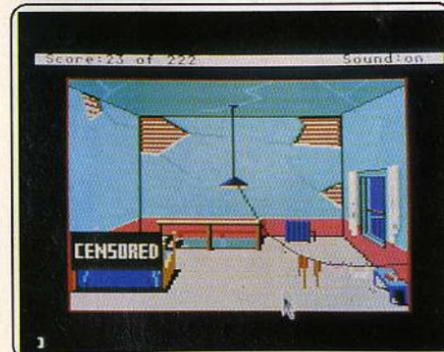
quelques superbes créatures, revient, bien entendu, assez cher... Le casino sera désormais votre « home » préféré ! Black Jack ou Jackpot, il s'agit de faire sauter la banque. La représentation graphique des parties est captivante et les joueurs malins associeront de plus en plus de hasard et de sauvegarde de façon à ressortir de l'établissement les poches pleines ! Les nombreux aller et retour nécessaires à votre progression ajoutent encore à la continuité de l'aventure. On s'aperçoit finalement qu'il existe peu de lieux différents, même si la gestion de l'aventure utilise chacun d'entre eux au maximum de ses possibilités. C'est peut-être pour cela que le joueur finit bien vite par se sentir « chez lui », qu'il retrouve



L'atmosphère va-t-elle se dégrader ? A vous de jouer.



Décor précis où le personnage se déplace en 3D.



Un logiciel au scénario truffé d'humour.

dans l'aventure une uniformité confortable. Plutôt que de présenter un très vaste terrain d'action, comme c'est souvent le cas pour les classiques jeux de rôle moyenâgeux, *The Land of The Lounge Lizards* utilise une stratégie, à mon avis, plus subtile et sans aucun doute plus originale. Une action aussi directe que possible, aussi réaliste et confuse cependant que l'est parfois la vie, surtout lorsqu'il s'agit d'amour... (Disquette Sierra pour Atari ST. Prix : C.) Olivier Hautefeuille

IRON HORSE



IRONHORSE et JACKAL

disponibles sur :

- AMSTRAD Disc
- AMSTRAD Cass.
- COMMODORE Disc
- COMMODORE Cass.
- ATARI 800 Disc
- ATARI 800 Cass.
- SPECTRUM Cassette



JACKAL



LES MEILLEURS JEUX DE CAFÉ ENFIN SUR VOS MICROS !

Distribué par :



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

(Dès la sortie des produits)

Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

rapide à l'exécution et de gérer un grand nombre de drapeaux, indispensables pour les aventures complexes (K7 The Power House, pour Spectrum ; Prix : B).

Jacques Harbonn

Incantation

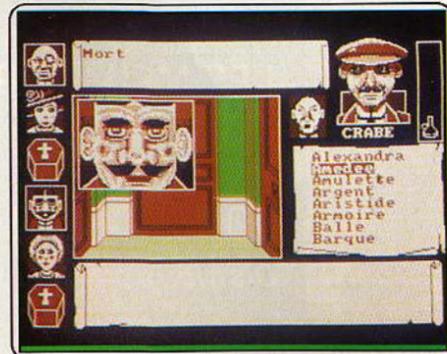
L'univers de Lovecraft adapté à la Bretagne, et en français. Cauchemars garantis...



Dolmens venus d'ailleurs sous le crachin.



Le fils, sorti du passé, crachouille de peur.



Trois morts brutales, c'est déjà trop tard.

1928. Le violent orage qui ravage l'île bretonne de Shar Breiz trouble à peine la quiétude des convives. Le vieil Amédée Minotier radote comme à son habitude. L'irruption d'Aristide Minotier, agonisant, apporte d'autant plus d'animation qu'il était introuvable depuis sa mystérieuse disparition en 1908, il y a vingt ans de cela, et qu'il est terrorisé par une porte, restée ouverte, qu'il faut absolument fermer, mais dont personne au grand jamais n'a entendu

parler dans la maison. Sans votre intervention perspicace, les huit habitants de la villa vont mourir, les uns après les autres.

Vous (escroc, antiquaire ou professeur, voire journaliste, selon vos choix initiaux) avez pu glaner quelques éléments. Les dialogues se mènent par des menus déroulants, tout comme vos déplacements et autres activités. L'Echo Breton du 20 mars 1928, joint à la disquette, donne quelques éléments. La bibliothèque de la villa, dans laquelle vous piochez, contient les chefs-d'œuvre de la littérature fantastique. Elle s'ouvre sur le livre tant travaillé par les Minotier, l'original arabe du Al Azif de Abdul Alhazred, un manuel de sciences occultes.

Vous avez certainement reconnu l'auteur devenu fou du *Nécronomicon* tant cité par Howard P. Lovecraft. Si le graphisme correct évoque Tardi pour les personnages, malheureusement cantonnés à des fenêtres et jamais intégrés aux écrans principaux, le drame lui tient de l'univers de Lovecraft. Atmosphère génératrice de cauchemars où d'innombrables monstres vivent depuis des éternités tout près



de nous, séparés par une porte entre deux univers qui vient de s'ouvrir ou de s'affaiblir. L'attente de l'horreur suffit à rendre fou.

Les promenades dans la lande, en attendant les moments cruciaux, vous amèneront près de dolmens paisibles ou de sculptures dont la contemplation pourra, tant leur géométrie est étrange, compromettre votre équilibre mental. Les Vadiou, domestiques de la maison, un couple d'une cinquantaine d'années et leur fils, peu loquaces, ne vous fourniront pas à eux seuls la clef du malaise. Le temps qui s'écoule mesure le rythme de l'aventure. L'interminable attente du dîner sert à l'exploration de la villa, dont seule une fouille méthodique vous ouvre tous les tiroirs. La bibliothèque et ses deux cent cinquante volumes réclament toute votre attention. En particulier l'ouvrage d'Abdul

Alhazred, malheureusement rédigé en arabe, langue dont la pratique n'entre peut-être pas dans vos cordes.

Je crains que le jeu ne soit horriblement difficile et n'ébranle les têtes les mieux faites. Quoique l'histoire se tienne, dans une logique à la Lovecraft. Les détails cohérents et les difficultés réelles ne devraient pas résister à une enquête méthodique.

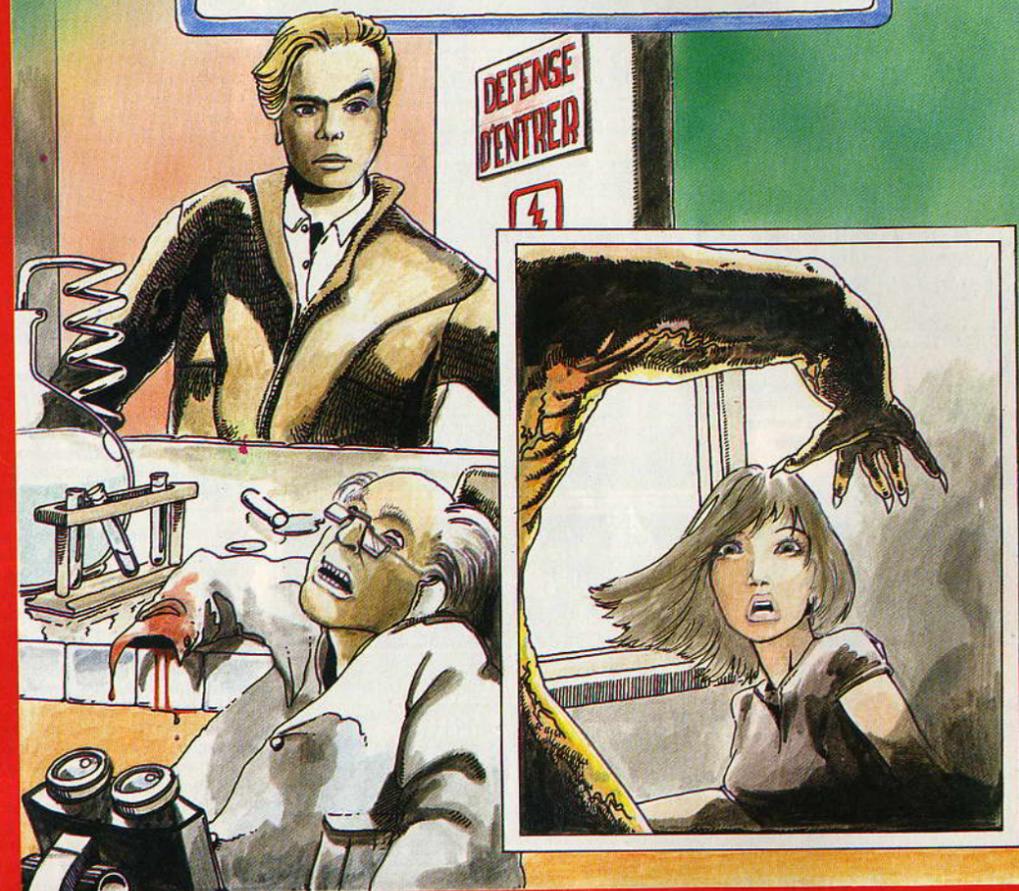
Les écrans statiques et l'absence d'animation, la gestion très rigoureuse du temps créent le risque d'erreur sur l'île et dans la villa, buttant sur des portes fermées, des tiroirs vides, dans un nombre limité de tableaux et découragé, au cours de la deuxième phase du jeu, vous assistez désolé au remplacement des icônes des visages des protagonistes par autant de cercueils. Il faut se remuer pour accrocher, et de la ténacité pour réussir. Parfois l'inventaire lasse : pour avoir une idée du contenu d'un placard, il faut cliquer sur « action », puis cliquer à la fin du menu déroulant sur « ouvrir » puis à la fin d'un autre menu sur « placard », recliquer sur « action » puis sur « examiner » et de nouveau sur « placard ». Si ce dernier

est plein, un nouveau passage par le menu « action » sera suivi d'un petit clic supplémentaire sur « examiner » puis sur le nom de l'objet. Ouf ! Il ne faut pas compter sur le bruitage pour se distraire, car il se réduit à d'inesthétiques coups de gongs.

Les clins d'œil et références au monde de la littérature fantastique, le ton général nous soulagent de tant de jeux absolument sans humour ou, au contraire, de vanes tout droit issues de l'almanach Vermot. *Incantation*, attachant et original malgré des défauts de jeunesse, constitue un bon produit pour l'éditeur Softhawk. (Disquette Softhawk pour Amstrad CPC. Prix : B.) Denis Scherer. Posez vos questions sur *Minitel*, consultez les réponses, découvrez le catalogue de tous les logiciels d'aventure testés dans *Tilt*. Une seule manœuvre : **3615 code TILT**.



LA CHOSE DE GROTEMBURG



NOM		ADRESSE	
LA CHOSE DE GROTEMBURG		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD K7	140 F	CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD DISQUE	180 F		
PC ET COMPATIBLES	259 F*	C.C.P.	
ATARI ST	259 F*		
Cochez la case correspondante et retournez à : UBI SOFT : 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01			

* Bientôt disponible sur ST, PC et COMPATIBLES.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)

UBI SOFT

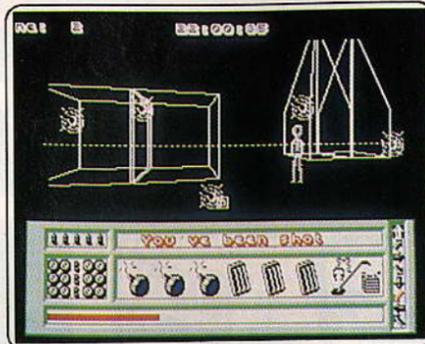
fnac

SOS AVENTURE

Catch 23

Comment dérober les plans et détruire le prototype de l'intercepteur orbital CK 23 qui menace votre pays ?

aventure/action : type
13 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
**** : bruitage
n.c. : prix



Parachuté sur une île ennemie, vous devez trouver le centre de recherche où est étudié le CK 23. Cet intercepteur orbital met en effet votre pays en grand danger. Vous devez donc dérober ses plans et détruire le prototype grâce à une bombe nucléaire à retardement. Vous disposez de trois modes de gestion : « mouvement », « combat » et « investigation ». Le premier vous permet de vous déplacer d'un point à l'autre de l'île au moyen du clavier ou d'un joystick. Déplacement vers les quatre points cardinaux, rotations rapides sont prévus. Le mode « combat » s'enclenche automatiquement lorsque vous êtes en présence de soldats ennemis. Vous devez abattre ces derniers en pointant le curseur sur eux et en appuyant sur « fire ». Notez qu'il existe aussi un mode « bombe » très utile pour piéger les tanks et véhicules blindés adverses. Le dernier mode (investigation) permet l'accès aux données de terminaux informatiques. Côté réalisation : graphisme 3D fil de fer, animation précise et douce et bruitage de qualité sont au rendez-vous. Une option de sauvegarder suspend le déroulement du jeu. Bref, un programme d'une qualité rare sur Amstrad. (Cassette Mar-tech pour Amstrad, existe sur Spectrum). M.B.

Tai-Pan

Prendre, donner, acheter... et mener sa « barque » avec habileté : soyez l'artisan de votre fortune !

aventure/action : type
12 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
** : bruitage
B : prix

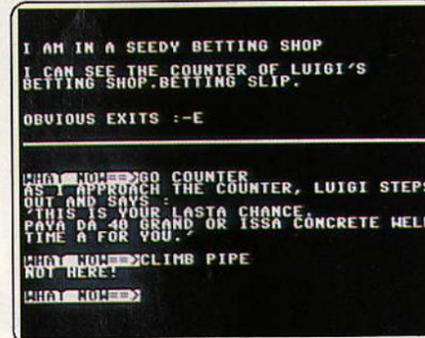


Classique jeu d'aventure-action Tai-Pan est un logiciel assez complet mais qui souffre cependant d'un faible contexte graphique. Vous voici en passe de devenir l'un des riches Tai-Pan du pays... Telle est, du moins, votre ambition. Pour cela, il suffit de faire la connaissance d'un bienfaiteur fortuné, d'engager un équipage et de mener sa « barque » avec habileté. Plus facile à dire qu'à faire ! Votre personnage se sert d'un simple menu d'icônes : prendre, donner, acheter, etc., autant d'opérations possibles à réaliser dans les magasins et les banques du pays. La stratégie du jeu est intéressante. Au cours des multiples étapes nécessaires pour acquérir la fortune (choix de l'équipage, relations avec les pirates ou contrebandiers, choix des ports de commerce et des marchandises, etc.), la continuité du jeu est très réaliste. Mais que dire du contexte graphique et sonore de l'aventure ? L'Atari ST ne profite en rien de ses réelles capacités : l'animation est saccadée, les bruitages sont réduits le plus souvent à une simple musique d'accompagnement et les pages graphiques s'avèrent sans prétention... Pas de quoi, en tout cas, mettre en valeur l'originalité du jeu. (Disquette Océan pour Atari ST.) O.H.

The Payoff

Malaise ! Luigi, le mafioso, vous met en demeure de le rembourser ! Comment faire ?

aventure : type
10 : intérêt
- : graphisme
- : animation
- : bruitage
A : prix



Des individus vivant de vols, rackets, prostitution... observant un code de l'honneur bien à eux : la loi du milieu ne laisse pas de place aux petits, c'est bien connu ! Cette règle de base vous est cruellement rappelée par le terrible Luigi, le rouleau compresseur de la Mafia. D'autant plus qu'une sinistre affaire de dette vous lie au mafioso : mais attention Luigi n'est pas amnésique quand il s'agit d'argent. Aussi, quand il vous met en demeure de le rembourser, un profond malaise s'empare de vous. Vous ne disposez en effet que de cinquante dollars pour toute fortune. Vous voilà plongé dans l'univers de The Payoff. Ferez-vous le poids ? Ce jeu d'aventure textuelle prend place dans les bas quartiers du New Jersey. L'humour et le suspens y sont omniprésents. Heureusement d'ailleurs, car un logiciel d'aventure sans graphisme se doit de compenser son manque d'images par de bons dialogues et une ambiance captivante. On regrettera que, malgré sa rapidité de réponse, l'analyseur de syntaxe ne dispose pas d'un vocabulaire plus élaboré. Un logiciel qui fait largement appel aux capacités imaginatives du joueur, mais qui ne peut espérer laisser une trace indélébile dans nos mémoires. (K7 Bug-Byte pour C 64.) E.C.

Wilderness

Le climat est rude et la faune hostile... Instinct de survie et débrouillardise sont vos seules armes dans ce monde sauvage.

aventure : type
12 : intérêt
*** : graphisme
*** : dialogue
*** : difficulté
C : prix



Confortablement installé devant votre écran, vous ne risquez pas grand-chose à vous plonger dans cette simulation d'opération de survie dans des contrées sauvages. Paramétrable comme un jeu de rôle, l'aventure vous laisse une importante latitude de choix. Choix du scénario (vous survivez à un accident d'avion ou participez à une expédition à la recherche d'une cité perdue), choix des caractéristiques physiques du personnage (sexe, âge, taille, poids), choix du terrain et de sa difficulté. Le guide du logiciel, subtil compromis entre le « Manuel des Castors Juniors » et un livret d'instruction militaire, vous dit tout sur la manière de construire un abri ou un radeau, de s'orienter par rapport aux étoiles, de tendre un piège et de se nourrir de racines, de récupérer de l'eau, de se protéger de la neige ou du soleil, de lutter contre la maladie... Lors de votre périple, il ne faudra rien négliger de cela, faute de quoi on ne retrouverait de vous qu'une carcasse dépourillée. Les dessins n'ont rien d'extraordinaire et le ventilateur du PC est loin d'évoquer le blizzard glacial qui balaie ces paysages hostiles, mais l'imagination fait le reste. (Disquette Spectrum Holobyte pour PC.) J.-P. D.

Mystique

Inspiré de « Donjons et Dragons », ce jeu de rôle sophistiqué vous amène à manier l'épée autant que la magie. Bonne chance !

rôle : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : dialogue
*** : difficulté
C : prix



Au préalable, composer son équipe en créant des personnages. Vous leur choisissez une race (ils peuvent être elfes, nains ou humains), une conduite plus ou moins désordonnée, alors que les points définissant les autres composants de leur personnalité (force, agilité, intelligence, etc.) sont laissés à l'appréciation de l'ordinateur. Si la distribution des qualités ne vous convient pas, vous aurez tout de même la possibilité de la modifier. Armés de points de vie, d'expérience, d'armure (résistance aux coups d'épée) ou de sort, les personnages peuvent se lancer dans une aventure attrayante illustrée par des graphismes de qualité. Les moines du temple vous content la légende de cette contrée et vous confient une mission occulte. La résolution d'énigmes et la quête d'un livre sacré dans un labyrinthe représenté en trois dimensions sont vos principales préoccupations. Mais l'action véritable n'est pas absente du jeu puisque les rencontres fortuites avec des guerriers ennemis se règlent sur un écran réservé aux combats. Un emplacement judicieux de vos hommes et un peu de stratégie peuvent vous tirer d'affaire. (Disquette Excalibur pour Amstrad CPC 664 et 6128.) J.-P. D.

Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU !
6000 questions pour la dernière version TRIVIAL PURSUIT GENUS
et 3000 questions pour le tout dernier TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà TRIVIAL PURSUIT
NOUVEAU !
3000 questions supplémentaires pour la version Genus et 3000 pour la version Junior.

NOUVEAU !
TRIVIAL PURSUIT sur THOMSON disponible en Cassette et Disc à partir du 15 novembre.



DM
DOMARK

Version Française



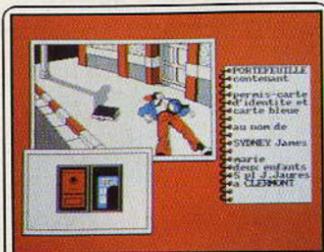
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

* Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC. (Dès la sortie des produits)

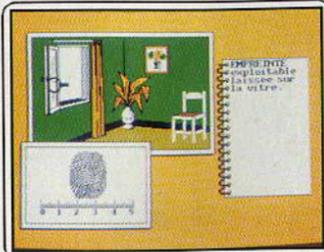
TI 11

- NOM Port gratuit - Chèque Bancaire
Adresse - C.C.P.
- TRIVIAL PURSUIT (Genus) : Amstrad Cass. 199 F Amstrad Disc 259 F CBM Cassette 199 F
CBM Disc 259 F PC et Compatibles 299 F PCW Disc 279 F
 - TRIVIAL PURSUIT (Genus) : 6000 questions - Amstrad Disc 299 F
 - TRIVIAL PURSUIT Junior : Amstrad Cassette 199 F Amstrad Disc 259 F
CBM Cassette 199 F CBM Disc 259 F
 - 3000 questions supplémentaires : Version Genus : Amstrad Cass. / CBM Cass. 119 F
Version Junior : Amstrad Cass. / CBM Cass. 119 F
 - Trivial Pursuit Thomson : Thomson Cass. 199 F Thomson Disc 259 F

SOS AVENTURE



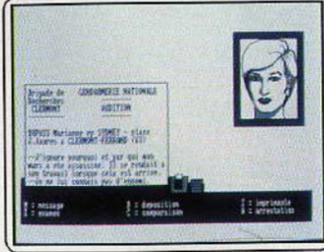
Le cadavre de Sydney regorge d'indices.



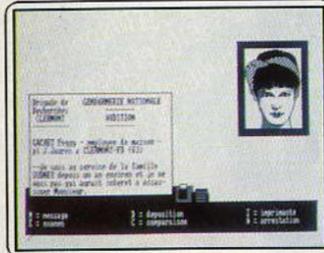
L'assassin a laissé son empreinte.



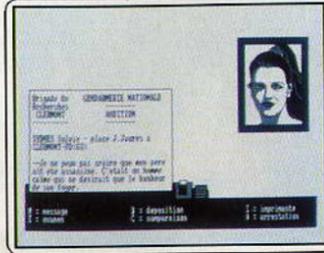
1^{er} interrogatoire : le témoin du crime.



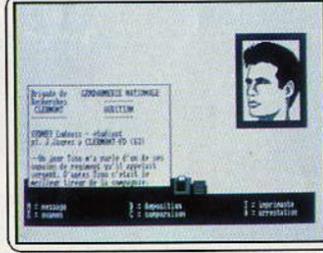
La veuve Sydney ment comme elle respire.



La soubrette n'est pas plus sincère.



La fille reconnaît l'amant sur la photo.



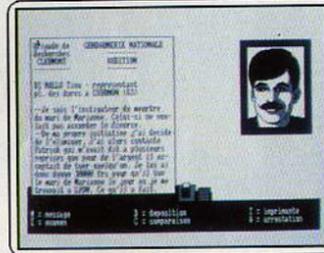
Où le fils trahit sa mère et l'amant.



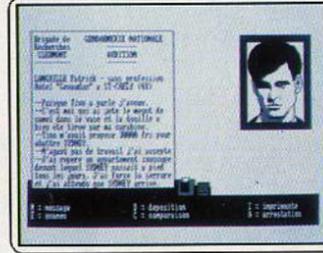
Le privé engagé par feu Sydney parle.



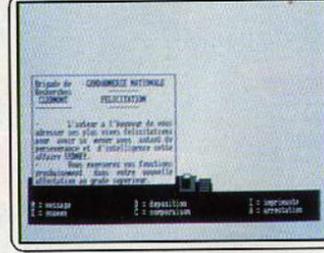
Le portrait robot de Languille sort des fichiers.



Tino di Mallo craque et se met à table.

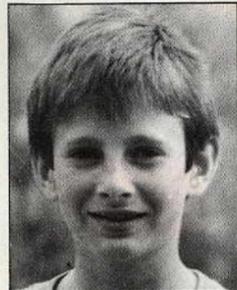


et son compère reconnaît le crime.



Affaire classée, à vous la gloire !

L'affaire Sydney : cherchez la femme



Loic Plessis a fouillé pour vous les fichiers du réseau informatique diamant et retrouvé les acteurs

de ce sombre crime aux accents de vengeance passionnelle.

James Sidney git sur le pavé gris, une malette à ses côtés et la tempe marquée d'un trou rouge. Lorsque l'on part de rien, une seule solution : passer au peigne fin les abords du crime. C'est primordial pour la suite de l'enquête. Vous ne quitterez ces lieux qu'après avoir rassemblé tous les indices. Dans la rue, fouillez consciencieusement le corps à la recherche du portefeuille et de la clef. Ouvrez la malette et repérez également le point d'impact de la balle sur le mur. Non loin de là, la planque de l'assassin recèle une douille, un mégot de Camel et... l'empreinte du meurtrier. L'interrogatoire des proches de James Sydney peut commencer. (Ils sont tous domiciliés à Jaurès.) La veuve semble natu-

rellement être la première personne concernée. Rien à dire, à l'en croire le foyer baignait dans une douce harmonie, son mari était aimé de tous. La même vision angélique ressort des dépositions de la fille et de la servante. Quant au témoin qui affirme avoir aperçu un homme sortir de l'appartement peu après les détonations, il vous sera bien plus utile par la suite. En revanche, une visite chez maître Hubert Décol, avocat à Jaude, fait tomber les masques : James et Marianne étaient en instance de divorce à la demande de Marianne. Le mari jaloux faisait tout pour retarder l'échéance et aurait même engagé un détective privé pour surveiller sa femme. Vous trouvez son nom dans le carnet de la victime. Renseignements pris, le sieur Renard était effectivement sur les traces de l'épouse infidèle qu'il avait photographiée en compagnie de son amant. La fille reconnaît tout de suite Tony Di Mallo, ami de la famille, sur la photo. Nous tenons notre homme ! Enfin presque, car ce dernier se refuse d'abord à tout commentaire pour reconnaître finalement les liens qui l'unissent à la veuve Sydney. Mais il possède un alibi infaillible. Vous seriez-vous laissé entraîner sur une fausse piste ? Pas tout à fait. A travers le témoignage du fils, un second larron entre en scène. Languille Patrick, surnommé le sergent, a fait la connaissance de Tony di Mallo à l'armée. Le CRRJ de Lyon et le CIAT de Clermont donnent à l'écran des détails sur l'homme qui a purgé récemment une peine d'un an à Clermont. Les dépositions de Tony et du sergent mises en paral-

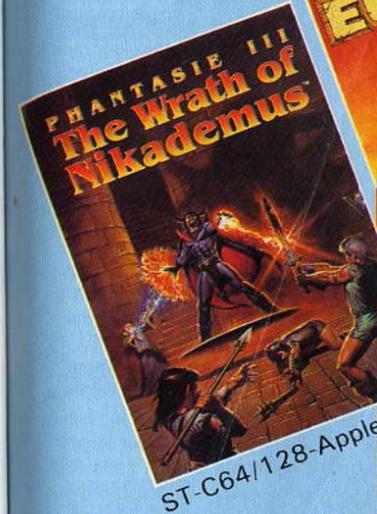
lèle sont révélatrices de leurs rapports troubles. Le sergent affirme : « je ne connais pas Tony di Mallo », alors que Tony déclare d'emblée : « En effet, je le connais de longue date. » Une comparaison des informations recueillies achève de vous convaincre : Languille a déposé peu après le crime 20 000 F à sa banque, il possède l'arme qui a tué James Sydney, il fume des Camel et son empreinte est en tout point semblable à celle trouvée sur la vitre. Pour couronner, le tout il a été reconnu formellement par le témoin : Jeannot Estrade. De son côté Tino avait retiré peu avant 30 000 F de son compte en banque. Ce dernier invoque une dette de jeu mais ne tarde pas à craquer sous la pression de votre interrogatoire. Désespéré de pouvoir caresser un jour l'espoir de vivre au grand jour avec Marianne, il avait contacté le sergent. Un être sans scrupule qui avait maintes fois affirmé pouvoir tuer pour de l'argent. Il ne vous reste plus qu'à procéder aux arrestations et recevoir les lauriers de la préfecture. Une fois de plus le célèbre adage « cherchez la femme » a fait ses preuves.

Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions complètes et des cartes : Ameline Johann de Caen 14000, David Gelle de Châlette-sur-Loing 45120, Christophe Brissaud de Limoges 87100, Renaud Jullian de Perpignan 66000, Bernard Titeux de Trooz 4940 Belgique, Patrick Fonzie de Marseille 13003, Cwenaëlle Bernard de La Roche-sur-Yon 85000.



**BIENTOT...
★ ENTièrement EN FRANÇAIS !
TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICES EN FRANÇAIS**
pour : Phantasie III, Roadwar Europa, Colonial Conquest
et War Game Construction Set.

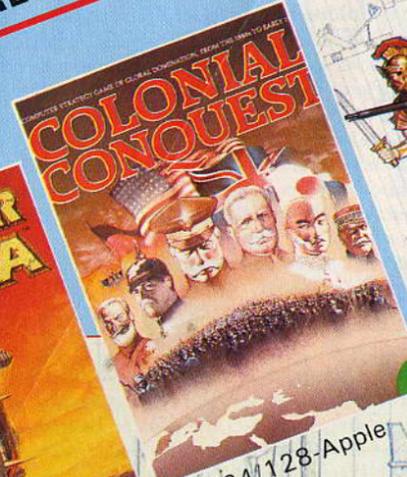
**★ NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES AUTRES TITRES !**



ST-C64/128-Apple



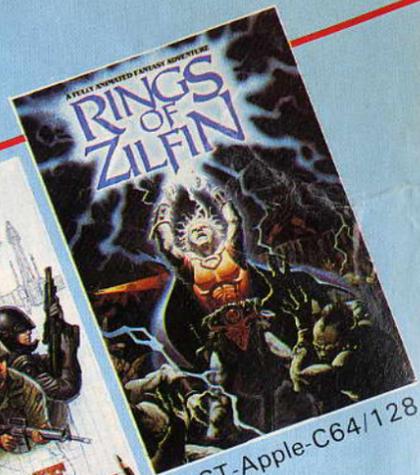
ST-C64-Apple



ST-C64/128-Apple
Atari 800



Atari 800-C64/128



PC-ST-Apple-C64/128



Distribué et traduit par :



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Téléphone 43 77 74 01

★ Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC. (Dès la sortie des produits)

SOS AVENTURE

Message in a bottle

David

En réponse à Manu et David (n° 44) : dans **Waydor**, pour sortir de la grotte avec le bateau, aller dans le cimetière, prendre la pierre, rentrer dans la tombe, allumer la lampe et ouvrir la grille. Ce n'est qu'après que l'on peut prendre le bateau. PS : il n'est pas étanche et n'a pas de rames.

Pour **Gérald le belge** et **Zmoud** (n° 44), dans **Zorro**, pour approcher la princesse, lui donner la rose. Pour **Stef** (Applemaniaque n° 44) dans **Ultima IV** les coordonnées du « Horn » sont : K "N";C"N".

Le « skull » est lui dans la crique des pirates et le trou de serpent, « serpent hole », au sud-est de la carte (P"F";M"F"). Il semble que tu aies oublié de mentionner certains sorts, les voilà : **Awaken** : BC réveille un personnage endormi, **Blink** : DE et Gate : AFH plus un nombre de 1 à 8 permet de se téléporter, **téléporte**, **Cure** : FAC et Heal : BD soigne un personnage, **Dispel** : FAC fait disparaître les murs d'énergie, **Energy field** : FAD fait apparaître un champ protecteur, **Jinx** : FGH force les adversaires à se battre entre eux, **Kill** : FG tue presque n'importe quel adversaire, **Light** : A produit une lumière dans les donjons, **Magic missile** : FA lance un missile magique, **Open** : EA ouvre un coffre sans danger, **Quickness** : ABE permet de se déplacer et de tirer plusieurs fois, **sleep** : BD endort les adversaires, **view** : GH permet de créer un gem, **Wind change** : AE change la direction du vent, **Undead** : AC pour se battre contre les morts-vivants.

Enfin pour trouver le mot de passe, « word of passage », demander au roi des trois châteaux, et voici les coordonnées des mystics, amour : empath abbey A'E3;B'G", weapon : serpent hold : au centre du training room.

A moi de vous demander de l'aide. Dans **Ultima IV**, où se trouve la « rune of spirituality ». Dans **Seven Cities of Gold** : comment faire pour découvrir les mines, comment monter en grade. Dans la cour mes découvertes sont toujours nulles. Toutes les aides sont les bienvenues.

Laurent

En réponse à Catherine dans le n° 44 pour **Meurtres en série**, on peut trouver Arthur Longjaret aux coordonnées X :93, Y : 141 et à l'heure : 11 h 46. Quant à moi, je voudrais savoir ce qu'il faut répondre au vice connétable lorsqu'il vous demande qui vous a donné l'autorisation de voir le cadavre.

Stéphane à tous les STmen

Voici le début de **Tass Times in Tonetown**. Allez au sud, look jar, get key, allez au nord puis à l'ouest, Unlock door, take book, look bench, take bunch of guitar picks, est, look generator, throw switch, enter hoop. Et après où est le grand-père ? Comment éviter le « crocogators » dans la forêt.

The Pawn, moi y avoir rien compris. (Réponse de la rédaction : connecte-toi sur **Minitel code 36 15** et pose tes questions dans la boîte aux lettres **Pawn**, nous nous ferons un plaisir d'y répondre).

King Quest II, où est le laboratoire du magicien ? Comment y entrer ? Comment passer la toile d'araignée ? Comment lancer des sorts ? A quoi sert l'essence de rose ? Comment ouvre-t-on, si on peut, le coffre dans le bureau du magicien ?

Olivier

Dans **Goldrunner** sur **Atari ST**, pour passer d'un anneau à l'autre, il faut se diriger vers le haut, c'est plus facile, tout en détruisant le maximum de bâtiments jusqu'à ce que l'icône rose disparaisse. Ensuite sur votre chemin, vous rencontrerez trois énormes bunkers indestructibles, il faut tout simplement entrer dans le second, le plus large par la face inférieure. On accède alors au bonus et à l'anneau suivant. Pour **Army Moves** sur **Amstrad**, le code d'accès pour la seconde partie est : 15372. Comment peut-on tuer le dragon blanc à deux têtes dans **Thanatos** ?

Alexandre

Salut, je vais aider Frédéric et David (n° 44) dans **Space Quest**, pour passer la barrière il faut prendre la vitre, (glass), devant le vaisseau écrasé. Lorsque le dragon est près, lui jeter de l'eau, (throw water). Dans **King Quest III** on peut traverser le désert. Pour traverser la mer il faut d'abord aller voir l'Oracle. Pour fabriquer un sort il faut posséder tous les objets du liure. Allez alors au laboratoire du magicien et ouvrir le second livre, (open book II). Taper ensuite toutes les directions du liure.

Pour David : tu ne peux pas accéder à la troisième disquette avec soixante-deux points. La baguette permet de faire des sorts. La toile d'araignée cache l'Oracle, il est gentil, pour la passer il faut avoir préalablement fabriqué le sort « Flying like an eagle or fly » au laboratoire en ouvrant le livre 4, (open book IV). Une fois transformé en aigle vous jetez l'araignée dans l'eau. La taverne permet d'aller dans le bateau pirate une fois que l'Oracle a parlé. « Dough in ears, eat cookies, torm brew », se fabrique en faisant un sort ; « threw acorn » se trouve au pied de l'arbre des bandits. « Shovel » est dans le bateau pirate. Et dans **King Quest II**, en haut de la montagne, pour obtenir le sucre devant la vipère taper « throw bilde viper » et « talk horse ». Bonne chance.

Benoît

Pour William, n° 44, dans **Arsène Lapin**, prendre le pied de biche et la lampe. Aller ensuite au soupirail et le détruire avec le pied de biche. Puis entrer dans la cave et éclairer la cave avec la lampe. Il faudra alors baisser les manettes pour couper les différentes alarmes, mais attention... Questions dans **Le temple de Quauthli**, à quoi sert l'Orchidée sacrée ? Comment boire et où ? A quoi sert la rose des vents dessinée sur le sol ? Que faire dans la pièce où se trouve la source ? Qu'entend-on par allumer dans les pièces à statue ? Merci.

Canavesio

Pour faire passer Dick dans **Dragon's Lair II** voici ce qu'il faut faire dans le premier tableau : 5 à gauche, 4 en haut, 1 à droite, 2 en bas, 7 à droite, 2 en bas, 2 en haut, 1 en haut, 4 à gauche, 2 en haut, 4 gauche, 2 en haut, 2 à gauche, 1 en haut, 1 à droite, 1 bas, 5 à gauche. Pour le deuxième tableau il faut pousser la manette vers la droite quand l'éclair est à droite et inversement pour la gauche. Lorsque l'éclair est au milieu, pousser la manette vers l'avant. Dans le troisième : j'arrive à sauter la première boule mais je ne peux éviter les trous et les bosses. Et je me fais écraser ! AHHH.

Corinne

Pour Hélène (n° 44) dans **L'Aigle d'Or** sur Amstrad, pour accéder aux passages secrets, il faut se mettre devant le motif gauche d'une cheminée aux décorations dissymétriques, clef d'or en main. Puis faire « ouvrir ». Se mettre assis puis entrer dans le passage ouvert.

A mon tour, je demande l'aide des lecteurs de Tilt : dans **Le temple de Quauthli**, quel est le chemin à prendre pour accéder au temple une fois la rivière franchie ? En suivant le chemin des cristaux, je prends le chemin de la tête de mort et j'arrive à une partie de la forêt sans issue apparente. Que faire ? Comment réagir devant le chef indien quand il dit : « tu me dois le respect, détiens-tu la beauté » ? De plus comment éviter « nous tuer homme blanc mauvais » ? Après voir pris le cristal, où se trouve le second cristal ? Dans **Sorcery**, comment délivrer la huitième sorcière qui se trouve dans le miroir. Quel est le chemin ? Je n'arrive pas à passer « près du village », que faire dans la salle de l'aigle d'or ? Des renseignements sur **La Planète inconnue** et **Le Temple de Quauthli** seraient les bienvenus.

Sophie

J'écris pour venir en aide aux inspecteurs perdus dans **L'Affaire Sydney**. Tout d'abord il faut interroger : la femme de Sydney, le fils, la fille, le concierge, la servante, le témoin !, Decal, Renard. Au fil des dépositions ces personnages mèneront à Tino Di Nallo. Ensuite il va falloir utiliser le réseau diamant : voici les codes CRRJ Lyon (taper sergent) puis CIAT Clermont (taper Langille) et enfin DG. Après il faut interroger Langille, St Chely, faire des comparaisons, réinterroger Di Nallo, le témoin et refaire des études balistiques et l'autopsie de Sydney ? Tino et Patrick avoueront et vous serez décoré. (Voir la solution lecteur p. 122).

Somphone

Je viens en aide à Steffe Apple maniaque pour **Ultima IV** (n° 44) (undead) : sulfure ash, garlic S (sleep) Ginseng, spider silk H (heal) : Ginseng, Spider silk Quant à moi je voudrais savoir où et surtout comment obtenir l'ingrédient « Mandrake » dans **Ultima IV** ? Comment dire aux aventuriers de nous suivre ? Existe-t-il des montgolfières ou autres moyens de locomotion aériens, si oui où ? Merci à celui ou à celle qui m'aidera.

Lolo

Pour Georges (n° 43) dans **Billy la Banlieue**, reprendre le n° 42 de notre cher magazine Tilt, Yann nous explique comment avoir le couteau. Reviens au point de départ et tue le punk en avançant et en appuyant sur fire en même temps. Apporte à chaque fois les objets que les autres personnages te demandent. Tu dois parvenir au jeu électronique ou plutôt « vidéo ». J'aimerais avoir des renseignements sur **Great Escape** : où se trouvent les papiers ? A quoi sert la bouteille marquée « P » et le poste de radio ? Comment ouvrir les portes ? Je trouve une clef mais elle n'en ouvre qu'une. Merci pour tout.

METAL
HURLANT
LOGICIELS
PRESENTE

ATARI ST
PC 1512
et COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
AMIGA

CRASH GARRETT

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DURLANCHET ET ARBIT VON SPACIKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.



ERE
ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marqués, 94200 IVRY S/SEINE - Tél (1) 45 21 01 49 - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

SOS AVENTURE

MIRROR
Soft

Mean Streak



Disponible pour :
CBM Cassette / CBM Disc
Spectrum
Bientôt disponible pour :
Atari ST et Amiga.

Egalement disponible :

INTRIGUE : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc.
SOLITAIRE : (Spectrum Holobyte) pour PC et Compatibles.
SOKO BAN : (Spectrum Holobyte) pour CBM Cassette et Disc, PC et Compatibles.
BERMUDA PROJECT : pour Atari ST
STRIKE FORCE HARRIER : pour Amiga.
TETRIS : pour Amstrad Cass. et Disc, CBM Cass. et Disc, Atari ST.
ZIG ZAG : pour CBM Cassette et Disc.
ANDY CAPP : pour Amstrad Cassette et Disc, CBM Cassette et Disc.

Distribué par :



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01

Anonyme d'Orgon

Voici comment obtenir des vies illimitées dans **Ghost'n Goblins** sur CPC 464.

```
1 MEMORY&1FFP:MODE 0:BORDE RO
2 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i.c:NEXT
3 LOAD«!»,8C000
4 LOAD«!»
5 POKE &509B.0:POKE &509C.0509D.0
6 CALL 20480
7 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10,9,
18,25 et dans Ikarri Warriors
1 SYMBOL AFTER 256:MODE 0
2 FORi=0 TO 15:READX
3 INKI.X:NEXT BORDER2
4 MEMORY &1AEF
5 LOAD«!»SCREEN.BIN",&C000
6 LOAD«!WARRIORS»,&12C0
7 POKE
&6914,&0:POKE&6915,&0:POKE&6916,80
8 CALL & 1FFD
9 DATA
```

13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,12,21,22,19

Pour obtenir toutes les photos dans **Samantha Fox**

```
1 MODE 1:
OPENOUT« W »:MEMORY&1FF:CLOSEOUT
2 BORDER 0:INK0,0:INK 1,24:INK 2,6:INH
3,26
3 LOAD« SAMSCR »,&C000:LOAD « SAMSCR »
4 POKE &2247,5:CALL&200
```

Pour sauter indéfiniment dans **Trailblazer**

```
POKE 800,XX191
Un Code pour Army Moves : 15
Enfin pour Damien de Cambrai dans Zombi
(n° 44), dès que tu arrives à proximité de l'échelle,
tue les morts-vivants qui gênent puis prends l'échelle
avant que la plante te tire dessus. Ensuite tu montes
tout en haut de l'échelle et tu tires sur la plante.
Si elle tires une boule, saute-lui dessus.
```

J'aimerais obtenir des vies illimitées pour n'importe quel jeu et plus précisément : **Cauldron, Dan Dare, Eden Blues, Fairlight, Jet Set Willy, Airwolf, Storm, Short Circuit, Sabrewulf, Knight Lore, Sorcery, Zox 2099, Billy la Banlieue.** Dans **Short Circuit** comment faire pour ouvrir la porte qui se trouve dans la salle du début où il faut la clef. Où se trouve le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation du laser, puis le mécanisme de saut et enfin le manuel technique.

Alain

Pour Damien dans le **Passager du temps** (n° 44), après avoir allumé l'ordinateur, charge, démarre, éteins l'ordinateur. Est, tourne tableau, prends livre de Dumas, Nord, Haut, code, tire manette, prends carte CPU, examine carte CPU, bas, Sud, pose livre Dumas, Est, allume interrupteur, bas, Ouest, Sud soude BZX, Nord, Est, Haut, éteins interrupteur, Ouest, Ouest, allume ordinateur, charge, démarre, éteins ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre Dumas, Nord, Haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette, OUF!...

Pour Antares dans **Mediator** (n° 44), il faut se diriger tout en bas et se poser très délicatement au centre, ce qui n'est pas toujours évident. Pour David, dans le **Passager du Temps** (n° 44), examine poche, prends pièce, éteins lampe, dévise ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe. Evident mon cher Watson. Ce qui l'est moins c'est ce qu'il faut faire avec les tziganes dans le tripot. Et dans **1001 BC**, j'accepte à bras ouverts toute information. Pourquoi le jeu se bloque-t-il lorsque je descends dans la cale du bateau?

SDC

Voici quelques informations sur **Sundog Frozen Legacy**, version Atari ST :

Il est recommandé de visiter les moteurs et d'acheter les pièces qui manquent. Pour faire du « cité à cité », aller à Worenned, ville Sheshco, et dans un bar demander un « ground scanner » qui remplacera le scanner. N'oubliez pas d'acheter beaucoup de fuel. Pour devenir invisible, cliquer deux fois sur « tactical » puis sur « cloak », même chose pour retrouver sa matérialité. Voici mes questions. Comment tirer avec un « scattergun » ou un « stinger » ? Comment utiliser un « shield » ? Où se trouve la colonie ? A quoi servent les objets suivants : « peptab », « dexboost », « concentrator » ? Comment utiliser un « charmer » ? Dans **Star Trek**, comment atterrir sur une planète sans se faire détruire par un vaisseau ennemi. Dans **King Quest II**, où est le sucre pour les ronces et à quoi servent la bride, l'épieu, le millet, la bague, le coquillage et la bouteille de Neptune ?

VS Arnaud

Pour Didier, n° 44, dans **Antiriad**, quand tu as réuni les quatre éléments de l'armure et que tu as atteint le générateur, source du mal, tu dois d'abord détruire les monstres qui s'y trouvent puis tu dois passer dans la salle supérieure (en passant entre deux parties du générateur). Une fois au-dessus, tu te places entre les parties qui scintillent, tu te mets de face sur la partie qui scintille en-dessous de toi, alors la bombe que tu transportes se mettra en marche. A moi, dans **1942**, l'avion du niveau 17 est devenu ma bête noire. Dans **Jet Set Willy**, j'ai trouvé plus de 160 salles. Il paraît qu'il y en a 280. Où sont les autres ? Merci d'avance....

Ken et Pat

En réponse à Philippe, n° 44, il est possible de sauter 5,90 m dans l'épreuve de saut à la perche « Pole Vault » dans **Summer Games II**. De même dans « Gymnastics » l'on peut réaliser un triple saut périlleux avant ou arrière, on obtient alors une note de 19,9/20. Explication : position du joystick vers la gauche au départ, appuyer une deuxième fois sur le bouton pour l'impulsion sur le tremplin, puis lorsque la gymnase touche le cheval, diriger le joystick vers le bas sans presser le bouton. Lorsqu'elle est à la verticale, aller vers le haut en appuyant sur le bouton puis vers le bas en pressant sur le bouton pour se réceptionner.

Dans **Winter Games II**, quelles sont les combinaisons de figures gagnantes, note 10/10, pour le patinage, figure skating et free skating ?

Dans **Impossible Mission**, quelle est l'utilité du grand tableau électronique qui apparaît dans quelques pièces ? En outre, comment procéder dans la pièce où le personnage se fait électrocuter dès son entrée ? Dans **Rambo II**, comment parvenir à abattre l'avion qui colle à l'hélicoptère à tous les coups (ou presque... ?) (Commodore 64).

Olivier

Pour Fabrice, n° 44, dans **Time Tunnel**, après avoir pris le bâton, il suffit d'aller dans la grotte de la même époque et de s'asseoir sur le trône. Dans **Ultima III**, j'ai trouvé les marks et les cards, mais que sont les « exotics » et où les trouve-t-on ? On me parle aussi du « Lord of Time » qui est censé se trouver dans un donjon et qui devrait m'aider mais je n'arrive pas à le trouver. Où est-il ? Dans quelle ville trouve-t-on les étables ? Merci pour tous vos renseignements.

Jean-Baptiste

Pour Torgan, n° 44, dans **Véra Cruz** voici quelques adresses utiles : Nadine Lafeuille, 2, rue Baloy St Etienne. Phillibert Ziegler, 32, place Cournot St Etienne. Eva Delarue, resto des routiers, Givors. Philippe Blanc, 32, place des Terraux, Lyon. Hubert Delaroché, St Etienne. Concierge et voisins, résidence du Forey. L'immatriculation de la BMW est 9111 CD 69. S'adresser à la Préfecture de Lyon. Faire un examen de la douille et une autopsie, écrire « autopsie de Véra ».

Maintenant, quelques questions : dans **Sapiens**, comment prendre une hache ou une sagaie en main dans un combat. Dans **The Great Escape**, la porte située au bout du chemin entre les deux barbelés ne s'ouvre pas. Il n'est pas marqué, « It is open ». Comment faire ?

Dans **Mercenary**, (Amstrad), à quoi sert l'argent gagné, où se trouve l'astronef sur lequel on peut se poser pour aller en sous-sol ? Où est le laisser-passer pour ouvrir les ascenseurs en 3-15. Où se trouve la porte de la centrale dans laquelle il faut amener le chef des Machenoids ?

Thierry

Pour Philippe dans le n° 44 : pour passer la grille dans **Karatéka** il faut avancer doucement jusqu'à ce que le pied gauche soit juste sous la grille. Ensuite donner un coup de pied et reculer sans que le pied touche par terre : la grille doit être abaissée. Elle va remonter doucement. Lorsque l'ouverture sera à la hauteur du Karatéka, passer en courant. Attention il faut se déplacer pendant que la grille monte. J'aimerais connaître toute les actions possibles sur **Little Computer People**. Dans **Karatéka**, après avoir passé la grille, je me retrouve dans une salle avec un escalier et je n'arrive pas à passer la porte. Comment faire ? Je suis également coincé à l'aéroport. Aidez-moi. Merci d'avance.

Manu-amstradien

Pour ceux qui veulent 250 vies au jeu **Ghost'n Goblins**, voilà un petit truc :
MEMORY 6000 (ENTER)
LOAD « CODE » (ENTER)
POKE 20637,0 (ENTER)
CALL 20480 (ENTER)

Dans **Les passagers du vent 2**, au premier épisode, Isa doit-elle tuer systématiquement l'oiseau ? Si oui, comment ? Qui doit répondre à la question de l'homme à la fin de l'épisode ? Dans **La geste d'Artillac**, j'ai planté le sok-sok, je le prends dans la main droite en songeant au père, je reviens sous la coupole mais je ne trouve pas le père. Comment faire ? Je suis bloqué dans **1001 BC**, tous renseignements sur le jeu me seraient très utiles. Répondez-moi ou je me flinge.

Captain Joy

En réponse à Eric (n° 42), dans **Hypersports** pour passer l'épreuve de tir au pigeon, il faut tout simplement remuer le joystick de droite à gauche le plus vite possible. Pour les supers tests décathlon, dès que le skieur touche le sol il faut appuyer sur le bouton de joystick. Mais j'ai aussi des problèmes, dans **Stryfe**, (très bon jeu cela dit en passant) quand j'arrive au 26^e tableau la pièce est toute sombre et sans issue. Ce n'est pas tout, comment vaincre l'espèce de tête qui lance des boules. Je craque, aidez-moi. Merci à ceux ou à celles qui pourront me donner la solution.

SOS AVENTURE

Cobra

Pour David (n° 44) dans **King Ouest II**, le cousin ne sert à rien, la bride non plus. On peut passer les ronces sans le sucre. Je n'ai rencontré ni le bossu, ni le dragon.

Ne mangez pas le hamburger trouvé chez Dracu, gardez-le pour le lion.

A moi maintenant :

— dans **King Ouest II**, j'ai trouvé la femme, mais elle ne veut pas descendre l'escalier, que faire ?

— dans **Brattacas**, quelle est la mission de départ et comment joue-t-on à « space invaders » ?

— dans **Airball**, comment prendre le Boudha ? J'ai trouvé la courge, mais où se trouve le reste ?

— dans **Black Cauldron**, comment passer les rochers, la palissade, les cours d'eau ?

— dans **Barbarian** (de Psygnosis) : le chevalier est un piège à... (on ne peut le tuer ni à mains nues, ni avec l'épée, ni avec l'arc, ni avec le bouclier). Le dragon se tue avec deux flèches, le sorcier se tue avec le bouclier, en prenant l'option « défend » quand il tire sa boule de feu.

PS : j'aimerais savoir quel ordinateur possède chaque membre de la rédaction ?

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

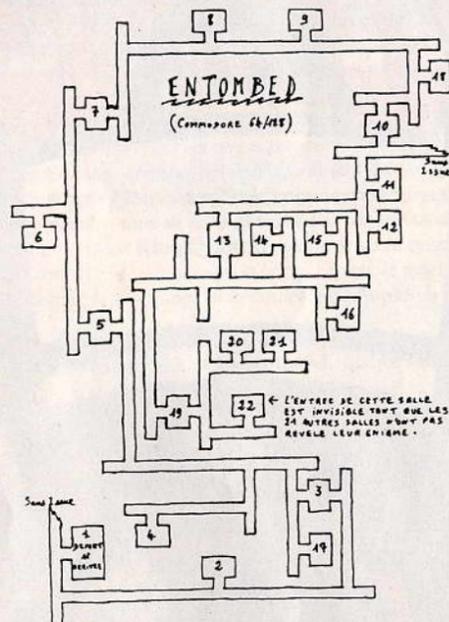
Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Il faudrait dire quels ordinateurs utilise chaque membre de la rédaction. Cela va du Spectrum au PC ou au Mac SE avec disque de 20 Mo en passant par la quasi totalité des machines disponibles, y compris les consoles. Quand à dire qui a quoi, cela change souvent...

Gwenaëlle

Beaucoup de questions concernant le jeu **Entombed**. Si l'on ne fait rien, la pyramide risque de garder ses secrets pour l'éternité. Mais les Tiltmen ne sont pas éternels. S'ils explorent les salles dans l'ordre indiqué sur le plan, ils pourront sortir du tombeau maudit où ils ont osé s'aventurer.



Il est en effet difficile de répondre aux questions posées, comme celles du numéro 45, sans se repérer sur un plan d'ensemble du tombeau. La longueur des couloirs n'est pas à l'échelle de la réalité. Mais l'emplacement et l'orientation des salles et des intersections de couloirs sont rigoureusement respectées. Chaque salle délivre soit un passage, soit un message ou un objet.

Après avoir sauté où il faut dans la salle 1, vous arriverez sans encombre à la salle 5 où vous devez fouetter le veau pour sortir. Sept diamants vous seront nécessaires pour obtenir le message de la salle 8. Si vous sautez (encore) au bon endroit, le rocher de la salle 10 s'écartera lentement et vous laissera aller chercher votre torche dans la salle 11 où il vous faudra fouetter les cinq gongs dans le bon ordre. Les plaques de la salle 13 devront être franchies dans un certain ordre. Le fouet vous servira dans la salle 15 pour déplacer l'énorme statue. Vous trouverez derrière un objet qui permet de délivrer la momie de sa malédiction en salle 17 (eh oui, demi-tour !). Elle vous remerciera en vous donnant uné coupe de fruits que vous irez offrir dans la salle des morts (18). Là il vous sera remis le livre de la mort qui tuera le dragon dans la salle 19. La fin est proche. Peut-être la vôtre aussi d'ailleurs, car dans la salle 21 vous devrez fouetter la pierre avec dextérité et rapidité, la morsure du crocodile étant mortelle. Si vous en sortez vivant, allez en salle 22 et visez bien, puis retournez en salle 1. Ouf, de l'air enfin...

A noter que l'entrée des salles 22 et 1 ne sont visibles que si vous êtes venus à bout des difficultés des vingt et une premières salles.

Si tout va bien, il faut trois quarts d'heure pour achever ce jeu qui garde jusqu'à la fin son ambiance de mystère et qui plaira à tous ceux qui sont fascinés par les secrets des grandes pyramides.

Atari Warriors

En réponse à Antarès (n° 44) dans **Médiateur** sur Atari XL : l'histoire est compliquée.

Xylos et Pholos sont deux satellites d'une planète qui risquent d'être détruits par une machine en orbite, au cas où elle détecterait de trop importantes radiations nucléaires.

Les Zags lancent une attaque nucléaire contre Pholos. Il te faut trouver le cristal du temps. Première phase : décoller de Xylos, puis descendre en évitant toute radiation, détruire seulement le centre du mur, puis pose toi en douceur sur la plate-forme en te servant des propulseurs.

Un homme descend du vaisseau pour se diriger vers un ascenseur.

Sur ce, changement de décor, un homme que l'on peut diriger et faire tirer. Éviter la rivière, tirer trois fois dans l'arbre le fera s'abattre et former un pont naturel. Passe l'arbre pour récupérer l'os qui apparaît. Réfugie-toi à gauche de l'écran en passant sur l'arbre, car un vaisseau arrive, libérant des monstres. Tire une fois sur chacun d'eux, mais sans les toucher !

Récupère les os disponibles. Redécoule en naviguant tout droit, arrivé entre les deux satellites, détruis la soucoupe volante des Zags, soit avec des missiles en poussant la manette, soit avec le laser en la tirant.

Après avoir détruit la soucoupe, renouvelle la démarche sur l'étrange planète.

Approche-toi du squelette de cheval qui apparaît, pour le stopper, faute de quoi il tombera, te faisant perdre une vie.

Je n'en sais malheureusement pas plus.

Salut à Cyrille, Michel, Pascal et 130 XE.



Rejoignez le Club Tilt,
profitez de vos privilèges exclusifs
et gagnez une semaine aux U.S.A.
à Epcot Center pour 2 personnes
et 136 autres prix
au Grand jeu Club Tilt



Photo : propriété de l'office du tourisme des Etats-Unis



Toute l'année des réductions et des privilèges sur toute la micro-informatique et vos autres passions.

Vos réductions sur la micro-informatique

-5% sur le matériel

Vous êtes bien branché micro ? Alors, vous le savez, votre merveille d'aujourd'hui risque fort de se retrouver un jour dépassée par un nouveau micro aux dents longues.

Et changer de matériel, ce n'est pas toujours facile : les calculs de budget se terminent trop souvent par "error".

Aujourd'hui Tilt vous offre les moyens de rester au "Top"... Adhérer au Club Tilt, c'est bénéficier, sur toutes les marques, de 5% de réduction ! Et cela dans tous les magasins agréés Club Tilt dont une première liste vous attend en P. 133 de ce numéro.



-10% sur les logiciels

Si votre matériel évolue, les logiciels doivent suivre : quoi de plus frustrant qu'un programme qui n'exploite pas le quart des possibilités de votre "bécane"...

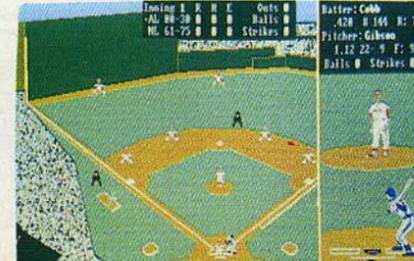
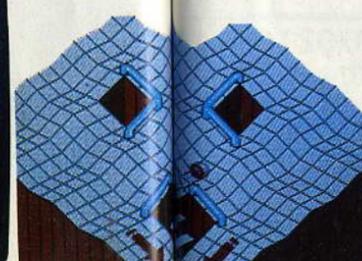
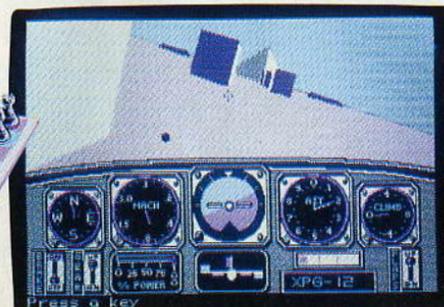
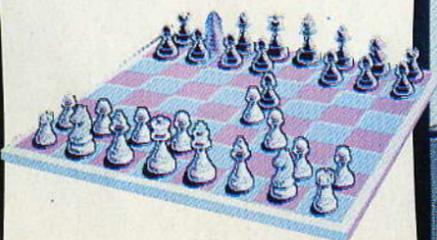
Alors, pour nourrir vos mémoires comme elles le méritent, là aussi, le Club Tilt a la solution : du jeu de simulation à la création musicale, du jeu d'action aux utilitaires, avec -10% sur tous les logiciels dans les magasins agréés, il y a de quoi donner une bonne indigestion à votre lecteur de disquettes !

-10% sur les accessoires et la librairie

Un drive sur lequel vous aurez fait de sérieuses économies. Car, pour compléter le panorama de ces réductions à faire "tilter" le cerveau des accros de la micro, le Club Tilt vous permet de bénéficier également de 10% sur les joysticks, les lecteurs de disquettes ainsi que sur toute la librairie !

Tous ces avantages sont mis en mémoire ?

Alors, si vous êtes déjà au bord du court-circuit, tâchez de vous remettre : voici tout de suite une autre rubrique "privilèges" au menu du Club Tilt !



Vos privilèges

Votre grand jeu de bienvenue:
1 semaine pour 2 à Epcot Center
1 imprimante
5 lecteurs de disquettes
30 joysticks
100 logiciels à gagner

Vous voulez aller aujourd'hui toujours plus loin dans vos possibilités comme dans celles de votre matériel, conquérir votre place de "number one" ?

Là aussi, le Club Tilt est à vos côtés :

Vous pourrez participer à des jeux et concours dignes de vous, tant par leur difficulté que par leurs cadeaux ! Vos cellules grises seront mises à rude épreuve, mais vous pourrez ainsi vous surpasser et gagner de quoi faire plus d'un envieux ! Bien sûr, ces "mega-concours" sont strictement réservés aux membres du Club Tilt ; tous ceux qui ne font pas partie de ces troupes d'élite seront impitoyablement refoulés !

Dès maintenant, le Club Tilt vous souhaite la bienvenue en organisant un grand jeu loterie, avec un voyage pour 2 à Epcot, tiré au sort parmi les bulletins d'adhésion au Club. Pendant toute une semaine, vous serez guidé à travers le monde de l'imagination, des sciences et des techniques.

A Epcot, tout devient possible : passer du Japon au Mexique en quelques minutes, créer votre propre jeu électronique, descendre au cœur d'un ordinateur ou vous projeter de l'ère des dinosaures au 23^e siècle...

Et si vous ne partez pas, il reste 1 imprimante, 5 lecteurs de disquettes, 30 joysticks et 100 logiciels pour vous consoler. A tout cela, une seule condition retourner avant le 30 Décembre 87 au plus tard le bulletin d'adhésion qui se trouve en page suivante.

Mais avant de courir à la poste, prenez le temps de consulter la suite du programme Club Tilt : Ce n'est pas encore fini !



Club Tilt: vos exclusivités.

Même les cerveaux "Top niveau" ont de temps à autre besoin de laisser refroidir leurs neurones. C'est pour cela que le Club Tilt vous offre, par exemple, des conditions préférentielles à l'entrée des temples du rock que sont le Zenith et Bercy. Et pas pour aller voir n'importe quoi...

Vos exclusivités

Un Scoop! Très bientôt, pour vous, France Gall avec un nouveau spectacle à vous couper le souffle. Vous pourrez également profiter de réductions allant jusqu'à 40% sur les places de cinéma, de théâtre ou café théâtre dans toute la France, et de bien d'autres avantages exclusifs qui vous attendent dans votre dossier du Club Tilt.

La boutique du Club

Votre Club ne s'arrête pas là! Il vous proposera très prochainement une sélection de cadeaux à des prix défiant toute concurrence, pour les membres du Club bien sûr!



Club Tilt: votre dossier

Top secret, votre dossier est le premier élément qui vous différencie de "ceux qui ne savent pas" tout ce que le

Club Tilt apporte aux fans de micro. Grâce à lui, vous bénéficiez de toutes les informations Club. Sa formule de classeur spécialement conçue pour une remise à jour permanente vous permet d'être toujours le premier au courant des infos exclusives et de tous les détails de la vie du Club.

UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F

Regardez bien cette carte: c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion, vous la recevrez avec votre dossier.

Gardez-la toujours sur vous, ne l'égariez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.



Calculez vous-même: 5% sur une nouvelle imprimante, par exemple, qui coûte 2800 F, ce sont 140 F d'économie: vite rentabilisée l'adhésion au Club Tilt!

Club Tilt: pour adhérer

Il ne vous reste donc plus qu'à envoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 F à l'ordre du Club Tilt à: Centre de gestion + Club Tilt 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex

Le tirage au sort aura lieu le 26 février 88. Votre carte de membre et votre dossier vous seront envoyés sous 3 semaines à compter de la réception de votre adhésion. Alors, bienvenue au Club des accros de la micro, et à très bientôt!

BON A DÉCOUPER

101

Oui, je désire adhérer au Club Tilt, bénéficier de l'ensemble des privilèges et participer au tirage au sort. Je joins à cet effet le règlement de ma cotisation annuelle fixée à 135F (chèque ou CCP à l'ordre du Club Tilt).

Non, je ne désire pas adhérer au Club Tilt, je ne bénéficierai pas de l'ensemble des privilèges, mais je participerai au tirage au sort.

Nom: _____ Prénom: _____

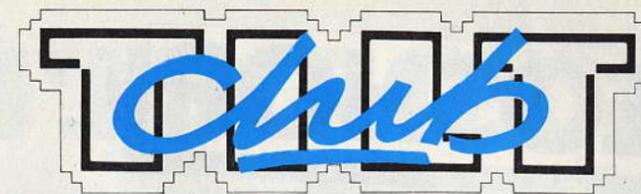
Rue: _____ N° _____

Ville: _____ Code Postal: _____

Pays: _____

Date de naissance: ____/____/19____

Règlement complet et timbre remboursé sur simple demande au Club Tilt.



Des conditions exceptionnelles chez des revendeurs exceptionnels

LOISIR INFORMATIQUE
39 rue de l'Oratoire
14000 CAEN

MICROFOLIES
40bis rue de Douai
75009 PARIS

CONSEIL COMPUTER
20/21 quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN

INFOMANIE
3 rue Perrault
75001 PARIS

AMIE
11 bd Voltaire 75011 PARIS

MICROFOLIES
4 rue André Chénier
78000 VERSAILLES

VIDEOSHOP
50 rue de Richelieu
75001 PARIS

JBG ELECTRONICS
163 av. du Maine
75014 PARIS

MICROFOLIES
13 rue des Louviers
78100 ST GERMAIN-EN-LAYE

MICROSTORY
14 rue de Poissy
75005 PARIS

ELECTRON
12 place de la Porte
de Champeret 75017 PARIS

MASTER VIDEO 7
Centre Commercial ROSNY 2
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

ATARI PROMOTION
520STF + SM125
4480.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en
computer
102 avenue du general
Michel Bizot - 75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
TEL: 43 42 22 50
OUVERT: 10HA 12H, 14HA 19H
Metro: MICHEL BIZOT

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT.**
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus **OCCASION . DEPOT-VENTE . REPRISE** de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE PAIEMENT.C.BLEUE	COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
OCCASIONS DU MOIS PAYER JUSQU'à - 50% DU NEUF	C64N: 1490 F 1541: 1650 F C128: 2190 F C128D: 3990 F 1530: 250 F MPS1200: 2090F mon.coul: 2090F JOYSTICK: 49 F	464mon: 1990F 464coul: 2990F 6128mon: 2990F 6128coul: 3990F DMP2000: 1690F lect.DD1: 1990F et tous les P.C 1512	520STF: 2990F 520STFM 3990F 520STFC: 5490F NEW! MEGA ST Nous consulter kumana: 1690F CITIZEN 120D + CABLE: 2190 F	A-500: 4725F 500+1081: 7490F Mon 1081: 2950F ext 1024K: 1090F disk 1010: 2090F MSP1250: 2590F Compatibles PC nous consulter
DISQUETTES BOITE DE 10 5.1/4 DD [49FR] - DISK 3.1/2 [165FR]				
TRANSFORMATIONS 520STF Gonflé à 1024K: 900F 520ST Gonflé à 1024K: 1250F Montage compris en 48 Heures				
NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES TELEPHONEZ 43 42 22 50				



L'ESPACE LOGICIEL

DE VIDEOSHOP

L'espace
le plus micro de Paris.

ANNIVERSAIRE

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!



- Bibliothèque incroyable.
- Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.
- Utilitaires en démonstration permanente.
- Des prix micro !!!
- Expéditions en 48h (Colis poste urgent).
- Un club Vidéo Shop (- 10%).

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS	
Hit Loricels 1	149 F
- Rallye II - Infernal Runner - 3D Fight	
Hit Loricels 2	149 F
- Tennis - Foot - 5 ^e axe	
Hit Loricels 3	149 F
- Empire - Tony le truand - Aigle d'or	
Hit Loricels 4	149 F
- MGT - Maracaibo - Billy la banlieue	
Album Epyx	119 F
- Winter Games - World Games	
- Super Cycle - Impossible Mission	
Game Set Match	129 F
Mallette Fil I	195 F
- Express Raider - Super Soccer	
- Tai Pan - Xevious	
Mallette Fil II	149 F
- Canadair - Dwarf	
- Starglider - Star Raiders II	
Super Hits Océan	119 F
- Miami Vice - Street Hawk - Short Circuit	
- Top Gun - Knight Rider - Galvan	
ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Allien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F

Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	239 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES	
Bivouac	145 F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS	
Hit Loricels 1	180 F
Hit Loricels 2	180 F
Hit Loricels 3	180 F
Hit Loricels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F

Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Barbarians	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Crafton	249 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Commando	349 F
Silent Service	249 F
Paperboy	199 F
Runestone	149 F
Scalextric	249 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES	
Bivouac	195 F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission	245 F
Mission en rafale	149 F
Nécromancien	195 F
Prohibition	145 F
Road runner	145 F

ATARI ST

COMPILATIONS	
Mallette Fil	295 F
- Infiltrator	
- Echech 3D	
- Numéro 10	
Epyx	225 F
- Winter Games	
- Pitstop II	
- Summer Games	
PC 1512 Hits	245 F
- Top Gun	
- Strip Poker	
- Great Escape	
- Dambusters	
Collection Amstrad PC 1512	295 F
- World Class Leader Board	
- World Games	
- Arkanoid	
- Super Tennis	
Ace of Aces	349 F
Arkanoid	195 F
Arkanoid	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	145/195 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Prix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Intégrale PC	990 F
- Traitement de texte Evolution	
- Base de données Superbase	
- Tableur Calcimat	
Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancien	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Pursuit	295 F
Victoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES	
Barbarians	199 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Bivouac	199 F
Defender of the Crown	295 F
Iznogoud	249 F
Les dieux de la mer	199 F
Les ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Manoir de Mortevielle	199 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	149 F
Prohibition	199 F
Rings of Ziffin	299 F
Sapiens	220 F
Terror Pods	199 F
Tracker	229 F
Pai Pan	199 F
Traiblazer	185 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST	
Calcimat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
Quick Mailing	495 F
Starglider	295 F
Compilateur GFA	199 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1650 F

PC

COMPILATIONS	
Mallette Fil	295 F
- Infiltrator	
- Echech 3D	
- Numéro 10	
Epyx	225 F
- Winter Games	
- Pitstop II	
- Summer Games	
PC 1512 Hits	245 F
- Top Gun	
- Strip Poker	
- Great Escape	
- Dambusters	
Collection Amstrad PC 1512	295 F
- World Class Leader Board	
- World Games	
- Arkanoid	
- Super Tennis	

Ace of Aces	349 F
Arkanoid	195 F
Arkanoid	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob Winner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	145/195 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Prix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Intégrale PC	990 F

Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancien	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Pursuit	295 F
Victoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

UTILITAIRES THOMSON	
Animatix	C/D 249/295 F
Caractor II	K 295 F
Colorpaint	K 395 F
Studio	K 395 F
Mallette Création	
(Colorpaint + studio)	K 595 F
Mallette Communication	D 690 F
Colorcalc	K 395 F
Colorcalc +	D 395 F
Multiplan	D 690 F
Paragraphe	D 395 F
Fiches et dossiers	D 395 F
Portefeuille boursier	D 895 F

NOUVEAUTES	
Bivouac	C/D 145/195 F
Cobra	160/220 F
Dieux de la mer	145/195 F
Iznogoud	C/D 199/249 F
Les mutants	D 195 F
Starglider	145/195 F
Marche à l'ombre	145/195 F
Missions en rafale	145/195 F
Meurtres en série	D 299 F
Music 3 voix	160/240 F
Prohibition	145/195 F

THOMSON

COMPILATIONS	
Mallette Fil	245/295 F
- Game Over - Arkanoid - Sorcery	
Les Hits	195/245 F
- Krakout - Way of the Tiger - Bead Need	
Album Fil	245/295 F
- Green Beret - Monopoly - Super Tennis	
Les Classiques	145/195 F
- Envahisseur - Gloutons - Infernal Breakout	
Loricels Hit 1	149/185 F
- Pulsar - Eliminator - Yeti	
Loricels Hit 2	149/185 F
- Spindizzy - Barry Mac Guigan - Hacker	

Arkanoid	145/195 F
Blitz	295 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160/195 F
Grand Prix 500 CC	180/220 F
L'affaire Sydney	145/195 F
La mine aux diamants	160/245 F
L'héritage II	145/195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220/295 F
Monopoly	195/225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145/195 F
Saphir	145/195 F
Sapiens	180/220 F
Silent Service	145/195 F
Super Tennis	145/195 F
TNT	145/195 F
Yie Ar Kung Fu II	145/195 F

Animatix	C/D 249/295 F
Caractor II	K 295 F
Colorpaint	K 395 F
Studio	K 395 F
Mallette Création	
(Colorpaint + studio)	K 595 F
Mallette Communication	D 690 F
Colorcalc	K 395 F
Colorcalc +	D 395 F
Multiplan	D 690 F
Paragraphe	D 395 F
Fiches et dossiers	D 395 F
Portefeuille boursier	D 895 F

NOUVEAUTES	
Bivouac	C/D 145/195 F
Cobra	160/220 F
Dieux de la mer	145/195 F
Iznogoud	C/D 199/249 F
Les mutants	D 195 F
Starglider	145/195 F
Marche à l'ombre	145/195 F
Missions en rafale	145/195 F
Meurtres en série	D 299 F
Music 3 voix	160/240 F
Prohibition	145/195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA	
Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS	
Konami's Hit	95 F
- Green Beret	
- Ping Pong	
- Hypersport	
- Year Kung Fu	

Sold a Million 2	95 F
- Bruce Lee	
- Caractor II	
- Match Point	
- Knight Lore	
- Match Day	

Sold a million 3	95 F
- Kung Fu Master	
- Ghostbuster	
- Rambo	
- Fighter Pilot	

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D 95/145 F
Alternate Reality II	D 199 F
Beach Head 2	D 179 F
Gauntlet	C/D 99/149 F
Internationale Karaté	C/D 99/149 F
Leader Board	C/D 99/149 F
L'énigme du triangle	D 195 F
Pawn	D 199 F
Silent Service	C/D 99/149 F
Solo Flight 2	C/D 99/149 F
Tomahawks	C/D 99/149 F
Traiblazer	C/D 95/145 F

JEUX SE



ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

**Des prix à vous
couper le souffle !**

1 - ATARI 520 STF
un Tapis Souris
+ un Joystick
10 disquettes 3,5 p
2 990 F

2 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

3 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
Atari SC 1225
+ un cadeau
5 490 F

4 - Atari 1040 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ STAR NL 10
8 390 F

MATÉRIEL ATARI

12 - ATARI 520 STF Monochrome	4 480 F
13 - ATARI 520 STF Couleur	5 490 F
14 - ATARI 1040 STF Monochrome	5 990 F
15 - ATARI 1040 STF Couleur	7 490 F
16 - Moniteur Monochrome SM 125	1 490 F
17 - Moniteur Couleur SC 1224	2 990 F
17A - Moniteur Couleur SC 1425	2 490 F
18 - Imprimante ATARI SMM804	NC
19 - Disque dur SH 205	4 990 F
20 - Lecteur 720 k Cumana	1 650 F
21 - Free Boot	490 F
22 - Imprimante EPSON LX 800	2 690 F
23 - Imprimante STAR NL 10	2 690 F

58 - Golden Path	195 F
59 - Terrorpods	240 F
60 - Tracker	220 F
61 - Gato	390 F
62 - Tai-Pan	195 F
63 - Jewels of Darkness	190 F
64 - Art Director	590 F
65 - Defender of the crown	NC
66 - 221 B. Baker st	240 F
67 - Land of lounge lizards	395 F
68 - The chess master 2000	305 F
69 - Ninja Mission	129 F
70 - Gauntlet	250 F
71 - Solution (gestion)	2 000 F HT

7 - SLM 804 Imprimante Laser
8 pages minute
Résolution: 300 x 300 points
11 950 F/HT

8 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F/HT

9 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F/HT

79 - MEGA ST 4
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F/H.T. monochrome
14 215 F/H.T. couleur.

80 - MEGA ST 2
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur Monochrome
haute résolution
9950 F/H.T. monochrome
11 215 F/H.T. couleur.

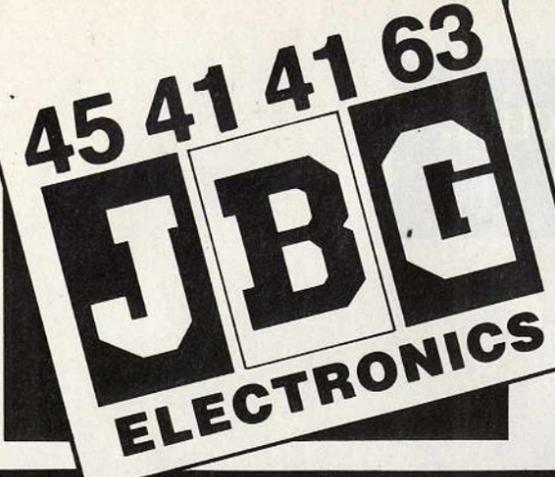
Pour la première fois sur le marché de la micro-informatique, tout Mega ST professionnel et configuration laser seront vendus systématiquement avec un an de garantie incluant la maintenance sur site.

LOGICIELS ATARI

22 - Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
23 - Barbarians	220 F
24 - Emulcom	750 F
25 - Calcomat plus	750 F
26 - Superbase	850 F
27 - 1 SF Word plus (V.F.)	990 F
28 - Basic GFA	495 F
29 - Compilateur GFA	NC
30 - Megamax C	1 500 F
31 - Music studio	NC
32 - Brataccas + Arena	295 F
33 - Road Runner	200 F
34 - 10th Frame	240 F
35 - Leader Board	255 F
36 - Tonic Tile	170 F
37 - Ultima 3	430 F
38 - Silent Service	210 F
39 - Boulder dash	225 F
40 - S.T Replay	810 F
41 - Digi-drum	225 F
42 - Colonial Conquest	370 F
43 - Guild of Thieves	230 F
44 - Flight Sim II (mono. coul.)	399 F
45 - F15 strike eagle	250 F
46 - Pirates of the Barbary	150 F
47 - Annales de Rome	210 F
48 - Mort ville Manoir	210 F
49 - The sentinel	185 F
50 - Indiana Jones	200 F
51 - Steinberg	NC
52 - Senario Flights simulator II	220 F
53 - Winter Games	270 F
54 - TNT	220 F
55 - Super cycle	230 F
56 - Rings of Zilfin	320 F
57 - Space quest	370 F

5 - 1040 STF
1 lecteur de disquette 3"1/2 Intégré
720 ko + moniteur
1 autoformation au traitement de texte
+ 1 ST Word
1 autoformation à la gestion de fichiers
+ GEM JT BASE
5 641 F/HT - monochrome
6 906 F/HT - couleur

6 - SOLUTION GESTION
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Disque dur 20 Méga
Logiciels Memsoft
Comptabilité
Facturation stock
Paie
Service formation
Mise en route
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
19 950 F/HT



**163, av. du Maine
75014 PARIS**

M° Alésia

**Crédit CREG
immédiat**

81 - AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 725 F

82 - AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 490 F

73 - AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur A 1081 15 290 F

LE MATERIEL AMIGA

149 - Moniteur couleur A 1081	2 950 F
150 - Lecteur Externe 3,5 p. A 1010	2 090 F
151 - Extension Mémoire 512 ko + horloge	1 095 F
152 - Extension Mémoire 2 Mo	3 550 F

AMIGA

106 - Aegis animator	970 F
107 - Deluxe paint II	1 050 F
108 - Deluxe Video II	1 025 F
109 - Guild of thieves	230 F
110 - Silent service	250 F
111 - Instant Music	269 F
112 - Music studio	269 F
113 - Uninvited	350 F
114 - Arena	250 F
115 - Scenario Flight simulator II	220 F
116 - Bard Tale	375 F
117 - Chessmaster 2000	330 F
118 - Defender of crown	360 F
119 - Flight simulator	550 F
120 - Leaderboard	230 F
121 - Sinbad	375 F
122 - Little computer people	260 F
123 - Marble madness	250 F
124 - Superbase	950 F
125 - Skyfox	260 F
126 - Faery taile	395 F
127 - The pawn	240 F
128 - World games	290 F
129 - S.D.I.	320 F
130 - King of Chicago	NC
131 - Goldrunner	240 F
132 - Arzak's Tomb	360 F
133 - Balance of Power	395 F
134 - Kampfgruppe	430 F
135 - Textcraft (V.F)	750 F
136 - 10th Frame	NC

DIVERS

137 - Switch Joy	160 F
138 - Joystick quickshot II	70 F
139 - Joystick quickshot II Turbo	140 F
140 - Joystick pro auto fire	200 F
141 - Joystick competition	160 F
142 - Disquette 5 p 1/4 x 10	60 F
143 - Disquette 3,5 p x 10	140 F
144 - Disquette 3 p x 10	300 F

NINTENDO

95 - Console de base	1 190 F
Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	
96 - Console de luxe	1 990 F
Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche + 1 robot et sa cartouche + 1 pistolet et sa cartouche	

ACCESSOIRES

97 - Robot	390 F
98 - Pistolet	249 F

CARTOUCHES

99 - 1942 Commando	249 F
100 - Duck Hunt	249 F
101 - Gyromite	249 F
102 - Golf	249 F
103 - Super Mario	249 F
104 - Urban champion	249 F
105 - Popeye	249 F

SEGA

72 - Console de jeux	990 F
Livrée avec 2 manettes de jeux 1 cartouche Hang one	

ACCESSOIRES

78 - Pistolet	449 F
Livrée avec 3 jeux Marksman shooting Trap shooting Safari hunt	

CARTOUCHES

83 - Wonder Boy	219 F
84 - Secret Command	219 F
85 - F 16 Fighter	169 F
86 - World grand prix	219 F
87 - Action Fighter	219 F
88 - Transbot	169 F
89 - Rocky	269 F
90 - Choplifter	219 F
91 - Pro Wrestling	219 F
92 - Alex Kidd in miracle World	219 F
93 - Space harier	269 F
94 - Outrun	269 F
145 - Astro Warrior	219 F
146 - Black Belt	219 F
147 - Quartet	219 F
148 - Fantasy Zone	219 F

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

N° F

Frais de port logiciels 20 F

Frais de port matériel 70 F

Total F

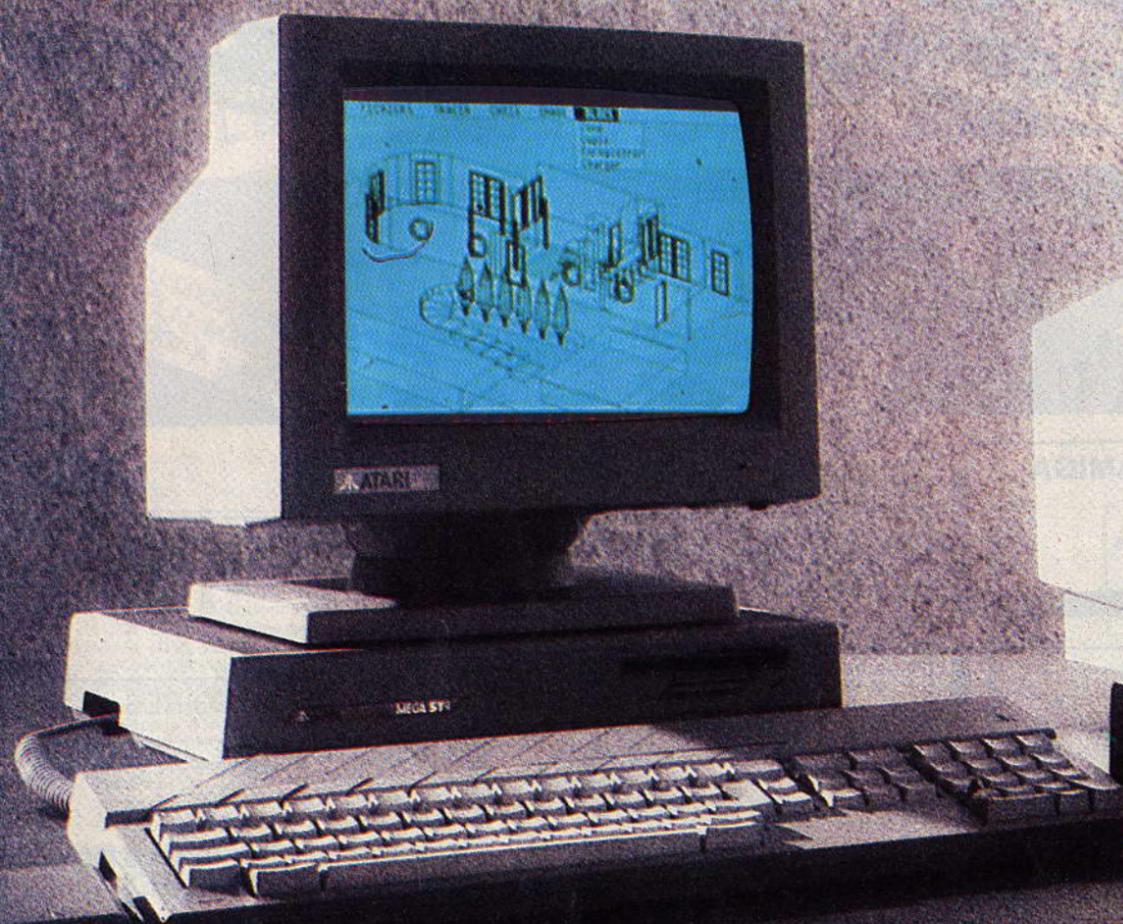
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
TEL
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

Carte bleue Date exp. Signature

Selon votre terrain, selon vos objectifs.
Vous avez le choix des armes.



12950 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME
GARANTIE AVEC MAINTENANCE SUR SITE

5990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

2990 F TTC*
520 ST

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''¹/₂. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site. 	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''¹/₂. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site. 	12950 F	15360 F

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 720 Ko. • Moniteur couleur.

PRIX HT	PRIX TTC
5050 F	5990 F
6316 F	7490 F

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
520 ST	<ul style="list-style-type: none"> • 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur. 	2522 F	2990 F
520 ST moniteur couleur**	<ul style="list-style-type: none"> • 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''¹/₂, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur** 	4629 F	5490 F

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

** Offre spéciale avec Moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE. **ATARI®**

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet de conserver intacte votre collection d'anciens numéros et de les consulter facilement. Elle est conçue pour recevoir 12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

LES MEILLEURS AU MONDE

EPYX

POUR AMSTRAD/CBM64/128 POUR AMSTRAD/CBM64/128

WORLD GAMES

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

IMPOSSIBLE MISSION

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

WINTER GAMES

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

SUPER CYCLE

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

EPYX

POUR P.C. POUR P.C.

WINTER GAMES

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

PITSTOP II

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

SUMMER GAMES II

Une combinaison d'abilité et d'endurance: vous devez maîtriser les épreuves du Cyclisme, Escrime, Kayak, Triple Saut, Aviron Canotage, Saut en Hauteur, Javelot et Jumping.

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

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

Nouveau : clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.

Reste à travailler pour y parvenir.

Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad. Avec lui pas de problème : il a toute la puissance nécessaire pour vous épauler, depuis la 6^e jusqu'à l'université ou la grande école. Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique : il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.

Choisir le CPC 6128, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 6128 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment. 2990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur 3990 F*

*Prix généralement constaté.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France - BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD
Du 6 au 9 Novembre
porte de Versailles
PARIS



LE SUPER-DEFI DE NOEL

 **KONAMI**



ocean

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

4 AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION



UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

AMSTRAD

DIGITAL
INTEGRATION



**Tous les spécialistes
Amstrad réunis
du 6 au 9 novembre
PARC DES EXPOSITIONS
Porte de Versailles Paris**

*Venez
les rejoindre, et participez
au grand concours
Amstrad Expo!*

L'AMSTRAD EXPO c'est toute la gamme

- Amstrad avec :
- Les meilleurs éditeurs de logiciels professionnels
 - Les éditeurs les plus créatifs de jeux classés n°1 au hit parade
 - Les leaders du logiciel éducatif
 - Les plus grands spécialistes de la distribution
 - Les sociétés spécialisées de formation
- Tous les grands de la presse informatique
- Amstrad France présente l'ensemble de ses produits et ses derniers nés PC 1640, PCW 9512 et sa gamme vidéo.

● **LA STATION DE RADIO N.R.J.**

avec vous à l'expo. N.R.J. animera le grand concours Amstrad : de la musique, des jeux et des cadeaux de la grande station FM nationale.

● **UNE SALLE DE CONFÉRENCE**

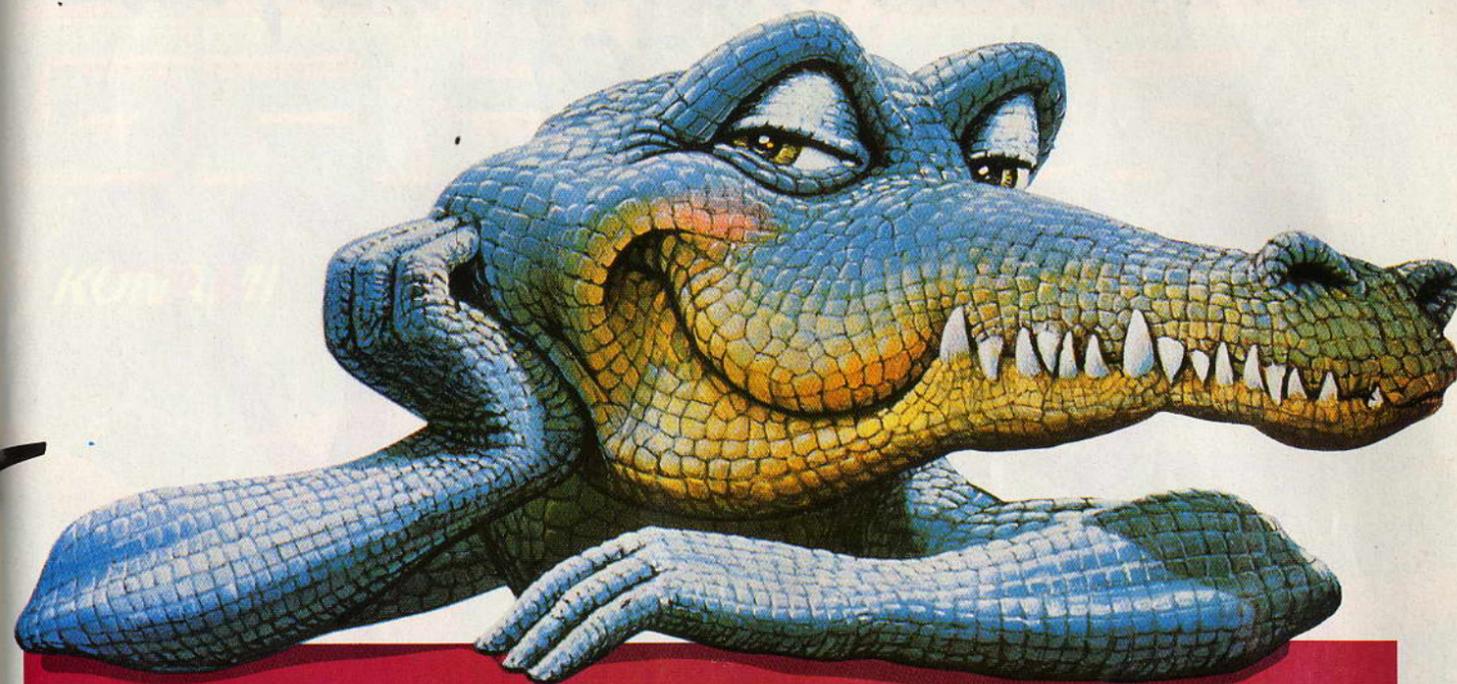
de 150 places sera animée en permanence avec un programme pour les jeunes pendant le week-end et un cycle de conférences professionnels pour la journée du lundi 9 novembre.

● **L'ATELIER DE FORMATION**

au traitement de texte est mis à votre disposition, animé par Altitude XXI où une formation continue gratuite à l'utilisation du nouveau PCW 9512 aura lieu pendant toute la durée de l'exposition.

● **LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE :**

La journée du lundi 9 novembre sera réservée aux professionnels et aux entreprises.



AMSTRAD

PLUS VITE ET MOINS CHER

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

J'évite les files d'attente, je souhaite réserver dès aujourd'hui, au tarif préférentiel de 20 F (au lieu de 25 F). Je joins un chèque postal ou bancaire et une enveloppe timbrée pour la réponse.

Nous vous ferons parvenir votre entrée.

Coupon-réponse à retourner à S.O.S.I.S. 187, rue Marcadet 75018 Paris avec une enveloppe timbrée à votre adresse.

chaque semaine avec télé poche
et sur TF1

200.000F
à gagner* au

TELE
MAGO

ALORS LISEZ

TELE
POCHE

REGARDEZ



ET REMPORTEZ LE MAGOT

*JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT



KONAMI

Dans cette adaptation du jeu d'arcade de
Konami vous devez infiltrer le Quartier Général
des forces rebelles et ennemies.
Quand vous aurez franchi le champ de force
électro-magnétique

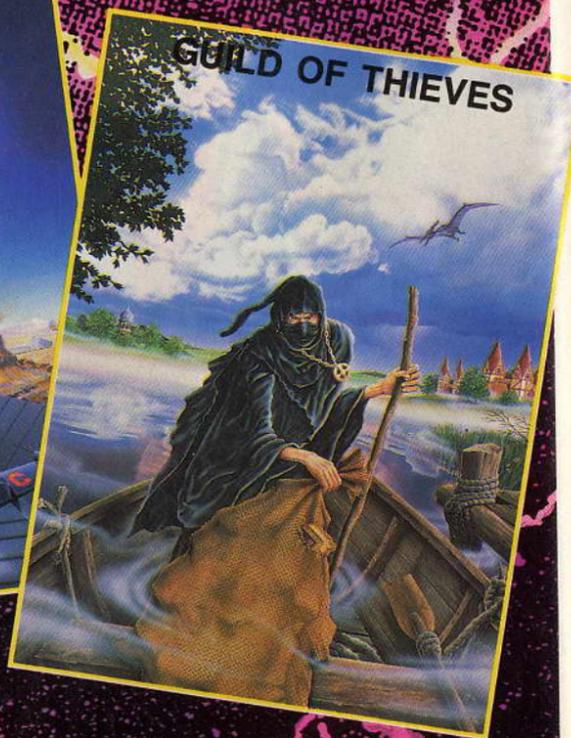
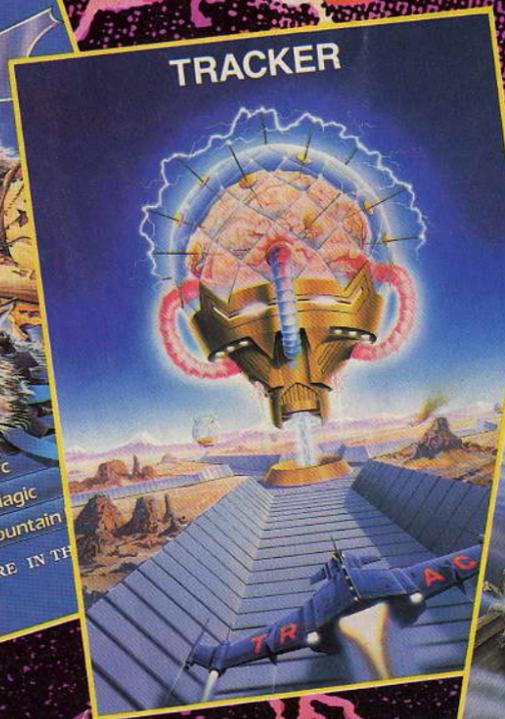
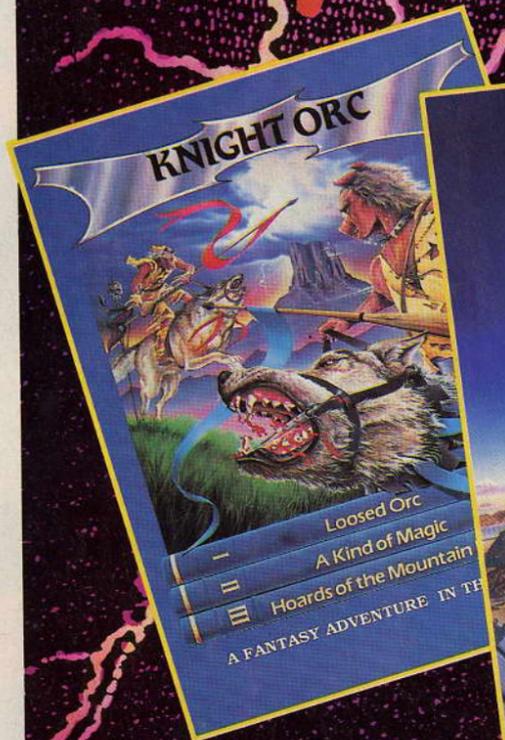
vous devrez vaincre des vagues successives
d'attaques de la guérilla avant d'atteindre la
base. Ne commencez ce jeu qu'avec des nerfs
d'acier et des réflexes d'enfer.

AMSTRAD
COMMODORE

ocean

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

SUSPENSE ET AVENTURE



KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influenceront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST DK -
COMMODORE K7 et DK - IBM DK : de 149 F à
199 F TTC* - RAINBIRD

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F
à 249 F TTC* - RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mythique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors. A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK :
de 199 F à 249 F TTC* - RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



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

TAM-TAM SOFT

Educatif

Il faut croire que la micro ne se suffit pas à elle-même. En effet après les livres d'initiation à la micro, après les logiciels d'apprentissage d'autres logiciels, viennent les cassettes vidéo de formation à la micro-informatique.

Ce sont les Editions d'Organisation qui diffusent les sept premières cassettes consacrées à MS-DOS (pour mettre en route l'ordinateur), au tableur Multiplan au traitement de texte Word et au gestionnaire de fichiers D Base III+. Très pédagogique, chaque cassette est vendue 1340 francs avec son livret d'accompagnement de 52 à 60 pages. Comme quoi l'ignorance est d'or ! Et puisque de surcroît chaque cassette dure entre 24 minutes et 32 minutes, le prix de la seconde monte à un franc !

Bilan

Apple Expo a accueilli 44 136 visiteurs du 30 septembre au 3 octobre. Ils ont mangé chacun 250 grammes de pommes en moyenne et ont acheté pour 689 000 francs de "goodies", sortes de gadgets porteurs du sigle de la firme. Le service minitel a lui assuré 5332 connexions, soit un total de 577 heures de consultation. Bref, Apple a de quoi être satisfait.

Bilan bis

La Grande Exposition de la Micro-Informatique a réuni 51 111 personnes en six jours. Ce mini Sicob sans grandes marques s'est déroulé "dans une ambiance de travail" alors que "certaines grandes sociétés aux moyens financiers puissants organisent des manifestations personnelles" (IBM et Apple pour être précis). Il n'y a pas de quoi pavoiser. Cependant le PC Users Show de Londres en juin et la PC Expo de New York début septembre ont aussi été des échecs sur le plan de la fréquentation. Et il semble que ceci soit principalement dû à un manque de nouveautés réelles et marquantes.

La voix de son maître

Une nouvelle version de Softvox, un logiciel de synthèse vocale sur PC, vient d'apparaître aux environs de 300 francs TTC. L'association Intelog précise cependant que "le point faible du système est la qualité d'écoute très limitée". Il n'est donc pas besoin d'espérer pour entreprendre puisque la qualité déplorable des haut-parleurs des PC est

connue de tous ! Dans un autre domaine la même association abrite Innovex, sorte de statut du programmeur indépendant. Le programmeur met une version complète de son logiciel gratuitement à la disposition des utilisateurs de la logothèque SOFTEX, la disquette indique l'adresse de l'auteur qui vend personnellement des versions étendues, des manuels etc. L'auteur reste propriétaire du Copyright, il ne s'agit donc pas de domaine public. Intelog Assoc. IA 37 rue Doudeauville, 75018 Paris

Ah Ah Atari!

Atari s'emmêle les pinceaux dans ses propres prix : à la suite d'une erreur, l'ordinateur Atari Mega ST4 a été présenté dans la publicité Atari du n° 46 de Tilt d'octobre avec deux prix différents, 12.450 F HT et 12.950 F HT, alors que le véritable prix est de 12.950 F HT, et comprend une garantie d'un an avec maintenance sur site. Le Mega ST4 coûte donc 15 300 francs Toutes Taxes Comprises, le seul prix qui intéresse les lecteurs de Tilt. D'autre part, un CD ROM d'Atari devrait être présenté au prochain Comdex Fall à Las Vegas du 2 au 6 novembre. Il serait commercialisé aux alentours de 3000 francs et permettrait la lecture des Compact Disc classiques. Mais aucune date de disponibilité n'est annoncée. Il en est d'ailleurs de même pour les machines 32 bits à 68030 et très haute résolution graphique qui doivent être présentées lors du prochain CEBIT de Hanovre en RFA.

Apprendre

Kid's School live et en 3D, c'est Educatoc et Formation 87, deux salons couplés sous le chapeau : "les outils du savoir". Du 23 au 27 novembre au parc des expositions de la porte de Versailles à Paris. Logiciels, machines, robots éducatifs. Pas moins de quatre ministres parrainent la manifestation. Plus près des élections Mitterrand et Chirac se seraient déplacés ?

Foire

Le Micro Informatique Club d'Anglet, organise le 15 novembre une foire du matériel d'occasion ainsi qu'une journée télématique. Cette foire est réservée aux échanges entre particuliers et se tiendra au centre sportif et culturel El Hogar, rue de Hausquette 64600 Anglet. Tél: 59 52 34 03 (16-19h) sur Minitel 59 52 25 87.

The Best

The Guild of Thieves a été nommé jeu de l'année en Grande Bretagne lors des British Micro Computing Awards 1987. Les gens de Magnetic Scroll sont très heureux. Anita Sinclair, dirigeante de la firme, croit que la qualité du jeu a pesé plus que la finition graphique dans la récompense. Elle n'en perd pas le nord et annonce Jinxter, programme qui fait suite à The Pawn et The Guild of Thieves et devrait arriver d'ici la fin de l'année.

Rectificatif

Dans notre numéro 46 d'octobre 1987, nous avons par erreur attribué TNT à Loricels alors qu'il a été édité par Infogrames. Veuillez nous en excuser.

Nouvelle Boutique

Micro Story, ouvre un deuxième magasin au 172 rue Jeanne d'Arc dans le XIII^e arrondissement. Spécialisation PC, Mega ST: micros haut de gamme. Tél: 43-36-40-18

Planant

Les mercredi 27 et jeudi 28 novembre, la Fnac, Fil et Tilt seront présents au grand auditorium de la Fnac Forum dans le cadre d'une semaine consacrée au logiciel. Ces deux jours seront plus particulièrement dédiés aux simulateurs de vol. Les temps forts seront l'élection par un jury de spécialistes de l'aviation du meilleur simulateur et la possibilité pour le public de participer à un concours de pilotage sur micro ordinateur. Enfin, le samedi 30 novembre vous pourrez, au même endroit, assister à la présentation du programme "Mewilo" de Coktel Vision.

Equipement

Les lycées s'équipent. La firme Victor, branche micro-informatique du groupe suédois Datatronic, livre près de 800 VPC 3 à l'Education Nationale. Destinés à l'enseignement général, à la CAO et au DAO, ils constitueront des sites comportant 3 ordinateurs VPC 3/286, trois digitailleurs et un traceur, sites répartis dans des lycées techniques et dans des classes préparatoires aux grandes écoles.

Chut!

Amstrad lancerait début 1988 une imprimante laser à moins de 10 000 francs. Sa résolution serait de 300 par 300 points par pouce.

DANS TA HOTTE, N'OUBLIE PAS MON GOLDSTAR



- 1 MSX FC 200 990 F
- 2 Moniteur Couleur
36 cm PAL SECAM 2 100 F
- 3 Moniteur Monochrome
31 cm 890 F
- 4 Ensemble MSX 64 K
FC 200 + Moniteur
couleur 2 890 F
- 5 Ensemble MSX 64 K
FC 200 + Moniteur
Monochrome 1 750 F
- 6 Lecteur K7
spécial Micro 290 F

Le FC 200 est livré avec :

- un manuel en français
- une cassette de démonstration
- tous les cordons de raccordement (magnéto, péritel, moniteur)

Lecteurs K7, cartouches, manettes de jeux (demandez notre catalogue)

ASN diffusion ELECTRONIQUE S.A.

Région Parisienne : ZI La Haie Griselle - BP 48 - 94470 BOISSY ST LEGER
ASN Marseille : 20, rue Vitalis 13005 MARSEILLE (16-91 94.15.92)

GOLDSTAR FC 200, un visa pour le monde fantastique du MSX...

**PRIX
EXCEPTIONNELS**

BON DE COMMANDE (à retourner à ASN Diffusion - ZI La Haie Griselle - BP 48 - 94472 BOISSY ST LEGER)

- MATERIEL**
- 1 990 F
 - 2 2 100 F
 - 3 890 F
 - 4 2 890 F
 - 5 1 750 F
 - 6 290 F
- FRAIS DE PORT**
- moins de 500 F..... 35 F de port
 - de 500 F à 1000 F..... 60 F de port
 - plus de 1000 F..... 120 F de port

REGLEMENT :

par chèque par mandat

DEMANDE DE CREDIT (à partir de 1500 F de commande)

Crédit CETELEM au taux TEG 18,28 %.

Montant de la commande : FTTC

Mensualités : 4 6 9 12

SIGNATURE :

Date : _____

Je joins à ma commande un versement de 20%
montant total, + frais de port :

soit un montant total de : _____ F

par chèque par mandat

FACILITE DE PAIEMENT

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 2-ARKANOID
KONAMI
- 3-DEFENDER
MINDSCAPE
- 4-SILENT SERVICE
MICROPROSE
- 5-MORTVILLE MANOR
B&JL LANGLOIS/KHYLKOR
- 6-INDIANA JONES
US GOLD
- 7-LEADER BOARD
ACCESS SOFTWARE
- 8-WONDERBOY
ACTIVISION
- 9-PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
- 10-RENEGADE
IMAGINE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-MORTVILLE MANOR
B&JL LANGLOIS/KHYLKOR
- 2-ARKANOID
IMAGINE
- 3-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
- 4-TERROR PODS
PSYGNOSIS
- 5-RENEGADE
IMAGINE
- 6-DEFENDER
MINDSCAPE
- 7-SILENT SERVICE
MICROPROSE
- 8-TAI PAN
M:HRORSOFT
- 9-LEADER BOARD
ACCESS SOFTWARE
- 10-GOLDRUNNER
MICRODEAL

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75010 Paris; JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017 Paris; FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE;; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 29200 Brest; MICROSTORY, 75005 Paris; EDEN COMPUTER, 75012 PARIS; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia; RUN INFORMATIQUE, 75013 Paris.

Expo

Pour la troisième fois, dans la salle des fêtes de Puyricard la journée exposition devrait rassembler une trentaine d'exposants du département ou de la région. L'an dernier plus d'un millier de personnes s'étaient déplacées. Centre de Micro Informatique X 2000, Foyer rural de Puyricard. 13540 Puyricard. Tél: 42 92 17 79.

Apprendre

Atlas à Saint Ouen. Atelier de Loisirs et d'Animation Scientifique. Activités : informatique, audiovisuel, électronique, nature, médiathèque, ludothèque. Ce club des 8-15 ans veut permettre de découvrir par la manipulation et la pratique les possibilités des techniques nouvelles, mais aussi de susciter une réflexion plus générale sur des questions essentielles comme celles de la maîtrise du progrès scientifique au service de l'Homme, des enjeux et des finalités de la Science. Autrement dit il ne s'agit pas de bidouiller idiot. Atlas comprend un atelier informatique autour d'un réseau de TO8 permettant l'apprentissage du Basic et du Logo, des

activités de création graphique et sonore, création d'une messagerie etc... un atelier Vidéo-son-image pour la vidéo caméra et la photo, un atelier de robotique et d'électronique, sans oublier une série de thèmes: diapotheque, sonothèque, médiathèque et ludothèque... Un vaste programme qui veut évoluer avec la participation des Audoniens (les personnes habitant Saint-Ouen). Atlas, 7, rue de l'Union 93400 Saint Ouen. Tél: 40 10 04 41. Minitel: 40 10 95 12.

Fichtre

Le nouvel Acorn Archimède fait décidément beaucoup parler de lui. De source anglaise, son fabricant espère en vendre environ 100 000 en 1988! Personne ne se prononce vraiment sur l'exactitude de ces prévisions mais en tout cas une chose est sûre: destiné avant tout au marché de l'éducation, l'Archimède aura du mal à générer un développement logiciel important car les écoles achètent peu de programmes en Grande Bretagne... C'est le point faible de la machine, d'autant plus que la logithèque devient le facteur essentiel pour le choix d'un ordinateur.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit une reliure de Tilt. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____
Nom du logiciel utilisé _____
Référence de sauvegarde des dessins _____
Nom _____ Prénom _____
Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif:

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

Bigre

Le C 64 est proposé aux alentours de 900 francs par certains magasins anglais. Ce prix particulièrement compétitif devrait lui permettre de faire un bon score lors des fêtes de fin d'année. Décidément, les amateurs anglais de micro ont bien de la chance!

Oups

Aux dernières nouvelles, le Z 88 de Cambridge Computer (la nouvelle société de Sir Clive Sinclair) a beaucoup de succès. Les commandes dépasseraient les 100 000 unités et des ruptures de stock sont d'ores et déjà constatées. On se croirait presque revenu aux "grandes années Sinclair", à l'époque il n'était pas rare d'attendre plus de trois mois avant de prendre livraison de son ZX 81 ou de son Spectrum!

Nouveaux!

Génération 4, Game Magazine, Arcade tels sont les noms des nouvelles revues de micro informatique ludique que vous pouvez désormais découvrir dans les kiosques. Nous leur souhaitons la bienvenue et une longue vie.

SEGA®

THE GAME

JOUEZ ET PARTEZ AU JAPON DANS L'UNIVERS DU JEU SEGA

Depuis toujours, l'univers de SEGA a été celui du jeu : des machines de jeux d'arcades, SEGA a appliqué son savoir-faire aux consoles de loisirs personnelles, afin que vous retrouviez chez vous l'excitation, la qualité et l'agrément des vrais jeux d'arcades. Aujourd'hui, SEGA vous propose, à travers un grand jeu, de pénétrer son univers en allant découvrir le pays des magiciens du jeu électronique : le JAPON

Le grand jeu SEGA, très simple et sans obligation d'achat, est doté de nombreux prix fabuleux : les TROIS premiers gagnants partiront pour un voyage au Japon. Plus de 100 autres prix ont été prévus : des consoles de jeux complètes avec moniteurs couleurs et accessoires, des consoles, des cartouches de jeux etc.

Pour participer, il vous suffit de répondre aux 3 questions ci-dessous, et de retourner le coupon-réponse à MASTER GAMES SYSTEME FRANCE avant le 31 Décembre 1987. Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bulletins comportant toutes les bonnes réponses.

Extrait du Règlement jeu SEGA

Article 1

La Société MASTER GAME SYSTEME FRANCE, Importateur distributeur exclusif des consoles de loisirs de la marque SEGA organise un grand jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé "THE GAME". Ce grand jeu se déroulera pendant les mois de Novembre et Décembre 1987 (jusqu'au 31 Décembre 1987 minuit, date de la poste faisant foi).

Article 4

Tous les bulletins de participation dont le nom, l'adresse ou les réponses ne seront pas parfaitement lisibles par mauvaise écriture, surcharge ou rature seront dès leurs arrivées chez MASTER GAME SYSTEME considérés comme nuls. Un seul bulletin sera admis par participant.

Article 5

Les éventuels ex-aequo (qui auront répondu parfaitement aux trois ques-

tions posées) seront départagés par tirage au sort en présence d'un huissier de justice.

Article 6

LES PRIX :

1^{er} au 3^e prix : un voyage au Japon pour une personne tout compris.

4^e au 5^e prix : une console SEGA, ses accessoires et un moniteur couleur.

6^e au 10^e prix : une console de loisirs SEGA et ses accessoires.

11^e au 50^e prix : une cartouche SEGA MASTER SYSTEME 1 Méga (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités).

51^e au 100^e prix : une carte SEGA MASTER SYSTEME 256 K (au choix dans le catalogue et suivant disponibilités).

Article 12

Le présent règlement est déposé chez Maître BIDAULT DE L'ISLE, 74, rue Jean Jacques Rousseau - 75002 Paris.

TELEMATILT

36.15 Tilt ça bouge!

Seuls les meilleurs survivent
disait Darwin.
Et pour être le meilleur,
il faut évoluer.
Tilt évolue!

Introduction

Décidément notre serveur change à vue d'oeil. Les grandes nouveautés du mois sont au nombre de trois.

La première est une réponse directe à l'une de vos préoccupations majeures : être informé le plus rapidement possible des dernières nouveautés du monde agité de la micro. Profitant de la souplesse du minitel, la rubrique "INFO" est une sorte de Tam Tam Soft en temps réel. La seconde nouveauté est la refonte de SOS Aventure. D'un accès parfois complexe, cette rubrique a généré une certaine dynamique sans pour autant répondre à tous vos besoins. Le but de cette refonte est d'y parvenir.

Troisième nouveauté : le Hit Parade. Vous avez la possibilité de voter par minitel afin d'établir un classement périodiquement réactualisé des 10 meilleurs programmes de jeu du marché.

Info

Pour accéder à cette nouvelle rubrique, faites le 3615 puis tapez <envoi>. Une fois la page de présentation de Télétel 3 affichée, entrez "TILT" suivi de <envoi>. La page du serveur apparaît alors. Tapez "INFO" suivi de <envoi> pour accéder à la rubrique. Les informations sont affichées sous forme de liste dans laquelle on évolue par les touches <suite> et <retour>. De cette manière il est possible de revoir une information après un bref coup d'oeil. Notez que le contenu de cette rubrique est très axé sur le jeu et les nouvelles extensions. Nous nous attacherons à faire des articles courts et percutants dont le seul but sera d'aller directement à l'essentiel. Les commentaires seront de ce fait réduits au minimum. Les points essentiels seront repris, développés et commentés dans Tilt. Le but de cette rubrique n'est pas d'alléger le journal mais de vous apporter des services complémentaires. Il ne s'agit ni plus ni moins que de profiter davantage de la souplesse et des possibilités de la télématique.

SOS Aventure

La refonte de cette rubrique n'en change pas l'accès : face à la page de présentation du serveur, tapez SOS puis <envoi>. Dès cet instant, on constate que la page de présentation n'est plus la même et qu'il ne reste plus que deux choix disponibles. Le premier intitulé "Poser une question" est accessible en tapant "1" puis <envoi>. On doit entrer son pseudo, le nom du programme concerné et sa question. Le changement de ligne s'effectue par <suite> ou <retour>, la validation du message par * <envoi>. La seconde choix permet d'écrire et de lire les questions. Pour y accéder : "2" puis <envoi>. Une grille de saisie apparaît alors. Par son intermédiaire et en fonction du critère choisi on obtient les réponses à ses questions ou l'on peut lire celles des autres et y répondre. Mais, le mieux est cependant que vous découvriez tout cela par vous-même!



Hit Parade

Autre nouveauté, un Hit Parade est désormais accessible sur notre serveur. Il ne s'agit pas d'une simple liste de noms mais d'un véritable classement établi en fonction de votre vote. Notez que ce Hit Parade est propre à chaque ordinateur. C'est pourquoi l'accès à cette rubrique passe par l'intermédiaire des menus machines (en tapant "HIT" puis <envoi>). Cependant, un accès direct existe par le biais du mot clé "HIT" complété par le mot clé correspondant à votre machine. Ainsi si vous possédez un Atari, tapez HITATA puis <envoi> afin d'accéder au Hit Parade. Pour voter, il suffit alors d'appuyer sur <envoi>. La grille de saisie à compléter, avec les noms de vos programmes préférés, est alors affichée. Dernière précision : le Hit Parade propose aussi un classement général des ventes. Pour l'obtenir, tapez <suite> à l'apparition de la page Hit Parade.

Tout cela montre que le serveur Tilt évolue pour vous satisfaire davantage. N'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.

En bref

Décidément la France devient le pays de prédilection pour l'avènement des technologies de pointe en matière de télécommunication grand public. Forte de la réussite du minitel, la DGT met en place un système tout aussi révolutionnaire que le désormais très commun terminal des PTT : la radio messagerie. Basée sur un principe similaire à celui du "Bip", cette méthode de communication permet de recevoir un message alphanumérique où que l'on soit. Ceci grâce à une petite boîte noire fabriquée par Motorola, le géant américain des semi-conducteurs, et par l'intermédiaire d'un réseau d'émetteurs TDF. Concrètement, les choses se passent de la manière suivante. Lorsque l'on désire envoyer un message à quelqu'un, il suffit de décrocher son téléphone et de se connecter sur un serveur minitel. On tape alors le message et, environ quinze minutes plus tard, le destinataire est averti par un signal sonore de la réception du message qu'il peut alors consulter. Seize textes indépendants peuvent être stockés et la mémoire de l'appareil s'élève à environ 2000 caractères. Vous êtes intéressé? Alors sachez que c'est pour la mi-novembre et que ce système sera dans un premier temps limité à la région parisienne. Enfin, dernière précision : le récepteur coûtera environ 3500 francs.

Passionné de télématique, vous habitez dans la région Midi-Pyrénées et êtes de nationalité française? Vous avez alors le droit de participer au "concours d'idées et de projets vidéotex". Sous la houlette de l'agence Etat-Région Axis, ce concours a pour but de favoriser la naissance de services télématiques performants et innovants. Si vous désirez en savoir plus, connectez-vous sur le 36.14 code AXIS.

De nombreux amateurs d'Atari 800 XL et 130 XE aimeraient connecter leur machine au minitel. C'est désormais chose possible. Le club Cenacle propose en effet une interface dénommée Fanitel commercialisée aux alentours de 450 francs avec logiciel et câble. Pour en savoir plus : Club Cenacle, 24 rue Victor Basch 95110 Sannois.

Le Memtel de MIW SA est un boîtier de mémorisation d'écrans pour minitel. Il permet la création de journaux cycliques et offre des facilités pour l'édition de pages. MIW SA, 34 rue du Gal Brunet 75019 Paris

Question 1 : de combien de titres disponibles et différents se compose la gamme des jeux SEGA ?

54 15 39

Question 2 : combien de jeux SEGA nécessitent l'utilisation du pistolet "LIGHT PHASER" ?

1 5 9

Question 3 : Quel est le titre du jeu inclus d'origine avec la console SEGA MASTER SYSTEM ?

HANG ON CHOPLIFTER ROCKY

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

Code _____ Ville _____

Bulletin de participation à retourner à :

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE S.A.
55 Av. Jean Jaurès - 75019 PARIS

LIVRES ET MICROS

Questions générales
Mémoires optiques. La gestion électronique de l'information.
 Catherine Leloup. Entreprise Moderne d'Édition. 128 pages, 92 F.

Pour s'y retrouver entre les disques optiques numériques (DON), les vidéo-disques, les compacts-disques (CD-ROM), les disques magnéto-optiques, la carte Laser, les bandes et cassettes optiques, pour savoir ce qu'ils sont, ce qu'ils font et où ils sont utilisés aujourd'hui en France, pour être au point sans attraper la migraine, ce livre comblera votre curiosité.

L'Édition de bureau. Comment utiliser les micro-ordinateurs pour faire de l'édition soi-même. Jean-Pierre Lamoitier. FDS/Édimicro. 244 pages, 175 F.

Écrit très lâche, la lecture revient chère du caractère. Apprendra des choses à qui ne connaît rien au sujet. Ne permet ni de s'initier à l'édition électronique, ni de choisir vraiment entre les caractéristiques des matériels et logiciels. Équivalent aux dossiers que sortent les revues. Tilt n° 46 vous en disait plus et mieux sur la PAO.

Cours fondamental des microprocesseurs. Henri Lilien. Éditions Radio. 332 pages, 190 F. Si je ne rencontrais de temps en temps l'individu portant le nom d'Henri Lilien, j'aurais depuis longtemps déduit qu'une entité produisant tant de livres recouvre un groupe d'auteurs s'étant choisi un pseudonyme collectif. Cela dit, les livres de Lilien apportent toujours une information claire sur les sujets dont ils traitent. Celui-ci ne fait pas exception à la règle et introduit aux circuits, mémoires, architecture, maisons, instructions et programmation des microprocesseurs. Certes l'ouvrage recoupe en partie celui que le même auteur a publié aux mêmes éditions pas plus tard que l'an dernier sous le titre de *Cours pratique de logique pour Microprocesseurs*.

Automatique et micro-ordinateurs. Michel Jacquelin. Édition Cedic/Nathan. 160 pages, 99 F. Pour Amstrad, MSX et Thomson, pour réaliser des automates en matériel LEGO. Composants techniques de l'automate et du micro, logique et programmation des automates, cet ouvrage exige une connaissance préalable de la programmation et le goût du bricolage.

Préhistoire et histoire des ordinateurs. Robert Ligonnière. Éditions Robert Laffont. 356 pages, 115 F.

Du boulier à l'ENIAC, gigantesque calculateur électronique préfigurant les ordinateurs, l'ouvrage reconstruit avec précision le cheminement lent et hésitant des idées qui ont conduit à l'informatique. L'auteur ne se contente pas d'évoquer pour mémoire les bricolages ingénieux des pionniers du calcul automatique. Sans jamais céder à la superficialité, il démonte, avec un égal souci de clarté, concepts et rouages, tente une généalogie des idées, des machines et des constructeurs et brosse le portrait des personnalités dont les réalisations ou l'apport théorique ont constitué des étapes décisives de l'avènement des ordinateurs. L'explication détaillée du fonctionnement des machines, étayée par de nombreux dessins effectués à main levée, reste toujours accessible.

DBase II PC, un générateur d'applications. Daniel Rougé. Édition Sybex. 410 pages, 168 F.

Pour utiliser les capacités de programmation de DBase. Si son utilisation ne requiert aucun apprentissage, certaines potentialités exigent d'être programmées, ce que tout le monde ne sait pas faire. D'où l'intérêt d'un tel ouvrage...

Framework premier. Douglas Hergert et Jonathan Kamin. Éditions Sybex. 474 pages, 198 F.

Framework est un logiciel intégré, c'est-à-dire un logiciel professionnel qui rassemble un tableur, une base de données, un traitement de texte et quelques fonctions graphiques. Son usage productif sous-entend une maîtrise que seule la pratique peut apporter. Mais aussi une étude attentive de la documentation et l'éclairage d'un autre angle d'approche, fourni, pourquoi pas par ce manuel.

Cet ouvrage de référence, indispensable à tous ceux qui s'intéressent à l'histoire des techniques, sera bientôt suivi d'un deuxième tome retraçant l'épopée de l'informatique depuis la naissance de l'ordinateur, de la fin de la Seconde Guerre mondiale, jusqu'à nos jours.

Le livre de l'IA. L'intelligence artificielle sur ST. Un livre Data Becker. Editions Micro Application. 448 pages, 179 F. Cet ouvrage ne saurait remplir le programme annoncé par son titre. Il se contente de commenter intelligemment une série de programmes, en listings mais aussi en disquettes écrits en GFA Basic et traitant de divers jeux de réflexion. Il ne couvre donc qu'une petite fraction du domaine de l'IA mais pourra vous faire comprendre quelques aspects intéressants. Les parties générales sur l'IA ne valent d'ailleurs pas tripette. Aurait mieux figuré sous un titre nommant explicitement le Basic GFA.

MO6, TO8 et TO9+ en famille. Jean-François Sehan. Editions du P.S.I. 234 pages, 135 F.

Quarante listings en Basic, pour faire les choses les plus baroques. Inciterait à penser, à tort, que la programmation est un attrapennigaud(e). Ainsi une page de listings en Basic intitulée « les quatre opérations ». Comme dit le commentateur : vous n'êtes pas très fort en calcul mental, le MO6 vous sera d'un grand secours ! Les autres programmes sont de la même eau.

Plusieurs ouvrages consacrés au PC 1512 d'Amstrad. Georges Fago-Barraly. Éditions Sybex. 172 pages, 128 F.

Quinze programmes de jeux d'action sur l'Amstrad PC, rédigés en Basic2. Introduction, schéma de l'analyse et indication des zones modifiables pour paramétrer le programme.

GEM sur Amstrad PC. Kathy Lang. Éditions du PSI et Digital Research Books. 164 pages, 185 F.

Clefs pour GEM sur Amstrad PC. Daniel Martin. Éditions du PSI. 288 pages, 195 F

DOS Plus sur Amstrad PC. Stephen Morris. Éditions du PSI. 194 pages, 145 F.

Ces trois ouvrages permettent d'utiliser pleinement les logiciels livrés avec la machine. Quelque peu redondants avec les manuels.

DBase II PC, un générateur d'applications. Daniel Rougé. Édition Sybex. 410 pages, 168 F.

Pour utiliser les capacités de programmation de DBase. Si son utilisation ne requiert aucun apprentissage, certaines potentialités exigent d'être programmées, ce que tout le monde ne sait pas faire. D'où l'intérêt d'un tel ouvrage...

Framework premier. Douglas Hergert et Jonathan Kamin. Éditions Sybex. 474 pages, 198 F.

Des manuels pour utiliser d'autres compatibles

Pratique des IBM PC et compatibles. Graphisme et sons. J.-C. Fantou. Éditions Radio. 236 pages, 230 F.

Au risque de nous répéter : si vous voulez un ordinateur musical et graphique à un prix abordable, surtout n'achetez pas un PC ! L'ouvrage en apporte encore une fois la preuve. L'épilogue précise d'ailleurs « vous n'avez pas été sans remarquer la quasi-impossibilité d'obtenir des programmes graphiques suffisamment performants lorsqu'on ne dispose que du Basic Microsoft. » Honnêteté remarquable à la fin d'un ouvrage bourré de programmes en Basic !

Et les dix maigres pages consacrées au bruitage et à la musique font le tour du problème. Livre clair et fort utile. Et quand vous passerez sur une autre machine, vous n'aurez que des bonnes surprises !

80286 Assembleur IBM AT et compatibles. Henri Lilien. Éditions Radio. 386 pages, 270 F.

Pour ceux qui voudraient programmer en langage machine du processeur 80286, ou qui voudraient comprendre le fonctionnement élémentaire du cœur des IBM-AT et compatibles. Si le livre se présente comme un cours d'assembleur : il est inutilisable comme une initiation à la programmation. Toute la pédagogie de la collection ne saurait rendre simple et attrayant ce qui est objectivement complexe et ennuyeux, quoique fort utile... **Pratique de DBase III Plus.** Henri Lilien. Éditions Radio. 216 pages, 230 F.

Permet de se familiariser avec DBase III Plus. Ne permet pas de programmer des applications sophistiquées. Redondant avec le manuel de DBase III Plus.

Des livres pour battre votre micro aux échecs
La tactique moderne. Iludek Pachman. Éditions Grasset. Collection Europe Échecs. 382 pages, 200 F.

Comment bien jouer l'ouverture. Edmar Mednis. Éditions Grasset. Collection Europe Échecs. 110 pages, 66 F.

Les ordinateurs battront à coup sûr les humains aux échecs seulement après que les programmeurs aient vraiment compris comment raisonnaient les grands maîtres. Ces livres tentent de transmettre une part de leur expérience. Demain, il sera trop tard...

Des livres dont vous êtes le héros.
L'ombre de la guillotine. Simon Farrell et Jon Sutherland.
A feu et à sang. Simon Farrell et Jon Sutherland. Deux livres dont vous êtes le héros. Coll. Folio Junior. Éditions Gallimard.

Les deux grands livres vous feront participer l'un à la Révolution française en 1789, l'autre à la Grande Révolution anglaise entre 1640 et 1653. Je crois ces livres supérieurs aux aventures textuelles sur micro pour deux raisons : ils se lisent plus facilement sans fatiguer les yeux, se transportent dans la poche, ne consomment pas d'électricité. Leur scénario est plus riche et le texte saturerait les disquettes de biens des micros.

Des livres dont vous êtes le héros.
L'ombre de la guillotine. Simon Farrell et Jon Sutherland.
A feu et à sang. Simon Farrell et Jon Sutherland. Deux livres dont vous êtes le héros. Coll. Folio Junior. Éditions Gallimard.

Les deux grands livres vous feront participer l'un à la Révolution française en 1789, l'autre à la Grande Révolution anglaise entre 1640 et 1653. Je crois ces livres supérieurs aux aventures textuelles sur micro pour deux raisons : ils se lisent plus facilement sans fatiguer les yeux, se transportent dans la poche, ne consomment pas d'électricité. Leur scénario est plus riche et le texte saturerait les disquettes de biens des micros.



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

COMMODERE	ATARI 800	ATARI ST UTILITAIRES	AMIGA UTILITAIRES	LIVRES	JEUX	EDUCATIFS	LIVRES	JEUX	EDUCATIFS	LIVRES	JEUX	IBM PC ET COMPATIBLES	PC 1512	UTILITAIRES	EDUCATIFS	LIVRES
ACE II 99 F	ARKANOID 89 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F	ARCADE 129 F

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE — Vente par correspondance uniquement.
 Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :

ORDINATEUR	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
Marque et Type					
TOTAL					15 F
C. R.					
TOTAL					

Date d'Expiration/..... Signature : _____

Dom-Tom et Export : Port : 50 F.

STARSOFT
 58, rue des Camélias
 94140 ALFORTVILLE
 Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____
 Code postal _____ Tél. _____

MODE de REGLEMENT
 Chèque Mandat-Poste
 Contre-Remboursement + 20 F.
 (Livraison sous 48 heures des produits en stock)

SESAME

LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS

Abdul Alafrez récidive!

Il a plus d'un tour dans son chapeau et n'a pas fini de vous étonner...

Deux jetons, un court programme à saisir... Vous voilà prêt à susciter l'émoi dans tout le quartier!

Pour réaliser ce tour, il vous faut deux jetons. Sur l'un, vous inscrivez le chiffre 5, sur l'autre, le chiffre 7. Si vous n'avez pas de jeton, vous pouvez découper deux morceaux de carton sur lesquels vous inscrivez les chiffres. Il vous faut également taper le programme qui, comme l'exige la vieille tradition de la Magie Artificielle, est rédigé dans le plus pur espéranto basic. Vous ne devriez pas avoir de problème pour le faire tourner tout de suite sur votre machine bien aimée. Rappelez-vous simplement que CLS efface l'écran et peut se prononcer HOME ou CALL CLEAR dans certaines contrées et que mon instruction préférée INKEY\$ qui intercepte une frappe au clavier se fait appeler parfois GET ou KEY\$ par pur snobisme. Comme tous les programmes en espéranto basic, celui-ci sait tout juste marcher mais il n'attend que vos soins pour devenir beau, grand et fort. Gavez-le d'images et de musique, instruisez-le du code élémentaire de la convivialité et, un jour, vous serez emplis d'une fierté toute paternelle, devant l'émoi qu'il suscitera dans votre quartier.

L'ATTRAPE-NIGAUD

Pour vous éviter de commettre d'irréremédiables fautes pédagogiques, je vais vous entretenir de quelques points

particuliers. Commençons par l'effet général. Structuré en deux parties, la première réside en un petit tour mathématique. Si vous suivez le listing, vous vous apercevrez vite qu'il n'y a que deux résultats possibles selon la position des jetons et que l'ordinateur peut immédiatement en déduire où se trouve chaque chiffre. Il n'est pas difficile de percer à jour cette partie, c'est même sa fonction principale, c'est un piège, une feinte, un harangue rouge comme disent les anglophones. Cette partie est très importante car elle déstabilise le client sur deux plans différents. Au niveau logique, elle induit une fausse piste purement mathématique et au niveau psychologique, elle reconforte: le client croit comprendre comment ça marche, il se sent supérieur à cette petite amusette, ses défenses se relâchent et c'est le moment de lui asséner la seconde partie.

LE COMPTE-TOURS

A partir de la ligne 250, mine de rien, l'ordinateur commence à penser furieusement: si vous avez jeté un coup d'oeil à la sous routine, vous avez certainement remarqué, ligne 1010, la variable C(M) qui pédale dans le vide, tant qu'une mouche ne s'est pas posée sur le clavier. Cette variable ne sert effectivement à rien dans la première partie du tour mais, dans la seconde, elle est le point de départ des déductions sherlock-holmiques de l'ordinateur. Elle va en effet compter combien de fois le programme boucle sur la ligne 1010. Elle fait ce calcul pour la main gauche, puis pour la main droite. Elle compare ensuite les deux résultats et, comme il est toujours plus long de calculer de tête 13 X 7 que 13 X 5, la conclusion s'impose d'elle-même.

LES AMELIORATIONS

Outre les indispensables améliorations esthétiques que vous aurez à apporter à ce tour, vous pouvez essayer de remédier à son défaut principal: répondant au hasard, le programme aurait une chance sur deux de trouver la bonne réponse, ce qui n'est finalement guère impressionnant. La solution la plus évidente est de rajouter un troisième chiffre: le premier calcul étant très facile, le deuxième un peu plus difficile et le troisième très long. Vous pouvez essayer de trouver ces trois chiffres sachant que, si la difficulté des calculs est vraiment trop disparate, vous risquez de dévoiler le truc et que, d'autre part, moins la longueur des calculs est différente, plus la machine a de risque de se planter. L'autre solution, autrement plus simple, consiste à placer cette divination dans une série de tours dont les effets se renforcent les uns les autres. Une excellente place pour ce tour: entre celui du mois dernier et celui du mois prochain.

```

10 CLS
20 PRINT "Voici deux jetons
prenez-en un dans chaque main"
30 GOSUB 1000
40 PRINT "Regardez quel jeton vous
avez dans la main gauche"
50 PRINT "Multipliez sa valeur par 9
et rappelez-vous du résultat"
60 GOSUB 1000
70 PRINT "Regardez quel jeton vous
avez dans la main droite"
80 PRINT "Multipliez sa valeur par
14 et rappelez-vous du résultat"
90 GOSUB 1000
100 PRINT "Ajoutez les deux
résultats"
110 PRINT "Lâchez les jetons et
donnez-moi le résultat de l'addition"
120 INPUT R
130 IF R=143 THEN GOTO 200
140 IF R=133 THEN GOTO 220
150 PRINT "Vous avez fait une
erreur de calcul. Re commençons."
160 GOSUB 1000
    
```

ESPACE MICRO...

DEPARTEMENT GRAND PUBLIC : 243 BV VOLTAIRE - METRO NATION - TEL : 40242996

DIVISION GRAND PUBLIC : 243 BVD. VOLTAIRE 75011 PARIS - TEL : 40242996

CREDIT CREG - CARTE BLEUE - PRIX SPECIAUX ETUDIANTS ET C.ENTREPRISE
DEMONSTRATIONS DU MARDI AU SAMEDI 10 h - 12h30/13h30 -19h
DISTRIBUTEUR AGREÉ ATARI - COMMODORE AMIGA - SAV SUR PLACE

ATARI

520 STF (Avec 20 logiciels)	2990 F
520 STFC PROMO	5490 F
1040 STFM	5990 F
1040 STFC	7490 F
DISQUE DUR SH205 20 MEGA	4990 F
MONITEUR MONO SM125	1490 F
MONITEUR COUL. SC1224	2990 F
IMPRIMANTE STAR NL10	2990 F
IMPRIMANTE EPSON LX800	3400 F
IMPRIMANTE OKI20 COULEUR	3450 F
DIGITALISEUR REALTISER	1750 F
ST REPLAY	800 F

BARBARIAN	249 F
TERRORPODS	249 F
LARRY LIZARD	250 F
MANOIR MORTEVIEILLE	250 F
MARCHE A L'OMBRE	195 F
RING OF ZIELFING	350 F
SAPIENS	220 F
BALANCE OF POWER	390 F
FLIGHT SIMULATOR	450 F
SENTINELL	200 F
EAGLE NEST	250 F
TNT	200 F
PROHIBITION	220 F
DEGAS ELITE	650 F
FILM DIRECTOR	650 F
FIRST WORD PLUS	990 F
FLEET STREET EDITOR	990 F

200 LOGICIELS EN STOCK.....

AMIGA

AMIGA 500	4750 F
AMIGA 500 COULEUR	7450 F
EXTENSION MEMOIRE	1095 F
MONITEUR COULEUR	2950 F
LECTEUR EXTERNE	2090 F

PC 1 (compatible 1 lec.)	5750 F
PC10 (2 lecteurs)	7450 F
PC 1 COULEUR	7250 F
PC 10 COULEUR	8990 F

BARBARIAN	249 F
BARD TALES	375 F
CHESSMASTER	345 F
FLIGHT SIMULATOR	450 F
DEFENDER OF CROWN	349 F
FAYRY TALES	349 F
KING QUEST	345 F
SYNBAD	369 F
LEADER BOARD	269 F
PAWN	240 F
DE LUXE PAINT	1090 F
DELUXE VIDEO	990 F

LOGITHEQUE PERMANENTE

SEGA

LA CONSOLE DE NOEL
LIVRE AVEC MANETTE
ET UN JEU
990 F

DIV. PRO. : 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - 42852520

DEMONSTRATION PERMANENTE ET SUR RENDEZ-VOUS DES GAMMES MEGA ST ET DE LA GAMME AMIGA 2000 - EDITION LASER - SOLUTIONS GESTION ET BUREAUTIQUES POUR L'ENTREPRISE ET LES PROFESSIONS LIBERALES - APPLICATIONS GRAPHIQUES

SERVICE VPC : ESPACE MICRO 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

NOM : Je desiré recevoir :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

CB: MANDAT:

CONTRE REMBOURSEMENT:

SESAME

```
170 GOTO 20
200 PRINT"Vous teniez le 5 en main
gauche et le 7 en main droite"
210 GOTO 230
220 PRINT"Vous teniez le 7 en main
gauche et le 5 en main droite"
230 PRINT"Recommençons, mais
cette fois plus difficile"
240 GOSUB 1000
250 PRINT "Prenez un jeton dans
chaque main"
260 GOSUB 1000
270 PRINT"Regardez quel jeton vous
avez dans la main gauche"
280 PRINT"Multipliez sa valeur par
13 et rappelez-vous du résultat"
280 M=1:GOSUB 1000
300 PRINT"Regardez quel jeton vous
avez dans la main droite"
310 PRINT"Multipliez sa valeur par
13 et rappelez-vous du résultat"
320 M=2:GOSUB 1000
```

```
330 PRINT" Additionnez les deux
résultats"
340 PRINT"Lâchez les jetons et
donnez-moi le résultat de l'addition"
350 INPUT R
360 CLS
370 IF C(1)*C(2) THEN PRINT"Vous
teniez le 5 en main gauche et le 7 en
main droite"
380 IF c(1)*c(2) THEN PRINT"Vous
teniez le 7 en main gauche et le 5 en
main droite"
390 GOSUB 1000
400 END
999
***tournépage***
1000 PRINT:PRINT"Appuyez sur une
touche pour continuer"
1010 A$=INKEY$: C(M)=C(M)+1: IF
A$="" THEN 1010
1020 CLS
1030 RETURN
```

```
210 '* DEPLACEMENT DU VAISEAU ENNEM
I *
220 '*****
***
225 COL1=COL:LIG1=LIG:
230 A=INT(RND*3)+1
240 ON A GOTO 250,260,270,280
250 LIG=LIG-1:GOTO 290
260 COL=COL+1:GOTO 290
270 LIG=LIG+1:GOTO 290
280 COL=COL-1:GOTO 290
290 IF COL<0 OR LIG<0 OR COL>99 OR
LIG>12 THEN 600
300 '**** DEPLACEMENT DANS L'ECRAN
****
301 IF COL1>-1 AND COL1<40 AND LIG1
>-1 AND LIG1<13 THEN PUT(COL1,LIG1
)-(COL1,LIG1),P%(20)
302 IF COL>-1 AND COL<40 AND LIG>-1
AND LIG<13 THEN GET(COL,LIG)-(COL,
LIG),P%(20)
310 LOCATE COL,LIG:COLORCO,0:PRINTG
R$(CO-1):PSET(135+COL1,161+LIG1),-1
:PSET(135+COL,161+LIG),7:GOTO 20
600 '* DEPLACEMENT EN DEHORS DE L'E
CRA *
601 IF COL>45 OR COL<-70R LIG>21 OR
LIG<-10 THEN LIG=-1:COL=-1
700 IF COL1>-1 AND COL1<40 AND LIG
1>-1 AND LIG1<13 THEN PUT(COL1,LIG1
)-(COL1,LIG1),P%(20)
701 PSET(135+COL1,LIG1+161),-1:PSE
T(135+COL,161+LIG),7
703 GOTO 20
1000 '*****
****
1002 '* QUAND LE VAISSEAU ENNEMI
*
1003 '* EST DANS LE CHAMPS DE TIR
*
1004 '*****
****
1009 A=0:B=7:FOR P=1 TO 10:L$=INKEY
$
1010 LOCATE 19,9:COLOR A,B:PRINT GR
$(CO-1)
1015 IF L$=CHR$(13) THEN 1100
1020 IF A=0 THEN A=7:B=0:GOTO 1040
1030 A=0:B=7:
1040 PLAY"DSLISI":NEXT P
1060 GET(16,14)-(22,14),G%(100)
1065 '*****
****
1066 '* LORSQU'ON A RATE
*
1067 '*****
****
1070 LOCATE 16,14:PRINT"Rate !":MU
=MU+1:LINE(208,135+MU)-(223,135+MU)
:7
1080 FOR T=1 TO300:NEXTT:PUT(16,14)
-(22,14),G%(100)
1090 LOCATE 19,9:COLOR 7,0:PRINT" "
:GOTO 130
1095 '*****
****
1096 '* LORSQU'ON A TOUCHE
*
1097 '*****
****
1100 LOCATE 19,9:COLOR 3,1:PRINTGR$(
(11):GET(15,14)-(23,14),G%(100)
1110 LOCATE 15,14:PRINT" Touche !"
1120 IF P>1 THEN MU=MU+1:LINE(208,1
35+MU)-(223,135+MU),7:
1121 FOR P=1 TO 300:NEXT P
1125 IF MU=39 THEN PLAY"D3L3SILASDF
AMIREDO":ATTRB 0,1:LOCATE 5,20,0:PR
INT"Vous n'avez plus de munitions !
":LOCATE 6,22:ATTRB 0,0:PRINT"Voule
z vous rejouer (O/N) ?":A$=INPUT$(1
):IF A$="" THEN 0 ELSE END
```

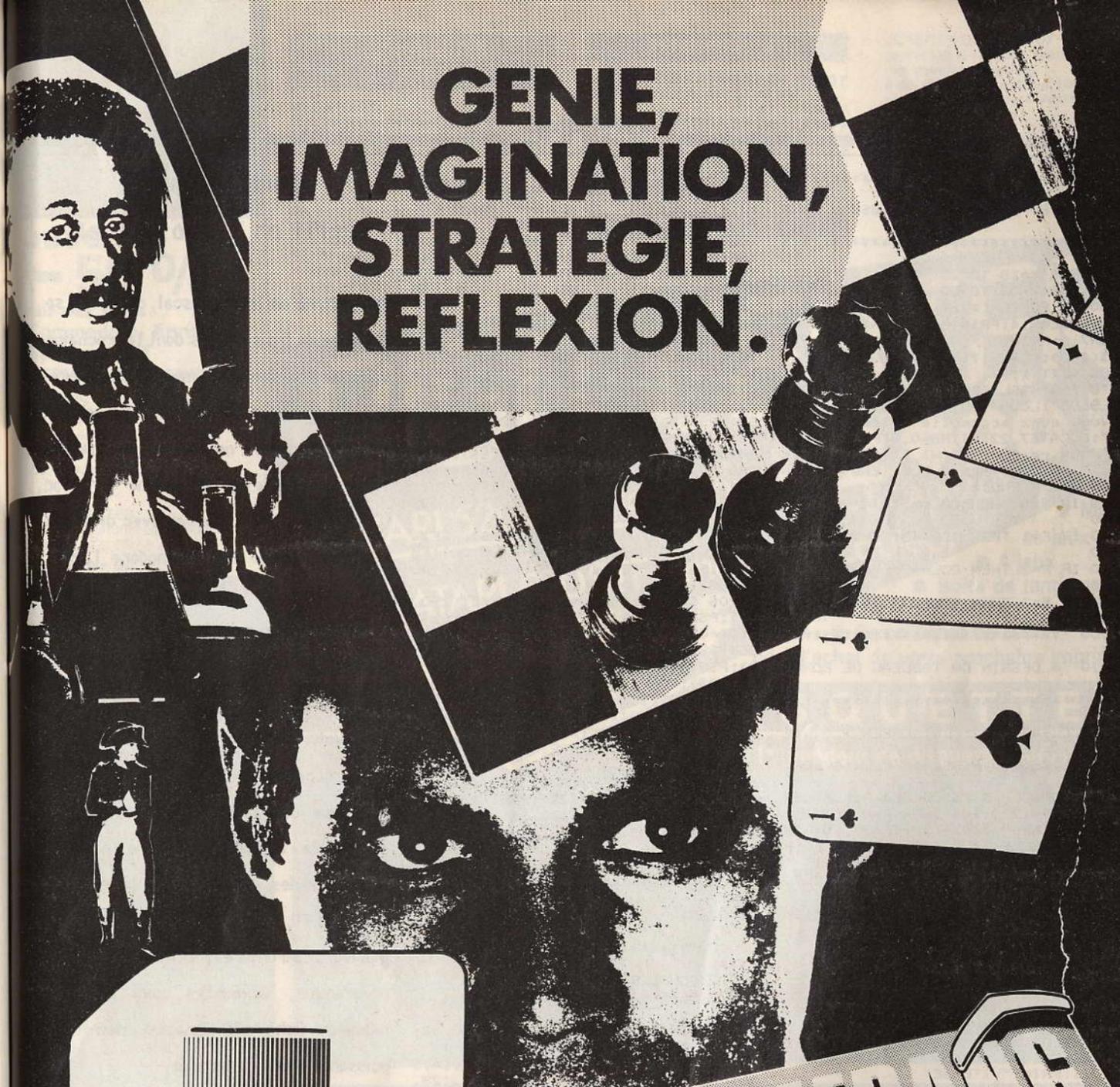
Combat Spatial pour Thomson Basic 128

Confortablement installé aux commandes de votre chasseur à propulsion ionique, vous faites face aux adversaires de l'espèce humaine...

```
0 CONSOLE 0,24,0,0,0: CLEAR,,13:GOSU
B 20000:GOSUB 30120: CLEAR:GOTO 1000
0
1 '*****
****
2 '* COMBAT SPATIAL
*
3 '*****
****
4 '* <VARIABLES>
---*
5 DEFGR$(11)=16,66,172,2,100,44,118
,8
6 PAS=1:COL=20:LIG=8:CAR=0:MU=0:VIT
$="2500":CO=1
8 CONSOLE13,24:LOCATE,,0:DIM P%(21)
,G%(101)
9 GET(COL,LIG)-(COL,LIG),P%(20):LOC
ATE COL,LIG:COLORCO,0:PRINTGR$(CO-1
):VIT$="2500"
10 '*****
****
11 '* VERIFICATION: DE LA POSI.DU.V
AI *
12 '* " " : DE LA VARI.CA=C
ARB*
13 '*****
****
20 BOX(135,161)-(175,174),2:BOX(127
,151)-(183,185),1:PSET(155,170),4
30 COLOR 3,0:LOCATE 2,18:PRINTVIT$:
IF VAL(VIT$)>9999 OR VAL(VIT$)<1000
THEN VIT$="2500"
40 IF COL=19 AND LIG=9 THEN 1000
50 CA=CA+1:IF CA=25 THEN CA=0:CAR=C
AR+1:LINE(88,135+CAR)-(103,135+CAR)
:7
55 IF CAR=39 THEN PLAY"D3L3SILASDFA
MIREDO":LOCATE 5,20:ATTRB 0,1:PRINT
"Vous n'avez plus de carburant !":L
OCATE 6,22:PRINT"Voulez vous rejoue
```

```
r (O/N) ?":A$=INPUT$(1):IF A$="" T
HEN 0 ELSE END
56 '*****
****
57 '* CHDIX DU DEPLACEMENT DU JOUEU
R *
58 '*****
****
60 I$=INKEY$
61 IF I$="" THEN 130
70 ON ((ASC(I$)-7)) GOTO 180,160,17
0,150,,190,,,,,,191
95 :BOX(29,17)-(38,24)GR$(0),0,8:DE
FGR$(0)=172,85,172,85,172,85,172,85
:PATTERN GR$(0):PAINT(0,198),0:GOTO
10160
130 GOTO 200
145 '**** LA FLECHE VERS LE *****
***
150 COL1=COL:LIG1=LIG:LIG=LIG-PAS:V
IT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$))+INT(RND*5
0)),4):GOTO 290
155 '**** LA FLECHE VERS -> *****
****
160 COL1=COL:LIG1=LIG:COL=COL-PAS:V
IT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$))-INT(RND*2
5)),4):GOTO 290
165 '**** LA FLECHE VERS BAS *****
****
170 COL1=COL:LIG1=LIG:LIG=LIG+PAS:V
IT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$))-INT(RND*6
0)),4):GOTO 290
175 '**** LA FLECHE VERS *****
*
180 COL1=COL:LIG1=LIG:COL=COL+PAS:V
IT$=RIGHT$(STR$(VAL(VIT$))+INT(RND*2
5)),4):GOTO 290
190 PAS=1:GOTO 60: '* 1ere VITESSE
191 PAS=2:GOTO 60: '* 2eme VITESSE
200 '*****
****
```

GENIE,
IMAGINATION,
STRATEGIE,
REFLEXION.



DECOUVREZ

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

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

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

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC
COMMODORE 64 ATARI ST
BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

SESAME

```

1126 *****
****
1127 * EFFACEMENT DE VAISSEAU ABBA
TU *
1128 *****
****
1130 FOR Y=18 TO 23
1140 FOR X=30 TO 37
1150 IF SCREEN(X,Y)>32 THEN LOCATE
X,Y:COLOR,4:PRINT " ":LOCATE 19,9:C
OLOR,0:PRINT " ":PUT(15,14)-(23,14)
,GZ(100):CO=Y-17:GOTO 2000
1160 NEXT X,Y
1170 PLAY"05L16DDREMIFAL48SOL16FAMI
REL9600":LOCATE 2,21:ATTRB 0,1:PRIN
T"Vous avez accomplie votre mission
!" :LOCATE 7,22:ATTRB 0,0:PRINT"Voul
ez vous rejouer (O/N) ?":A$=INPUT$(
1):IF A$="O" THEN 0 ELSE END
2000 F=INT(RND*4)
2010 IF F=0 THEN COL=-5:LIG=-5:GOTO
130
2020 IF F=1 THEN COL=43:LIG=-5:GOTO
130
2030 IF F=2 THEN COL=-5:LIG=20:GOTO
130
2040 IF F=3 THEN COL=43:LIG=20:GOTO
130
10000 *****
***
10010 * DESSIN DU TABLEAU DE BORD
*
10020 *****
***
10030 CLEAR,,127:CLS:SCREEN 3,0,0:L
OCATE,,0:CLS:
10040 LINE(0,0)-(39,0) " ",4:COLOR
3,0
10050 CONSOLE13,15:COLOR4,3:CLS:LIN
E(80,104)-(239,104):FOR P=0 TO 321
STEP 3:LINE(P,128)-(79+(P/2),104):N
EXT P:CONSOLE 16,24:COLOR 0,6:CLS:P
AINT(0,105),-1:PAINT(319,105),-1
10060 DEFGR$(0)=1,3,7,15,31,63,127,
255:LOCATE1,17:COLOR 4,5:PRINT"
":GR$(0):LOCATE1,18:PRINT "":SP
C(7):CHR$(127):LOCATE 1,19:COLOR 4,
5:PRINTGR$(0):COLOR,4:PRINT"
"
10070 LOCATE1,20:COLOR 2,3:PRINT"
":GR$(0):LOCATE1,21:PRINT "":
SPC(7):CHR$(127):LOCATE 1,22:COLOR
2,3:PRINTGR$(0):COLOR3,2:PRINT"
":BOX(7,135)-(80,184),0:LOCATE
2,18:COLOR 3,0:PRINT"0000ml":1100A
TE2,21:PRINT"VITESSE"
10080 LOCATE 11,22:PRINT"CA":LOCATE
26,22:PRINT"MU":BOX(11,17)-(12,21),
" ",2:BOX(26,17)-(27,21) " ",5:BOX
(86,134)-(105,176),0:BOX(206,134)-(
225,176),0:DEFGR$(0)=129,126,102,90
,90,102,126,129:BOX(14,17)-(24,24)G
R$(0),7,0:BOX(120,144)-(191,191),-
1
10090 DEFGR$(0)=129,0,102,0,24,129,
219,195:BOX(29,17)-(38,24)GR$(0),0,
8:DEFGR$(0)=172,85,172,85,172,85,17
2,85:PATTERN GR$(0):PAINT(0,198),0
10100 DEFGR$(0)=0,0,0,24,24,126,255
,129:LINE(30,18)-(37,18)GR$(0),1,0:
10120 DEFGR$(1)=0,60,255,60,255,60,
0,0:LINE(30,19)-(37,19)GR$(1),2,0:
10130 DEFGR$(2)=0,0,16,84,56,56,124
,130:LINE(30,20)-(37,20)GR$(2),3,0:
10140 DEFGR$(3)=16,16,16,16,16,40,6
8,130:LINE(30,21)-(37,21)GR$(3),4,0
:
10150 DEFGR$(4)=0,0,16,56,124,254,0
,0:LINE(30,22)-(37,22)GR$(4),5,0
10160 DEFGR$(5)=129,56,36,24,60,126
,129,129:LINE(30,23)-(37,23)GR$(5),
6,0:
10200 FOR P=8 TO 15:COLOR4:LINE(32,

```

```

8)-(0,P):LINE(288,8)-(319,P):NEXT P
:FOR P=1 TO 9:LINE(28+P,8)-(74+P,10
8),4:LINE(284+P,8)-(236+P,108):NEXT
P
10201 A=0:FOR P=40 TO 48 :A=A+0.5:L
INE(P,8)-(128+A,47),4:LINE(184-A,47
)-(319-P,8),4:NEXT P
10202 FORP=1TO4:LINE(135+P,56)-(150
,70),4:LINE(162,70)-(171+P,56),4:L
INE(135+P,95)-(150,81):LINE(171+P,95
)-(162,81):NEXT P
10203 COLOR3:PSET(20,20):PSET(30,21
):PSET(25,21):PSET(30,70):PSET(10,4
0):PSET(35,45):PSET(10,80):PSET(40,
72):PSET(25,85):PSET(5,90):PSET(40,
95):PSET(10,97):PSET(30,102):PSET(1
0,110):PSET(63,104)
10204 PSET(80,50):PSET(100,55):PSET
(85,60):PSET(100,70):PSET(75,75):PS
ET(110,80):PSET(85,87):PSET(60,30):
PSET(90,35):PSET(65,40):PSET(124,93
),3
10205 PSET(70,10):PSET(80,15):PSET(
100,20):PSET(95,25):PSET(130,30):PS
ET(115,20):PSET(160,15):PSET(158,40
):PSET(165,43)
10206 COLOR3:PSET(300,20):PSET(290,
21):PSET(295,21):PSET(290,70):PSET(
310,40):PSET(285,45):PSET(310,80):P
SET(380,72):PSET(395,85):PSET(315,9
0):PSET(380,95):PSET(310,97):PSET(2
90,102):PSET(310,110):PSET(257,104)
10207 PSET(360,50):PSET(220,55):PSE
T(235,60):PSET(220,70):PSET(245,75)
:PSET(210,80):PSET(235,87):PSET(260
,30):PSET(230,35):PSET(255,40):PSET
(196,93),3
10208 PSET(250,10):PSET(240,15):PSE
T(220,20):PSET(225,25):PSET(190,30)
:PSET(205,20):PSET(180,15):PSET(162
,40):PSET(155,43)
10300 BOX(16,6)-(22,12) " ",1:BOX(1
50,70)-(161,81),4:GOTO 1
20000 *****
****
20001 * PRESENTATION
*
20002 *****
****
20010 CONSOLE 0,24
20020 DEFGR$(1)=28,35,255,61,2,1,0,
0
20030 DEFGR$(2)=7,10,242,195,63,32,
160,96:A$=GR$(1)+GR$(2)
20040 DEFGR$(3)=112,80,76,71,60,4,5
,6:DEFGR$(4)=0,56,68,255,60,64,128,
0:B$=GR$(3)+GR$(4)
21120 DIM Z$(9):Z$(1)=" S":FOR P=2
TO 7:READ Z$(P):NEXT P
21130 DATA T SP,AT SPA,BAT SPAT,MBA
T SPAT1,OMBAT SPATIA,COMBAT SPATIAL
21140 CLS:SCREEN 3,0,4:LOCATE,,0:FO
R P=1 TO 37
21150 ATTRB 0,0:COLOR 1,0:LOCATE P,
10:PRINT"*":B$:PLAY"L103MI":LOCATE
38-P,13:COLOR 7,0:PRINT A$:"*"
21160 IF P>19 AND P<27 THEN A=A+1:LO
CATE,19-(P-19),12:ATTRB 0,1:COLOR 4
:PRINT Z$(A)
21170 NEXT P
21180 RETURN
30120 DIM U$(41):FOR P=1 TO 23:READ
U$(P):NEXT P
30130 DATA P,R,D,G,R,A,M,M,E,,p,a,
r,,A,T,E,S,,O,M,E,R
30140 A=0:FOR P=0 TO 37
30150 ATTRB 0,0:COLOR 5,0:LOCATE P,
20:PRINT"@":B$:PLAY"L103MI":LOCATE
P,22:COLOR 8,0:PRINT"@":B$
30160 IF P>7 AND P<33 THEN A=A+1:LO
CATE P,21:COLOR INT(RND*15)+1:PRINT
U$(A)
30170 NEXT P:A$=INPUT$(1):RETURN

```

Turbo fichier écrit en Turbo Pascal

Programmé en Turbo Pascal, ce listing se compose de trois parties dont la prochaine vous sera présentée au mois de décembre. Il possède l'avantage d'être relativement universel et est notamment compatible avec l'ensemble de la gamme Amstrad (CPC, PCw et PC) ainsi qu'avec diverses machines comme les Commodore 128 et autres MSX 2. Grâce à une astuce de programmation qui simplifie grandement les choses, les critères sont entièrement paramétrables. Le premier listing décrit la structure du fichier et des données. Une fois compilée, cette représentation théorique des fiches sera parfaitement exécutable et compréhensible par les autres modules constituant le programme principal. Il est donc possible de créer plusieurs structures, utilisables par le programme, auxquelles sont associés plusieurs fichiers. On imagine aisément la puissance d'un tel système.

```

{$I fichier.doc}
-----
program fichier;
const defini:boolean=false; {
DEBUT MODIF
}
nr_rubriques=8; { nb
r de rubriques contenues dans une f
iche }
nr_fiches_max=100; { ta
ille maximum du fichier (en nombre
de )
type type_fiche=record
{ Declaration du type de fich
e:
}
nom:string[30
]; { toutes les rubriques doivent
t }
prenom:string

```



JUSQU'A - 50 %

sur des softs Commodore, Amstrad Spectrum, ST OFFRE JUSQU'A FIN NOVEMBRE

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
Demandez GILLES

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
Demandez GILLES

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
Demandez MARCO

VILLENEUVE D'ASCO
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
Demandez DIDIER

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Cité Confédération
3, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
Demandez MICHEL

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
Demandez JEAN-MARC

NICE
TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Bd Delfino
06300 - Tél. 93.80.85.17
Demandez JOHNNY

MARSEILLE
DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE
CENTRE COMMERCIAL
BARNEOUD
Plan-de-Campagne

POUR REGLEMENT PAR CARTE BLEUE
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité obligatoires)
N° CARTE BLEUE

NOUVEAUTÉS ATARI

MEGA ST 2 M 9.450 F H.T.
avec imprimante laser 19.950 F H.T.
MEGA ST 4M 12.450 F H.T.
avec imprimante laser 22.250 F H.T.
ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome
H.R. SM 125* 5.990 F
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 7.490 F
livré avec GFA Basic + 10 disquettes
ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante Citizen 120 D
+ traitement de texte 7.290 F

PERIPHERIQUES

LECTEUR DISK ATARI SF 354 . 1.490 F
IMPRIMANTE ATARI SMM 804 1.990 F
DISK DUR 20 MEGA SH 205 ... 4.990 F
DIGITALISEUR D'IMAGES
REALIZER 1.700 F
PRO 87 DIGITALISEUR 2.950 F
PRO SOUND DESIGNER 590 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP .. 4.650 F

PROMOTIONS

CITIZEN 120 D 1.750 F

DIGIT CENTER

ATARI 520 STF monochrome 2.990 F + 5 CADEAUX

ATARI 520 STF + moniteur couleur 5.490 F + 5 CADEAUX

Manette de jeu
4 jeux
Boîte de rangement
5 disquettes
Bon d'achat de 300 F pour l'achat de votre prochaine imprimante

DISQUETTES

1^{er} vendeur de disquettes en France.

SOUS MARQUE, QUALITE SUPERIEURE

5"1/4 SFDD 40^F les 10
5"1/4 DFDD 50^F les 10

PROMOTION DU MOIS PANASONIC

5"1/4 DFDD 70^F les 10
SOUS MARQUE XYDEX
3"1/2 130^F les 10

JVC

3"1/2 SFDD 150^F les 10
3"1/2 DFDD 200^F les 10
5"1/4 SFDD 85^F les 10
5"1/4 DFDD 120^F les 10
5"1/4 DF2DD ... 160^F les 10
3" Maxwell 300^F les 10

PAR 100 10% DE REMISE

DIGIT CENTER EST SOFT AVEC TOI !

DIGIT CENTER, N° 1, de la vente des logiciels ATARI, COMMODORE, AMSTRAD et COMPATIBLES IBM, SEGA et NINTENDO te propose une librairie de plus de 3.000 LOGICIELS ! Un vendeur spécialisé dans ce domaine t'attend en permanence dans chacun de ses points de vente, prêt à te donner un coup de main aussi bien pour te guider dans le choix que pour t'expliquer le fonctionnement des softs. Tu ne peux pas te déplacer ? Appelle le magasin le plus proche de ton domicile, un vendeur sera là pour répondre à tes questions.

NOUVEAUTÉS ? N° 1
Pas de problèmes. Tu en trouves de nombreuses chaque mois ! Grâce à des contrats de suivi exclusifs que DIGIT CENTER possède avec la RFA, la GRANDE-BRETAGNE et les USA !

LES PRIX ? N° 1
Grâce à sa capacité d'achats importante, la centrale DIGIT CENTER importe les softs directement. Pas d'intermédiaire, donc des prix SUPER CANON !

LE CHOIX ? N° 1
Une gamme étendue de JEUX bien sûr, mais aussi des Logiciels utilitaires, et des Logiciels professionnels pour la gestion d'une entreprise.

LES SAV ? N° 1
En cas de problème, Digit Center échange immédiatement le soft défectueux.

LES MUST ? N° 1
Dans chaque point de vente tu trouvera le hit-parade des softs les plus branchés sur le marché ! Un service géré par la Centrale DIGIT CENTER suit les nouveaux softs qui sortent en

RFA, en Grande-Bretagne, aux USA, et commande immédiatement. C'est la formule qui permet à DIGIT CENTER d'être toujours la première à disposer des nouveautés.

LES PROMOTIONS ? N° 1
Des REMISES DE 30% à 50% sont appliquées en permanence sur les logiciels plus anciens !

Voilà pourquoi Digit Center est le premier revendeur de logiciels en France !



LA REGLE A CALCUL 65 bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 tél.: (1)
43 25 68 88 Téléc: RAC 201 324 F

L'INFORMATIQUE AU SERVICE DE TOUS

NOUVEAU! **ATARI**

MÉGA ST 2M
9.950 F h.t.*

1 an de maintenance ATARI
gratuite sur site.

- Ordinateur professionnel
- 2 Méga-octets de RAM
- Moniteur monochrome
- Haute résolution



* TVA en sus 18,60% soit 11.800 F ttc. CREDIT IMMEDIAT

GAMME ATARI MEGA ST Prix ttc

MEGA ST 2C	Ordinateur professionnel - 2 Méga-octets - moniteur couleur	13.300 F
MEGA ST 4M	Ordinateur professionnel - 4 Méga-octets de RAM moniteur monochrome - haute résolution	15.359 F
MEGA ST 4C	Ordinateur professionnel - 4 Méga-octets de RAM moniteur couleur	16.859 F

IMPRIMANTE LASER ATARI

SLM 804	8 pages minutes - résolution : 300 x 300 points	14.173 F
----------------	---	----------

CONFIGURATION MEGA LASER ATARI

MEGA ST 2ML	Ordinateur MEGA ST 2 - moniteur monochrome haute résolution - imprimante laser	24.847 F
MEGA ST 4ML	Ordinateur MEGA ST 4 - moniteur monochrome haute résolution - imprimante laser	28.405 F

NOUVEAU! **THOMSON**

TO16 PC COMPATIBLE
4.990 F h.t.*

- Ordinateur professionnel
- Moniteur monochrome 233 G



* TVA en sus 18,60% soit 5.918 F ttc. CREDIT IMMEDIAT

ORDINATEURS THOMSON PC compatible Prix ttc

T016 - PC + moniteur monochrome 233 G	5.918 F
T016 - PC + moniteur couleur 4123	7.994 F
T016 - PCM + moniteur monochrome 233 G	7.697 F
T016 - PCM + moniteur couleur 4123	9.476 F
T016 - XPDD + moniteur monochrome 233 G	7.934 F
T016 - XPDD + moniteur couleur 4123	10.069 F
T016 - XPHD + moniteur monochrome 233 G	11.848 F
T016 - XPHD + moniteur couleur 4123	14.220 F
T016 - XPHD + monit. coul. 4470 D + carte GB 100	16.118 F

PERIPHERIQUES	EXTENSIONS
Souris 399 F	Carte graphique GB 100 1.957 F
Drive 5" 1/4 supplémentaire 1.799 F	Carte graphique GB 200 3.012 F
	Carte graphique GB 300 8.499 F
	Carte additionnelle GB 301 1.714 F

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT THOMSON

3 logiciels MICROSOFT Word junior + Multiplan junior + Flight simulator	1.056 F
--	---------

FORMATION ASSURÉE Till 11.87
NOUS CONSULTER AU 43 25 68 88 poste 411

SESAME

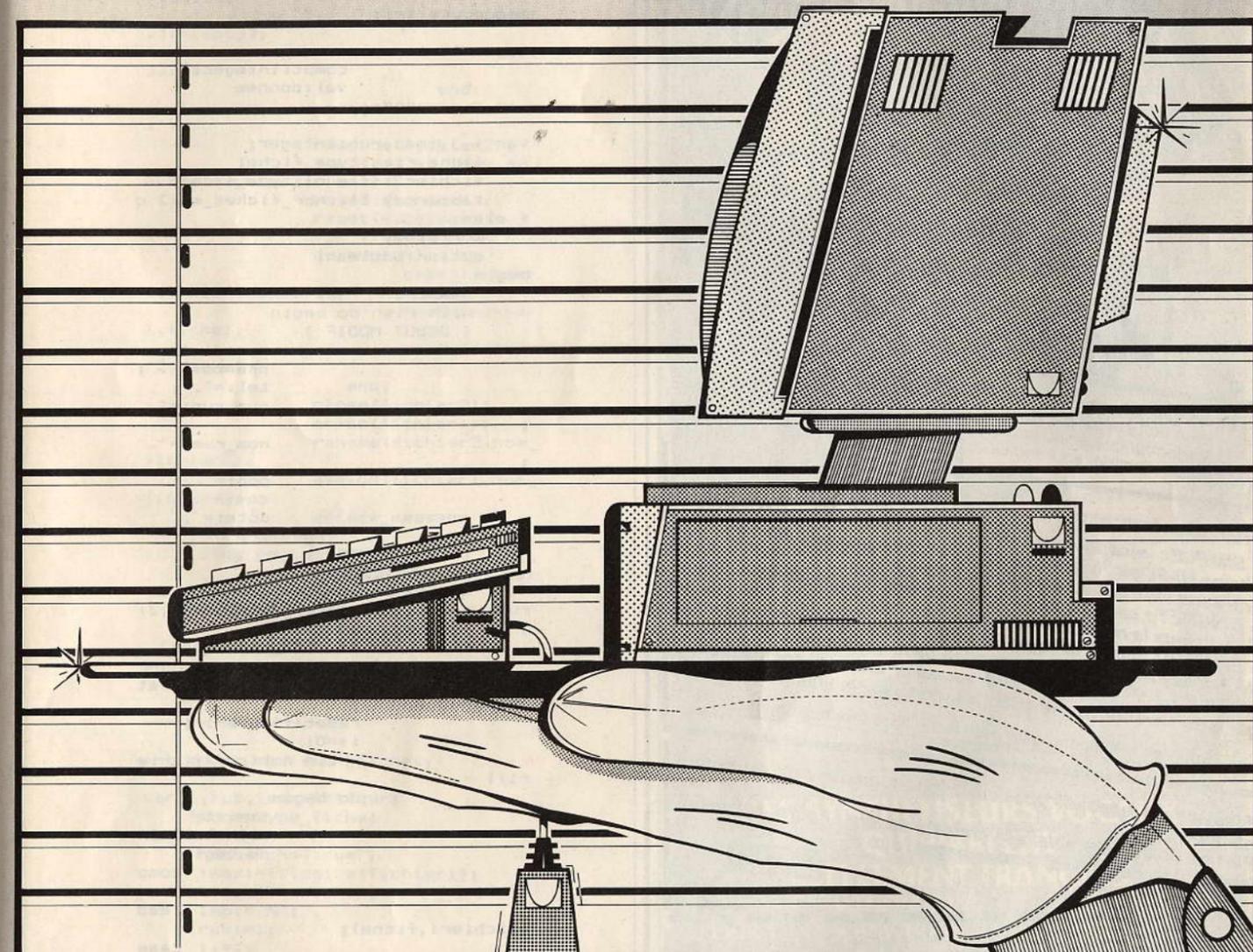
```

----->
<-----
procédure recherche(option:boolean)
;
var fiche:type_fiche;
i:integer;
begin
  for i:=1 to filesize(fichier1)
  do select[i]:=true;
  repeat
    imp:='N';
    if not(option)
    then begin
      affiche_message
e('Voulez-vous imprimer (O/N) ?');
      read(kbd,imp);
      efface_message
;
      end;
      construit_select;
      reset(fichier1);
      i:=1;
      inutil:=true;
      while (not eof(fichier1)
) and (ch<>'.'))
      do begin
        read(fichier1,fi
che);
        if select[i] the
n begin
          affiche_fiche(fiche,true);
          inutil:=false
        end;
        i:=i+1
      end;
      close(fichier1);
      if inutil
      then begin
        ch:='N';
        affiche_message
e('Sans resultat. ');
        delay(800);
        efface_message
      end
      else begin
        affiche_message
e('Voulez-vous specifier de nouveau
x caracteres (O/N) ?');
        read(kbd,ch);
        efface_message
;
        end;
        until not(ch in ['O','o'])
end;
----->
<-----
procédure detruire_fiches;
var i:integer;
fiche:type_fiche;
fichier2:file of type_fiche;
begin
  assign(fichier2,'faux');
  recherche(true);
  affiche_message('Confirmation
(O/N) ?');
  read(kbd,ch);
  efface_message;
  if ch in ['O','o']
  then begin
    reset(fichier1);
    rewrite(fichier2);
    i:=1;
    while not(eof(fichie
r1))
    do begin

```

SERVICE!

Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle,
notre succès réside dans « le service »!



- DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
- FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
- SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

VIDEOSHOP
l'espace le plus micro de Paris

INTELCOM
l'espace professionnel de videoshop

UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM!

MICRO-ESPION TX 2007

225F PRIX SPECIAL

BON A DECOUPER CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !). Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

SCANNER'S PARIS-TON MARSILLE

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSEILLE CEDEX 5
TEL 91.92.39.39 + - TELEX : 402.440 F PRAGMA.

Livraison rapide et discrète en recommandé sous 48 h

Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15F de port en recommandé, soit 240 F.

Ci-joint mon règlement par :

C.C.P. Chèque bancaire Mandat-lettre

Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom

Adresse

Code postal [] Ville :

T/11

SESAME

```

read(fichier
1,fiche);
      if not(select
t[i]) then write(fichier2,fiche);
      i:=i+1
      end;
      close(fichier2);
      erase(fichier1);
      rename(fichier2,n
om_fichier1);
      assign(fichier1,n
om_fichier1)
      end;
end;
-----)
-----)
procedure tri;
type elem=record
      compt:integer;
      val:donnee
      end;
var i,j,imax,rub:integer;
      fiche,rien:type_fiche;
      fichier2:file of type_fiche;
      tab:array [1..nbr_fiches_max] o
f elem;
      aux:elem;
      option:boolean;
begin
      newscr;
      with rien do begin
      { DEBUT MODIF }
      nom:='.';
      prenom:='.';
      tel:='.';
      num_rue:='.'
      ;
      nom_rue:='.'
      ;
      dep:='.';
      com:='.';
      note:='.'
      end;
      { FIN MODIF }
      gotoxy(1,22);
      write('Entrez le numero de la
rubrique : ');integer_saisie(rub,3)
      ;
      if rub in [1..nbr_rubriques]
      then begin
      affiche_message('Pat
ienter S.V.P. ');
      reset(fichier1);
      i:=0;
      while not(eof(fichie
r1))
      do begin
      i:=i+1;
      with tab[i]
      do begin
      comp
      read
(fichier1,fiche);
      case
      rub of
      { DEBUT MODI
1:val:=fiche.nom;
2:val:=fiche.prenom;
3:val:=fiche.tel;
4:val:=fiche.num_rue;
5:val:=fiche.nom_rue;
6:val:=fiche.dep;

```

SESAME

```

7:val:=fiche.com;
8:val:=fiche.note
      end
      { FIN MODIF
}
      end
      close(fichier1);
      imax:=i;
      for i:=1 to imax-1
      do for j:=i+1 to ima
x
      do if (majusc(tab
[i].val)>majusc(tab[j].val))
      then begin
      aux:
      tab[
i]:=tab[j];
      tab[
j]:=aux
      end;
      assign(fichier2,'fau
x');
      rewrite(fichier2);
      for i:=1 to imax do
      write(fichier2,rien);
      reset(fichier1);
      reset(fichier2);
      for i:=1 to imax
      do begin
      seek(fichier
1,tab[i].compt-1);
      read(fichier
1,fiche);
      write(fichie
r2,fiche);
      end;
      close(fichier2);
      erase(fichier1);
      rename(fichier2,nom_
fichier1);
      assign(fichier1,nom_
fichier1);
      efface_message
      end
      else begin
      affiche_message('Cet
te rubrique n'
existe pas. ');
      delay(800);
      efface_message
      end
      end;
procedure modifier_fiches;
var i,rub,imax:integer;
      fiche:type_fiche;
begin
      recherche(true);
      imax:=filesize(fichier1);
      reset(fichier1);
      imp:='N';
      rub:=1;
      i:=1;
      while not eof(fichier1)
      do begin
      read(fichier1,fiche);
      if select[i]
      then begin
      repeat
      affich
e_fiche(fiche,false);
      writel
n;writel;n;writel;n;writel;n;
      gotoxy
(1,20);
      write(
'Entrez le numero de la rubrique ch

```

MPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

MUSIQUE



SYNTHÉTISEUR MUSICAL

12 VOIES STÉRÉO

(C.P.C. AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I.

(P.C., C.P.C. AMSTRAD)

PAROLE



DES SYNTHÉTISEURS VOCALUX

QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

- POUR
- THOMSON
 - AMSTRAD
 - P.C.
 - ORIC
 - M.S.X.
 - COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

MPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE

Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand

NUMERO VERT 05 40 44 17

APPEL GRATUIT

SESAME

Glumpus pour PC 1403 et compatibles

```

_oisie ([return] pour quitter) : '
;
r_saisie(rub,3);
n;
<>0
egin
if rub in [1..nbr_rubriques]
then begin
write('Entrez la nouvelle valeur : ');
( DEBUT MODIF )
case rub of
1:alpha_saisie(fiche.nom,30);
2:alpha_saisie(fiche.prenom,30);
3:alpha_saisie(fiche.tel,20);
4:alpha_saisie(fiche.num_rue,7);
5:alpha_saisie(fiche.nom_rue,40);
6:alpha_saisie(fiche.dep,2);
7:alpha_saisie(fiche.com,3);
8:alpha_saisie(fiche.note,70)
( FIN MODIF )
end
end
else begin
affiche_message('Cette rubrique n'existe pas. ');
delay(800);
efface_message
end;
affiche_message('autre rubrique (O/N) ?');
read(kbd,ch);
efface_message
end;
until (rub=0) or (ch in ['N','n']);
seek(fichier1,i-1);
write(fichier1,fiche)
end;
if rub=0 then seek(fichier1,filesize(fichier1))
else i:=i+1;
end;
close(fichier1)
end;
if rub=0 then seek(fichier1,filesize(fichier1))
else i:=i+1;
1000:'B'
1005:REM Le glumpus ve
ille sur le tresor
donc prenez garde
1006:REM PRESENTATION
1007:PAUSE ' >GLU
MPUS<' :BEEP 1
1010:REM INITIALISATIO
N
1015:EN=100:TRE=0
1020:A=RND 10:B=RND 10
1040:C=RND 10:D=RND 10
1043:PAUSE "Le tresor a
rrive!!!"
1050:FOR F=10 TO 1 STEP
-1:PAUSE "Compte a
rebours:";F:NEXT
F:BEEP 3
1055:E=RND 10:F=RND 10:
PAUSE "Vite! trouvez
le!!"
1070:REM DISTANCE GLUMP
US
1080:X=ABS (A-C)+ABS (B
-D)
1085:REM DISTANCE TRESO
R
1090:Y=ABS (A-E)+ABS (B
-F)
1094:REM TEST CLAVIER
1095:G$=INKEY$
2000:PAUSE "Po:";A;B;"D
1:";X;"D2:";Y;"En:
";EN
2050:IF G$(<)" THEN
GOSUB 2500
2060:IF TRE=0 AND A=E
AND B=F THEN GOSUB
4200
2070:IF A=10 AND B=10
THEN GOSUB 5000
2075:IF EN=0 THEN BEEP
2:PRINT "Plus d'en
ergie!":GOTO 8000
2080:IF RND 3=1 THEN
GOSUB 2100
2085:IF X=0 THEN 6000
2087:GOSUB 3000
2090:GOTO 1095
2100:REM TEST ENERGIE
2110:EN=EN-10
2140:REM TEST ATTAQUE G
LUMPUS
2150:IF A>C THEN LET C=
C+1:GOSUB 3500
2160:IF A<C THEN LET C=
C-1:GOSUB 3500
2170:IF B<D THEN LET D=
D-1:GOSUB 3500
2180:IF B>D THEN LET D=
D+1:GOSUB 3500
2185:X=ABS (A-C)+ABS (B
-D)
2190:RETURN
2500:REM TEST CLAVIER
2520:IF G$="8" LET A=A+
1
2530:IF G$="2" LET A=A-
1
2540:IF G$="4" LET B=B-
1
2550:IF G$="6" LET B=B+
1
2560:RETURN
3000:REM test bord
3010:IF A>10 THEN LET A
=10
3020:IF A<0 THEN LET A=
0
3030:IF B>10 THEN LET B
=10
3040:IF B<0 THEN LET B=
0
3500:REM DISTANCE TRES
OR
3550:Y=ABS (A-E)+ABS (B
-F)
3560:RETURN
4199:REM REUSSITE
4200:BEEP 3:PAUSE "Brav
o!vous avez le":
PAUSE "tresor,fuyez
et":PAUSE "trouvez
la sortie"
4250:TRE=1
4300:RETURN
5000:REM sortie
5005:IF TRE=0 THEN
PAUSE "Il manque l
e tresor!":BEEP 1:
RETURN
5010:PRINT "Mission acc
omplie, bravo":
BEEP 2
5050:GOTO 8000
6000:REM DEVORE PAR GL
UMPUS
6020:BEEP 1:PRINT "Glum
!vous etes devore
!"
6040:GOTO 8000
8000:REM choix jeu?
8030:INPUT "On recommen
ce?";H$
8040:IF H$="N" THEN
PAUSE "Poule mouil
lee":END
8060:GOTO 1000

```

36 15 CODE TILT

● LE HIT PARADE DES LOGICIELS EST ARRIVÉ
VENEZ TOUS VOTER POUR VOS LOGICIELS PRÉFÉRÉS
ET PROPULSEZ LES EN TÊTE DU CLASSEMENT

● SUR LA RUBRIQUE JEU : LA NOUVELLE FOLIE C'EST

CRYPTO

DÉCODEZ LA PHRASE MYSTÈRE LE PLUS VITE POSSIBLE.
MAIS ATTENTION... VOUS N'ÊTES PAS SEUL
SUR L'ÉNIGME... LA COMPÉTITION SERA RUDE...
1 BON D'ACHAT DE 150F. PAR JOUR A GAGNER

**TILT
D'OR
CANAL+
1987**

**TOUS DEVANT VOS
TÉLÉVISEURS
LE VENDREDI
13 NOVEMBRE 87
A 12h30**

**LES "TILT D'OR 87"
SERONT EN CLAIR DANS
«DIRECT» SUR CANAL+**

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

Nombre de numéros Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque mandat à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Mugsy : n° 19, p. 85
Mystère de Kikekankoi (le) : n° 10, p. 66
Pac-Man : n° 1, p. 47
Pitfall : n° 4, p. 38
Secret de l'arche (le) : n° 5, p. 36
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122
Stampede : n° 3, p. 60
Pawn (the) : n° 45, p. 110
Utopia : n° 4, p. 42

SOLUTION LECTEURS

Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76.
n° 21, p. 76. n° 22, p. 98. n° 30, p. 138. n° 31, p. 141. n° 32, p. 158. n° 33, p. 147. n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Masquerade : n° 27, p. 170

Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143

SOS AVENTURE

Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : 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

Crapule (la) : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dungeon système : n° 43, p. 101
Faery tale adventure (the) : n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les ordinateurs (la) : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's guide to the galaxy (the) : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87

Invincible Island : n° 13, p. 46
King fo Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Las Vegas : n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the rings : n° 29, p. 122
Manoir de Mortvieille (le) : n° 35, p. 148
Mandrégore : 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
Mur de Berlin va sauter (le) : 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
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the barbery coast : n° 46, p. 128
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Questron : n° 20, p. 78
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of darkness : n° 43, p. 102
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketers (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Apahai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Uninvited : n° 34, p. 154

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
Airball : n° 46, p. 76
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
Artworx : n° 46, p. 77
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
Chuk Yeager's advanced flight simulator : n° 46, p. 78
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
Dambusters (the) : 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 VIDÉ : 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. 57
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 53
L'expert : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Game Maker : n° 32, p. 55
Graphic adventure creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Gemdraw : n° 24, p. 49
Gunship : n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
Jet : n° 30, p. 59
Kennedy approach : n° 28, p. 52
Light pen : n° 29, p. 86
Little computer people : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar explorer : n° 42, p. 59
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Studio : n° 41, p. 61
Music Studio (the) : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
Music system (the) : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
Newsroom (the) : n° 24, p. 46
Newsroom Pro (the) : n° 44, p. 58
Néochrome : n° 32, p. 52
North sea helicopter : n° 31, p. 51
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Paint Works : n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66
Pluspaint ST : n° 40, p. 60
Passagers du vent (les) : 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
Sonix : n° 46, p. 76
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

Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

Tau Ceti : n° 31, p. 49
Tonic File : n° 45, p. 66
Trail Blazer : n° 37, p. 68
3D Studio : n° 41, p. 60
Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60

36-15 TILT

Insérez vos P.A.
directement sur
Minitel.
Composez le
« TILT »,
rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 6128 couleur s. garantie + housses + revues + 55 disq. + manuel, le tout en excellent état : 5000 F + recherche contact ST. Vincent BRUYÈRE, 24, square de la Garenne, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.53.33.

Vends 25 disq. (Amstrad 664) + 10 cassettes, le tout 500 F ou séparément, recherche pr 520 ST logiciels (jeux utilitaires, etc.). Christophe GOUTARD, 60330, Lavigny-le-Sec. Tél. : (16) 44.60.53.66.

Vends ou échange cassettes pour CPC 464, prix intéressant, nombreux jeux disponibles. Philippe RACCA, 1, rue Cabisso, 13500 Martigues.

Vends CPC 464 couleur (garanti 3 mois) + 2 joysticks + 60 jeux + magazines, le tout 3500 F. Didier CHEROUX, 30, rue Michal, 75013 Paris. Tél. : 45.81.38.36.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très bon état + nbx jeux + livres + joysticks Speeding, prix : 3500 F. Michaël MENISSIER, 15 ter, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.09.41.

Vends CPC 464 couleur bon état + 20 jeux originaux + stylo optique + 2 manettes + livre programmation + revues, 2000 F. Lionel FOURÉ, 45 bis, avenue Edouard Vaillant, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.50.10.

Vends Amstrad 464 + DD1 + 2 joysticks + moniteur couleur + nbx disq. originaux, prix : 5500 F, cause achat Atari. Guy LOREAL, 18, rue André-Gide, 60000 Beauvais. Tél. : 44.84.78.55.

Vends Amstrad CPC 464 couleur état neuf + joystick + jeux (originaux) + revues : prix à débattre. Florian BACLIN, 8, rue Maxime Lalanne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.31.34.24 (après 19 h).

Vends 6128 mono + lecteur 5" 1/4 Vortex + joystick + nbx jeux et utilitaires + livres, le tout 4000 F. Christophe CORRADI, 25, rue des Champs Druets, Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.14.18.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + prgs (K7) : jeux (originaux) + joystick, le tout très bon état : 3000 F, prix à débattre. Renaud DEPARIS, 107, rue Pollepot, 75020 Paris. Tél. : 43.62.80.84.

Exceptionnel ! Vends CPC 6128 coul. neuf, garanti jusqu'à 03.12.88, + joysticks + 33 jeux récents (logiciels originaux) + housses, complet : 5500 F. Jean-Christophe PLOUVIEZ, 7, rue de la Garderie, 78620 l'Étang-la-Ville. Tél. : 39.58.70.76.

Vends Amstrad 6128 monochrome + 40 disquettes + joystick + adapt. couleur + lecteur K7, le tout au prix exceptionnel de 4000 F. Laurent GOBBI, 3, allée du Boqueteau, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.05.54.

Vends nombreux logiciels (tous originaux) et extensions pour Amstrad (disquettes). Liste sur demande contre une enveloppe timbrée. Marc KINDEL, 36, rue de Mayenne, 94000 Créteil.

Vends pour 900 F jeux Amstrad Coleco CBS + K7 dont Rocky + manettes et turbo + volant et plus un VIC 20 ! Joel CANTON, 27, rue Saint-Hilaire, 54210 Lupcourt. Tél. : 83.48.34.66.

P.A.

AGREÉ
AMSTRAD ATARI
COMMODORE OLIVETTI

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne **PLUS** AMIGA : DIDIER
ATARI : THIERRY
AMSTRAD : FREDERIC

AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne **PLUS** VOUS ACHETEZ POUR
(Sauf Promo bien sûr!) 10 F DE MAT. EN +

AMIE vous garantie **PLUS** 2 ANS DE GARANTIE
SAV SUR PLACE
DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE

Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1 50	Pour Atari, Commodore, Boîtier plastique	10 DISK 3" 1/2 35
QUICK SHOT 2 60	Amstrad, Amiga, housse	10 DISK 5" 1/4 45
QUICK TURBO 135	toile plastifiée.	Avec serrure : 100 DISK 3" 1/2 125
SWITCH JOY 145	CLAVIER 70	100 DISK 5" 1/4 135
PRO 5000 155	MONIT. MONO 80	
SPEED KING 130	MONIT. COUL. 90	
LETAC 5 149	IMPRIMANTE 70	

IMPRIMANTES	CONSOMMABLES
Interface et cordon compris	
CITIZEN 120 D 1950 F	RUBANS
STAR NL 10 2850 F	MPS 801 (x2) 3" SF (x4)
MPS 1050 2590 F	MPS 803 (x2) 3" 1/2 DF DD (x10)
MPS 2000 6500 F	CITIZEN 120 D (x1) 5" 1/4 DF DD (x15)
NEC P6 5490 F	STAR NL 10 (x1) 5" 1/4 SF DD (x20)
MPS 2010 7690 F	DMP 2 ou 3000 (x2) K7 20 mn (x20)
	1000 FEUILLES PAPIER LISTING

OCCASION	DEPANNAGE
Garantie un an	Garanti un mois
C 64 1000	C 64 380
C 128 1500	C 128 420
C 128 D 2600	1541 380
1541 1000	6128 450
464 MONO 1200	520 STF 450
6128 COUL. 2900	MONIT. MONO 240
Et bien d'autres...	MONIT. COUL. 420
ALLO DAVID : 43.57.82.05	ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE

Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89

Par courrier
Bon de commande
ci-dessous

Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités
sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F
après acceptation du dossier
Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité
sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE AMIE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue
Code Postal Ville Tél.

Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.
Mont. Total :			

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon règlement par chèque
CCP Date de validité

Me 10 % de produits en plus : (hors promotion) Signature

PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'À
50 % DU PRIX



LE SPECIALISTE DE L'OCCASION
ET DU NEUF



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

DU NEUF AVEC ATARI

GAMME TITAN

compatible AT

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL
COMPATIBLE PC 9900HT

+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

DEPOT
VENTE
ACHAT

Chipokaz
107, rue de
la Tombe Isoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon
36, rue Patenôte
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

Vends urgent tablette graphique Graphiscopie 2 + logiciels, pour Amstrad, 600 F + stylo optique 150 F + TV n.b. 400 F le tout t.b.é. + détecteur métaux. **Éric CHASTANET**, rés. les **Tilleuls**, entrée H, Parc du Château, 33700 Mérignac. Tél.: 56.95.21.11.

Vends originaux pour Amstrad CPC : Movie, Bruce Lee, Gold Hits, Sold a million, etc. **Cédric STELIOWSKI**, 47, St-Jean-de-Campeou, 13500 Martigues. Tél.: 42.06.31.98.

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto. + nbx jeux et utilitaires, le tout : 4 449 F. **Michel**, Tél.: 42.00.72.70.

Vends Amstrad 6128 mono + cordon K7 + 1 joystick + 30 jeux dont nbx nouveautés : Kinerik, Game Over, Enduro, Bob Winner, Zombi, Sram, etc. Prix : 3 000 F. **Johan PRO-FICHET**, La Savine, bd J1, 13015 Marseille. Tél.: 91.85.35.23.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur état neuf + disq., jeux et utilitaires + nombreux magazines, prix : 4 700 F. **Oliver DELAYE**, 66, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél.: 91.52.43.88.

Vends Amstrad CPC 6128 + 71 disqs + modem DTL 2000 + câble imprimante + nombreuses revues + câble Périel (couleur) pour 5 000 F. **Emmanuel CANES**, 5, résidence du Jeu de Mail, 34450 Vias. Tél.: 67.21.60.09.

Vends CPC 6128 sous. garan. + magnéto + 2 joys + 80 jeux sur disq. + cartons d'origine + 20 revues, le tout 375 F. **Philippe VERBEKE**, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél.: 20.92.63.77 (après 18 h).

Vends 6128 couleur + tuner TV + lecteur K7 + 25 revues + 25 disqs + housses + 3 livres sous garantie, valeur 7 500 F - 20 % : 6 000 F (t.b.é.), urgent ! **Sébastien VANACKERE**, av. du Château Gobillon, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.66.37.32.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux logiciels + joystick + documentation, le tout sous garantie, année 87 : 3 200 F. **Fabrice REMY**, La Garde, C 10, la Rose, 13013 Marseille. Tél.: 91.66.14.21.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nombreux jeux + 1 joystick + jeux utilitaires, prix : 2 000 F. **Stéphane DRAY**, 1, rue des Chailles, Rueil-Malmaison. Tél.: 47.49.20.03.

Vends Amstrad CPC 464 Boulder Dash (50 F) et Top Gun pour 40 F. **Sanders REMIGER**, lotissement Iris, 1, rue des Baesses, 13800 Istres.

Urgent ! Vends jeux Amstrad 464 Shogun et The Way of the tiger, 125 F les 2 (fraîs et port payé). **Jeanne HADOUIN**, 5, chemin du Paradis, 49150 Bourge. Tél.: 41.89.71.48.

Vends 30 originaux 6128, état neuf, Gauntlet, Masque, Asphalt..., Liste contre enveloppe timbrée. **Michel HERRERO**, résidence Lafayette, pav. 2639 A, 27000 Evreux-Saint-Michel. Tél.: 32.29.42.97.

Vends CPC 464 moniteur couleur + 1 joystick Q.S. II + joystick + livre le tout excellent état + logiciels : 4 500 F. **Claude GOUJET**, 211, chemin de Grosley, bd 10, 93000 Bobigny. Tél.: 48.47.89.88.

Vends Amstrad CPC 1512 + écran couleur HO + 2 drives + souris + 6 jeux, prix : 8 000 F. **Cédric JANSSENS**, 34, bd Victor-Hugo, 92220 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.58.72.07.

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur vert + nbx prgs + nombreuses revues + 2 livres + manette + lecteur disq., le tout vendu 3 800 F, à débattre. **Stéphane LEMAIRE**, 28, rue du général Leclerc, 95500 Gonesse. Tél.: 39.85.75.75.

APPLE

Vends Apple II E + moniteur + duodisque + carte chat mauve + carte super série + imprimante scribe + logiciels + docs, le tout : 9 000 F (acheté à 20 000 F). **Jean-Louis**

PIECES DETACHEES

pour tout matériel SINCLAIR, SPECTRUM, QL et périphériques Clubs, particuliers, etc... Contactez-nous (EN FRANÇAIS) en téléphonant au +44 291 257 80 Ou en nous écrivant (EN FRANÇAIS) à **DUCHET COMPUTERS** 51 Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA ANGLETERRE Tél. +44 291 257 80 Grand choix de logiciels et périphériques Demandez un catalogue pour votre ordinateur

LAUTIER, Villa, 106, cité St-Michel, 84400 Apt. Tél.: 90.74.19.91.

Vends Apple II C 128 K lecteur intégré, moniteur monochrome + joystick + 1 souris + jeux Gounies, Zorro, Leader Board Commando. Sac et boîte rangement 1 000 F. **Banjamin SAVIGNAC**, 8, rue Chartran, 92200 Neuilly. Tél.: 47.45.48.45.

Vends Apple II Europlus + drive + mon. coul. + carte coul. + Wild card + 80 col. + rom. LC + 142 K + nbx jeux et utilitaires, prix : 5 500 F. **Stéphane LEHNERT**, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.13.26.52.

Vends pour Apple, logiciel original Bard's tale 200 F (jamais servi). **Stéphane BOMBARD**, 75, rue des Sarments-Chanteau, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél.: 38.75.03.21.

Vends Apple 2C + écran haute déf. + monit. vert 2C + stand + souris + joystick + câbles + docs + disq. init. + prise chat mauve + nbx jeux + nbx prgs : 8 000 F. **Denis BANDET**, 29, rue Henri-Barbousse, 77124 Villenoy (La Blamont), Cregy-les-Meaux. Tél.: 64.34.30.87.

Vends Apple IIC + moniteur mono + joystick + souris + jeux et utilitaires (Aplework + Locksmith 50) + plein de livres, le tout pour 6 500 F. **Jean-Noël BEGARD**, 36, rue Bergonié, 94280 Fresnoy. Tél.: 43.50.55.08.

Vends Apple II E 64 Ko (9/83) + écran 2e + 1 disq. II + joystick + Pascal 1.2 + prgs jeux et utilitaires, prix : 4 500 F. **Serge SAUBADINE**, 161, rue Louis Plans, 31500 Toulouse. Tél.: 61.48.66.61 (de 18 h à 20 h).

Vends Apple II E 65 C02 + 2 drives + horloge + souris + carte CPM + ext. mem. 64 K 80 col. + moniteur vert + carte couleur. 7 500 F. **J. DURRIEU**, Tél.: 47.53.12.30.

Vends Apple II E (65 C02) + Moniteur vert lie + lecteur de disquettes + joystick + souris + docs + livres + prgs. Le tout : 7 500 F, à déb. **Fabrice RENARD**, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél.: 42.37.31.43.

Vends Apple II GS couleur janv. 87, drive 5 1/2 et drive 3 1/4, 15 000 FF. **Mario CARVER**, 20, bd de Suisse, 98000 Monaco. Tél.: 93.25.04.86 (h. b.) et 93.25.12.10 (soir).

Vends Apple II E + 128 K + 80 col. + moniteur + drive + carte super série + imprimante + joy. + disq jeux, util., langages + docs. Prix : 7 500 F. A débattre. **Bernard ROBERT**, 06604 Antibes. Tél.: 93.34.00.06.

Vends Apple II E + moniteur vert + drive + carte 128 K + 80 col. + couleur + joystick + docs et programmes. Prix : 6 000 F (état neuf). **Stéphane SANOUSI**, 3, rue Noël Bailly, 75020 Paris. Tél.: 43.73.29.70.

ATARI

Vends Atari 600 XL (PAL) : 200 F. Lecteur K7 1010 : 150 F. Interface Pal-Périel : 100 F ou le tout 300 F ou échange contre soft Atari ST. **Serge MONTET**, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56.

Stop ! Cause 520 STF vendes Atari 130 XE + drive 1050 + lecteur K7 + moniteur mono + nbx jeux (Chaker, Sil, Service, Free...). Valeur : 8 000 F vendu 2 500 F. **Laurent PARISON**, 6, avenue des Martyrs de Chateaubourg, Hall H, 94310 Orly. Tél.: 48.52.95.49 (entre 19 h et 20 h 30).

Vends ou échange programmes pour Atari 520 STF. Si possible dans les Pyrénées-Orientales, Aude ou Ariège. Réponse assurée. **Florent MORAGAS**, Lotissement Plein Soleil, 66130 Saint-Michel-de-Liottes. Tél.: 68.84.18.48 (entre 18 h et 21 h).

Vends Atari 520 STF 02/87 + joystick + divers jeux et programmes. Prix : 3 500 F. **Christophe DARD**, 53, rue du Simplon, 75018 Paris. Tél.: 42.52.38.01.

Vends K7 CBS et Atari 80 K pièce. Console CBS + adaptateur K7 Atari : 1 500 F. * Donne 13 cassettes en cadeau à acheteur de la console. **Philippe LARIVEN**, 22, rue Théophile-Le Tiec, 91520 Eglis. Tél.: 60.83.31.31.

Vends logiciels originaux pour Atari ST : The Pawn : 120 F ; Silent Service : 150 F ; Passagers du vent 2 : 150 F, ou les 3 pour 350 F ou échange Soft ST. **Serge MONTET**, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56.

Pour Atari 520 et 1040. Vends et échange nombreux logiciels. Prix intéressants. Me contacter au plus vite. **Franc BENICHOU**, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.66.12.91.

Vends pour Atari ST nombreux softs dont Bob Winner, Road Runner, TNT, Airball, etc. cause vente 520 STF. **Ludovic IHADADENS**, 3, rue du Pont-Colbert, esc. 1, 78000 Versailles.

Urgent. Vends Atari 520 ST + SM 124 HR, TBE. 2 890 F ou séparément. ST : 1 990 F et SM 124 : 790 F. 80 logiciels + moniteur coul. pour ST : 1 000 F. **Rémy PAYEN**, 2, rue Monte-é-regret, 87000 Limoges. Tél.: 55.33.36.05 (après 18 h 30).

Vends Atari 800 XL Périel + drive 1050 + tablette tactile + 80 jeux sur disquettes + livres : 2 000 F. **Jérôme LECONTE**, 3, rue de Bossang, 95270 Noisy-sur-Oise. Tél.: 40.86.72.08. (Appeler de 12 h à 14 h ou de 19 h à 21 h).

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + nbx jeux + utilitaires + 6 cartouches + boîte de rangement (disk) : le tout pour 2 500 F avec emballage d'origine. **Sébastien CANESSON**, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél.: 30.34.40.32.

Pour 800 XL vend K7 originaux avec notice 30 F (Spy Hunter, Pole Position...), et 50 F (Gauntlet, Spinidzy, Green Beret, Spy VS SPY 2...). **Stéphane SENIER**, BP 74, 44503 La Baule Cedex. Tél.: 40.60.09.67.

Vends 130 XE + 1050 + 1029 (SG) + 2 joyst. + nbx jeux + 35 disq. vierges + livres + boît. disq. Cause ST. TBE. Le tout 4 000 F à débattre. **Jean FORGET**, 91, avenue du Maréchal-Joffre. Tél.: 40.27.08.22.

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + lecteur K7 + imprim. 1029 + tabl. tactile + livres + revues + nbx jeux (Arkanoid, Green Beret, Summer Games). Le tout 2 500 F. **Thierry MAHOUDEAU**, 42, cité du Valor, 37420 Avoine. Tél.: 47.58.90.08.

Vends Atari 1029 + 800 XL + XC11 + livres Assembleur/6502 + utilit. 1029. Le tout dans boîtes d'origine pour 1 200 F, l'affaire !... **Michel PRIOLU**, 44, rue Carrobert, 35300 Fougères. Tél.: 99.94.33.45.

Vends Atari 800 XL + drive + nbx jeux originaux + imprimante 1029 + lect. K7 + 10 cartouches + 1 joystick + tablette tactile. Prix à débattre. TBE. **Christophe KAEUFER**, 38, rue d'Alsace, 67380 Lingoldheim. Tél.: 88.77.29.32.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 XL 11 + 15 jeux K7 + livres. TBE : 900 F. Lecteur disk 1050 (6 mois) + disk Arkanoid et Temple d'Aspai : 1 000 F. **William POIROT**, Saint-Barthélemy-de-Vals, 26240 Saint-Vallier. Tél.: 75.03.21.80.

Vends à bas prix softs pour 520 ST dont Gauntlet, Flight Simulator 2, Pro 24, Cad 3D, Winter, World Games, Ultima 3, Degas, Mean 18, etc. **Dominique GROUT**, Yveleron, 76640 Fauville-en-Caux. Tél.: 35.96.97.73.

Stop affaire ! Atari XL déjà vendu, reste nombreux logiciels (Pawn, BMX, Trivial Pursuit, etc.), cédés à des prix incroyables. Téléphonez vite ! **Jérôme THIERY**, 1, rue de la Station, 95550 Bessancourt. Tél.: 39.60.10.96.

Vends Atari 800 XL très peu servi. Prix : 800 F. **Claude OLLIVIER**, La Grande-Plaine, bât. 13, boulevard des Armis, 83100 Toulon. Tél.: 94.27.44.76.

Vends Atari 130 XE + drive + joystick KS + nombreux logiciels très bon état. Urgent. Prix sacrifié à 4 500 F. **Pierre CAQUARD**, 1, rue du 8-Mai 1945, 78210 Saint-Cyr. Tél.: 34.60.41.25.

Vends softs originaux pour Atari ST, possibilité d'échanges (Barbarian, Balance of Power, Grand Prix 500 CC, Guild of Thieves, Gauntlet, Crafton). **Olivier DELESTRE**, 476, rue du Bec, 76320 Caudbec-les-Elbeuf. Tél.: 35.77.06.73.

Vends jeux originaux pour ST : Borrowed-time, Leader Board, Winter Games, Silent Service, 150 F pièce et Pirates of Barbary Coast 220 F (Nouveau). **Arnaud LEBLANC**, 182, rue Jean-Jacques Rousseau, 62110 Henin-Beaumont. Tél.: 21.20.06.72.

Atari 520 ST. Vends imprimante Citizen 120D + câble ST + First World + DB Master One (originaux). Très peu servi. Prix : 2 650 F. **Frédéric JOUSSET**, Résidence Port-Versailles, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél.: 40.35.28.45.

Vends Atari 520 SFT avec extension 2 Mega + second disk drive + moniteur couleur + imprimante matricielle + divers. Parfait état : 9 000 F (prix réel 17 000 F). **André WOZNY**, 12 bis allée Pierre-Lot, 92140 Clamart. Tél.: 47.36.38.79.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1027 + joysticks + nbx logiciels + livres (Pal et Périel), très bon état, sept. 84 : 4 000 F. **Sylvain BIHAN**, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél.: 32.51.92.41.

Vends Atari 1040 STF 3 mois + jeux 6 500 F avec moniteur Atari Atari, cherche contacts pour échanges de programmes Atari. **Henri CARTHONNET**, 132, rue des Chânelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.37.28.33.

Stop ! Vends jeux pour Atari XL/XE sur disq. (Green Beret, Karateka, V8, The Pawn, Gounies, Arkanoid...). Cédés à des prix massacrés, réponse assurée. **Olivier CARTIGNY**, 13, rue Victor-Hugo, 80730 Dreuille-les-Amiens. Tél.: 22.43.21.31.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + adaptateur Périel + joysticks + nbx jeux + livres, prix à débattre. **Nicolas VANDENBLUCKE**, 70, allée du Haut, 95670 Marly-le-Ville. Tél.: 34.72.65.88.

Urgent ! Cause ST, vendes Atari 800 XL + 1050 + 1029 (acheté 4/87) + log. + joystick + livres + ruban neuf, cédé à 3 500 F. **Jean-François SERRURE**, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.

Vends Atari 520 STF (Tos en Rom) + moniteur monochrome + livres + logiciels et contacts, le tout sous garantie, prix : 5 500 F. **Orjan GANDET**, 20, av. Marbeau, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél.: 45.76.08.07.

Vends ou éch. contre Okimate 20 + cordon pour ST Atari 800 XL + drive 1050 + lect. K7 + tabl. tact. + nbx logs + livres + revues + manettes, bon pour 1 950 F. **Seng BANNAVONG**, 1, allée La Perouse, 93270 Sevran. Tél.: 43.85.45.48.

Vends Atari 800 XL Périel + drive 1050 + tablette tactile + 80 jeux sur disquettes + livres : 2 000 F. **Jérôme LECONTE**, 3, rue de Bossang, 95270 Noisy-sur-Oise. Tél.: 40.86.72.08. (Appeler de 12 h à 14 h ou de 19 h à 21 h).

Vends cassettes Atari 2600 de 520 F à 170 F (Gorf, Zaxxon, Donkey Kong, Space Invaders, Tennis, Frostbite, Jambreaker). **Franc BRIAND**, 19, rue Jules-Massenet, Couerou. Tél.: 40.86.72.08. (Appeler de 12 h à 14 h ou de 19 h à 21 h).

Suite à la vente de mon. 520 ST, liquide mes nomb. disquettes 3,5 pouces. Faire offre. **Ludovic IHADADENE**, 3, rue du Pont-Colbert, esc. 1, 78000 Versailles.

Vends cordons pour Atari ST : entre ST et minitel, rallonge joystick-souris, cherche star NL10 et matériel pour ST, fonderais club ST région Sarthe. **Cyril HERBRON**, chemin de la Lande-St-Pierre, 72230 Ruyadun. Tél.: 43.75.78.86.

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + tab. tact. + jeux K7 + livres + magazines + K7 vierges : 1 500 F. **Pascal OLIVE**, quartier St-Marcel, rte d'Ansois, 84530 Villelaure. Tél.: 90.79.29.82.

Vends 10 disk vierges 5 p 1/4 : 60 F, jeux Atari XL disk : 90 F l'une, 250 F les 3. **Pascal OLIVS**, quartier St-Marcel, rte d'Ansois, 84530 Villelaure. Tél.: 90.79.29.82.

COMMODORE

Vends C 64 Secam + vect. disq. + nbx jeux + util. Fast Load, Tool ext Tool, Virgule, Senior + livres + bts rang. T.B.E. : 3 000 F. **Thierry CHARIER**, 42, av. René-David, 94100 Saint-Maur. Tél.: (1) 48.85.13.22.

Vends pour C 64/128, moniteur 1901 HR couleur 80 col. Échange tous prgs et utilitaires pour C 64 sur disk. Cherche contacts amateurs sur Amiga. **Bernard DEBARRE**, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.

Vends C 64 + K7 + moniteur monochrome + valise de rangement + Périel + joystick + utilitaires + nombreux livres + 60 jeux. Le tout : 4 500 F. **Guillaume ROELANDS**, 117, rue Massena, 69006 Lyon. Tél.: 78.52.53.34.

Vends C 64 + lecteur 1541 + 1530 + Power Cart. + Interface Périel + Logithèque. Sous garantie 3 000 F. **Roger SOIMOSAN**, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél.: 47.57.48.15.

Vends C 128 + lecteurs 1541 et 1530 + Power Cart. + Interface Périel + Logithèque. Sous garantie 4 000 F. **Roger SOIMOSAN**, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél.: 47.57.48.15.

Stop ! Vends imprimante pour C 64. Epson LX 90, excellent état + tracteur papier, valeur 3 600 F. Vendu 2 500 F, frais d'envoi inclus. **Olivier PORRAZ**, 9, bd du Maréchal-Joffre, 38000 Grenoble. Tél.: 78.46.44.07.

Pour C 64, vendes synth. vocal Master 64 K7 et D. neuf, sous garantie, port gratuit. Prix : 750 F. **Benoît HOZ-JAN**, 33, route de Vallan, 89000 Auxerre. Tél.: 86.52.72.41.

Vends C 128 + 1541 (DX) + 1530 (P) + Power Cartridge + livres et revues + très nombreux logiciels ! Prix : 4 000 F. (50% du prix actuel). **Dany LARCHEVÊQUE**, Le Bourg-Sagonzac, 24600 Ribercac. Tél.: 78.46.44.07.

Stop affaire : C 64 + 1530 + monit. nb/son + très nbx log. (Winter, Summer 2, Games...), utilit. + azimuth + reset + housses + livres + 100 hebdo : 2 990 F seulement. **Alain BOLTZ**, 10 bis, rue Oehmichen, 25200 Montbéliard. Tél.: 81.98.18.15.

Vends C 64 Pal + Périel + m. mono. + magnéto + Power Cart. + nbx jeux + joystick, manuel, magazines, trucs... Le tout : 3 000 F. **Didier SEYNAVE**, 14, avenue de Rhuys, 44500 La Baule. Tél.: 40.24.09.26.

Vends C 128 neuf (garanti 1 an + Jane + nbx jeux. Prix : 1 800 F. **Christophe RAYNAUD**, 4, allée des Cerisiers-Balan, 08200 Sedan. Tél.: 24.27.67.43 (après 19 h).

Vends C 64 + Périel + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + imp. Power Printer 80 + joysticks + nbx jeux + manuels + Tilt. Cédé à 3 750 F (à débattre), tout T.B.E. **Julien FABRE**, 60, rue Madame, 75006 Paris. Tél.: 45.48.89.02.

Vends C 128 + disq. + Fast Load + jeux : 3 000 F ou séparément (avec K7). **Yves MORVON**, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél.: 33.59.63.92.

Stop ! C 64 Périel + 1541 (gar. 1 an) + 1530 + disq. + nbx jeux + capot + joystick + nbx livres : 4 000 F. Avec imprim. coul. Okimate 20 (gar. 1 an) + listings : 6 000 F. **Philippe INGHLIERI**, Vallon du Garangeol, 13220 Chateaufort-les-Maritimes. Tél.: 42.79.33.76, après 18 h.

Vends pour C 64 : 1541 + nbx jeux (disq.) : 2 000 F, imprimante SG 10 C + Power Car. : 3 000 F. **Christophe BREST**, Las Coutets, La Rouquette, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél.: 65.29.61.73, (week-end).

Vends ou échange jeux sur CBM 64 sur disk, possède Laurel et Hardy, Guild of Thieves, Pass. du Vent... Fournir timbres pour réponse assurée S.V.P. **Alain-Philippe HANCE**, 1, rue Abbé-Fricot, 54400 Longwy-Haut.

Vends C 128 avec nombreux hits, et lecteur de cassettes pour 2 500 F. Pour tous renseignements : **Fabien LECLERCQ**, 2, impasse des Mugnets, 57880 Ham-sous-Varsberg. Tél.: 78.82.51.91.

Vends moniteur couleur 1901 pour C 64/128. Échange prgs pour Amiga 500. Réponse assurée. Contactez-moi. **Bernard DEBARRE**, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.

Amiga 1000, 512 Ko, 2 drives 880 Ko, moniteur couleur HR, souris, nombreux logiciels : 10 000 F. **Didier MARION**, 12, rue D-Ruggieri, 75018 Paris. Tél.: 42.59.45.69, le soir.

Vends-échange pour C 64 en K7 beaucoup de nouveautés : List, Ninja, Barbarian, Army Moves, etc. **Fabrice CARY**, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.08.35.15.

Vends C 128 D + joysticks + Koala Pad + lecteur de K7 + nbx disqs + livres, très bon état. Valeur 8 500, vendu 6 000 F à débattre !... **Éric JOLENT**, 1, rue Paul-Fort, 95460 Evreuxville. Tél.: 34.69.92.55.

Vends pour C 64, logiciels originaux sur disk ou K7 Elite.

Flight Sim. III, Ace, etc., notices en français. Liste et prix contre enveloppe timbrée. **Claude DUPONT**, 96, rue du Dôme, 92100 Boulogne-Billancourt.

Vends C 64 + lecteur K7 et disqs + nbx prgs + 9 livres + revues... Faire offre. **Étienne SILLON**, Le Logis de Joué, 79110 Chef-Boutonne.

Vends lecteur de K7 C 64 (mars 87), très bon état + 23 jeux dont Cauldron 1 et 2, Gauntlet, Summer Games 2, Winter Games, etc. Le tout pour 500 F. **Jérôme COLLIER**, 3, lot Pied Caud, Vidauque-les-Tallades, 84300 Cavallion. Tél.: 90.78.28.34.

Vends magnéto K7 pour Commodore 64 + programmes. Vends originaux sur disk, Mutants, Arkanoid, Destroyer. Cherche contact sur Amiga. **Emmanuel QUÉRU**, 4, rue des Dragées, La Boissière, 61250 Damigni. Tél.: 33.26.74.54.

Vends Commodore 128 + lect. K7 + moniteur NB + 2 joysticks + revues + Interface Périel + nbx prgs sur K7 et disk. **Sébastien CARTA**, n° 1689, RN 2210, Toumettes-sur-Loup, 06140 Venne. Tél.: 93.59.32.38.

Vends C 128 D + 1541 + 1520 + log. + liv. + 1531 + disqs vierges. Garantie 6 mois, peu servi. **Jean-Christophe DAUDIN**, 10, rue Marx-Dormoy, 49800 Trelaze. Tél.: 41.34.07.31.

Vends C 64/128 lecteur cassette plus lecteur disq 1571 + prg. disk : 4 000 F. Spectrum, Material A. Vends aussi périphériques multiplate. **Jose-Manuel TEIXEIRA**, 20, rue Saint-Sébastien, 75011. Tél.: 48.06.75.61 (après-midi 14 h à 19 h).

Vends C 128 + mon. vert + 1530 + Jane + 10 jeux + prise Périel. Prix : 2 500 F (sous garantie). Tél.: 42.53.80.76.

Vends C 64 (R/VB/PAL) + 1541 (gar. 5 mois) + 20 disk. + 1531 + nombr. jeux + 25 cass. + livres + docs + 50 hebdomadaires. Ach. : 7 500 F. Vendu : 3 100 F. **Stéphane GRISON**, 17, av. des Aquelles, 44300 Nantes. Tél.: 40.49.01.93.

Vends disk 5

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 192.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

ENTREPRENEURS?

CHOISISSEZ UN METIER D'AVENIR!

VOUS ÊTES:

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

NOUS VOUS OFFRONS:

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

Intéressé?

Adresser nous une demande avec CV + photo à :

TELESOFT Dpt. Développement
B.P. 112
75749 PARIS Cedex 15

ENTREPRENEURS?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!

VOUS ÊTES:

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

NOUS VOUS APPORTONS

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

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

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
B.P. 105 75749
PARIS Cedex 15

P.A.

cartouches avec nombr. logiciels sur cartouches et disq. + 11 livres. 4000 F à débattre. **Claude PY, 41, rue Mazaygues, 31100 Toulouse. Tél. : 61.48.88.92.**

Vends C 64 + 1541 + MPS 801 + mon. coul. Taxanex + Graphiscop 2 + nbx prg. orig. + 15 revues + 20 livres. Le tout en t.b. état. : 5900 F. **Antoine PICHOT, 74, rue Castagnary, 75015 Paris. Tél. : 37.43.50.15.**

Vends Amiga 1000 + mon. 1082 + 50 logiciels avec docs en français + Kick 1, 2 Work 1, 2 + boîte avec verrou (SG). Le tout : 7500 F. **J.-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.56.39 (après 20 h).**

Vends C 64 + lecteur de disq. + lecteur de K7 + 2 joysticks + moniteur monochrome avec prise adaptable + nombreux jeux + livres. Prix : 4000 F. **Marc PERDRIAU, 10, Mail-Bonaparte, 37100 Tours 02. Tél. : 47.51.77.58.**

Urgent ! Vends moniteur couleur Commodore 1901 (40/180 colonnes) t.b. état (février 1987). Prix à débattre. Recherche contacts sur Amiga. **Claude BURCKARDT, 11, rue du Nord, Niederhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.56.00.39.**

Vends C 128 D, 4000 F, avec nombreux logiciels. **Christophe RIBOTTEAU, 5 bis, rue Larmeroux, 92170 Vannes. Tél. : 45.29.26.76.**

Vends C 128 + 1571 + lect. K7 + RS 232 + manette + cartouches + nombr. disks dont Geos, The Pawn, Oxford Pascal + livres + revues. Le tout 4500 F. **Xavier MACHEFER, 16, rue Musée, 49100 Angers. Tél. : 41.88.22.63.**

Vends C 64 + lecteur disquettes + moniteur couleur + livres + K7 + disquettes. Prix à débattre. **Hervé DESREMAUX, 14, rue Guy-Bieler, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (16) 23.67.63.61.**

Vends C 64 PAL + lect. K7 + nbx logiciels sur K7 : Sentinel, Elite... + 2 prgs sur disk : Marble Madness, Arkanoïd + Joy Wico : 1000 F le tout. **Michel KERN, 54, bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : 43.20.87.25.**

Vends Vic 20 + 16 KO + jeux cart. K7 + livres : 800 F + jeux K7 originaux pour CBM 64, crayon optique. Ech. jeux sur CBM 64 disk. uniquement. **Jean-Philippe MOUZET, 20, allée des Chênes-Mouignon, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : 60.65.58.24.**

THOMSON

Vends TO 7 + 16 K + lep + 2 joysticks + manuel + Basic + Pictor + Trap + Super Tennis + Raid sur Tenere + Dieux du stade + Atonium + revues. Prix : 1500 F. **Pierre BATTINI, 5, square Charles-Laurent, 75015 Paris. Tél. : 45.67.83.82.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + 1 poignée jeux + 30 logiciels + crayon optique + revues. Prix : 2500 F à débattre. **Franck LE LONG, 16, rue Jules-Guesde, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 34.65.04.05.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + 9 logiciels + livres de programmes, très peu servi. Prix : 2000 F. **Muriel STUBBS, Jonathan ADAMS, 76, rue de l'Estérel, 72100 le Mans. Tél. : 43.85.16.89.**

Vends TO 7/70 + lecteur disk + impr. à impact + clav. méca., bon état, matériel ayant peu servi, logiciels en cadeau. Prix : 4500 F à débattre. **Vincent MADROLLE, 24, rue de Presles, 75015 Paris. Tél. : 47.34.79.46 (après 18 h).**

DIVERS

Vends EXL 100 + manettes + 20 jeux + revues, tout en bon état. Faire offre. **Gérard MOREAU, Villiers-le-Château, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.47.17.**

Vends Exelitel + Exeldisk + interf. + souris + lect. K7 + Exceldrums (boîte A rythmes) + Paint + Imagix, le tout 6500 F. (valeur 9000 F) garantie jusqu'en févr. 88. **Patrice OGUIC, 3, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends EXL 100 + MM + lecteur K7 + Joysticks + jeux cartouches et K7 (dont tennis, MGTV) + 6 éducatifs + 25 programmes + livres. t.b.é. Faire offre. **Benoît LIXON, 56, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends EXL 100 64 K, clavier pro, CMOS RAM, lect. de disquettes, nombreux logiciels (Cart, Disk, K7), revues (Exeltem votre, avec abonnement), t.b.é. **Denis RIBAYROL, Le Pradal Sotrac, 46700 Puy-L'Évêque. Tél. : 65.36.56.39.**

Vends TI 99/4A + Joys. + 8 cartouches + cassette + livres + basic étendu, t.b.é. 400 F. (vends groupé). **Marc-Olivier REIN, 55, rue de la République, 67110 Niederbronn.**

Vends MSX Philips VG 8020 et console de jeu CBS avec 6 jeux. Recherche Flipper récent ou ancien. **Philippe LEFIN, place Victor-Gat, 21330 Laignes. Tél. : 80.81.41.47.**

Vends MSX HB501F, févr. 86, t.b.é. 1500 F + Nbx super jeux + revues : 2500 F !!! Vite ! Vends aussi vidéopac Philips avec une vingtaine de jeux : 1000 F !!! **Sylvain ZORZIN, résidence de l'Hermitage, 5, impasse Auguste-Comte, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.84.80.**

Vends MSX Sony HB75F + cordons + manuels + revues + nombreux logiciels, le tout 1000 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : 30.37.88.88.**

Vends ordinateur MSX Yeno, bon état + lecteur de disquettes double face + 2 manettes de jeux + 4 jeux + 3 livres de jeux + manuel. Prix : 2000 F. (valeur 6000 F.). **Olivier COLLOS, 40, rue d'Hautpoul, 75019 Paris. Tél. : 42.08.99.30 (à partir de 17 h 30).**

Vends MSX bon état + jeux sur cartouches et cassettes + lecteur de cassettes. **Olivier MARECHAL, 16, rue des Oiseaux, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.86.39.**

Vends MSX Sony HB75F + Eddy 2 + 4 cart. + 5 K7 (originaux) : 1500 F. Vends Canon X07 16 Ko + XC930 + XC910 + PX150 + Forth + jeux 2 (logiciel) : 1500 F. **Géraldine MINVIELLE, 16, rue Jules-Guesde, 92300 Lavallois-Perret. Tél. : 47.39.82.68.**

Vends MSX HB501F (64 K ; magnéto + Joyst. incorporés) état neuf, emballage origina + câbles + manuels + revues + logiciels : 2000 F. **Stéphane GOUST, 1, square Mérieux, 78150 La Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (après 18 h).**

vends MSX Sony HB75F + nbx logiciels + nbx listings + Joystick neuf + câbles + magnétophone + manuels + une cartouche. Vends 1500 F. **Serge BISMUTH, 1, rue du Pont de Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.35.43.65 (après 18 h).**

Vends Oric/Atmos sans aucun jeu 300 F + vends jeux (32) pour Oric/Atmos 40 F pièce + vends Commodore magazine 210 F pièce (nos 1 à 8). **Robin GRANOCLERE, 18, allée Nicolas Poussin, 26000 Valence. Tél. : 75.42.34.48.**

Vends ordin. Tandy TRS 80 16 K coul. + 6 K7 jeux, + 2 cartouches jeux + Joystick + magnétophone. Prise péritel. Prix demandé : 1000 F. **Alain BLONDY, 44, rue de la Pierre Monconseil, 77280 Othis. Tél. : 60.03.21.05.**

Vends moniteur monochrome vert Philips BM-7652 avec câble pour : VG 5000, VG 8010 et VG 8020, état neuf. Prix à débattre. **Pascal ZUCCOLLO, Tuilerie de Maroule, 31370 Ricames. Tél. : 61.91.01.96.**

Vends imprimante Seikosma GP 50 S t.b.é. Uniquement pour ZX Spectrum. Prix : 900 F. à débattre. **Henri-Luc FLIOPART, 6, lotissement camp Laurent, 93500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.32.24.**

Vends VG 5000 config. maxi, 12 jeux originaux, 3 livres, le tout 400 F. **Gilles DE CHEZELLE, 139, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends Vectrex 10 jeux 2 manettes 800 F., lecteur cassettes data spécial Amstrad 120 F. **Frédéric HANAK, 96, avenue du GI-Leclerc, esc. 8, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Vends Philips vidéopac t.b.é. : 400 F. + jeux cartouches : 400 F. (Popeye, Overt, Terrahawks, Glouton, Crazy Chase), le tout sacrifié à 700 F. **Guillaume ALLERON, 7, avenue de Verdun, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.81.54.08 (après 17 h).**

Vends jeux électroniques Simon, Merlin, Split-second + ordinateur de jeu Hanimex + cassette + projecteur muet Heurtier. Prix contre timbre. **Fabrice AUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre.**

Vends imprimante pour TRS 80 (imprimante thermique - 40 colonnes). Prix : 350 F. (Fournie avec Trois rouleaux de papier). **Alain CONNES. Tél. : 40.75.29.57.**

Vends Sharp PC 1247 t.b.é. Recherche correspondant sur STF pour échange durable et sympa. 800 F. à débattre. **Johnny BARRAY, Honguemare, 27310 Bourg-Archard. Tél. : 32.42.31.19 (après 19 h).**

Vends Canon X07 16 Kram + 16 K cadran + imprimante X710 + XP130 XM101 + manuel : vendu 30 % du prix neuf : séparé possible. **Jean-Manuel SANCHEZ, résidence Les Poissons, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.22.05 (après 20 h).**

ECHANGES

Atari ST, échange jeux utilitaires, docs, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbousse, Fouquières-les-Béthune, 62400 Béthune.**

Atari XL/XE, recherche correspondants (est) très sérieux et rapides. Pour échanges softs. Echange 1 ampli hi-fi contre 1027 ou 1029. Echange 30 prg contre 1020. Peut aussi échanger contre 1 tablette tactile + prg. Réponse courrier assurée. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Echange jeux et utilitaires (surtout jeux) pour 520 ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Galargues. Tél. : 66.35.21.09. Téléphoner après 17 h 30.**

ST Maniaque, recherche contacts durables pour échanges idées, astuces, plans hard, logiciels... Pas sérieux s'abstenir. **Christophe CONDUCHE, La Rousselle Naustoc, 12700 Capdenac-Gare.**

Atari 520 STF/XL/XE, cherche contacts. Réponse assurée. Non sérieux s'abstenir. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermen Orville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 500 CP UC 512 Ko Souris lect. 3" 1/2 Mon. Coul. 8832	7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A1081	22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A1081	26290

IMPRIMANTE
COULEUR
OKIMATE 20
+ Cordon
2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES		AUDIO	
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2260	FUTURE SOUND	2295
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC	(DIGITALISER SONI)	580
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690	INTERFACE MIX	NC
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095	PRO MIDI STUDIO	NC
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600	(SEQUENCER 16 PISTES)	NC
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)	NC	VIDEO	
MEGABOARD 2	5845	DIGIVIEW	NC
HARD CARD 20 MEG (PC	4400	(DIGITALISEUR D'IMAGES)	1995
DBLE PARTITION)	NC	FRAMEGRABBER	NC
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200	GENLOCK MERKENS	NC
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC	CAMERA HV720	3350
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC	OBJECTIF SCH	950
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5" 1/4)	5600	ZOOM COSMICAR 12.5/75	4450
EMULATOR GO 64	NC	STATF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
GRAPHIQUES		SYSTEM POLAROID + IMPRINT	32000
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11 730	(PHOTOS, EKTA, TRANS.)	NC
TABLETTE EASYL	6000	(TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
GRAPHISCOPE II AMIGA	NC	TELEMATROU	NC
EXCLUSIF		EMULATEUR MINITEL	NC
GO 64 Emulateur C 64	NC	MODEM DT 3000	6400

PROMO

AMIGA 500 + Mon. Philips 8832 6990 F
ABONNEZ-VOUS A AMIGA WORLD
1 an - 6 n° : 200 F + gratuit avec chaque n° le bulletin AMIE... GA

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL	190	AMIGA APPLICATIONS	199	BEGINNER'S GUIDE	199
EN FRANCAIS	299	AMIGA PROGRAMMERS	299	CLES POUR AMIGA	195
AMIGANDOS	149	FRANCAIS HANDBOOK	299	TRUCS & ASTUCES	199
REFERENCE	39	AMIGA SYSTEM	199	TRUCS & ASTUCES (DISK)	120
AMIGAWORLD	39	GUIDE	199	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120
AMAZING COMPUTING	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199		

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		PROGRAMMATION		HOLLYWOOD POKER	202
MAXPLAN	2099	TRANSFERT		ADVENTURE/ROLE/	
SUPERBASE		LATTICE		WARGAME	
FRANCAIS	990	C VER 3.10	1490	ARAZOK/TOMB	349
TEXTDRAFT	790	AZTEC MANUX	3938	KAMPPGRUPPE	539
FRANCAIS		COMMERCIAL		FAERY TALE	404
PAGE SETTER	1259	MACRO		BORROWED TIME	390
INTERNATIONAL		ASSEMBLEUR MCC	679	KING QUEST II	389
VIP		TRUE BASIC	1184	DEJA VU	409
PROFESSIONNAM	1599	CRABBIT	379	UNINVITED	343
DEMAN	1390	CLI MATE	299	ROADWAR 2000	315
PRINT MASTER PLUS	439	AMIGADOS EXPRESS	233	BALANCE OF POWER	388
ART GALLERY		ASSEMBLEUR		ULTRA II	346
1 OU 2	279	K SEKA	679	ALIENS FIRES	388
PROWRITE	1120	LUCKIES		LAND OF LOUNGE	465
WORD PERFECT	NC	ARCAD		IZARDS	448
GRAPHIQUE/MUSIQUE		KARATE KID 2	254	BLACK CAULDRON	365
AEGIS ANIMATOR	NC	GOLDRUNNER	249	PHANTASY III	349
AEGIS VIDEOSCAPE		BARBARIAN	235		
3D	1549	DEMOLITION	119	STIMULATION	309
AEGIS SONIX	790	PHALLANX	119	WORLD GAMES	349
AEGIS DRAW PLUS	1899	MARBLE MADNESS	259	HARDBALL	309
DELUXE PAINT 2	1059	CHALLENGER	110	LEADERBOARD	NC
DELUXE VIDEO 1.2	1059	CRUNCHER		TENTH FRAME	NC
DELUXE MUSIC		ACTORY	110	CHESSWATER 2000	346
CONSTRUCTION SET	809	SPACE BATTLE	119	BASEBALL EA	407
INSTANT MUSIC	293	STRATEGIC ACTION	390	FIGHT SIMULATOR I	NC
MUSIC STUDIO	288	SINEAD	390	JET	NC
SCULPT 3D		SDI	349	SCENARY DISK 7	237
(BYTE BY BYTE)	NC	DEFENDER OF		SCENARY DISK 11	237
CAO 3D FRANCAIS	NC	THE CROWN	390	SILENT SERVICE	249
ZUMA FONTS	309	SHANGAI	NC	F15 STRIKE EAGLE	NC
		THE KING OF			
		CHICAGO	NC	Liste non exhaustive	

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 179

P.A

Echange ou vend nombreux jeux pour Atari XL/XE sur disk. Cherche fans d'aventure pour consoles, solutions (Mask of the Sun, Free...) Frédéric BONDON, 4, rue du Bois-Gaillard, Verrou, 72200 La Flèche.

Echange programmes en tout genre sur Atari ST. Vends Prive Kumana, 3 pouces 1/2 (06/87). Philippe MEROZ, résidence de l'Esé, plateau du Moulon, 91190 Gif/Yvette.

Atari ST cherche News logiciels et contacts Avec passionnés de musique sur synthétiseurs dans l'Aube et la Seine-et-Marne. Tél.: week-end. Christian MARBAIX, 1, route de Sézanne, 10370 Villenaux-la-Grande. Tél.: 25.21.32.77.

Atari 520 STF, échange logiciels (Goldrunner, Airball, Star-trek, etc.) de préférence Moselle et vend Dragon 32 + logiciels + manettes... Hervé KAUPP, 9, rue Jules-Ferry, Lommerange, 57650 Fontoy. Tél.: 82.84.45.86.

Echange logiciels sur ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche expérience en assembleur. Frédéric JOLY, 7, rue E-Zola, 88190 Golbey. Tél.: 29.34.49.85.

Echange jeux pour Atari 520 STF. Possède et cherche nouveautés. Christian LAVAGNO, 13, avenue Pasteur, 13330 Pellissanne. Tél.: 90.55.24.52, après 19 h.

Echange jeux pour Atari ST 520, Amstrad. Nouveauté et cherche correspondants français ou étrangers. Recherche renseignements, trucs. Cherche contacts tous pays. Envoyer quelq. sur Macadam Bum sur ST. Emmanuel GRETH, 5, quai Jacques-Sturm, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.35.53.09.

Echange logiciels sur Atari 520 ST. Réponse assurée. Ecrire et envoyer liste à l'adresse suivante. David ROLLAND, 2, allée Brosolette, apt 631, 93700 Drancy.

Cherche contact sérieux pour échanger de nix prgs sur l'Atari ST et Amiga. Envoyer liste. Dwayne SPARK, 8441 Subalaines, Anjou, Québec, Canada, H1K 2C1. Tél.: 514.352.1856.

Cherche contacts, échange Atari 520 ST et 800 XL. Cherche matériel occasion. Christophe MENEGALLI, bât. 13, Les Collines, 13240 Septèmes-les-Vallons. Tél.: 91.51.15.85.

Echange jeux, utilitaires, langages pour Atari 520 STF, sur Paris de préférence. Recherche nouveautés et achète hard copier pour 350 F environ. Emmanuel BEAUFILS, 23, rue du Château-d'Eau, 14160 Dives-sur-Mer. Tél.: 31.91.20.69.

Echange logiciels sur 520 STF. Je recherche toutes nouveautés et imports. Vds originaux peu servis pour C 64, à

petits prix. Stéphane SYLVESTRE, 27, lotissement, Bois Calais, 13170 La Gavotte. Tél.: 91.51.55.83.

Recherche originaux sur 520 ST, échange contre nombreux jeux et cherche correspondants anglais ou allemand pour contacts durables. Emmanuel GRETH, 5, quai Jacques-Sturm, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.35.53.09.

Atari 520 ST, échange programmes divers (nombreux titres). R. LEROY, 2, allée des Trois-Cousines, 78180 Montigny-le-Bretonneux.

Echange n'bx softs Atari ST et Amiga 500/2000 + hard synthé vocal Atari. Envoyez enveloppe timbrée. Gérard BEL-TRUTTI, 2, rue Gaston Charbonnier, les Muguet, 06300 Nice. Tél.: 93.55.35.11.

C 64 échange prgs sur disk contre prgs C 64 ou Amstrad K7 et Atari XL K7. Echange aussi sur Amiga. Gérard MICAU, ch. de Saint-Paul, 30129 Manduel.

C 64/128 : échange News ou autre. New: Mario Bros 87, Delta, Barbarian. Frédéric LUBRANO, chemin rural du Bois, bât. L3, 71110 Guégnon. Tél.: 85.85.38.55.

Cherche possesseur C 64 disk dans le Bas-Rhin. Echange nombreux jeux et utilitaires (Top Gun, Arkanoid, Scooby Doo, Ace of Aces, etc.). Tél.: 88.20.23.85.

C 64/128 cherche contact pour échanges sérieux News et renseignements, trucs. Cherche contacts tous pays. Envoyer liste. Réponse assurée. Bruno BREIL, 19, avenue Montaigne, 33600 Pessac.

Echange jeux pour C 64 uniquement sur disquettes. Vends Graphic Adventur Creator sur disk : 200 F. Vincent MISE-RIAUD, 2, allée du Bellay, 91400 Orsay. Tél.: 60.10.07.72.

Echange pour C 64/128 nombreux jeux. Réponse assurée. Michel ROUALEC, 6, av. du Roi-Albert, 06400 Cannes. Tél.: 93.43.11.52.

Echange Commodore 64 Secam couleur lecteur disquette comme neuf, n'bx disquettes + imprimante MPS 801, neuf contre Atari STF Amiga ou autres. MOURAD. Tél.: 42.35.30.31.

Echange jeux sur C 64 K7: Way of the Tiger, Tai Boxing, Paperboy, etc., cherche 1541 pas trop cher. Réponse assurée. Antoine ZANELLA, 4, impasse des Eglantiers, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél.: 87.58.54.85.

CBM 64 échange très nombreux programmes dont nouveau-

tés. Erik GRICOURT, Le Bois-de-Malbos, n° 12, 33700 Mérignac.

Amiga cherche contacts pour échanges divers, vos moniteurs couleur Taxan Vision, ex. 2.000 F. Vds Modem DTL 2000 pour Apple II C. Jean-François JOUBERT, « Les Luonniers », Cuissal, 61250 Damigny. Tél.: 33.27.39.66.

Cherche amateurs aventures pour C 64 et 128, style Infocom Level 9, Telarium, etc. achète ou échange originaux avec doc. complète. Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél.: 99.51.86.72.

Echange ou vendis disq. pour C 64 (Wizball, Roadrunner, 3 mousquetaires, Last Ninja, Nectocross, Barbarian, Defender of the Crown. Stéphane BOURBAREL, 11, rue des Peupliers, 57158 Montigny-les-Metz. Tél.: 87.65.52.86.

Echange nombreux jeux et utilitaires pour CBM 64 sur K7, cherche trucs et idées, réponse rapide assurée. Philippe BULLIARD, Le Parc Vertheuil, 33250 Pauliac. Tél.: 56.41.96.06.

C 64 échange nombreux jeux, recherche news (Paris et sa région uniquement). Patrice POUBEAU, 24, rue du Pas-Si-Maurice, 92150 Suresnes. Tél.: 45.08.29.97.

Urgent! Recherche désespérément logiciel C 64 « Graphologie » sur K7 ou disq. n'bx échanges tous genres, réponse assurée! Yves PADOVANI, 38, rue des Frenes, 67240 Bischwiller. Tél.: 88.83.21.52 (poste 22).

Echange et achète programmes sur Amiga 500 ainsi que sur C 64 (disq.). Philippe FRUISIER, 23, avenue Denis-Delorme, 68280 Charbonnières.

Amiga et C 64 cherche contacts tous pays pour échanges sérieux. Liste prgs sur demande, vendis prgs sur disq. pour C 64, réponse assurée. Hans CROCKETT, Avouzon-Crozot, 01170 Gex. Tél.: 50.41.02.73.

Echange n'bx jeux et utilitaires en tous genres pour C 64 sur disk, uniquement. Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 48.80.96.61.

Amiga cherche contacts pour échange et création de logiciel en France and look for contacts in the U.S.A. of Canada for swapping of softs. Pascal MÉDIEU, Le Thil Riberpéd, 76440 Forges-les-Eaux. Tél.: 35.90.99.65.

Echange news sur C 64, possédé Pirates, California Games, Defender Crown, Wargame cons. set, Game Over, Gobots, Battle Cruiser, Convoi Rav. Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Étoile, 67160 Wissembourg. Tél.: 88.94.94.41.

C 64/128 cherche contacts pour échanges de news, réponse assurée. Christophe RESSIAN, 21, av. P. et M. Curie, 60100 Creil.

C 64 échange tous logiciels sur disq. (news et utilitaires), cherche contacts étrangers, envoyer listes réponse assurée. Fabien BREVIER, 24, rue du Cimetière, 59111 Lieu-Saint-Amand. Tél.: 27.35.87.72.

Echange disq. C 64 contre cartouche du type Powercartridge, Fastload... Echange aussi cartouche logo, merci. Laurent DETREZ, 5A, rue d'Abisson, 59171 Hornaing. Tél.: 27.86.15.41.

Echange nombreux prgs sur disq. pour C 64, recherche imprimante pour C 64 à bas prix ou contre tas de disq., disquettes fournies. Olivier GOUBINAT, SP 69647 (RFA). Tél.: 19.49.72.16.71.87.

Recherche programmeurs L.M. sur Commodore 64, maniant bien des Sprits, Scrolls, etc. Mes news au 28/08: Mega-Apocalypse, A.C.E.2, etc. Bruno. Tél.: 39.65.44.92.

C 64/128 échange news et originaux, contacts durables, échange aussi jeux sur MO5, envoyez vos listes dans les 2 cas. Nicolas CLAMARAN-DANZELLE, 350, Grande-Rue, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél.: 39.74.61.71.

Cherche contacts avec possesseurs de C 64 pour échanger jeux sur K7 possédé 50 jeux (Krakout Sygma 7, etc.) et si possible dans l'Oise. Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudon, 60250 Mouy. Tél.: 44.56.14.94.

Echange logiciels pour Amiga 1000, possédée une cinquantaine de softs (émulateurs IBM soft, Barbarian, Karat kid, ACS, etc.). Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-les-Tours. Tél.: 47.53.07.65.

Echange jeux sur disquette CBM 64 ou 128 plus ou moins récents, envoyez une liste : réponse assurée, possédée quelques news. Stéphane SUIRE, Villa « l'Aryste », 40009 Benquet. Tél.: 58.06.30.87.

Echange jeux sur CBM 64, disq., possédée news, attends vos listes. Roland HERAU, rés. les Grands Pins, 13010 Marseille. Tél.: 91.89.38.12.

Echange anciens et nouveaux jeux sur C 64 seulement en K7, possédée L.Board 2, 3, Commando, Samantha Fox, Int. Katate... (réponse assurée). Michel PERIE, rue du Beau Séjour, 25680 Trépot. Tél.: 81.86.72.81.

Echange logiciels sur C 64/128 CP/M : Game over, Eido-

lon, Defender of the Crown, Guild of Thieves, California Games, Star Paws, etc. Thierry TOMASSINI, 41, rue du Jura, 54400 Longwy. Tél.: 82.23.53.50.

Echange jeux sur C 64 (hollande news), cherche contacts aux U.S.A., Canada, Hollande, etc. Cyril BARTEL, 15, rue de la Compassion, 69530 Brignals. Tél.: 78.05.45.17.

Echange nombreux jeux sur C 64 disq. (Barbarian, Army Move, Arkanoid), contacts dans la région si possible. Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epemay.

Echange jeux pour CBM 64 sur disq. uniquement, possédée nombreux news, réponse assurée. Local Club des Jeunes, 32, avenue Jean-Bos, Coeuilly, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 48.80.96.61.

C 64 cherche contacts sérieux pour l'échange de news. Echange 50 disq. de news contre l'imprimante MPS 801 + 60 disqs contre Koala Pad, urgent. Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Étoile, 67160 Wissembourg. Tél.: 88.94.94.41.

Amiga cherche contacts sérieux non débutants étrangers ou France pour échange de programmes et idées, réponse assurée. Patrick FRUTIER, 1, rue des Canaris, 62710 Courrières. Tél.: 21.76.27.72.

Echange jeux C 64 (K7) possédée news et anciens, recherche nouveautés (Ikaria Warrior, Summer Games 2, Jail Break, Starfighter), envoyez-moi la liste. Chanh NGOUN, 6, les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.

Amiga 500 cherche contact amical pour échange programmes, réponse assurée. Laurent DE LORENZI, 20, av. des Broussailles, 06400 Cannes. Tél.: 93.39.94.94.

Echange ou achète jeux sur Commodore, envoyez liste avec prix, cherche joystick Atari, bon état, pas trop cher. Xavier BAYARD, 1107, Quartier des Belles Portes, 14200 Herouville-Saint-Clair.

Je recherche la solution des jeux suivants : Circus Adventure, the Saga of Erik (the Viking) en échange je vous fournis la solution de 9 jeux (Commodore 64). Marceau HENRY, 15, Petite Résidence, rue de Rollet, 80500 Montdidier.

Amiga échange softs (originaux) + n'bx titres P.D.S. (contact : Ball, « Amigatex », Serveur Tilt ou RTEL en T2). Johnny DAUBES, 25, av. des Vallons, 64100 Bayonne. Tél.: 59.52.14.04.

Pour C 64 échange jeux sur disq. seulement : Barbarian, Delta, Nemesis... réponse assurée (cherche correspondants sérieux). Jean-Luc SEVILLA, 3, place de Gaulle, 06000 Nice. Tél.: 93.84.09.73.

Cherche contacts pour amateurs du MSX C1 et 2, possédée n'bx originaux cartouche cassettes et disquettes. Jean-Claude VANDEKERKOF, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél.: 20.09.73.24.

Echange cartouches Tool 64 + 5 disq. news (récentes) contre Power cartridge, échange news, envoyez liste, réponse assurée. Antoine MUSSARD, 14, rue du Chapeau Rouge, 44000 Nantes.

Débutant sur Amiga, cherche contact en vue d'échanges, possédée les classiques (Defender Crown, Sinbad, Fligh Simulator 2, Barbarian...) Alexandre FEE, 22, rue des Peupliers, 57158 Montigny-les-Metz. Tél.: 87.65.52.70.

C 64 échange programmes (Géos, Barba...) contre Power Cartridge ou Freeze Framez, 60 pour souris, 20, Game Killer + autres. Eric SHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach. Tél.: 89.71.15.10.

Echange prgs pour C 64 sur disquettes (Dance Macabre, Tarzan, Pawn, Borrowed Time...) contre la Power Car. Eric SHERB. Tél.: 89.71.15.10.

Recherche contact durable pour échanger des jeux sur C 64 en disq., possédée news, envoyez vite vos listes, réponse assurée. Dominique FERET, 9, rue Aimable-Pelissier, 76120 Grand-Quevilly.

Thomson TO 8 cherche contacts pour échanger des trucs et des prgs et des renseignements sur de n'bx jeux. Cyril SIMONNET, 4, rue de Périgord, 78990 Elancourt. Tél.: 30.62.78.20.

Echange jeux sur XL/XE (K7 uniquement) ex : Arkanoid, Ninja, Green Beret, etc. Cherche Who Dares Win ou autre. Franck DERRIEN, Hameaux de Chantabot, 39420 Domène. Tél.: 76.77.07.80.

Echange jeux pour 800 XL en disq. (n'bx) soft achète tablette bon état max.: 200 F ou échange contre jeu. Benjamin BEHAR, 25, clos des Aulnes, 95350 Saint-Brice. Tél.: 34.19.07.17 (le mercredi).

520 STF cherche contacts sur région Drôme sud, Vaulcuse nord, et achète 3,5 pouces DF, prix correct. Achète utilitaires + notices. Yannick FLEURY, 12, rue Toesca, 26110 Nyons. Tél.: 75.26.17.13.

TO 9 + MO 5 cherche correspondants. Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.

Echange jeux sur TO 9, TO 8, TO 9 +, disq. possédée beaucoup de logiciels. Laurent MERCIER, 20, cours de la République, 34190 Ganges.

Echangerai logiciels de jeux Thomson (Green Beret, The Way of the Tiger), contre si possible : Les dieux de la gisse, Kung-Fu, Affaire Vera Cruz, ou autre. Laurent BOULET, Bords, 17430 Tonny-Charente. Tél.: 46.83.81.43 (week-end).

Recherche Amstrad 6128 dans l'Hérault très sérieux + jeux

utilitaires + de n'bx nouveautés. Emmanuel GARCIA, 15, rue Rabalais, 34300 Agde. Tél.: 67.94.16.26.

Echange ou vendis jeux pour Amstrad CPC 464. Cédric SUFFLET, Hameau de Campalians à Parenty, 62650 Hucqueliers.

Echange, vendis, achète jeux sur Amstrad. Cherche Fer et Flamme, Barbarians, Prohibition, Elite. Jean-Marie RENARD, 161, rue de la République, 76520 Franqueville-Saint-Pierre. Tél.: 35.80.22.18.

Echange jeux sur disquettes pour Amstrad CPC contre des cartouches Vectrex ou une manette Vectrex ou une boîte de rangement pour disq. Laurent DÉRUAZ, 15, rue Bobierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél.: 46.61.07.80 (entre 17 h et 20 h).

Echange nombreux jeux sur CPC 6128 et CPC 464. Envoyez votre liste, réponse assurée. Local Club des Jeunes, 170, rue Henri Dillies, 59155 Faches-Thumesnil.

Echange jeux et utilitaires pour Apple II C. Achète CPC 6128 recherche contact pour divers (trucs, jeux), en Gironde + vendis ou échange jeux originaux (Sram, ORP hee, Barbarian, Slap Fight). Prix bas. Nicolas HANUSSE, 17 résidence Campanon, 33600 Pessac. Tél.: 56.45.37.60.

Atari 1040, éch. logiciels. Recherche contacts sérieux et durables. Nicolas FRIGO, 354, rue des Bas Roches, 45680 Mardie. Tél.: 38.91.19.99.

Echange, vendis ou achète logiciels sur 520 STF. Vends aussi Amstrad CPC 464 sans moniteur avec alim. + adapt. Périlet + joystick + jeux : 1000 F. Thierry GARREAU, 11, rue des Arts-Résé, 44400. Tél.: 40.75.52.19.

Echange ou vendis softs Atari 520 STF. David DUMORTIER, Allée Fagnano, 60430 Noailles. Tél.: 44.03.36.21.

Echange et achète toutes sortes de jeux sur 520 ST. Nicolas OLIVEIRA, Jas de la Lobre, 13420 Gemenos. Tél.: 42.72.62.55 (après 20 h).

520 ST échange/vends programmes. Recherche prgs de réception RTTY. Sébastien SAINT-MARTIN, c/o Couloir 6 Sainte-Colombe, 47310 Laplume. Tél.: 53.68.67.15.

Recherche lecteur 3 1/2 Cumana et échange logiciels sur 520 ST. Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél.: 91.71.10.45.

Atari ST cherche contacts durables pour échanges idées, trucs, astuces et logiciels. Jean-Pierre MAILFAIT, 1, rue de la Chabossière, 44340 Bouguenais ou 4, rue Maréchal-Ney, 85000 Roche-sur-Yon. Tél.: 40.65.09.02.

Passionné de musique sur ST, échangerai partitions sur Music Studio, PRO 24... Possédée plein de morceaux (Jarre, Indochine). Synthé LZ 1000. Alexandre DELBES, CV Rochambeau, B.P. 08, 50115 Cherbourg Naval.

Atari ST recherche tous prgs. avec doc. Thierry MESTREL, 160, Galerie Arlequin, 38100 Grenoble.

Vous avez un ST : sur Minitel : 36.15 code : TILT ou HG BAZ : BLACKING.

Echange ou achète éventuellement originaux, matériel pour Atari ST ainsi que n'importe quels autres objets ayant trait au ST. Hervé LAHAUSSE, Le Revollet-Artas, 39440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél.: 74.58.60.15.

Atari ST cherche contacts sur Nancy et ses environs. Silvain MOUTARDE, 54 C Cédre Bleu Haut-du-Liévre, 54100 Nancy. Tél.: 83.98.49.28.

Cherche correspondant sur l'Atari ST. François DEQUIDT, 28, rue Patou, 59800 Lille. Tél.: 20.30.07.41.

Cherche contacts sympas sur Atari ST, échange, achats, vente. Thierry LACREUSE, 23, route de Jeuzey, 88000 Epinal. Tél.: 29.31.28.49.

On solde! Echange ou vendis tout programme pour Atari 800 XL. Possédée toutes les news (Green Beret, Leader Board, Gauntlet, Deeper Donjon, etc.). Nicolas DIARD, Rue Gambetta, 51150 Bouzy. Tél.: 26.57.00.49.

Echange jeux sur disq. pour Atari XL/XE. Vends aussi jeux originaux dont Gauntlet, Hard Ball, Spy vs Spy 2, etc. à bas prix (jeux sur disq.). Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grottenquing. Tél.: 87.61.70.62.

Echange jeux sur XL/XE (K7 uniquement) ex : Arkanoid, Ninja, Green Beret, etc. Cherche Who Dares Win ou autre. Franck DERRIEN, Hameaux de Chantabot, 39420 Domène. Tél.: 76.77.07.80.

Echange jeux pour 800 XL en disq. (n'bx) soft achète tablette bon état max.: 200 F ou échange contre jeu. Benjamin BEHAR, 25, clos des Aulnes, 95350 Saint-Brice. Tél.: 34.19.07.17 (le mercredi).

520 STF cherche contacts sur région Drôme sud, Vaulcuse nord, et achète 3,5 pouces DF, prix correct. Achète utilitaires + notices. Yannick FLEURY, 12, rue Toesca, 26110 Nyons. Tél.: 75.26.17.13.

TO 9 + MO 5 cherche correspondants. Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.

Echange jeux sur TO 9, TO 8, TO 9 +, disq. possédée beaucoup de logiciels. Laurent MERCIER, 20, cours de la République, 34190 Ganges.

Echangerai logiciels de jeux Thomson (Green Beret, The Way of the Tiger), contre si possible : Les dieux de la gisse, Kung-Fu, Affaire Vera Cruz, ou autre. Laurent BOULET, Bords, 17430 Tonny-Charente. Tél.: 46.83.81.43 (week-end).

Recherche Amstrad 6128 dans l'Hérault très sérieux + jeux

utilitaires + de n'bx nouveautés. Emmanuel GARCIA, 15, rue Rabalais, 34300 Agde. Tél.: 67.94.16.26.

Echange ou vendis jeux pour Amstrad CPC 464. Cédric SUFFLET, Hameau de Campalians à Parenty, 62650 Hucqueliers.

Echange, vendis, achète jeux sur Amstrad. Cherche Fer et Flamme, Barbarians, Prohibition, Elite. Jean-Marie RENARD, 161, rue de la République, 76520 Franqueville-Saint-Pierre. Tél.: 35.80.22.18.

Echange jeux sur disquettes pour Amstrad CPC contre des cartouches Vectrex ou une manette Vectrex ou une boîte de rangement pour disq. Laurent DÉRUAZ, 15, rue Bobierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél.: 46.61.07.80 (entre 17 h et 20 h).

Echange nombreux jeux sur CPC 6128 et CPC 464. Envoyez votre liste, réponse assurée. Local Club des Jeunes, 170, rue Henri Dillies, 59155 Faches-Thumesnil.

Echange jeux et utilitaires pour Apple II C. Achète CPC 6128 recherche contact pour divers (trucs, jeux), en Gironde + vendis ou échange jeux originaux (Sram, ORP hee, Barbarian, Slap Fight). Prix bas. Nicolas HANUSSE, 17 résidence Campanon, 33600 Pessac. Tél.: 56.45.37.60.

Atari 1040, éch. logiciels. Recherche contacts sérieux et durables. Nicolas FRIGO, 354, rue des Bas Roches, 45680 Mardie. Tél.: 38.91.19.99.

Echange, vendis ou achète logiciels sur 520 STF. Vends aussi Amstrad CPC 464 sans moniteur avec alim. + adapt. Périlet + joystick + jeux : 1000 F. Thierry GARREAU, 11, rue des Arts-Résé, 44400. Tél.: 40.75.52.19.

Echange ou vendis softs Atari 520 STF. David DUMORTIER, Allée Fagnano, 60430 Noailles. Tél.: 44.03.36.21.

Echange et achète toutes sortes de jeux sur 520 ST. Nicolas OLIVEIRA, Jas de la Lobre, 13420 Gemenos. Tél.: 42.72.62.55 (après 20 h).

520 ST échange/vends programmes. Recherche prgs de réception RTTY. Sébastien SAINT-MARTIN, c/o Couloir 6 Sainte-Colombe, 47310 Laplume. Tél.: 53.68.67.15.

Recherche lecteur 3 1/2 Cumana et échange logiciels sur 520 ST. Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél.: 91.71.10.45.

Atari ST cherche contacts durables pour échanges idées, trucs, astuces et logiciels. Jean-Pierre MAILFAIT, 1, rue de la Chabossière, 44340 Bouguenais ou 4, rue Maréchal-Ney, 85000 Roche-sur-Yon. Tél.: 40.65.09.02.

Passionné de musique sur ST, échangerai partitions sur Music Studio, PRO 24... Possédée plein de morceaux (Jarre, Indochine). Synthé LZ 1000. Alexandre DELBES, CV Rochambeau, B.P. 08, 50115 Cherbourg Naval.

Atari ST recherche tous prgs. avec doc. Thierry MESTREL, 160, Galerie Arlequin, 38100 Grenoble.

Vous avez un ST : sur Minitel : 36.15 code : TILT ou HG BAZ : BLACKING.

Echange ou achète éventuellement originaux, matériel pour Atari ST ainsi que n'importe quels autres objets ayant trait au ST. Hervé LAHAUSSE, Le Revollet-Artas, 39440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél.: 74.58.60.15.

Atari ST cherche contacts sur Nancy et ses environs. Silvain MOUTARDE, 54 C Cédre Bleu Haut-du-Liévre, 54100 Nancy. Tél.: 83.98.49.28.

Cherche correspondant sur l'Atari ST. François DEQUIDT, 28, rue Patou, 59800 Lille. Tél.: 20.30.07.41.

Cherche contacts sympas sur Atari ST, échange, achats, vente. Thierry LACREUSE, 23, route de Jeuzey, 88000 Epinal. Tél.: 29.31.28.49.

On solde! Echange ou vendis tout programme pour Atari 800 XL. Possédée toutes les news (Green Beret, Leader Board, Gauntlet, Deeper Donjon, etc.). Nicolas DIARD, Rue Gambetta, 51150 Bouzy. Tél.: 26.57.00.49.

Echange jeux sur disq. pour Atari XL/XE. Vends aussi jeux originaux dont Gauntlet, Hard Ball, Spy vs Spy 2, etc. à bas prix (jeux sur disq.). Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grottenquing. Tél.: 87.61.70.62.

Echange jeux sur XL/XE (K7 uniquement) ex : Arkanoid, Ninja, Green Beret, etc. Cherche Who Dares Win ou autre. Franck DERRIEN, Hameaux de Chantabot, 39420 Domène. Tél.: 76.77.07.80.

Echange jeux pour 800 XL en disq. (n'bx) soft achète tablette bon état max.: 200 F ou échange contre jeu. Benjamin BEHAR, 25, clos des Aulnes, 95350 Saint-Brice. Tél.: 34.19.07.

CHER TILT

CLUB

J'aimerais que vous me communiquiez une liste des clubs Amiga sur Paris et la région parisienne.

Xavier
Nous apprenons qu'un nouveau « club Amiga » vient de s'ouvrir à Evry : Amigalopin, 3, impasse Jules Dalou, 91000 Evry.

La boutique Run Informatique a également créé un « club Amiga » : Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 45.81.51.44.

Clubs, pour toutes machines, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos coordonnées et le programme de vos activités.

DES ADRESSES

Je suis possesseur d'un Atari 130 XE, j'aimerais que tu me donnes les coordonnées des clubs Atari XL-XE sérieux dans la région parisienne.

Daniel
Contactez le club Cénacle, 24, rue Victor Basch, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.81.92. Que les autres clubs se manifestent, nous publions leur adresse.

LE ST EN QUESTION

Pourriez-vous m'indiquer la différence entre les Atari 520 ST et STF ?

Pascal
Les Atari 520 ST disposent d'un lecteur de disquettes et d'une alimentation externes, alors que ces éléments sont intégrés dans le boîtier des 520 STF.

MÉMOIRE MORTE

Pourriez-vous m'indiquer le nombre de Ko que possède la mémoire morte de l'Atari 520 ST. Que pensez-vous de ses capacités pour la gestion ?

Pascal Pitois
La mémoire morte de l'Atari 520 ST est de 192 Ko, taille respectable due à la présence de Gem et du système d'exploitation TOS. Les capacités de cette machine pour la gestion sont bonnes et seront encore meilleures quand il y aura suffisamment de softs de gestion...

DÉFENSE DU CONSOMMATEUR

J'ai récemment acheté le logiciel Les passagers du vent dans la version pour Atari ST. Quelle ne fut pas ma déception quand, après deux ou trois chargements sans problèmes, mon lecteur de disquettes refusa obstinément de lancer le programme, se manifestant par des bruits tout à fait inquiétants. Le revendeur contacté (Cora à Nancy-Houdemont) me

déclara que plusieurs clients possesseurs d'un Atari ST avaient rencontré le même problème ; et de fait il a essayé ma disquette sur deux machines en magasin : sur l'une le programme tournait sans problème, sur l'autre il a refusé comme sur la mienne de se lancer. Ce problème est dû d'après lui au système de protection contre le piratage utilisé par la société Infogrames (et peut-être d'autres) depuis quelques mois : le lecteur doit lire jusqu'à 83 pistes alors que Atari a prévu sur ses machines une lecture jusqu'à 79 pistes. D'après le revendeur, ce problème risque de se reproduire avec tous les nouveaux logiciels. Je vous précise que j'ai jusqu'à présent acheté et payé tous mes logiciels (Brattacas, The Pawn, Silent Service, Winter games, Smart Cookie) sans rencontrer le moindre problème (ils continuent d'ailleurs de fonctionner parfaitement : ce n'est donc pas mon lecteur qui est en cause).

Je vous écris parce que je trouve tout à fait anormal que cette lutte contre le piratage pénalise en réalité des gens comme moi qui achètent et paient leurs logiciels : une telle mésaventure (300 francs dépensés pour un programme qui ne tourne pas) ne peut qu'inciter les clients victimes dont je suis, à s'approvisionner « autrement » à l'avenir. Je pense donc que le poids d'une revue comme la vôtre peut jouer un rôle important dans la défense des consommateurs vis à vis de problèmes de ce genre. Vous remerciant par avance de votre attention et de votre aide, je vous prie d'agréer l'expression de mes meilleures salutations.

Jean-Marc Chassard

LE BLUES DU CPC

Depuis quelque temps, des sociétés commercialisent des jeux (malheureusement très bons) sur Amstrad CPC 6128 uniquement. Cruelle déception que de voir des logiciels comme The Pawn ou Guild of Thieves ne pas tourner sur son 664 ou 464. Alors, étant mon dernier espoir, je te supplie de me donner la recette miracle pour transformer un 664 en 6128.

M. H.
L'amélioration des graphismes des jeux, de plus en plus fouillés et variés, et la sophistication croissante de leurs scénarios exigent de plus en plus de mémoire. Les fréquents chargements d'images au cours de leur déroulement imposent des accès répétés aux données inscrites sur le disque (les

cassettes, quant à elles, ne permettent pas cet accès direct et instantané). C'est là le signe d'une évolution de la qualité des logiciels, que les possesseurs d'Amstrad CPC 464 peuvent suivre en raccordant un lecteur externe de disquettes à leur ordinateur et en « gonflant » leurs machines grâce à des extensions de mémoire RAM.

Est-ce que ces modifications suffisent pour autant à transformer les CPC 464 ou 664 en 6128 ? Malheureusement, la compatibilité restera à vérifier au coup par coup, les ROM des CPC 6128 comportant des routines spécifiques exploitées par les logiciels (la ROM d'un CPC 464 n'est que de 32 Ko, contre 48 Ko pour le 6128).

Mais est-il rentable d'ajouter au prix d'un CPC 464 celui, relativement élevé, d'extensions de mémoire et d'un lecteur de disquettes en prenant le risque de pâtir d'une compatibilité aléatoire alors que l'on trouve des ordinateurs complets pour une somme équivalente ou à peine supérieure ?

ÉVOLUTION

Possesseur d'un Amstrad CPC 464, je me demande si la gamme CPC viendra à disparaître un jour, avec l'apparition des 16/32 bits plus performants comme l'Atari ST ou l'Amiga. (...) L'apparition des PC Amstrad n'est-elle pas le signe d'une recherche de nouveaux débouchés s'il advenait que le marché des CPC soit saturé ?

Un anonyme
Votre question comporte en elle-même sa propre réponse. Une des caractéristiques du monde de la micro est en effet l'évolution ultra-rapide des techniques et du matériel. Heureusement, le marché est là pour tempérer cette incessante remise en cause du matériel existant et pour apporter la durée sans laquelle les éditeurs de softs ne pourraient pas travailler ! C'est le cas des Amstrad CPC, machines techniquement limitées, mais bénéficiant d'une assise solide (l'étendue du parc installé) et d'une ludothèque copieusement fournie, comme vous pouvez le constater à la lecture de Tilt. Alors, acheter un CPC aujourd'hui peut encore se justifier (le marché de l'occasion est en outre florissant), bien qu'il faille impérativement prendre en considération, au moment du choix, l'existence de machines 16/32 bits, plus performantes et pas toujours beaucoup plus

chères... Quant aux Amstrad PC 1512, ce ne sont pas véritablement les dauphins désignés pour la succession des CPC : ce sont des machines semi-professionnelles dont la vocation première n'est pas le jeu.

UNE SAINTE ÉMULATION

Existe-t-il des émulateurs Mac, Amiga, Atari ST ou C 64 sur Apple II ? Si oui, où peut-on les trouver ?

Un anonyme
Les émulateurs sont une bonne réponse aux problèmes de compatibilité entre machines, qui torturent aussi bien les joueurs que les informaticiens. Mais ne rêvons pas : il est impossible de faire fonctionner un Apple II, ordinateur aux performances modestes, à la manière d'un Amiga ou d'un Mac. Certains ordinateurs disposent en revanche d'émulateurs permettant de simuler le fonctionnement de machines de performances égales ou inférieures. C'est le cas de l'Amiga qui dispose d'un émulateur C 64, non importé pour l'heure, et qui accepte sans broncher de devenir un PC par simple implantation d'une carte d'extension munie de son propre microprocesseur (il ne s'agit plus à proprement parler d'émulation, puisque l'Amiga contient dans ce cas un véritable PC).

Quant à l'émulateur ST pour Amiga, il risque fort de connaître la destinée clandestine de l'émulateur Mac pour ST, en raison des problèmes juridiques posés par la copie du mode de fonctionnement de machines d'une autre marque...

DIGITALISER

J'aimerais bien savoir s'il est possible de brancher une caméra vidéo sur un C 64 car je possède un logiciel pour digitaliser des images.

Olivier Bedock
Le branchement d'une caméra sur un ordinateur se fait par l'intermédiaire d'une interface. Le manuel de votre logiciel de digitalisation doit vous indiquer la marque et le type de l'interface appropriée.

IN FRENCH, PLEASE !

Je viens d'acheter la disquette de Microprose F 15 Strike Eagle pour Amstrad. L'intérêt du jeu doit être évident comme vous l'indiquez dans votre « spécial Amstrad » mais à part la traduction qu'il faut faire intégralement, il y a des mots techniques différents que je ne comprends pas. Pouvez-vous m'aider ?

Hervé Cloarec

Beaucoup trop de logiciels sont encore vendus en France avec des notices en anglais (au mépris de la loi), mais cette situation est heureusement en train de s'améliorer, puisque de nombreux éditeurs étrangers sont désormais représentés dans notre pays. La société Microprose-France, nouvellement créée, assure la traduction des notices des logiciels de la marque. Si vous désirez des renseignements sur F15 Strike Eagle, vous pouvez vous adresser à Microprose, 50, rue de La Condamine, 75017 Paris.

COMPATIBILITÉ

J'aimerais savoir si en arrivant à faire passer des jeux pour Amstrad 6128, se trouvant sur des disquettes trois pouces, sur des disquettes cinq pouces, on pourrait obtenir une compatibilité avec le PC 1512 ? Et s'il en sera de même avec le PC Atari et la gamme des 520 et 1040 ST, de sorte que l'on puisse utiliser des jeux tels que Barbarian ou Defender of the Crown sans perte de qualité graphique ?

Pascal Couti

FORMATAGE

Peut-on utiliser des jeux pour Commodore 64, sur disquette cinq pouces un quart, avec un Amstrad PC 1512 ?

Un anonyme
La compatibilité entre les différentes machines ne dépend pas que de la taille des disquettes. Si les disquettes vierges 5 pouces un quart peuvent être utilisées à la fois par des Commodore 64 et des compatibles PC, tout se complique dès que l'on y inscrit des données. Avant d'enregistrer des fichiers sur une disquette, il faut l'initialiser, c'est à dire organiser l'espace de stockage en délimitant des zones (pistes et secteurs) dûment repérées par des informations de contrôle permettant à l'ordinateur de s'y retrouver. Or, cette initialisation ou formatage, généralement lancée par la commande « format », définit des organisations différentes selon les ordinateurs. Une disquette formatée sur un C 64 ne sera pas reconnue par un PC ou un Amiga sera rejetée par un Mac ou pour un Atari ST. On peut évidemment transmettre des fichiers d'un ordinateur à l'autre en utilisant la sortie série, mais un autre problème se pose alors, celui de l'incompatibilité entre les langages-machine des ordinateurs utilisant des microprocesseurs différents (voir Tilt n° 46, page 30). Même des

machines construites autour du même microprocesseur (comme par exemple le Mac, l'Amiga ou l'Atari ST qui emploient le Motorola 68000) ne sont pas forcément compatibles entre-elles, en raison de différences d'architecture, d'adressage ou des routines du BIOS (basic input output operating system). Ce n'est donc pas parce qu'un même fabricant propose différents modèles d'ordinateurs qu'ils seront forcément compatibles entre-eux. Si les Amstrad CPC et PC 1512 ou les Atari ST et PC sont incompatibles entre-eux, vous pourrez en revanche utiliser les mêmes logiciels sur les PC Amstrad et Atari.

MUSIQUE

Tout d'abord, bravo pour votre dossier sur la micro musicale dans le n° 43. Je possède un synthétiseur Roland JX3P et j'aimerais savoir s'il est possible, par l'intermédiaire d'un montage extérieur, de le transformer en échantillonneur. Par curiosité, pouvez-vous m'indiquer le prix d'un échantillonneur Emulateur 2 ?

Christophe Santamaria

Malheureusement, la transformation d'un JX3P, synthétiseur analogique, en échantillonneur est totalement impossible. Les principes de fonctionnement de ces deux types d'instruments sont complètement différents : un synthétiseur analogique crée un son « ex nihilo » à l'aide de différents générateurs, oscillateurs et filtres, tandis qu'un échantillonneur analyse un son existant pour le reproduire par la suite. Un échantillonneur tel que l'Emulateur 2 coûte la bagatelle de 60 000 F, mais il en existe heureusement des moins chers. La baisse de prix des synthétiseurs suit celle des micro-ordinateurs.

MICRO-MUSIQUE

Passionné de musique synthétique et informatique, mes parents ont voulu que j'achète un TO 8. Midipak et Polymus sont-ils compatibles avec le TO 8 ? Sinon, existe-t-il un séquenceur ? Même si les Thomson n'ont pas d'interface MIDI, pourquoi les éditeurs comme Steinberg ne font-ils pas plusieurs versions de leurs produits ? **Jean-Charles Tartarin**
Il existe une version de Midipak pour TO 8, mais Polymus ne tourne que sur TO 7 et TO 7-70. Les séquenceurs sur TO 8 ne sont pas légion. Music 3 Voies ne brille pas par ses possibilités, et n'est pas compatible MIDI.

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05

Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau 1450
Modèle

C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier 2190
Azerty

C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. 3990
Azerty + Lect. 1571

Demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES	1300	SYNTHÉ VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 801	2290	SYNTHÉ VOCAL VOICEMASTER	850
MPS 1200	2290	INTERFACE MIDI	350
MONITEUR		INTERFACES CENTRONICS	890
1802 (40 col)	1990	IEE	1590
1902 (80 col)	2790	RS 232	650
LECTEUR		TELEMATIQUE	
K7 130	250	MODEM DTL DIGITELEC	1590
DISK 1541	1650	MODEM DTL + DIGITELEC	1990
DISK 1571	2490	EMULATEUR MINTEL	390
GRAPHIQUE		VIDEO	
TABLETTE KOALA PAD	1300	DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	INTERFACE PAL-RVB	450
CRAYON OPTIQUE	410	TUNER TELE	1390
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	640	CPM	390
SOURIS 128	650	POWER CARTRIDGE	470
AUDIO		GAME KILLER	150
SOUND EXPANDER	1200	FREEZE FRAME	490
SOUND SAMPLER	850	EXTENSION MEMOIRE 256 K	1290
CLAVIER SYNTHÉ	925		

PROMO

C 64 + 1541 + Mon. Coul. 1802 - 4690 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149	LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530	99	JEUX D'AVEVENTURE COMMENT LES PROGRAMMER	129
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64	149	PS/2 POUR C64	110
LE LIVRE DU CP/M	149	TOME 2	149	CLE POUR C128	110
LA BIBLE		LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541	179	BASIC C128	149
DU COMMODORE 128	249	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64	149	CPM/PLUS SUR C128	149
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	TOME 1	149	102 PROGRAMME C64	120
DU COMMODORE 128	249	ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149	102 PROGRAMME C128	120
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE	149				
1571 ET 1570	179				
PEEKS ET POKES DU C128	129				

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	350	+ SILENT SERVICE		MT PARADE	89/135
DATAMAT	350	+ CALDRON		ARCHONOID	89/145
TEXTOMAT	350	+ GREEN BERET	175	ARMY MOVES	89/145
POWERPLAN	650	KONAMIS GREATEST HITS		BARBARIAN	95/135
SWIFT	450	+ GREAT BERET		BOMB JACK 2	89/129
SWIFT K7	295	+ PING PONG		COBRA	89/129
WIZASTAR 128	1190	+ HYPERSPORTS		DEEPER DUNGEONS	95/145
VIRGULES SEWCR	750	+ VE ARKANE FU	95/145	ENDURO RACER	95/145
SUPERBASE 128	595	ARCADE ACTION		FIST 2	95/129
GRAPHIQUE/MUSIQUE		+ SPY HUNTER		GAUNTLET	95/145
SUPERPAINT	350	+ ZAXXON		GUNSHIP	145/195
GAME MAKER	220	+ BUCK ROGERS		JAILBREAK	95/145
ART STUDIO D	149/184	TAPPER	99	LEGEND OF KAGE	89/125
ADVANCED MUSIC SYSTEM	310	ARCADE CLASSIC		METRO CROSS	95/145
MUSIC STUDIO	186	+ POLE POSITION		INFILTRATOR	95/145
		+ PAC MAN		MOVIE MONSTER	95/145
		+ DIG DUC + MR DO	95	SPACE HARRIER	89/129
PROGRAMMATION				STRIKE FORCE	95/145
TRANSFERT				HARRIER	95/145
BASIC 64	350			SUMMER GAMES II	89/139
OSFORD PASCAL	N.C.			SUPER HUEY 2	95/145
MON. 64	N.C.	NOUVEAUTES		TERRA CRESTA	89/129
DISC DISSECTOR	324	BASKETBALL	95/145	THE GREAT ESCAPE	89/129
LOGO	595	BLACK MAGIC	95/145	TOP GUN	89/129
BASIC 128	450	CHAMPION SHIP		WINTER GAMES	89/139
EDUCATIVES		DECEPTOR	95/145	WORLD GAMES	95/145
WRESTLING		DEAD	95/145	XEVIOUS	95/145
MAITREMOTS	190	FIELDS OF FIRE	95/145	AMERICA CUP	95/145
ORTHOVERBES	190	GAME OVER	95/145	BATAILLE	
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190	GUNSLINGER	95/145	D'ANGLETERRE	119
ORTHO (N°1 à N°2)	190	IKARI WARRIOR	89/129	BREAKTHRU	95/145
GRAM (N°1 à N°6)	190	INDIANA JONES	95/145	CRYSTAL CASTLE	95/145
ARITH (N°1 à N°2)	190	KILL ED	95/145	DESTROYERS	100/145
ALGEBRE (N°1 à N°2)	190	DEAD	95/145	DESERT FOX	89/139
MATS SUP	190	KNUCKLE BUSTER	95/145	DOUBLE TAKE	89/129
MIMI	295	MASTER OF UNIVERSE	95/145	ELECTROGLIDE	89/129
		NEMESIS	89/145	GALVAN	89/129
		NINJA	95/145	GHOST N GOBBELN	95/145
		QUARTER	95/145	GREEN BERET	89/129
		RENEGADE	95/145	HIGHLANDER	89/129
		BLADE RUNNER	95/145	KONAMIS GOLF	89/129
		ROAD RUNNER	95/145	S'ANS	
		SARACEN	95/145	FRONTIERS	89/129
		SLAP FLIGHT	89/145	MILK VICE	89/129
		STRIPE AND CO	95/145	NEXUS	95/145
		SUBSTANTLE		PARALLAX	89/129
		SIMULATEUR	95/135	PITSTOP 2	89/139
		SUPER SOCCER	89/145	RAMBO	85/139
		SWORD SAMOURAI	95/145	SANXION	95/145
		TAI PAN	89/145	STREET HAWK	89/129
		TAG TEAM		TENTH FRAME	95/145
		WRESTLING	95/145	THAI BOXING	89/129
		TANK	95/145	UCHI MATA JUDO	95/129
		TEMPLE OF TERROR	95/145	V I I	89/129
		WIZBALL	95/145	YE AR KUNG FU II	89/129
		WONDERBOY	95/135	ZORRO	89/139

Liste non exhaustive

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°179

20 Disk 5" 1/4 100 F

PAYER EN 4 FOIS

CREDIT CREG IMMEDIAT

CHER TILT

Le Pro-24 de Steinberg est un programme qui fonctionne sous GEM en utilisant à fond les performances des Atari ST, ordinateurs seize-trente-deux bits. Il est donc difficile d'en réaliser une adaptation sur un ordinateur huit bits comme le Thomson.

ST MIXAGE

Peut-on transformer un ST en table de mixage? Un anonyme Il existe effectivement des systèmes d'automatisation pour consoles de mixage tournant sur Atari ST. Le système JMS se compose d'un logiciel de commande et d'une partie « hard » renfermant essentiellement des VCA (voltage control amplifier) qui doivent être connectés à chaque potentiomètre de volume de la console. Les mouvements que l'on imprime aux potentiomètres sont ainsi mémorisés grâce au logiciel, et il est possible de peaufiner son mixage pas à pas, voie par voie. Les ingénieurs du son n'ayant que deux mains, on comprend l'avantage qu'ils peuvent tirer de tels systèmes qui leur épargnent des contorsions acrobatiques aux

résultats incertains et leur permettent de concentrer leur attention sur la musique.

Le système JMS, qui utilise la norme de communication MIDI, peut également piloter des racks d'effets au standard MIDI (lignes à retard digitales, harmoniseurs, etc.) en leur transmettant des paramètres ou en changeant leurs présélections. En outre, il permet de regrouper plusieurs voies sous le contrôle d'un unique potentiomètre et dispose d'une sorte de « noise-gate » incorporé qui ferme les voies en l'absence de signal, réduisant du même coup le bruit de fond.

Le système JMS ne permet pas en revanche le pilotage des potentiomètres de « panoramique » (qui permettent de définir la répartition spatiale des sons lors d'un mixage en stéréophonie), des différents correcteurs de tonalité et des retours d'effets. Autre handicap, son prix qui s'élève aux environs de 20 000 F en 16 voies, 27 000 F en 32 voies, 43 000 F en 48 voies et 50 000 F en 64 voies, console de mixage non compris.

JOYSTICK

Possesseur depuis quelques mois d'un PC 1512, je désire acquérir une interface pour joystick analogique, mais vous dites (Tilt n° 45, page 164) que ce choix ne se justifie pas vraiment. Que me conseillez-vous?

Sébastien Maurel

Il n'y a pas de norme en ce qui concerne les jeux sur PC. Les premiers jeux qui ont vu le jour sur ces machines pouvaient être pilotés à l'aide d'un joystick analogique, souvent beaucoup plus précis et agréable à utiliser qu'un joystick digital. Les avantages des joysticks analogiques sont particulièrement sensibles avec des simulateurs de vols tels que Flight Simulator ou Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator, dont le pilotage exige un dosage précis de l'action sur le manche à balai. Pour la plupart des autres jeux, leur apport est moins sensible, et on peut tout à fait se contenter d'un maniement au clavier. Pour les jeux d'action, un joystick digital muni d'un bouton de tir accessible (ce qui n'est pas le cas des joysticks analogiques) est

même souvent préférable. En outre, les joysticks analogiques ne sont pas systématiquement reconnus par les jeux qui sortent actuellement. L'investissement que représente l'achat d'une interface et d'un joystick analogique est-il justifié? Enfin, assurez-vous avant achat de la parfaite compatibilité entre la carte joystick et le PC 1512: nous avons eu quelques problèmes avec une extension d'origine IBM.

PLACER LES POKES

Je vous écris au sujet d'un problème qui commence sérieusement à m'agacer. Dans « Message in a bottle », vous publiez régulièrement des Pokes (vies infinies et autres). Mais je ne sais pas où les intercaler (sur Amstrad). Je ne sais comment faire un « reset » avec mon CPC 6128. Pourriez-vous me dire comment m'y prendre? Olivier Les Pokes doivent être saisis avant le lancement du programme. Il existe deux « reset » sur Amstrad: appui simultané sur les touches contrôle, majuscule et break ou bien entrée d'un Call 0.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES A	PERIPHERIQUES	CONSOMMABLES	LOGICIELS AMSTRAD
ATARI 520 ST 2990 F ATARI 1040 ST mono. 5990 F ATARI 1040 ST coul. 7490 F MEGA ST 2 méga, mono. . 9950 F HT MEGA ST 2 ML 20950 F HT MEGA ST 4 méga, coul. . 14215 F HT MEGA ST 4 ML 23950 F HT IMPRIMANTE LASER... 11950 F HT	IMPRIMANTE LECTEUR DISK TABLE TRAÇANTE DIGITALIZER SYNTHETIZER MODEM EXTENSION...	PAPIER LISTING BOITIER TAPIS SOURIS CABLE DISQUETTE	PC California ames. 95 F aunthet. 95 F jbbattle. 230 F ai Pan. 150 F uper tennis. . 195 F Trivial Poursuite. 295 F Arkanoid. 195 F Grand Prix 500 195 F
AMSTRAD K7 / Disk California Games. 95/145 Fer et Flamme. . /260 Game over. . 95/145 Indiana Jones95/145 Salomon's key. 95/160 Samourai trilogy. 90/140 Paper boy. . 90/140			

LOGICIELS ATARI	PROMOTION	SUPER JOYSTICK	COIN DU JOUEUR
KARATE KID II. 210 GOLD RUNNER. 220 BARBARIANS. 240 ARKANOID. 220 LES PASSAGERS DU VENT II. 260 LEADER BOARD. 250 MARCHE A L'OMBRE. 195 MORTVILLE MANOR. 220 BECKER TEXTE. 750 BASIC GFA. 495 CALCOMAT. 750	ATARI 520 ST + moniteur coul. 1425 + Imprimante Citizen 120 D + Traitement de texte Textomat 6990 F TTC	SWITCH JOY145 F SPEED-KING130 F	ATARI 520 ST + Joystick + Logiciel de jeux (au choix valeur 300 F) 2990 F TTC
PUBLISHING PARTNER. 1490 SUPERBASE. 990 TEXTOMAT. 450 EASY DRAW. 750 COMPILATEUR GFA. 690 PRO SOUND DESIGNER. 690 PLUS PAINT ST. 395 TERROR PODS. 249 MALETTE JEU ATARI. 295 SOLUTION. 2400			

Pour chaque ACHAT : bon de participation au tirage au sort hebdomadaire
GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 AV. GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

2 minutes du métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H À 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h -
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

COMMANDEZ PAR
TELEPHONE :
(1) 42.43.22.78

ARCADE

ARKANOID

SLAP FIGHT

KUNG-FU KICK

MAG MAX

LEGEND OF KAGE

GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

IMAGINES ARCADENTS

the name of the game

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

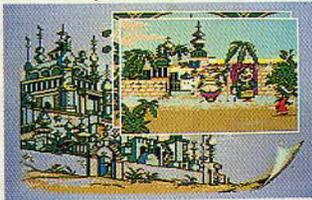
IZNOGOU

DE GOSCINNY ET TABARY



GRACE A VOUS,
IZNOGOU PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

Délinant : le premier logiciel d'humour et de magie.



THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles
INFOGRAMES - 79 rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE



IZNOGOU, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.



DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défilier à la moindre opportunité.



HAROUN EL POUSSA, Calife de Bagdad la Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



Autour de Bagdad la Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractérise.

INFOGRAMES



LA MICRO-SPECTACLE