TILT

MICROLOISIRS

CONSOLES DE JEU
LES MEILLEURS SOFTS

SPECIAL CREATION GRAPHIQUE
TOUS LES LOGICIELS
UN COURS DE DESSIN EXCLUSIF

REVELATION
LE PC THOMSON

NOUVEAU !
DECOUVREZ LA MICRO MAGIE

M 3085 - 46 - 20,00 F
3793085020007 00460
N°46 MENSUEL OCTOBRE 1987 - 20F. BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CAN - MAROC : 29 DH - ESPAGNE : 550 PTAS. ISSN 073 - 6968

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

1. **SILENT SERVICE** MICROPROSE
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
2. **KONAMI GREATEST HITS** HIT SQUAD
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
3. **OCEAN ALL STAR HITS,** OCEAN
   AMSTRAD CPC
4. **ARKANOID,** IMAGINE
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
5. **ACROJET,** MICROPROSE
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
6. **SCALEXTRIC,** FIL
   AMSTRAD CPC
7. **BARBARIAN,** PALACE SOFTWARE
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
8. **WONDER BOY,** ACTIVISION
   AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
9. **PROHIBITION,** INFOGRAMES
   AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON
10. **PACK AMSTRAD N° 2,** FIL
    AMSTRAD CPC
11. **WORLD CLASS LEADERBOARD** US GOLD
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
12. **THE LAST NINJA,** ACTIVISION
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
13. **ROAD RUNNER,** US GOLD,
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST
14. **AFFAIRE SIDNEY,** INFOGRAMES
    AMSTRAD CPC
15. **ACE OF ACES,** US GOLD
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
16. **LES PASSAGERS DU VENT** INFOGRAMES
    AMSTRAD CPC, ATARI ST
17. **QUARTET,** ACTIVISION
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64
18. **MACADAM BUMPER** ERE INFORMATIQUE
    PC et COMPATIBLES
19. **CANADAIR,** FIL
    AMSTRAD CPC
20. **RENEGADE,** OCEAN
    AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

THOMSON TOP 10

1. **EXCLUSIF 1,** NASA
2. **SILENT SERVICE,** MICROPROSE
3. **MISSIONS EN RAFALE,** FIL
4. **PACK THOMSON N° 2,** FIL
5. **MEURTRES EN SERIE,** COBRA SOFT
6. **ARKANOID,** FIL
7. **AFFAIRE SIDNEY,** INFOGRAMES
8. **BLUE STAR,** FREE GAME BLOT
9. **AVENGER,** FIL
10. **RAID SUR LA MANCHE,** FIL

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

Elite

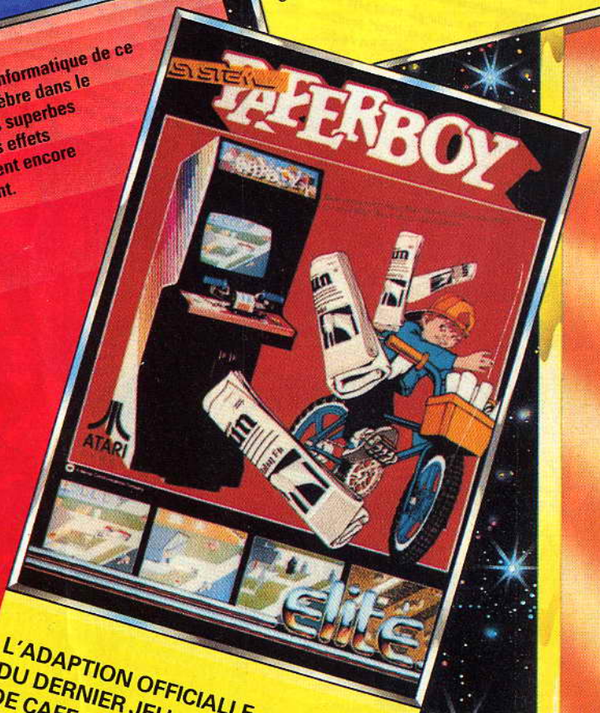
Elite Systems SARL
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil, Paris
Tél: **43.39.23.21**
Télex: 220 064, ext 3076

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

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

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

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



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

A MOURIR DE RIRE

JACK IN COCONUT CAPERS

THE NIPPER... II

The Daily Bash

Jack the Nipper Banished

Britains most notorious nipper is deported to Australia

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

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

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

GERONIMO

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

VOYEZ DONC CE QUE JACK FABRIQUE DANS LA JUNGLE

GREMLIN

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

ECRANS DE VERSION SPECTRUM

CBM 64/128 Cassette/Disque

SPECTRUM 48/128K Cassette

AMSTRAD Cassette/Disque

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Thomas Ferragu, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Imagex, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Bernard Martinez, Jean-François Millet, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Mickaël Thévenet, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir.
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe
PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine
Assistante : Brigitte Bessette
Exécution : Philippe Castagné
ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4%)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général :
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

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

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.75.99.94.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT)
36, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 111 000 ex.

OJD 1985

BVP Bureau de Vérification de la Publicité

N° 46 OCTOBRE 1987

TILT JOURNAL

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

COUP D'ŒIL

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

TUBES

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

TILT PARADE

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

DOSSIER

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

LA LEÇON DE DESSIN

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

BANC D'ESSAI

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

KID'S SCHOOL

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

CHALLENGE

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

TÉLÉMATILT

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

SOS AVENTURE

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

TAM TAM SOFT

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

SÉSAME

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

INDEX

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

PETITES ANNONCES

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

CHER TILT

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

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

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

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

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

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

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

COMPILATIONS :

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
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 1	145
ACADEMY	85
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BIVOUAC	145
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CONVOY RAIDERS	85
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DEATH WISH 3	85
DEATHSCAPE	95
DANGER STREET	139
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
ENDURO RACER	89
EXPRESS RAIDER	89
GAME OVER	85
GRAND PRIX 500 CC	145
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS:EXT. GAUNT	69
GHOST'N GOBLINS	85
HYBRID	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LES DIEUX DE LA MER	145
LEADER BOARD	85
MASK	95
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MAG MAX	95
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
ROAD RUNNER	89
SURVIVOR	95
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	90
STARGLIDER	145
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	85
TOMAHAWK	94
WORLD CLASS LEADERBOARFD	89
WIZBALL	89
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
WARLOCK	110
XEVIOUS	89
ZOMBI	160
ZYNAPS	95
10TH FRAME	99

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :

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
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ACADEMY	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BIVOUAC	145
BARBARIANS	135
BASKETBALL TWO ON TWO	139
BOMBJACK 2	139
BOB WINNER	169
CONVOY RAIDERS	145
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEATH WISH 3	139
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	269
DANGER STREET	169
DEATHSCAPE	160
DEEP STRIKE	169
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
EXPRESS RAIDER	139
FUTURE KNIGHT	145
GAME OVER	139
GREAT ESPACE	139
GAUNTLET	145
DEEPERS DUNGEONS (ext. GAUNTLET)	99
GRAND PRIX 500CC	169
HEAD OVER HEELS	145
IKARI WARRIOR	139
JAIL BREAK	145
KRACKOUT	145
LES DIEUX DE LA MER	195
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LES PASSAGERS DU VENT	260
LEADER BOARD	135
LE MASQUE +	179
LE PASSAGER DU TEMPS	195
MASK	145
MARCHE A L'OMBRE	189
MAG MAX	149
METROCROSS	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NITROGLYCERINE	240
NEMESIS	149
PAPERBOY	135
PROHIBITION	210
QUARTET	140
ROAD RUNNER	140
SURVIVOR	145
STARFOX	169
SLAP FIGHT	140
SAMURAI TRILOGY	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
SIGMA 7	139
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
TUER N'EST PAS JOUER	190
TAI PAN	139
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	199
TOMAHAWK	145
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
WIZBALL	145
WONDERBOY	140
XEVIOUS	139
ZYNAPS	169

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	470	K
AUTODUEL	250	D
ARMY MOVES	85	C
ARMY MOVES	139	D
ARKANOID	85	C
ARKANOID	129	D
AUSTERLITZ	150	C
AUSTERLITZ	190	D
ACE OF ACES	89	C
ACE OF ACES	139	D
BATTLE CRUISER	430	D
BARBARIANS	89	C
BARBARIANS	129	D
BOMBJACK 2	85	C
BOMBJACK 2	129	D
CONVOY RAIDERS	95	C
CONVOY RAIDERS	145	D
CHALLENGE OF GOBBOTS	99	C
CHALLENGE OF GOBBOTS	149	D
CYBORG	95	C
CYBORG	145	D
CHOLO	130	C
COBRA	85	C
COBRA	129	D
DEFENDER OF THE CROWN	169	D
DUNGEONS MAKER	175	D
DOGFIGHT 2187	95	C
DOGFIGHT 2187	145	D
DEATH OR GLORY	95	C
DEATH OR GLORY	145	D
DESTROYER	145	D
DRAGON'S LAIR	89	C
DRAGON'S LAIR	145	D
DRAGON'S LAIR 2	89	C
DRAGON'S LAIR 2	145	D
EPYX EPICS	95	C
EPYX EPICS	149	D
ENDURO RACER	89	C
ENDURO RACER	139	D
EXPRESS RAIDERS	89	C
EXPRESS RAIDERS	139	D
FUTURE KNIGHT	89	C
FUTURE KNIGHT	140	D
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	590	D
GUILD OF THIEVES	195	D
GAME OVER	89	C
GAME OVER	139	D
GREAT ESCAPE	85	C
GREAT ESCAPE	129	D
GRAND PRIX 500cc	140	C
GRAND PRIX 500cc	190	D
GUNSHIP	139	C
GUNSHIP	189	D
GAUNTLET	89	C
GAUNTLET	139	D
HADES NEBULA	169	D
HEAD OVER HEELS	85	C
HEAD OVER HEELS	125	D
H.M.S PEGASUS	290	D
HIT PACK	89	C
HIT PACK	139	D
HIT PACK 2	89	C
HIT PACK 2	139	D
HIT PACK 3	89	C
HIT PACK 3	139	D
INFILTRATOR	89	C
INFILTRATOR	139	D
JAIL BREAK	89	C
JAIL BREAK	139	D
KAMPFGRUPPE	350	D
KONAMI GREATEST HITS	89	C
KONAMI GREATEST HITS	139	D
LAST NINJA	99	C
LAST NINJA	145	D
LA GESTE D'ARTILLAC	240	D
LABYRINTH	120	C
LABYRINTH	160	D
LEADER BOARD	89	C
LEADER BOARD	139	D
MEGA APOCALYPSE	99	C
MEGA APOCALYPSE	165	D
MAG MAX	89	C
MAG MAX	145	D
METRO CROSS	89	C
METRO CROSS	139	D
MARIO BROS	85	C
MARIO BROS	139	D
MUSIC SYSTEM	230	D
NEMESIS	85	C
NEMESIS	139	D
PI-R2	95	C
PI-R2	145	D
PIRATES	175	C
PIRATES	185	D
PIRATES OF THE BARBARY COAST	139	D
ROAD RUNNER	95	C
ROAD RUNNER	145	D
REVS +	120	C
SUMMER GOLD	99	C
STAR GAMES 2	89	C
STAR GAMES 2	145	D
SUPER SOCCER	89	C
SUPER SOCCER	139	D
SLAP FLIGHT	89	C
SLAP FLIGHT	139	D
STAR PAWS	89	C
STAR PAWS	145	D
SNAP DRAGON	95	C
SNAP DRAGON	145	D
SABOTEUR 2	89	C
SABOTEUR 2	129	D
SARACEN	89	C
SARACEN	139	D
SAMURAI TRIGOLY	89	C
SAMURAI TRIGOLY	139	D
STAR RAIDERS 2	99	C
STAR RAIDERS 2	149	D
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	99	C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145	D
SHORT CIRCUIT	85	C
SHORT CIRCUIT	139	D
STARGLIDER	160	C
STARGLIDER	190	D
SUPER CYCLE	89	C
SUPER CYCLE	139	D
SILENT SERVICE	89	C
SILENT SERVICE	139	D
THE TUBE	95	C
THE TUBE	145	D
TUER N'EST PAS JOUER	95	C
TSUSHIMA	490	D
TANK	89	0
TANK	139	D
THE FIFTH QUADRAN	95	C
THE FIFTH QUADRAN	145	D
TOP GUN	89	C
TOP GUN	129	D
TAI PAN	89	C
TOMAHAWK	99	C
TOMAHAWK	169	D
THE PAWN	199	D
THEY SOLD A MILLION 3	89	C
THEY SOLD A MILLION 3	139	D
WIZ	95	C
WIZ	145	D
WARGAME CONSTRUCTION SET	240	D
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	C
WORLD CLASS LEADERBOARD	169	D
WONDERBOY	89	C
WONDERBOY	135	D
WIZBALL	99	C
WIZBALL	149	D
WORLD GAMES	95	C
WORLD GAMES	145	D
XEVIOUS	89	C

PROMOTIONS : (STOCKS LIMITÉS)

ALLEYKAT	49	C
ASYLUM	49	C/D
CAPTAIN KELLY	49	C
DEACTIVATOR	49	C
HIGHLANDER	49	C
RETURN TO OZ	49	C
XENO	49	C
FIRETRACK	49	C

APPLE

ALTER EGO	390
AUTODUEL	590
ARTICFOX	360
BARD'S TALES 2	490
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
DON JUAN	250
EARTH ORBIT STATION	350
GUILD OF THIEVES	250
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
KARATEKA	350
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NATO COMMANDER	290
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THE PAWN	260
TWO ON TWO BASKETBALL	390
TRILOGY OF APSHAI	320
UNDER FIRE	540
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WINTER GAMES	260

IBM PC/COMPATIBLES

ARTICFOX	490
BALANCE OF POWER	350
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMMANDO	390
COMPUTER DIPLOMACY	490
CHESSMASTER 2000	490
CHAMPIONSHIP GOLF	550
DEFENDER OF THE CROWN	290
DESTROYER	290
DUNGEONS SYSTEME	190
FLIGHT SIMULATOR	690
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
GETTYSBURG	590
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR	290
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
M.G.T.	250
NEWSROOM	590
ORPHEE	290
PHANTASIE	390
PAC MAN	290
PORTAL	350
PITSTOP 2	250
ROBINSON CRUSOE	290
ROADWAR 2000	350
SABOTEUR 2	250
STARGLIDER	250
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SILENT SERVICE	299
TOP GUN	240
TRIVIAL PURSUIT	295
TOP SECRET	290
TERA	220
WORLD TOUR GOLF	250
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380
10TH FRAME	520

ATARI XL/XE

ARKANOID	95	C
ARKANOID	145	D
ATARI ACES	99	C
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	95	C
BETA LYRAE	120	C
BOULDERDASH 2	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	180	D
CRISTAL RAIDERS	69	C
CONFLICT IN VIETNAM	150	C
CONFLICT IN VIETNAM	190	D
COLOSSUS CHESS 4.0	120	C
COLOSSUS CHESS 4.0	160	D
CHESSMASTER 2000	490	D
GAUNTLET	95	C
GAUNTLET	145	D
DEEPER DUNGEONS(EXT.GAUNT)	69	C
DEEPER DUNGEONS	129	D
GREEN BERET	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HOVER BOOVER	69	C
HEAD OVER HEELS	89	C
HEAD OVER HEELS	145	D
HARDBALL	95	C
INTERNATIONAL KARATE	90	C
INTERNATIONAL KARATE	149	D
KENNEDY APPROACH	140	C
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
LAST V8	69	C
L'ENIGME DU TRIANGLE	210	D
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	169	D
LEADER BOARD TOURNAMENT	90	C
MERCENARY COMPENDIUM	169	C
NINJA	69	C
ON MAN AND HIS DROID	69	C
PLATFORM PERFECTION	99	C
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
SPINDIZZY	120	C
SPINDIZZY	169	D
SMASH HITS VOL. 7	95	C
SMASH HITS VOL. 7	145	D
SPITFIRE 40	110	C
SPITFIRE 40	160	D
SHOOT EM UP	99	C
SOLO FLIGHT 2	110	C
SOLO FLIGHT 2	160	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
TUER N'EST PAS JOUER	110	C
TUER N'EST PAS JOUER	169	D
THE PAWN	199	D
TOMAHAWK	110	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	95	C
TRAILBLAZER	145	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
VEGAS JACPOT	69	C

SPECTRUM

ARMY MOVES	89
ARKANOID	89
AVENGER	89
ACE OF ACES	95
BOMBJACK 2	85
CONVOY RAIDERS	95
COBRA	79
DEATH WISH 3	89
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
EXPRESS RAIDER	95
GAME OVER	95
GAUNTLET	89
DEEPERS DUNGEON (EXT.GAUNTLET)	85
GHOST AND GOBELINS	99
HIT PACK	99
HIT PACK 2	99
HIT PACK 3	99
HIGHLANDER	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	99
JAIL BREAK	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
LEADER BOARD	99
MAG MAX	89
METROCROSS	89
MUTANT	95
NEMESIS	95
PI-R2	95
PAPERBOY	85
QUARTET	95
ROAD RUNNER	95
RETURN TO OZ	80
STAR GAMES 2	90
STAR RAIDERS 2	99
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
THE TUBE	95
TANK	95
TAI PAN	89
THE PAN 128K	149
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	99
THE WAY OF THE TIGER	89
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

ET DE NOMBREUSES PROMOTIONS EN MAGASIN.
(LOGICIELS A PARTIR DE 29F.)

JOYSTICKS

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :

CAPTAIN GRANT	89
SPEEDKING KONIX	150
SWITCH JOY	170
PROFESSIONAL	170
PRO 5000	170

C64 /ATARI/SPECTRUM :

QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

ATARI 520/1040 STF

AIRBALL	249
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	395
BARBARIANS	199
BOULDERDASH CONST. SET	190
BOB WINNER	190
BALANCE OF POWER	410
BASEBALL	249
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DEEP SPACE	370
EDEN BLUES	195
FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500cc	190
HARDBALL	360
HADES NEBULA	195
HIGHROLLER	350
JUPITER PROBE	240
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LE CASQUE DES FORGERONS	240
LA HANSE	290
LES PASSAGERS DU VENT 2	260
LEADER BOARD	245
MARCHE A L'OMBRE	195
MISSION ELEVATOR	195
MORTVILLE MANOR	240
METRO CROSS	225
MGT	195
MACADAM BUMPER	245
MERCENARY COMPENDIUM FR	195
PIRATES OF THE BARBARY COAST	145
PROHIBITION	245
PHANTASIE	345
PHANTASIE 2	345
PHANTASIE 3	345
PAWN	225
ROAD RUNNER	210
ROADWAR 2000	249
SENTINEL	195
STRIKE FORCE HARRIER	245
SUPER CYCLE	290
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
TONIC TILE	245
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI ST UTILITAIRES

ANIMATIC	250
AEGIS ANIMATOR	750
ART DIRECTOR	560
BECKER TEXT	750
BASIC G.F.A	495
CAD 3D	390
COMPILATOR G.F.A	495
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DEVELOPPER G.F.A	299
DIGI DRUM	190
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	950
FAST BASIC	1200
FILM DIRECTOR	490
GFA VECTOR ST	495
GFA DRAFT	950
LATTICE C	990
MCC PASCAL	990
MUSIC STUDIO	260
NEOCHROME	250
PORTFOLIO	2200
PROFIMAT ST	495
PRO 24	2450
PRO SOUND DESIGNER	690
PUBLISHING PARTNER	1690
PLUS PAINT ST	395
SPRITE CONSTRUCTION SET	249
ST REPLAY	650
SUPERBASE ST	950
TEXTOMAT	450
Z TIME	590

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER +	
-MARKSMAN SHOOTING	
-TRAP SHOOTING	
-SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

MATERIEL ATARI ST

U.C. :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1224	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4990
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1224	7490
1040 STF + COULEUR 8832	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME SM125	1590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

-8801	2490
-8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2890
STAR NL10 + INTERFACE C64	2890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3450
STAR NB 24/10	7990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

LECTEURS DISQUE :

DISQUE DUR 20 MEGA	4490
DISQ. SUPP. 1 MEGA	1990

COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

ENVOI PAR SERNAM.

DISQUETTE VIERGES

MARQUEES

ATARI ST/AMIGA/

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	120
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.	100
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.	150

AMSTRAD CPC :

10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	210

APPLE /C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF / DD	89
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.	100

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA

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

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL. _____

TITRES	PRIX

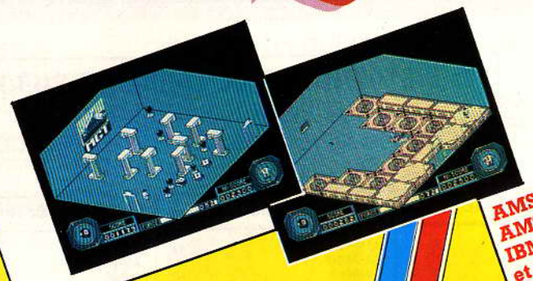
Participation au frais de port et d'emballage ..... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ THOMSON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

TI 46

loriciels
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
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 sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.

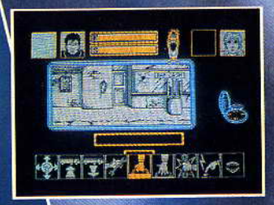
AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

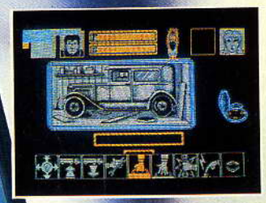
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

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

HURLEMENTS



Du même auteur que ZOMBI.



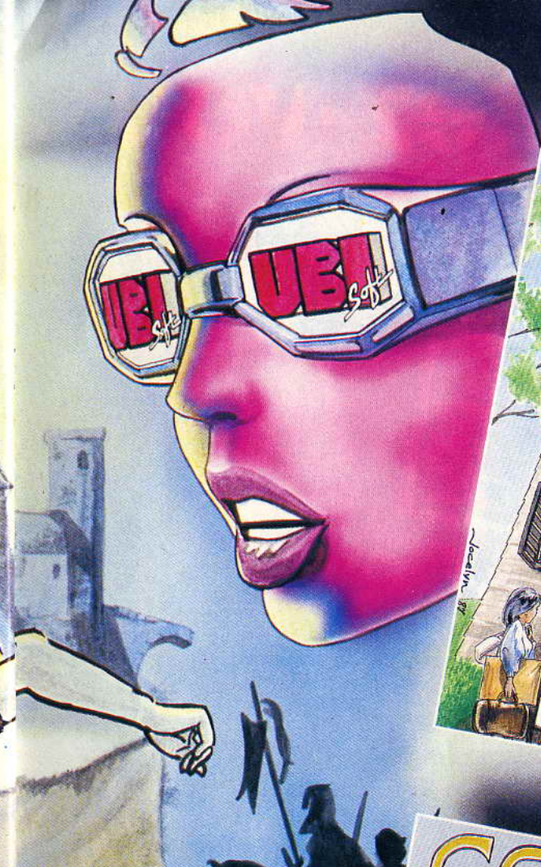
JEUX / VERSIONS	AMST. K7	AMST. DISC	PC & COMP.	ATARI ST	CBM K7	CBM DISC	THOM. K7	THOM. DISC
GABRIELLE	140 F	180 F	259 F*	259 F*				
FER ET FLAMME		295 F	299 F*	349 F*				
MASQUE +		195 F	259 F*	259 F*				
NECROMANCIEN	99 F	149 F	149 F	199 F*				
ASPHALT	140 F	180 F	259 F*	259 F*	140 F*	180 F*		
HURLEMENT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

* Disponible

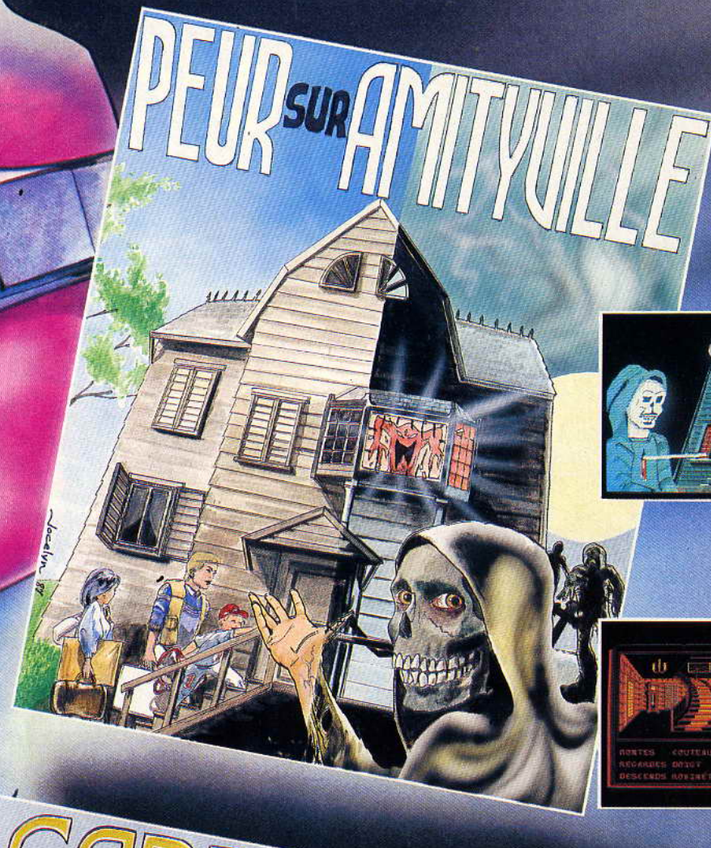
PORT GRATUIT — CHÈQUE BANCAIRE ☐ C.C.P. ☐

ADRESSE.....

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



PEUR SUR AMITYVILLE

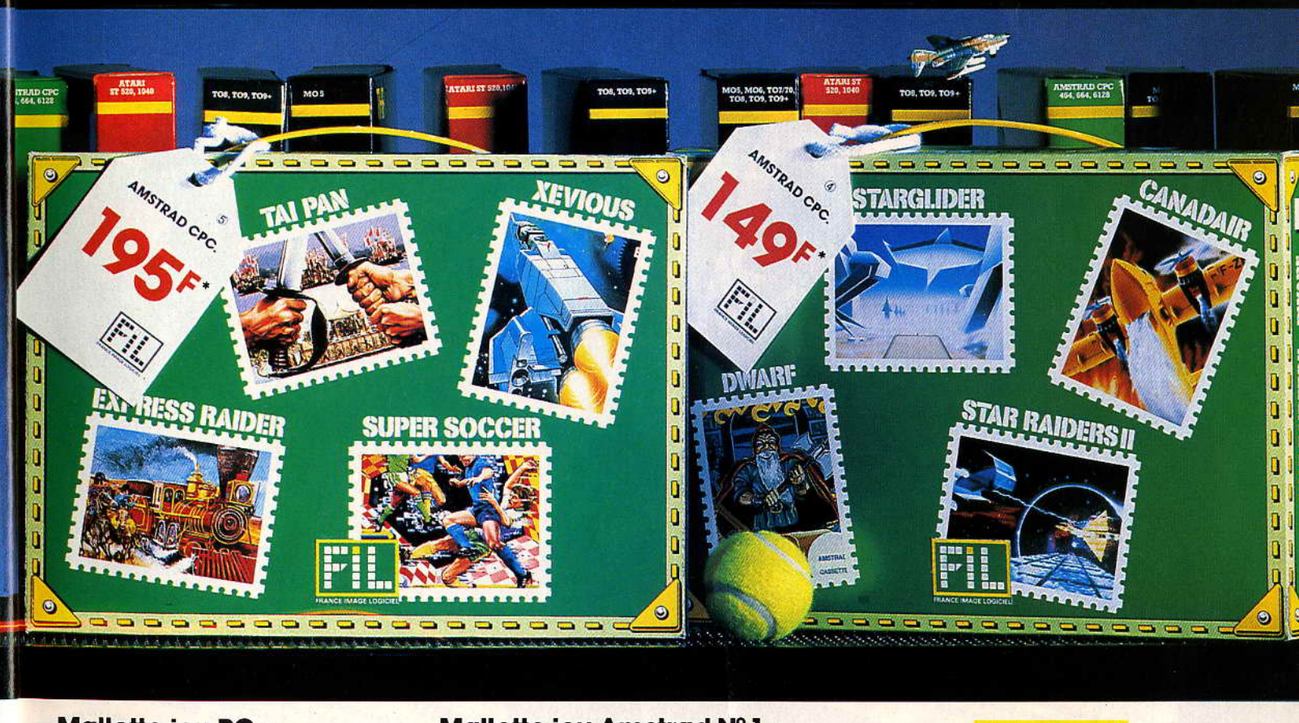


GABRIELLE

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

fnac

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

Mallette jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis. 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.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

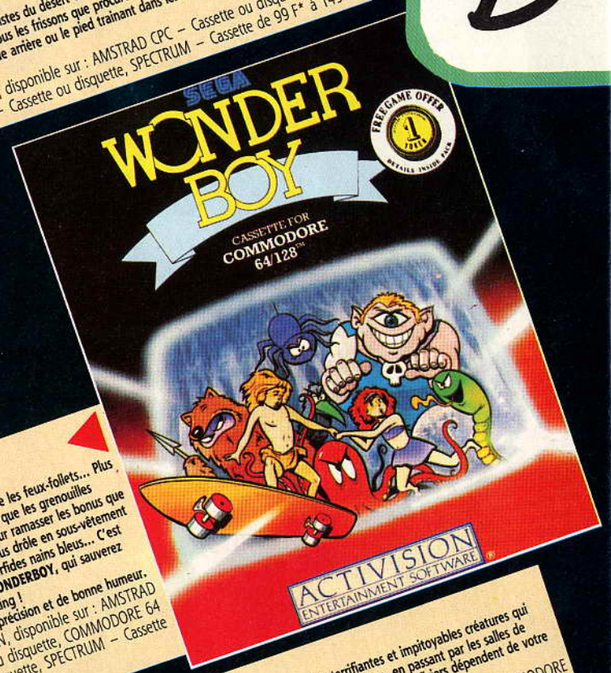
Les prix FIL sont imbattables.

LES 7 NOUVEAUX JEUX D'ARCADE

ENDURO RACER™

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

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

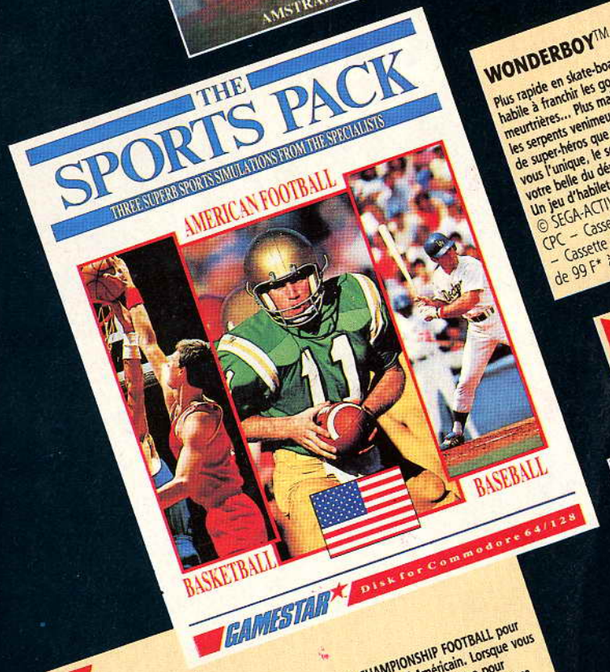


WONDERBOY™

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

Un jeu d'habileté, de précision et de bonne humeur.

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



LE PACK SPORT

3 splendides simulations sportives

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

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

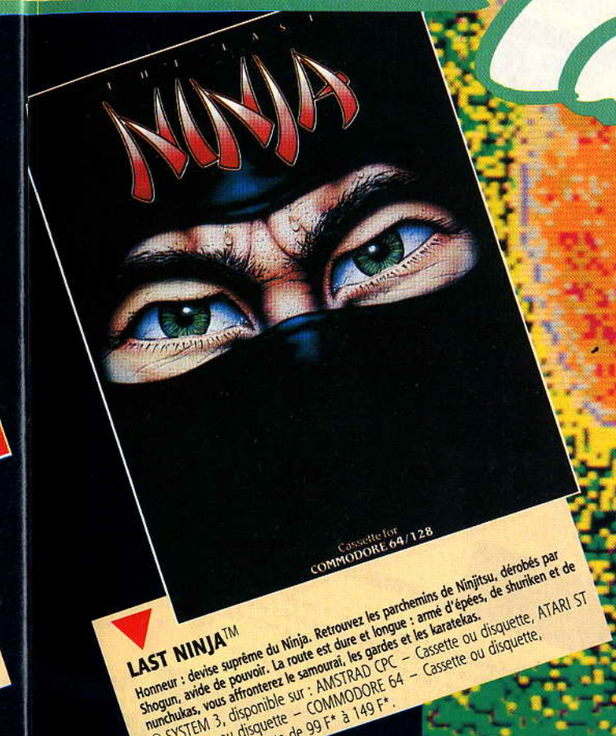
BASKET : Un jeu qui se déroule à vitesse éclair, qui exige une excellente stratégie, du cran et de la résistance et plus que tout, un jeu riche en combinaisons : seuls les meilleurs athlètes peuvent participer à **CHAMPIONSHIP BASKETBALL TWO-ON-TWO.**

© GAMESTAR-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette de 199 F* à 299 F*.

ALIENS U.S.

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

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



LAST NINJA™

Honneur : devise suprême du Ninja. Retrouvez les parchemins de Ninjitsu, dérobés par Shogun, avide de pouvoir. La route est dure et longue : armé d'épées, de shuriken et de nunchukas, vous affronterez le samouraï, les gardes et les karatékas.

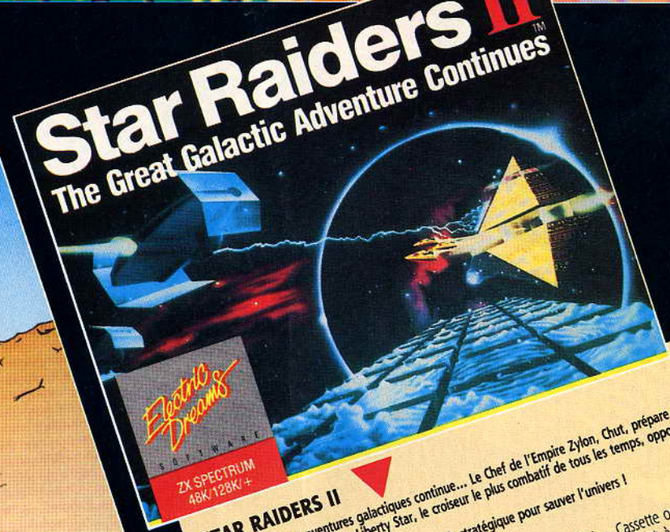
© SYSTEM 3, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette – COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.

QUARTET™

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

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

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



STAR RAIDERS II

La plus célèbre des aventures galactiques continue... Le Chef de l'Empire Zylon, Chut, prépare l'assaut de la galaxie CELOS IV. A bord du Liberty Star, le croiseur le plus combatif de tous les temps, opposez-vous aux forces armées de Chut.

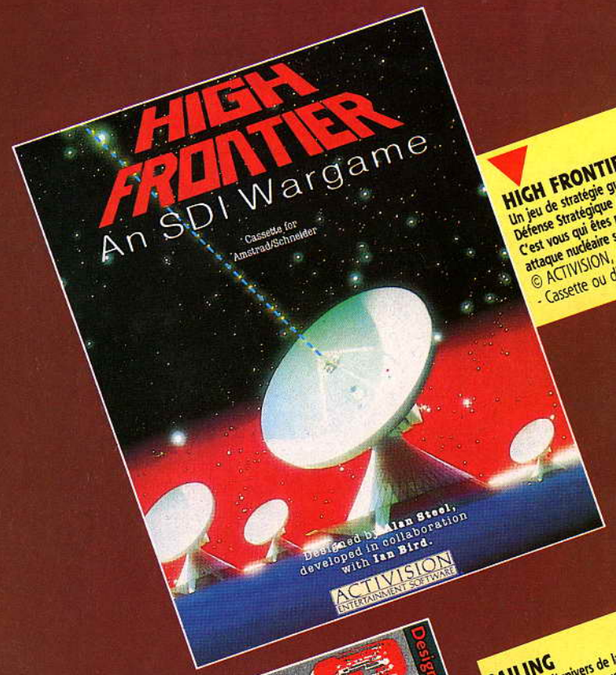
Utilisez toutes vos armes et surtout votre esprit stratégique pour sauver l'univers !

* Marque déposée par Atari Corporation

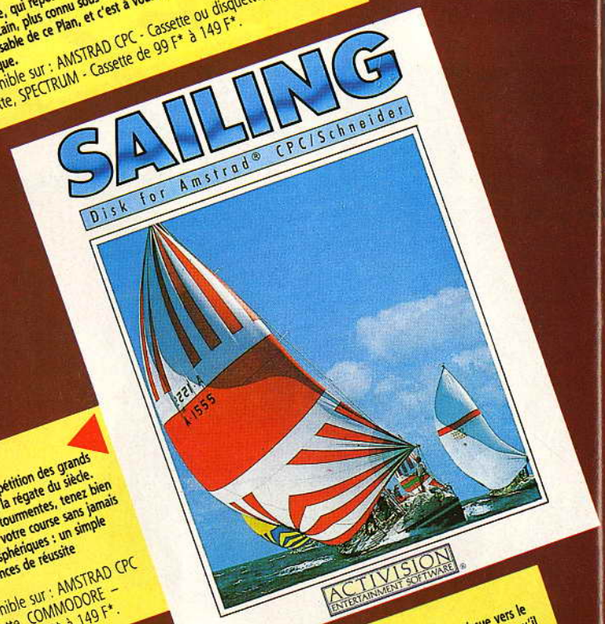
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE ®

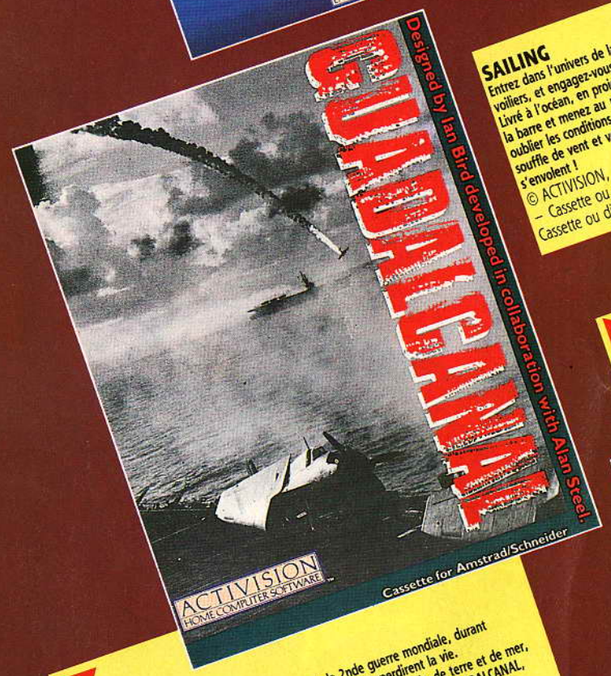
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 – 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET cedex



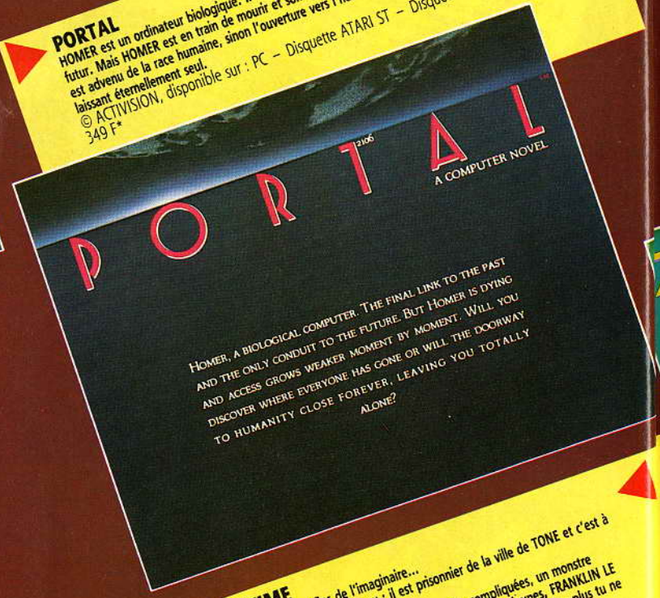
HIGH FRONTIER
Un jeu de stratégie guerrière, qui repose sur l'élaboration et la mise en place du Plan de Défense Stratégique Américain, plus connu sous le nom de Guerre des Etoiles.
C'est vous qui êtes responsable de ce Plan, et c'est à vous de l'appliquer afin de repousser une attaque nucléaire soviétique.
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.



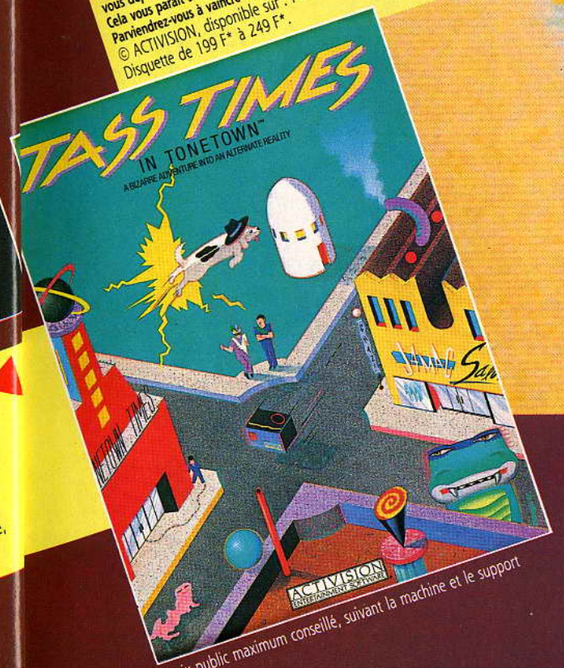
SAILING
Entrez dans l'univers de la compétition des grands voiliers, et engagez-vous dans la régate du siècle. Livré à l'océan, en proie aux tourmentes, tenez bien la barre et menez au mieux votre course sans jamais oublier les conditions atmosphériques : un simple souffle de vent et vos chances de réussite s'envolent !
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE – Cassette ou disquette de 99 F* à 149 F*.



GUADALCANAL
Réécrivez l'histoire...
Prenez part à l'une des plus célèbres batailles de la 2nde guerre mondiale, durant laquelle des milliers de combattants japonais et américains perdirent la vie.
C'est à vous de combattre : déplacez et contrôlez vos forces de l'air, de terre et de mer, usez de votre énergie et de votre esprit de stratégie pour re-conquérir GUADALCANAL, re-penser les tactiques, re-vivre la bataille...
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.

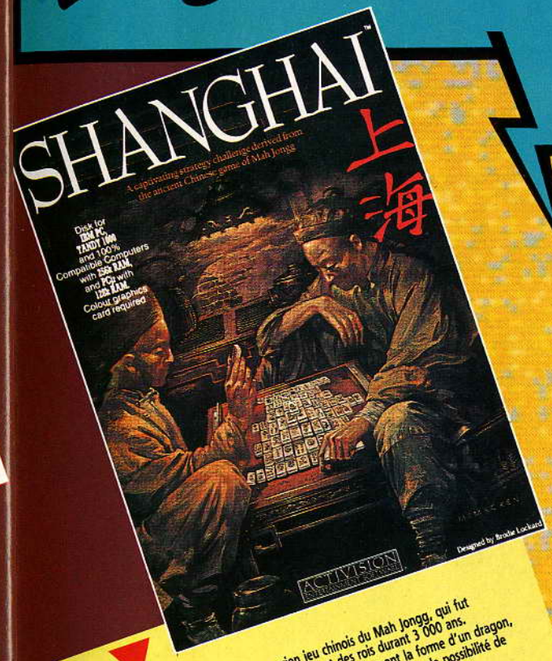


PORTAL
HOMER est un ordinateur biologique. Il est pour vous le dernier lien avec le passé et la seule issue vers le futur. Mais HOMER est en train de mourir et son énergie devient de plus en plus faible. Découvrez ce qu'il est advenu de la race humaine, sinon l'ouverture vers l'humanité vous restera close à tout jamais, vous laissant éternellement seul.
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette ATARI ST – Disquette AMIGA – de 249 F* à 349 F*



TASS TIME
Une aventure aux confins de l'imaginaire...
Ton vieux pote GRAMPS a disparu : il est prisonnier de la ville de TONE et c'est à toi de le sortir de ce mauvais pas.
Dure tâche ! Et pour rendre les choses encore plus compliquées, un monstre repoussant, plein d'écailles et de poils, aux ignobles crocs jaunes, FRANKLIN LE GROGNON, vient s'en mêler. Et si tu tombes dans ses pattes, toi non plus tu ne sera pas beau à voir...
C'est vraiment à toi d'assurer !
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette, ATARI ST – Disquette, AMIGA – Disquette de 199 F* à 249 F*.

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



SHANGAI
Un jeu de stratégie captivant, tiré de l'ancien jeu chinois du Mah Jongg, qui fut l'obsession des marins, des guerriers, des escrocs et des rois durant 3 000 ans.
A partir de 144 images de 7 suites différentes, qui emplées ont la forme d'un dragon, vous retirez les paires jusqu'à ce que vous n'ayez plus de plaque ou de possibilité de vous déplacer.
Cela vous paraît simple ? Montez donc les enchères !
Parviendrez-vous à vaincre le dragon qui bat les joueurs depuis plus de 3 000 années ?
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette, ATARI ST - Disquette, AMIGA - Disquette de 199 F* à 249 F*.

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

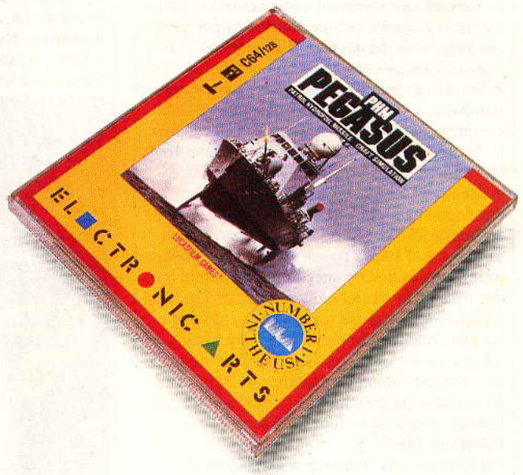
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE ®
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 – 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

ELECTRONIC ARTS™
STATE OF THE ART
ART OF THE STATES
DECHAINEZ LA PUISSANCE DE VOTRE IMAGINATION.

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

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

Huit missions réalistes avec cartes à l'écran.



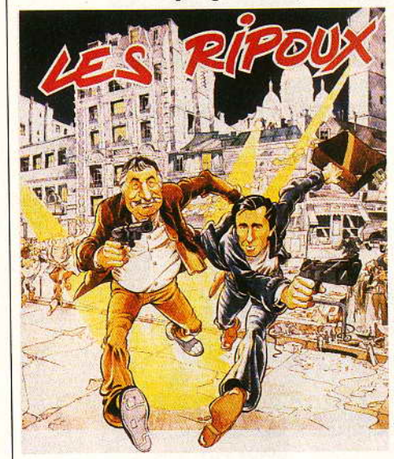
TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved. Electronic Arts, authorised user. Les écrans sont tirés de la version Commodore 64. Les autres versions peuvent varier.

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

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

Bertrand rue dans les brocards

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



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

I comme idée :

« Quand j'ai une idée je la note, je porte toujours un calepin sur moi.
J'ai des petits papiers dans tous les sens, je les garde tous, je suis un archiviste, je me constitue peu à peu une banque d'idées avec toutes celles trouvées pour un jeu mais qui n'ont pas été utilisées. L'inspiration arrive à tout moment et n'importe où. L'autre jour, à table, je tombe sur un paquet de Mellita écrit en plusieurs langues : COFFEE possède son équivalence en hexadécimale. Cela peut donner une énigme du style : tu trouveras la solution dans le marc de café. Parfois on invente des histoires qui se confirment par la suite. Il s'est trouvé que Turing avait réellement été un élève de Von Neuman comme nous l'avions dit dans *Meurtre sur l'Atlantique.* »

B comme Black et Mortimer.

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

R comme Ripoux.

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

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

V comme Venise.

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

P comme programme.

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

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

Le hors-série qui fait aimer les PC

Tilt se lance dans la bagarre des « PC Compatibles », « Compatibles PC », « P Compatibles », et autres « selbitapmoc ». Le nôtre s'appelle « Compatibles PC-Tilt » — original, non ? —, et est en vente en kiosques dès le 2 octobre. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir sur les *PC*, que vous en ayez déjà un ou que vous souhaitiez en acquérir : tout sur les compatibles et leurs différences, les logiciels, les périphériques, les boutiques, la programmation, lequel choisir, où aller l'acheter, avec quoi le compléter, les bonnes questions à poser au revendeur, etc.
Ce guide répond à toutes ces interrogations. De plus, au lieu de dresser la sempiternelle liste de « tous les Compatibles PC à moins de 10 000, 5 000, 500 francs » (rayer la mention inutile) nous avons préféré vous présenter vingt configurations qui répondent à différents profils-types d'utilisateurs.
Vous y trouverez de quoi définir votre profil et la « configuration » qui vous correspond le mieux.
De plus, il nous est apparu peu utile de présenter des ordinateurs nus, en version de base, dans la mesure où, dès que vous achetez un micro, vous avez très vite besoin d'une imprimante, d'un lecteur de disquettes supplémentaire, ou simplement d'un joystick, ce qui augmente le coût « réel » de votre micro.
Au sommaire de ce numéro, vous trouverez aussi tous les logiciels de l'univers des *PC* : les logiciels graphiques, musicaux, de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) pour fabriquer son journal, de CAO (Conception Assistée par Ordinateur) pour concevoir des projets et faire des simulations en trois dimensions, les traitements de texte, les tableurs, les gestions de fichiers, les éducatifs.
Les jeux n'ont bien sûr pas échappé à nos journalistes (!). En quelques mois, des dizaines de nouveautés ou d'adaptations sont apparues sur le marché.
Bien sûr, nous avons aussi comparé les compatibles avec les *ST*, *Amiga* et autres *Mac* équipés d'émulateurs, l'extension qui permet de faire tourner un soft destiné aux *PC* sur une de ces machines.
Un petit tour dans les boutiques s'imposait, pour voir comment un acheteur potentiel de compatible était conseillé. Nos journalistes leur ont anonymement rendu visite, en jouant le rôle d'un client potentiel. Les résultats sont, c'est le moins que l'on puisse dire, surprenants !
Enfin, pour vous guider et vous aider à trouver les boutiques ou les distributeurs les plus proches de chez vous, nous avons dressé la liste des points de vente français.
Bref, un hors-série qui s'adresse à tous les passionnés de micros qui veulent mieux connaître l'univers des compatibles *PC* et à tous ceux, parents, amis, qui se demandent s'ils doivent ou non franchir le pas et s'offrir un micro. « Compatibles PC Tilt », est en vente en kiosque, 35 F.

Les graphistes du mois

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

C'est moi l'interprète :

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

Microprose

La société américaine Microprose, connue pour la qualité de ses simulations (le souvenir de *Gunship* et *Silent Service* est encore vivace dans les mémoires de nos ordinateurs), sera désormais représentée en France. Microprose-France prendra en charge, outre l'importation et la promotion des produits de la marque, la traduction des notices et, plus rarement, des écrans des logiciels. La nature même des simulations, programmes évolués dont les commandes complexes sont souvent consignées dans d'épais manuels, justifie en effet, un effort particulier de traduction.
Microprose annonce, par ailleurs, la sortie prochaine de *Pirates* pour compatibles *PC* (la version pour *Atari ST* devrait être disponible en janvier), de *Kennedy Approach* pour *Atari ST*, d'*Acrojet* pour *PC* (sortie prévue en novembre), de *Gunship* pour *Amiga* (décembre), et d'un nouveau jeu d'arcade intitulé *Airborne Ranger* (version pour *Commodore* en novembre). *Pirates* et *Gunship* seront également distribués dans des versions pour *Amstrad CPC*, au prix de 55 F la cassette et de 149 F la disquette. Microprose assurera, en outre, la distribution des joysticks et des accessoires informatiques Suncom, des utilitaires Spring Board et des logiciels d'aventure Origin System, dont le catalogue devrait s'enrichir ce mois-ci : sont notamment attendus de nouvelles adaptations de *Moebius* sur *Atari ST*, *Amiga* et compatibles *PC*, ainsi qu'*Ultima 5* et *Space Rogue* sur *Apple II* et *C 64*. J.-P.D.

Adalog

Dactyl'aid est un logiciel d'apprentissage du clavier (à 290 F).
Est-il efficace ? Oui et teigneux : il n'accepte une ligne recopiée que lorsque
vous l'avez frappée deux fois sans erreur.
Et son confort d'utilisation ? En cas de panique la touche « F1 » affiche un menu d'aide.
Destiné aux vrais débutants comme aux coriaces faux débutants qui frappent parfois beaucoup mais avec trois doigts et en regardant le clavier, ce logiciel vous aidera à acquérir une qualité et un rythme de frappe qui vous feront gagner du temps et éviter de l'énervement.
L'option permettant de sauver ses exercices en fichier texte vous fera travailler votre frappe tout en saisissant des textes utiles. *Dactyl'aid* est diffusé par Adalog, 115, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 43.20.69.79. Disquette pour *IBM PC* et compatibles. D.S.

Jean-Louis Valéro, le musicien de tous les écrans

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

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

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

– De quelle manière travaillez-vous avec Rohmer ?

— Il a toujours une idée. On a commencé avec « Pauline à la plage ». Il m'a joué un thème et m'a demandé de lui faire un « slow des îles ». J'ai donc fait un brouillon à l'aide d'un magnétophone quatre pistes, d'un vague synthé et d'un piano, en enregistrant tout seul le cœur des vierges folles des îles Papaoufneff pour donner l'ambiance. Il reçoit cette maquette dont il tombe éperdument amoureux. Il voulait que ce morceau soit dans le film le tube de l'année ! Le voilà sur le lieu de tournage, à Jullouville près du mont Saint-Michel. Il y avait une scène dans laquelle Arielle Dombasle devait danser sur ce fameux « tube de l'année ». Je venais de lui envoyer la musique, que j'avais réenregistrée en studio, avec tous les ingrédients nécessaires pour faire un tube. Il passe la bande et commence à tourner. Catastrophe, ce n'était plus du tout la même chose : le thème restait inchangé, mais l'ambiance n'était plus la même que lorsque je chantais. Il s'évanouit, son assistante m'appelle pour me dire qu'il ne pouvait plus tourner. Il préférait la première version à la deuxième, « trop belle » à son goût. Du coup, il a tourné la scène sur le brouillon du début. J'ai ensuite été obligé de refaire quelque chose de plus présentable sur le plan sonore, en synchronisation avec Arielle dansant. Voilà le genre de travail. On a affaire à quelqu'un qui domine totalement ces choses, c'est très intéressant. Pour « Le rayon vert », il voulait que je compose une fugue Beethovenienne à partir d'un thème de son cru. Pour « L'ami de mon amie », il m'a demandé si j'avais l'esprit d'abnégation : il voulait un morceau d'une dizaine de minutes qu'on n'entende à aucun moment ! J'ai donc écrit une musique qu'on ne remarque pas parce qu'au mixage, elle est repoussée au fin fond de la scène sonore. Elle est subliminale et se mélange intimement au tintement des verres qui s'entrechoquent dans un cocktail, elle est juste présente pour donner une profondeur de champ. Ce qui l'amuse au plus haut point, c'est de voir dans le générique « musique de Jean-Louis Valero » alors qu'on n'aura rien entendu durant la projection.

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

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

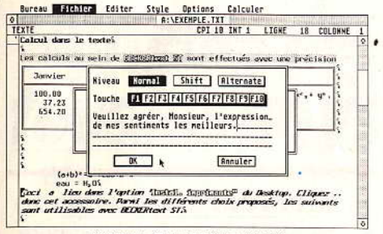
Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre.

Copywrite

Copywrite de Quaid est un logiciel de copie très efficace, constamment remis à jour pour permettre aux acheteurs de programmes d'effectuer leur copie de sauvegarde. Tous les quelques mois une nouvelle version est mise au point pour s'adapter aux protections des nouvelles versions des programmes vendus en France (237 F la mise à jour, 593 F le programme).
PC Mart qui diffuse *Copywrite* en France l'accompagne d'une notice très claire. D'abord dans certains cas sa seule utilisation ne suffit pas à créer des disquettes qui démarrent correctement : un logiciel annexe, présent sur la disquette, *Ramkey* sera nécessaire. Ensuite « Zerodisk » permet de lancer sur disque dur, disquette 3 pouces 1/2, ou en réseau local des logiciels prévus pour fonctionner seulement sur disquettes 5 pouces 1/4. « Unguard » enfin autorise la sauvegarde des logiciels installés sur disque dur et prévus pour empêcher toute sauvegarde.
Clarté encore puisque la notice donne le nom des logiciels sauvegardables et la démarche à suivre dans tel ou tel cas particulier.
Word et *Ultima III* ne se copient pas de la même manière.
Clarté enfin puisque la notice précise que le logiciel est prévu pour effectuer la sauvegarde de vos propres logiciels et non pour en distribuer des copies aux copains. La copie sauvage rend à long terme les logiciels plus rares et plus chers ! PC Mart diffuse quelques dizaines d'autres logiciels, traitement de texte, gestion de fichiers ou utilitaires, essentiellement pour *IBM PC* et compatibles.
(PC Mart, 3, rue de l'Olive, 75018 Paris. Tél. : 42.02.08.08.) D.S.

Becker text ST

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



BECKERtext ST de MICRO APPLICATION

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

Stuff

Un ensemble de vingt et un utilitaires comprenant des programmes et accessoires de bureau afin de maximiser le potentiel de votre *Atari ST*. Certains pourront être qualifiés d'originaux. L'un d'eux permet à un *Atari* de la série des *1040* d'émuler la configuration mémoire d'un *520* : ce qui peut s'avérer nécessaire pour certains programmes écrits pour une configuration RAM particulière. On constatera par la même occasion qu'un certain nombre de ces utilitaires qui, de prime abord peuvent passer pour des gadgets, trouvent une utilisation dans certaines conditions. Citons une horloge-calendrier qui fonctionne sans carte (ceux qui disposent du TOS sur disquette y trouveront un accessoire de bureau équivalent), un témoin de frappe de certaines touches (permettant d'éviter l'activation accidentelle de la touche des majuscules) ou encore un dispositif qui permet de démarrer directement dans le mode de résolution voulu pour les programmes disposant d'un autoboot. En dernier lieu, appréciez un super « reset » qui provoque un nettoyage complet de la mémoire en n'épargnant pas les informations stockées au-dessus de la « Ramtop ». En revanche, certains éléments du package « enfoncent les portes ouvertes », il en est ainsi du « header » qui permet de s'informer de la taille d'un programme : ce qui peut prêter à sourire car l'une des fonctions du bureau du Gem permet d'en faire autant. Comme nous le voyons donc une disquette « bazar » où on trouvera « programme à son pied ». (Disquette Michtron pour *Atari ST*, prix : C). E. C.

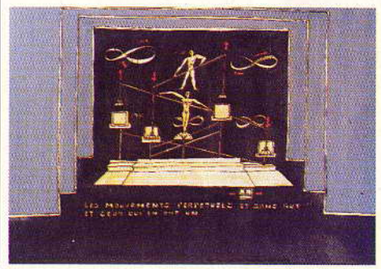
Bouillon de cultures

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

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

Loufoque et divertissant

Le spectacle, prévu à La Villette à l'automne 1988 promet d'être loufoque et divertissant à l'image de son metteur en scène. Michel Jaffrenou dépeint ainsi son projet : « *dans la vidéopérette, il y a la vidéo, on sait ce que c'est, ou on croit savoir. Mais qu'importe, tout le monde connaît la télévision. Il y a l'opérette. On en a vu, on en a même entendu parler. C'est chanté, guilleret, pas bien vu, croit-on, du monde de la musique. Il y a la culture, j'en ai une comme tout le monde. Il y a les médias, je les subis et je m'en sers. Il y a la communication. Moins il y en a et plus on en parle et il y a un système informatisé pour piloter les sources d'images diffusées, synchroniser les effets spéciaux de lumière et de son et les outils scéniques de l'acteur au magnétoscope.* »
Pour vous donner un avant-goût de cette comédie musicale « sur l'air du temps » résumons le premier tableau dit « de la création du monde et de sa mise en route ». Dieu confie la création du monde à son jardinier qui éteint bêtement les lumières. C'est la première nuit.
Le deuxième jour, Adam et Ève se tournent les pouces et assistent à une réunion de copropriétaires lorsque Rose Selavy, femme de ménage, croque la pomme. Un ange passe, le monde commence à en faire toute une histoire et l'homme crée les mythes pour s'en sortir.
Il s'ensuit un enchaînement farfelu et anachronique entre Botticelli et Mac Luan, Freud, Goya et ses palettes magiques, Aladin et Marilyn.



Avec système-expert

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

Rêve de joueur:

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

Les marionnettes somptueuses de la pièce.

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

Oxphar face au dragon de la fable.

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

Clubbing

Certains sociologues ont stigmatisé le virus du siècle : la « tribumania » qui pousserait les individus à se regrouper selon leurs affinités, leurs passions. Ce virus sévit depuis longtemps en micro-informatique, lieu de contact et de communication par excellence. Voici les derniers contaminés : Le **Club informatique nimois** créé par des informaticiens d'Apple et de Commodore accueille toutes les machines avec une préférence marquée pour la gamme *Apple*. Il ouvre ses portes tous les mercredis soirs et samedis, 31, impasse de la Vieille Triperie, 30 000 Nîmes. A la clef, une bibliothèque de livres et de revues, une disquette d'utilitaires tous les mois, des réductions chez certains revendeurs et, bien sûr, un service de conseil et de formation. **Anjou 32,** également nommé « Anjou ST », se concentre autour des 16/32 au 33, rue Charles-de-Gaulle, 49130 Les Ponts de Cé. Tél. : 41 44 65 47. Moins récent mais tout aussi dynamique, **Station Informatique Plus** organise des carrefours d'information à thèmes tous les jours de 17 heures 30 à 19 heures. (Lundi : graphisme, mardi : PAO, mercredi : langages, jeudi : musique, vendredi : bureautique et samedi : jeux). 59, rue d'Orsel, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.14.26.

Serveur anticorps

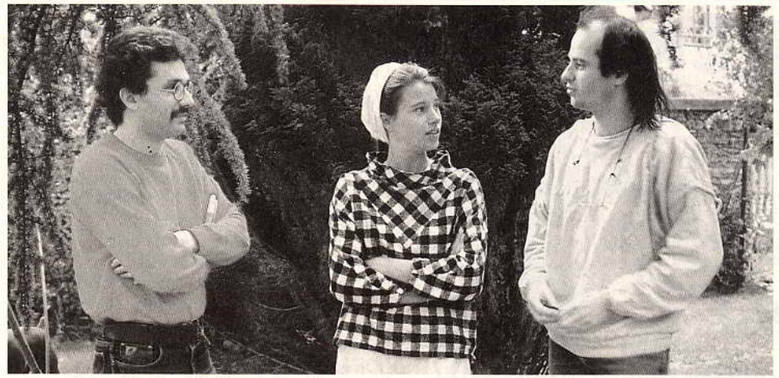
Pour les voyageurs au long cours qui préfèrent la douceur d'octobre aux heures de pointes du circuit touristique, l'institut Pasteur de Lyon a mis en place « le guide médical du voyageur » sur Minitel. Ce service informe sur l'état sanitaire de deux cents pays, et donne en fonction du type de séjour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

Un grand bond en avant

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

Auteurs de tous les pays

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



Bruno Gourier, Béatrice et Jean-Luc Langlois : une petite société très professionnelle.

Si vous êtes fatigué du statut d'auteur, si vous brûlez de suivre le cheminement de vos programmes et si l'édition vous démange, B&JL Langlois et Kyilkhor-création sont là pour vous aider. B&JL Langlois pour Béatrice et Jean-Luc Langlois tout simplement frère et sœur, accessoirement auteurs du jeu en relief *Wanderer*, et Kyilkhor-création pour le cercle magique tibétain avec lequel les moines créent des esprits. Mais derrière ces noms se cachent surtout trois copains, *« trois développeurs qui viennent à l'édition après des expériences malheureuses auprès des éditeurs traditionnels »*. Vous désirez des références ? *Morteville Manor*, la somptueuse aventure sur *Atari ST* suffira à vous convaincre. Un mois après sa sortie, trois mille exemplaires avaient été vendus en Grande-Bretagne, Allemagne et France au travers de 16/32 Diffusion, leur distributeur à l'heure actuelle. Ils proposent plusieurs formules aux développeurs : soit 20 % de royalties sur le prix de vente aux distributeurs et une prise en charge totale du produit, soit une participation à l'édition, et donc aux frais et aux bénéfices pour ceux qui veulent s'investir davantage. De leur côté, ils poursuivent le développement d'un kit musical englobant le digitaliseur sonore utilisé dans *Morteville Manor*, un séquenceur multipiste et un logiciel d'enregistrement et de découpe d'échantillons pour environ mille francs. Deux autres enquêtes policières vont asseoir la réputation de Jérôme Lange, le détective vedette de *Morteville Manor*. Enfin une course de voitures et un jeu basé sur la civilisation de la Grèce antique devraient arriver sur les rayonnages de boutiques prochainement. Tous leurs programmes conçus sur *Atari ST* seront par la suite adaptés sur *Amiga* et compatibles *PC*. Contactez-les à un des deux numéros suivants : (1) 45.45.02.42 ou 34.86.45.91.

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 TO8, TO9, TO9+. Disquette.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

Pépé Louis tire à boulets rouges sur « Netwar »

J'ai profité de mes vacances pour bouquiner. Dans le lot de l'été, j'ai acheté « Netwar » de Thierry Breton, collection « Best Sellers » chez Robert Laffont. Histoire de me faire une idée. Autant l'avouer sans autre forme de préambule : c'est la déception sur toute la ligne. Le roman est à l'image de son auteur dont la photo orne la quatrième de couverture : propre, souriant, cravate à rayures. Une vraie tête de second de la classe. C'est poussif, poncif et compagnie.
Et surtout, ça sent la « recette » à « best seller » : un peu de KGB, un peu de CIA, beaucoup d'espions.
Les plus salingues sont évidemment du côté des Soviets et c'est tout juste s'ils n'escaladent pas l'Empire State Building avec un couteau entre les dents pour aller planter le drapeau rouge au sommet et le démolir ensuite à grands coups de faucille et de marteau.
Un jeune patron (youpi, c'est la fameuse nouvelle génération d'informaticiens) prend les choses en main et grâce à son réseau informatique finit par terrasser l'hydre rouge avant la police. Le tout se déroule dans une atmosphère espiono-informatico-cucul aussi surprenante que la présence de Mickey dans les allées de Disneyland.
Non décidément, pourvu que la nouvelle génération d'informaticiens ne se prenne pas pour des Supermen du clavier.
Par Saint Octet, patron de tous les Bits, que ceci nous soit épargné.
J'abrége, parce que le bouquin part dans le grand délayage. Et si je mettais autant de vin blanc dans mon kir que l'auteur à mis de clichés dans son livre, mes apéritifs ressembleraient à de l'eau minérale.
J'ajoute que la plupart des passionnés de l'informatique ne passent pas des masses de temps dans la littérature. Si c'est pour absorber de la soupe aux navets ça ne risque pas de les encourager dans cette voie.
Je dois sans doute radoter, mais c'est le privilège de l'âge de vous mettre en garde contre ce genre d'entreprise. D'autant que mes conseils valent moins cher qu'un « bête-seller ».

Le point sur l'affaire Faraglace

Faraglace est le pseudonyme de Nourallah Goulamhoussen. Derrière l'histoire de cet étudiant en pharmacie né en 1961 se cache l'éternel problème du piratage. Au cours de l'année 85, Faraglace a déplombé *4e Dimension*, logiciel de base de données sur *Mac* publié par A.C.I. Il a modifié l'écran de présentation et y a inscrit son nom.
Ce qui, de l'avis général, et du mien en particulier, n'est pas très malin.
A-t-il ou non vendu des copies du logiciel ?
Ça n'est pas prouvé formellement. Quoiqu'il en soit, Faraglace est passé en jugement et il a été condamné à une forte amende.
On lui a bien sûr confisqué son *Mac*.
De nombreux contributeurs sur Calvacom se sont offusqués de l'attitude des éditeurs.
Certains envisagent de créer un comité de soutien. Un forum Solidarsoft est ouvert en permanence pour recueillir toutes les opinions. Vous pouvez y déposer les vôtres.
Une question revient souvent : pourquoi « faire tomber » Faraglace alors que manifestement il ne constitue pas un cas isolé ?
« C'est essentiellement pour faire un exemple » estime Marylène Delbourg Delphis, la patronne d'A.C.I. La France est, selon elle, un pays où le piratage fait des ravages.
4D y a cependant été vendu à plus de quatre mille exemplaires, ce qui représente un beau succès.
Elle pense que les mentalités sont différentes aux USA où *4D* est commercialisé dans une version non protégée. D'aucuns estiment qu'il est un peu fort de café de vendre d'un côté de l'Atlantique une version non plombée et en France une version verrouillée. Les Américains sont tellement jaloux de cette histoire qu'au cours de la « Macworld expo » de Boston, des petits malins vendaient en toute quiétude un programme de déplombage de la version française de ce logiciel.
A la question : pourquoi ne pas avoir réclamé un franc symbolique s'il s'agissait seulement de faire un exemple ? Madame Delbourg Delphis a expliqué qu'elle ne cherchait pas à gagner de l'argent sur le dos de Faraglace.
Celui-ci a fait appel.
La morale de cette histoire c'est qu'il vaut mieux habiter aux Etats-Unis quand on s'intéresse à l'informatique. Les logiciels sont moins chers et pas plombés. Et les éditeurs, même français, y sont beaucoup plus décontractés.
Ah au fait... C'est près de cinquante millions de centimes qu'on réclame à Faraglace.

Pépé Louis

Free Boot pour ST

Le *Free Boot* est un petit accessoire qui accroît les possibilités des drives des *Atari ST*.
La configuration doit nécessairement comporter un drive double face (*Atari 1040* ou *520 ST* ou *STF* avec un drive supplémentaire double face). L'installation de l'accessoire est assez simple mais nécessite cependant de souder sur la carte principale de l'ordinateur quatre fils dans les configurations à un seul lecteur et huit dans celles qui en comprennent deux. Cette installation vous fera perdre la garantie de l'appareil. Le *Free Boot* dispose de deux sélecteurs (A-B et O-1). En position A-O, l'ordinateur se comporte de manière classique. Si vous positionnez l'interrupteur sur B, c'est le drive supplémentaire qui devient drive principal. Ceci vous permet, entre autres, de booter des fichiers « auto » sur le drive externe des *520 STF*. L'autre sélecteur a pour fonction de gérer les deux têtes d'un lecteur double face indépendamment. Vous pouvez donc utiliser la seconde face des disquettes protégées du commerce sans aucun risque pour le programme inclus sur la première face.
Un bon accessoire à un prix compétitif.
(Distribué par 16-32 Diffusion ; prix : 450 F.) J. H.

Le Disciple du Spectrum

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

Traduction en vente

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

Ne tirez pas sur le graphiste

Palace Software se dédouble pour lancer une nouvelle marque : Outlaw (hors-la-loi).
Contrairement à la politique suivie jusqu'alors par Palace, les jeux seront exclusivement faits par des équipes de programmeurs indépendants, souvent spécialistes dans leur domaine. Pour exemple le premier titre *Shoot'em up Construction Kit* ou comment faire vous-même votre jeu d'arcade sur *Commodore 64*, a été développé par Sensible Software à qui l'on doit entre autres, *Parallax* et *Wizball* édités par Ocean.
Le jeu devrait permettre aux programmeurs à la petite semaine de créer leur propre *Space War* et *Arkanoids*. Un jeu d'enfant d'après Outlaw qui s'attaque ici aux sociétés qui font leur choux gras de ce type de programme. La société compte sortir huit titres par an, essentiellement des jeux d'arcade graphiques à l'image de leur prochain titre, *Ulti'max* sur *Amstrad*.
Palace Software continue son petit bonhomme de chemin. Loin des géants anglais du type Ocean et US Gold, Palace a su créer une bonne image de marque et arriver en tête des hits parade avec des titres tels que *Barbarian* ces derniers mois en Grande-Bretagne. Tant et si bien que la société songe maintenant à s'ouvrir sur les États-Unis. Les négociations sont en cours, suite au prochain numéro. N.M.

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

Super Directory

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

LE MICRO JEUX NOUVEAU EST ARRIVÉ !

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

Les compatibles Fnac

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

Les créateurs du mois : Fabrice Decroix et François Garofalo

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

– Comment avez-vous démarré l'informatique ?

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

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

– Vous vous y connaissiez à l'époque ?

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

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

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

François : — Moi, je jouais...

– Et ensuite ?

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

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

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

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

– Et alors ?

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

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

– D'où votre premier programme commun ?

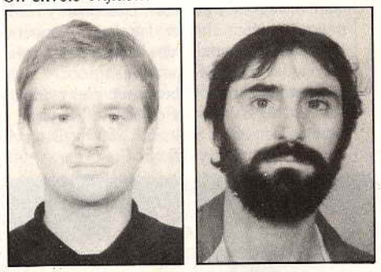
François : — Oui, c'était la première version de *Trifide*. Tu connais *Trifide* : c'est pas génial. Mais c'était notre premier programme... Les graphismes plaisaient à Fabrice et je les ai repris sous *Néo*.

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

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

– Et *Trifide* dans tout ça ?

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



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

François : — Il fallait qu'on le fourgue !

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

– A l'époque vous aviez des projets ?

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

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

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

– Bien sûr !

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

– Et après ?

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

Fabrice : — On préfère les jeux !

– Et maintenant ?

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

Propos recueillis par Mathieu Brisou

Tramiel met K.O. le COCOM ?

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

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

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

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

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

C'était demain

La culture scientifique est la tarte à la crème de la fin des années quatre-vingts. Chaque ville veut posséder, qui son parc scientifico-culturel, (Poitiers et le Futuroscope), qui sa manifestation, (Faust à Toulouse) ;

Les Mureaux en région parisienne ont également été touchées par le virus.

La ville de l'Aérospatiale, et notamment du site d'intégration de la fusée Ariane inaugure le premier octobre une médiathèque sur le thème : « Le futur c'est maintenant » qui se veut un espace public intégrant tous les médias de demain et son lancement est l'occasion de grandes réjouissances à la mode scientifique.

Du 24 au 30 octobre, la ville vit à l'heure du futur à travers un jeu de rôle grandeur nature de deux jours accompagné d'un atelier de maquillage, de costumes et de décors, et de journées spéciales « Science-Fiction » dans les cinémas de la ville.

Une exposition retrace les principales réalisations de la recherche scientifique, plus particulièrement spatiale, en compagnie des spationautes Jean-Louis Chrétien et Patrick Baudry. Sans oublier le week-end littéraire consacré aux œuvres d'anticipation et la création de la Fondation Ariane-Les Mureaux « visant à honorer un créateur dont l'œuvre donne une image positive de l'homme dans le futur ». (Médiathèque, Hôtel de Ville, 78135 Les Mureaux Cedex. Tél. : (1) 42.78.23.12.) N.M.

Langages: le Babel de l'informatique

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

1. Peut-on utiliser un ordinateur sans langage ?
— Oui, bien sûr, il suffit de rentrer toutes les instructions une à une. Il faut pour cela connaître parfaitement la machine et chacun de ses processeurs avec ses registres, ses instructions, ses modes d'adressage.
La programmation s'effectue en binaire.
La démarche est démente.
Cela dit, on peut malgré tout prétendre qu'il s'agit de programmation en « langage machine », auquel cas, chaque fois que quelqu'un programme, on décide d'appeler « langage » le moyen de communication avec la machine.
Alors la question est absurde et tout ordinateur qui tourne utilise de fait un langage.

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

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

4. Pourquoi l'ordinateur refuse-t-il les erreurs de syntaxe ?
— C'est qu'un ordinateur manque d'intelligence et de sens commun. Dites « avance ! » à un être humain. Il ou elle avancera de quelques pas, ou mettra la voiture en marche ou que sais-je encore, en fonction du contexte. L'ordinateur ne comprend pas « avance ! », ni « avance le curseur ! », il lui faut savoir de combien avancer ce curseur. De plus, il comprend ou il ne comprend pas. Il ne tranchera jamais au hasard pour exécuter une commande ambiguë, mais diagnostiquera une erreur.

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

6. Qu'est-ce qu'un langage de haut niveau ?
— Ce sont les langages dont les mots ne correspondent pas directement à des instructions des processeurs mais sont conçus pour permettre la programmation la plus aisée et rationnelle possibles. Un mot du langage peut générer plusieurs lignes de code-objet.

7. Qui décide du contenu d'un langage ?
— Leurs inventeurs. Ça se complique lorsque coexistent de multiples versions différentes. Ainsi des tentatives de normalisation de certains langages ont parfois vu le jour.

8. Est-ce que toutes les machines comprennent tous les langages ?
— Une machine comprend un langage si quelqu'un a programmé une version de ce langage adaptée aux processeurs de la machine en question. L'objectif recherché est de produire des versions du langage qui ne présentent aucune différence pour le programmeur qui connaîtrait déjà le langage sur une autre machine. Quelques obstacles existent :
— Les machines ne savent pas tout faire : ainsi des langages pourraient prévoir des instructions mathématiques qui dépasseraient les capacités de calcul des processeurs.
— Un langage peut occuper trop d'octets pour la mémoire de la machine.
— L'assembleur, par définition, diffère selon les processeurs et est, de ce fait, rigoureusement intransportable. Ainsi l'assembleur du processeur 8086 du *PC* n'est pas transportable sur un *ST* qui exige l'assembleur de son processeur, le 68000.

9. On dit parfois que des logiciels se programment comme des langages (des grosses gestions de fichiers par exemple) alors DBASE III+ sur IBM est-il un langage comme Basic ou Pascal ?
— Oui, mais il n'est pas universel. Il ne permet de faire que de la gestion de fichiers. C'est un méta-langage, une instruction d'un programme de bases de données peut déclencher un programme complexe, lui-même écrit dans un langage évolué.

10. Qu'appelle-t-on donc langage ?
— C'est un programme un peu particulier. Il permet de commander l'ordinateur en utilisant des commandes brèves et faciles à comprendre par le programmeur, sans trop descendre dans les détails du fonctionnement de la machine.

Edgar Pixel

Animation scientifique

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

Terminator

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

M-Cache

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

ACTION, DANGER, COMBAT, FICTION.

DECOUVREZ BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er 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

TI 46

GAD ANNECY

LE CLUB DES FANS DE LA MICRO

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

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

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

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

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

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

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

IIIT PACK NF
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING 99/149F

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

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

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

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

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

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

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

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

MSX

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

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

ATARI ST

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

NOUVEAUTES

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

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

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

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

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

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

ATARI 600/800/XL/130

SMASH IIIT VOL 7 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ ALLEY HAT
+ CHESS 3D
+ BLUE MAX 98/145F
SMASH IIIT VOL 6 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ FORT APOCALYPSE
+ TIME FLIP
+ DRELBS 95/145F
ARCADE CLASSICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG+ MR DO 95F
SMASH IIIT VOLUME 5 NF
+ ELECTRAGLIDE
+ MEDIATOR
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO 95/145F
SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE 109F
ATARI ACES NF
+ ZORRO
+ UP N DOWN
+ SPY HUNTER
+ TAPPER 109F
PLATFORM PERFECTION NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER 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/
GUNSLINGER NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SMASH HIT VOL 4 NF	95F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

THOMSON

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
ENTROPIE MO5	145F
FELONIES MO	135F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
Les Cavernes de THENEBE	115F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

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

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

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

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

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

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

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

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

LJUBLJANA à l'ombre du TRIGLAV

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

Pour la presse, le boom est terminé

La Yougoslavie voit paraître chaque mois trois journaux de micro-informatique : *Moj Mikro* (Mon Micro), *Racunari* (Ordinateurs) lié à *Galaksija* (Galaxie) équivalent de « Science et Vie » et *Svet Kompjutera* (Le Monde des Ordinateurs) lié à *Politika*, journal de la Ligue des Communistes yougoslaves. En 1986, leurs ventes s'établissaient respectivement à 32 922, 18 819 et 24 565 exemplaires mensuels en moyenne. Beaux résultats ? Il y a trois ans, huit mensuels de micro sortaient dans le pays, l'un d'entre eux *Trend* (13 769 exemplaires vendus chaque mois en 1985) vient de cesser sa parution.

Les mensuels après la tourmente.

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

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

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

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

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

Le reste de la rédaction, jeunes étudiants et journalistes sont issus de la rubrique informatique d'une radio étudiante alternative. Vilko Novak me présente son journal en français (il a été correspondant à Paris du quotidien *Delo*).

Moj Mikro est le seul journal informatique à imprimer chaque mois deux éditions : une en langue slovène pour les deux millions d'habitants de cette Suisse de Yougoslavie, et une en serbo-croate pour les douze millions de Serbes et de Croates. *Moj Mikro* est né en juin 1984. A l'époque, orienté vers les pirates, il donnait des instructions de base pour jouer et programmer. Les six premiers numéros étaient rédigés en Slovène. Dès janvier 1985 est venue s'adjoindre l'édition serbo-croate : *« Nous sommes acceptés dans les autres républiques, si les Serbes ne veulent pas lire le croate, ils liront si nous, Slovènes, publions en serbo-croate ! »*

La circulation des deux éditions réunies approche les 50 000 exemplaires. Son prix, 700 dinars, en fait la plus chère des revues de micro. Les autres coûtent 500 dinars.

A comparer au salaire moyen, un peu sous les 200 000 dinars mensuels en Slovénie. *Moj Mikro* traite aujourd'hui de tout ce qui touche les ordinateurs personnels. ▶

Fiche d'identité

225 000 kilomètres carrés. 23 millions d'habitants, 900 000 émigrés, surtout en RFA et en Autriche.

Fédération de six républiques et deux provinces, la Yougoslavie regroupe six nations, on y parle cinq langues. La petite république de Slovénie, au nord du pays, regroupe moins de deux millions d'habitants, on y parle le slovène.

INCROYABLE !

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

MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

DEATH WISH 3 NF 145F
ENDURO RACER NF 145F
FER ET FLAMME NF 249F
FLASH NF 195F
GAME OVER NF 145F
GAUNTLET NF 145F
GRAND PRIX 500 CC NF 169F
HMS COBRA NF 299F
LEADER BOARD NF 139F
LE PASSAGER du 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
ACE OF ACE NF 145F
ARKANOID NF 145F
ARMY MOVES NF 145F
ASPHALT NF 145F
BARBARIAN NF 135F
BIG BAND NF 195F
BOB WINNER NF 169F
3D GRAND PRIX 140F
DEEPER DUNGEONS NF 145F

HIT PARADE

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

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

Soldes démentes !
59 F

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

PC 1512

PC 1512
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

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

BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h
en téléphonant au 93.42.57.12

* 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 aleas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

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

Denis Scherer

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

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

— Ce sont des filiales ?
— Des filiales ou des représentations commerciales.

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

— La publicité vous apporte des ressources importantes ?
— Non, car le papier et les films importés pour les pages couleur nous reviennent très cher : 400 000 dinars pour une page que nous vendons 500 000.
C'est pour cela que seules les pages extérieures sont en quadrichromie. Nous les bouclons vers le dix de chaque mois. Les pages noires sont bouclées du 15 au 18. Et le journal est en vente le premier du mois suivant, quelques jours avant à Ljubljana.

— Vous parlez des machines nouvelles mais comment se répartit le parc installé ?
— Il n'y a pas d'estimation du total, à cause de la contrebande. Il y a moins de grands systèmes qu'en Pologne, beaucoup moins qu'en Hongrie, car les régions du Sud de la Yougoslavie sont sous-équipées. Il y a environ 100 000 micros en Yougoslavie, si chaque possesseur de micro achète une revue chaque mois.
Les machines les plus répandues sont les *Commodore C 16, +4, C 64*, les *Sinclair-Spectrum*, puis *Schneider-Amstrad*, enfin *Atari*.

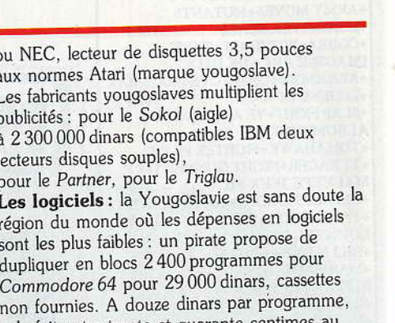
— Et dans les écoles ?
— Quelques *Spectrum* et des machines locales. Nova, une société filiale d'Autotechna, au moment de la faillite d'Oric, a racheté les stocks de machines. Elle a essayé de les vendre aux écoles, et maintenant tente de les écouler à l'Est, car pour eux, les *Oric* sont encore intéressants.

Tour d'horizon

Un équipement de contrebande : la plupart des machines fonctionnant en Slovénie sont importées de l'étranger en contrebande. C'est l'effet pervers de réglementations douanières très protectrices : les droits de douane atteignent 60% de la valeur des matériels. Si bien que les machines sont vendues à Ljubljana deux ou trois fois plus chères qu'à Londres ou à Munich. Parlons chiffres : on trouve à Ljubljana des compatibles IBM, avec disque dur et imprimante pour 5 millions de dinars. A Munich, en se débrouillant bien, on peut trouver une configuration équivalente made in Taïwan pour 1 500 DM soit 400 000 dinars. L'alternative : plus de deux ans de salaire ou deux mois de rémunération ! Cela justifie de démonter la machine et de l'importer morceau par morceau. Les rapports de prix courants sont moins disproportionnés mais, sans posséder la bosse des affaires et des talents de bricolage, un déplacement à Munich permet d'acheter une machine à 40% de son prix de Ljubljana.
La configuration Amstrad *PCW 8256* plus imprimante coûte 1 042 800 dinars, et il faut débourser trois millions et demi de dinars pour s'offrir un *PC 1512* plus une imprimante NEC P7, qualité courrier en A3 (double format).
A ce prix (un dinar = un centime) je tenterais, à Paris, de changer de boutique !
Les machines disponibles : les *Atari 520, 1040, PC* et compatibles, les *Commodore* de tous modèles se vendent dans des magasins dépendant de la librairie Mladiska Knjiga.
Les périphériques suivent : imprimantes Fujitsu ou NEC, lecteur de disquettes 3,5 pouces aux normes Atari (marque yougoslave).
Les fabricants yougoslaves multiplient les publicités : pour le *Sokol* (aigle) à 2 300 000 dinars (compatibles IBM deux lecteurs disques souples), pour le *Partner*, pour le *Triglav*.
Les logiciels : la Yougoslavie est sans doute la région du monde où les dépenses en logiciels sont les plus faibles : un pirate propose de dupliquer en blocs 2 400 programmes pour *Commodore 64* pour 29 000 dinars, cassettes non fournies. A douze dinars par programme, cela fait entre trente et quarante centimes au pouvoir d'achat français. Cela interdit la naissance d'une industrie locale des logiciels. Une vingtaine de programmes ont été édités en slovène. Vendus 1 500 ou 2 000 dinars ils sommeillent sous la poussière dans les armoires de verre des librairies. Les boîtes de soft Suzy Soft, Radio Student, MK comme Matej Kurent (Mathieu) du nom de son animateur, ne risquent pas de nourrir leurs initiateurs.

Le marché aux pirates

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



***Les trésors de Slovénie : sur* Spectrum.**

Que faire d'une étrange statuette ? Où aller ?

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

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

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

NOUVEAUTES

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

ACROJET NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BAT MAN NF	85F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
COBRA NF	85F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
EXPRESS RAIDER NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	135F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	135F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	135F
METRO CROSS NF	95F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TANK NF	89F
TARZAN NF	89F
TERRA CRESTA NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
WIZBALL NF	89F
WORLD GAMES NF	95F
ZOX 2099 NF	95F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

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

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

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

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

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

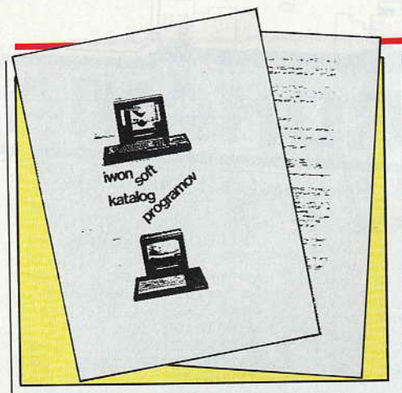
NOM .....
ADRESSE .....
TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — 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)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST Numéro de membre



Des catalogues simples mais exhaustifs.

déjà vu. D'autres stands, soigneusement présentés offrent des cassettes enregistrées de pots-pourris musicaux de morceaux enchaînés. Il suffit de choisir son genre : disco, punk, reggae, hard rock...
Des stands, de cassettes toujours, offrent des programmes de jeux pour micros : *Spectrum, Atari XE* ou *XL, Commodore*... Cette quinzaine de stands constitue tous les dimanches matin le coin des pirates.
Des banderolles de tissu ou de papier annoncent la raison sociale des pirates. Le plus gonflé s'appelle Amsoft en toute simplicité ! Des affiches manuscrites au marqueur canalisent l'attention des clients vers les nouveautés. Quelques très rares publicités originales attirent l'œil par leurs couleurs. Plus fréquentes, les photocopies de pages de pub de magazines anglais, ou les sorties sur papier des écrans de présentation des jeux.
Soigneusement classées par ordre de parution et par machines, les cassettes se vendent dans des boîtes reprenant des sorties imprimantes des écrans de présentation des jeux ou, plus simplement, le sigle des maisons de softs pirates avec le numéro de la cassette. Les nouveautés sont mises en valeur. Ainsi *Enduro Racer* d'Activision sur *Spectrum*, dont la critique vient de paraître dans *Tilt*, ou *Arkanoid* sur *CPC, Feud, Impossaball, Ninja* toujours sur *CPC*.
Le plus souvent, les programmes se tassent en des compilations de dix à vingt jeux sur la même cassette. Seuls les catalogues permettent de faire son choix ; en effet, les entreprises pirates sortent cassette sur cassette, un total de dix ou quinze semble minable, plusieurs stands proposent les cassettes quarante sept ou huit, cinquante-quatre ou cinquante-cinq. Ces chiffres signifient en clair qu'une de ces firmes peut proposer un catalogue de plusieurs centaines de titres, plus de cinq cents, parfois presque mille, et ce sur une seule machine. J'ai appris ensuite qu'un « Pirat Cracking Service » (sic !) basé dans une autre ville proposait en mai 87 ses soixante dix-huitième et soixante dix-neuvième cassettes avec, sur chacune, une trentaine de programmes.

Portraits de pirates

J'ai dû quitter le centre ville et ses maisons historiques et restaurées pour des quartiers HLM de la périphérie.
Milan, c'est son prénom, n'est autre que Iwon Soft, une boîte qui diffuse des programmes sur *CPC*. Milan a dix-sept ans, c'est un garçon brun, volubile, son petit frère qui l'aide dans ses activités participe à l'entretien.
Son premier ordinateur était un *Spectrum* acheté en 1984, revendu en 1985 pour se payer un *Amstrad CPC 464*, lui-même revendu en 1987 et remplacé par le *CPC 6128* de la même marque. Milan rêve de s'acheter un *Atari ST* mais manque des fonds nécessaires.
Il estime les micros yougoslaves trop chers.
« Avec la même somme, je pourrais acheter une voiture, et c'est quand même plus utile ! »
Il étudie l'électronique. La moitié de ses collègues de classe possèdent un micro.
L'informatique lui rapporte de l'argent car il place tous les mois des annonces dans les journaux spécialisés pour vendre quelques centaines de titres sur *Amstrad*. Il évite le marché aux puces, et envoie un catalogue au nom d'Iwon Soft. A 2 000 dinars par cassette ou disquette de dix ou vingt jeux, il doit en vendre plusieurs dizaines pour rembourser son annonce. Et durant notre entretien le téléphone sonne à plusieurs reprises. Pour des commandes. Son atelier de duplication : sa chambre et son bureau de travail. Je m'imaginais une usine : il a juste un peu d'argent de poche.
Milan écrit en basic compilé des programmes de gestion pour des entreprises. Il travaille alors sur des *IBM-PC* et compatibles, voire sur des *VAX*. Il ne programme pas de jeux mais a des amis qui envoient leurs œuvres, jeux sur *Spectrum*, aux firmes anglaises dans l'espoir de les voir publier. Il a un solide réseau de relations en Europe et les programmes lui arrivent de Berlin, Vienne, Londres et Paris. Il s'informe en lisant les trois journaux yougoslaves. Leurs critiques et celles des journaux britanniques provoquent les engouements pour tel ou tel programme. Il reste discret sur le nombre de ses ventes mensuelles mais précise que le plus gros pirate, sur *Spectrum*, la machine la plus répandue, peut vendre jusqu'à cinq cents cassettes. Ses meilleures ventes sont des compilations de jeux et des traitements de texte. Ses clients ne sont pas tous des jeunes.
Les programmes originaux arrivent en Yougoslavie où leurs protections sont cassées. Les pirates ont des bibliothèques absolument exhaustives car ils souscrivent auprès de boutiques des abonnements pour toute la production d'une machine.
Milan est sûr de posséder bien plus de programmes que n'importe quel amstradiste britannique.
Il croit que les boutiques de l'Autriche toute proche ou de Trieste (écrire Trst en slovène) ville italienne à 100 km de distance, sont trop chères et que les Yougoslaves achètent plutôt à Londres ou à Paris.
Les pirates sur *Spectrum* et *Commodore* sont très nombreux. Les très rares annonces pour *Amiga* révèlent la faiblesse d'implantation de cette machine. Ceux qui se consacrent à *IBM* forment un plus petit groupe, dont j'ai voulu connaître la situation. Toujours dans la banlieue de la ville habite un diffuseur des softs pour compatibles.

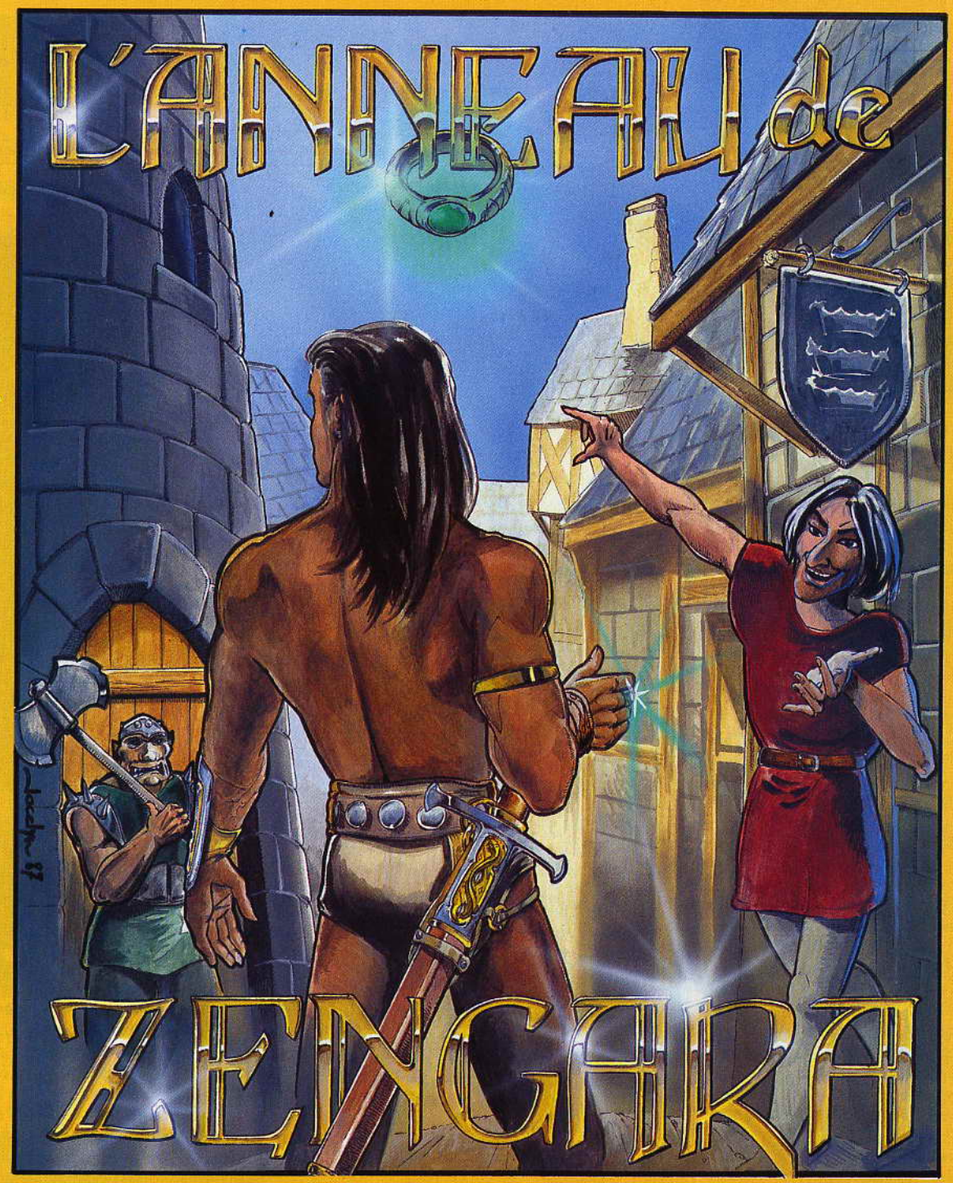
Que faire d'un LISP sans sa doc ?

Miro, plus âgé (il a un peu plus de vingt ans), étudiant à l'université, me reçoit devant son *PC*, un compatible importé. Il propose un catalogue impressionnant, il vend qualitativement plus cher que Milan : 40 000 dinars *Autocad version 2.17, C Lattice* pour 30 000, *D Base III* complet pour 55 000, *Framework II* pour 50 000, *Lotus 1.2.3.* pour 30 000, etc. Son activité bénéficie de la récente explosion du standard IBM, pour des emplois professionnels. Si l'utilisation personnelle de compatibles reste exceptionnelle, le temps des *Spectrum* est passé en Slovénie, au profit des *Amstrad* et des *Atari*.
Miro a commencé à s'intéresser à l'informatique quand un de ses copains s'est mis à programmer des jeux. Puis il a acheté un *Commodore 64*. Il a beaucoup de programmeurs parmi ses relations dont plusieurs qui travaillent en Europe occidentale. Il n'est pas intéressé par le commerce, et n'entretient pas de rapports passionnels avec l'informatique :
« je ne veux pas travailler dans l'informatique à titre principal, je passe quelques heures devant mon PC chaque semaine, pas mes journées. Je poursuis des études, je joue au basket, et je n'ai ni le temps ni l'envie de déplomber des logiciels originaux ».
Sur les trente-cinq personnes qui suivent les mêmes cours que lui, vingt-cinq à trente possèdent des micros.
« Nous sommes trop pauvres pour acheter tous les programmes. En les vendant à bas prix, je

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

Du même auteur que Fer et Flamme.

L'ANNEAU de ZENGARA



Une nouvelle aventure à vous couper le souffle !

fnac

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

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

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

UBI Soft

permets d'utiliser correctement les machines installées.»

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

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

— Tu vends aussi les manuels?

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

La culture informatique

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

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

Le rôle de l'État

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

La Slovénie veut exporter le «Triglav»

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

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

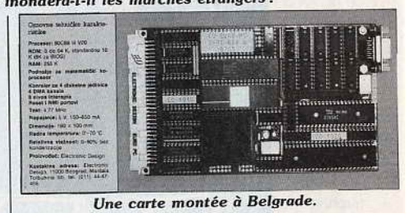
travaillent en direction du Moyen-Orient et y exportent. Le plus important des constructeurs, IDC, créé en 1978, employait quatre-vingts personnes. Au début de cette année, IDC en comptait deux mille cent. La firme suit une stratégie progressive, comparable à celle mise au point par les Japonais dans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

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

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

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

Ce qui lui permet d'accepter une dizaine de



Une carte montée à Belgrade.

systèmes d'exploitation, dont MS-DOS et Delta/M le système d'exploitation des autres ordinateurs de la firme. Mémoire centrale de 512 Ko à 16 Mo, disque de 40 à 300 Mo, système pouvant accepter jusqu'à quatorze utilisateurs simultanés, etc. Marché visé: les entreprises, industrielles en particulier.

Iskra Deltal propose cette année un machine de huit bits, déjà vieille de cinq ans, le *Partner*, sous un nouvel habillage. Autour d'un processeur ZX 80A et avec le système d'exploitation CP/M (comme les *Amstrad CPC*) avec 128K de RAM et la possibilité de connexion en réseaux locaux, cette machine équipe une partie des écoles et des cabinets médicaux de Yougoslavie.

L'informatique yougoslave est relativement jeune. Sa grande ambition sait se subordonner à un développement technique et industriel progressif. Et désormais, elle veut se faire connaître, et apprécier, hors des frontières de la fédération.

De notre envoyé spécial Denis Scherer

LES ADRESSES DES JOURNAUX:
Moj Mikro: Titova 35
61000 Ljubljana Yougoslavie
Racunari: Bulevar Vojvode Misica 17
11000 Beograd Yougoslavie
Svet Kompjutera: Makedonska 31
11000 Beograd Yougoslavie

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

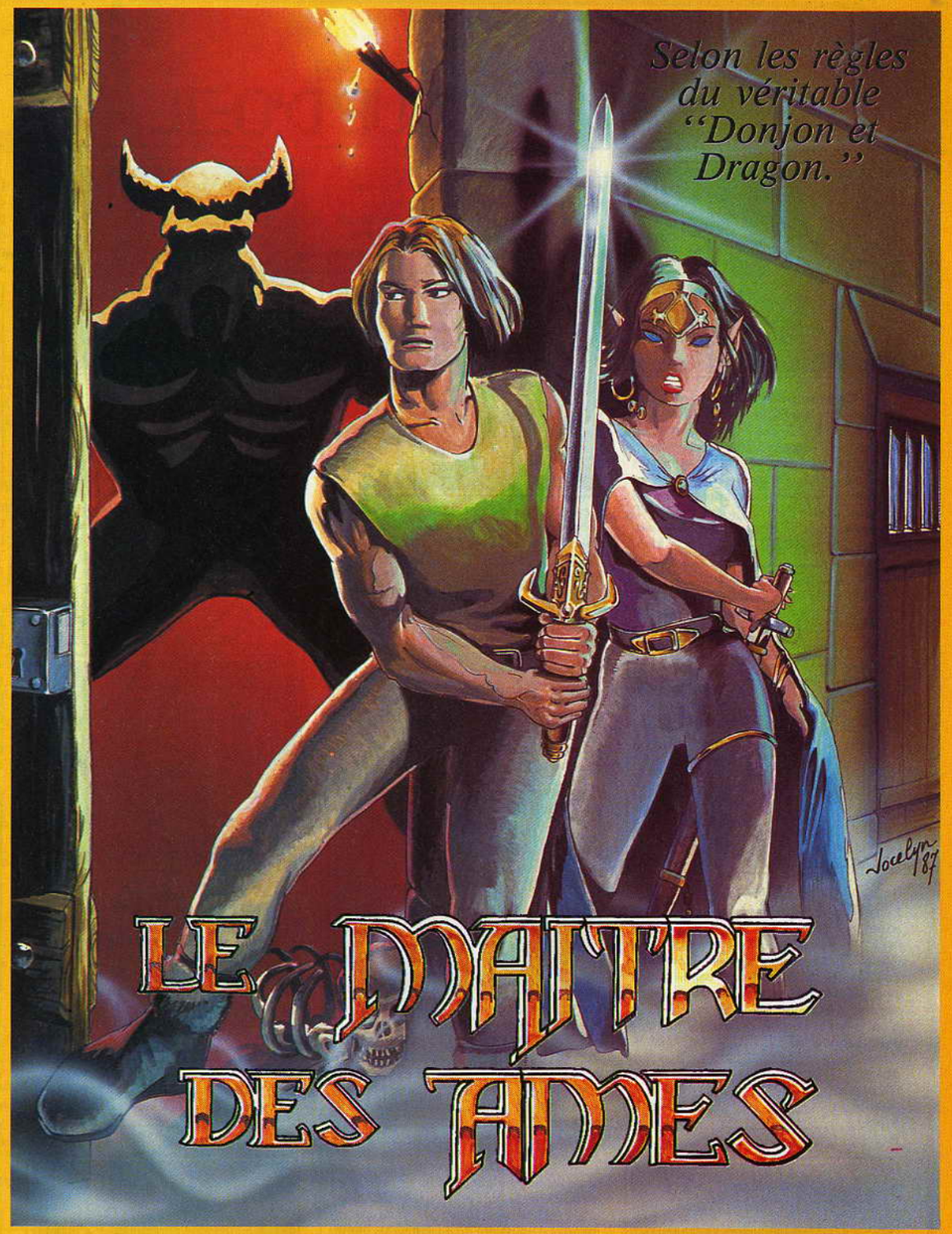
Retrouvez les classes
de personnages,
les races, les armes
et les dangers,
de votre univers
de Fantazy préféré.

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

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

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac



Questionnez...

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

UBI Soft

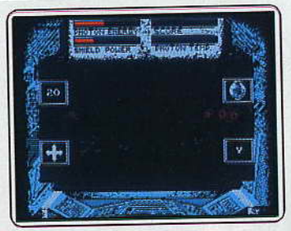
NOM ADRESSE

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

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

TI 46

COUP D'OEIL



Cosmic Shock Absorber

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

Type ____ *action*
Intérêt ____ *4*
Graphisme ____ ★
Animation ____ ★
Bruitage ____ ★
Prix ____ *B*

Army Moves

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

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

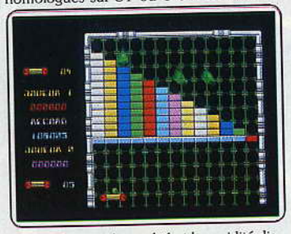
World Games

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

Type ____ *action*
Intérêt ____ *7*
Graphisme ____ ★
Animation ____ ★★
Bruitage ____ ★
Prix ____ *C*

Arkanoid

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



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

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *12*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★
Prix ____ *B*

Compilation

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

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

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

Destroyer

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

sées et quatre niveaux de difficulté. Un conseil : que ce soit par voie aérienne, navale ou sous-marine, attaquez au joystick ! (Disquette Epyx pour *IBM PC*). P.DC.

Type ____ *simulation action*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★
Prix ____ *C*

Karaté Kid II

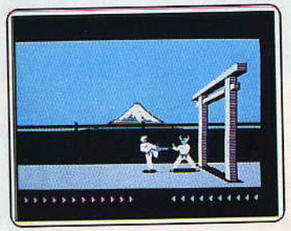
Le passage de *ST* à *Amiga* n'a en rien altéré les performances de la meilleure simulation de karaté du moment. Les graphismes sont encore plus chatoyants grâce aux performances de l'*Amiga* en ce domaine. Les commandes sont aussi précises mais l'animation gagnerait à plus de douceur et la bande sonore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

Type ____ *simulation de karaté*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *N.C.*

T.N.T

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

Type ____ *arcade*
Intérêt ____ *13*
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *N.C.*



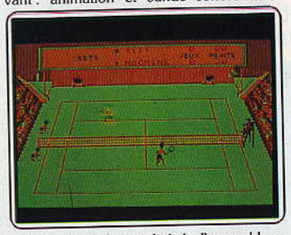
Karateka

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

Type ____ *action*
Intérêt ____ *14*
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *N.C.*

Super Tennis

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



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

Type ____ *action*
Intérêt ____ *8*
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitage ____ ★★
Prix ____ *B*

Golf Trophée

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

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

Type ____ *simulation de golf*
Intérêt ____ *8*
Graphisme ____ ★★
Animation ____ ★
Bruitage ____ –
Prix ____ *B*

Arkanoid

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

point noir : le programme ne sauvegarde pas les scores. A part cela, un jeu captivant. (Disquette Imagine pour *Atari ST*.) D.G.

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

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

COMMODORE

	K7	D
ACE II	99 F	139 F
ACROJET	99 F	149 F
ARKANOID	85 F	119 F
BARBARIAN	85 F	129 F
BARD'S TALE II		275 F
BIG 4 II	89 F	139 F
CASSE DU SIECLE	85 F	115 F
CENTURION	99 F	135 F
CHALL. OF THE GOBOTS	89 F	139 F
CONFLITS	109 F	149 F
DEATH WISH 3	95 F	139 F
DEFENDER OF THE CROWN		149 F
DESTROYER		139 F
ENDURO RACER	99 F	149 F
EPYX EPICS (Compilation)	99 F	149 F
EXPRESS RAIDER	89 F	129 F
GRAND PRIX 500	135 F	169 F
GUILD OF THIEVES		189 F
GUNSHIP	139 F	189 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	139 F
METRO CROSS	85 F	125 F
PACK UBI II	139 F	179 F
PAWN		169 F
PIL UP	99 F	135 F
PIRATES	139 F	179 F
PIR. OF THE BARB. COAST		99 F
ROAD-RUNNER	89 F	139 F
CENTINELLE	79 F	129 F
SILENT SERVICE	89 F	139 F
STAR RAIDERS II	99 F	139 F
SVB BATTLE		275 F
TRIVIAL PURSUIT	165 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
WAR GAMES CONST. SET		199 F
WIZ	95 F	139 F
WORLD CLAS. LEAD. B.	89 F	139 F
ZOMBI		175 F

AMSTRAD NOUVEAUTES

	K7	D
BIC 4 II	99 F	139 F
BIVOUAC	109 F	169 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DREAMS	125 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH 3	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	109 F	169 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HITS N°4	145 F	179 F
HURLEMENTS		175 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F	189 F
L'OEIL DE SET	145 F	189 F
LA CHOSE DE GROTEN.		189 F
LE MAITRE DES ARMES		189 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LEGENDE		145 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
MANHATTAN LIGHT	135 F	175 F
MASQUE PLUS		189 F
MISSION	125 F	175 F
PACK UBI 3	145 F	
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SOLOMONS KEY		139 F
GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H M S COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	89 F	269 F
HIT PACK TRIO		139 F
INERTIE	109 F	139 F
K Y A	135 F	189 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE NECROMANCIEN	95 F	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PASSA. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSA. DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES	135 F	185 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT		65 F
LEVIATHAN	85 F	129 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LUCKY LUKE		165 F
M'ENFIN	115 F	145 F
MANHATTAN 95	115 F	139 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARIO BROTHERS	59 F	99 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEUTRE EN SERIE	235 F	269 F
MULTIPLAN		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PACK UBI II	149 F	185 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROHIBITION	119 F	185 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROBINSON CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPAM II		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (OCEAN)	89 F	129 F
TENTH FRAME BOWLING	79 F	129 F
THEY SOLD A MILLION III	85 F	129 F
TOP GUN	69 F	125 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
ZOMBI	115 F	125 F

PCW

BOB WINNER	219 F
CYRUS II CHESS	129 F
GUILD OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADER BOARD	175 F
LORD OF THE RING	165 F
M.G.T.	149 F
MULTIPLAN	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	239 F
PCW GRAPH	319 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	445 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TRIVIAL POURSUITE	199 F
TUER N'ESR PAS JOUER	155 F

MSX

	K7	D
ACE OF ACE	99 F	
ANTARTIC ADVENTURE	169 F	
ARKANOID	99 F	
ARMY MOVE	99 F	
AU REVOIR MONTY	65 F	
DEATH WISH 3	89 F	
HOLE IN ONE PRO	169 F	
HYPERRALLY	169 F	
KING VALLEY	169 F	
KNIGHT MARE	169 F	
MACADAM BUMPER	179 F	179 F
MEURTRE SUR L'ATLANT.	209 F	269 F
NEMESIS	169 F	
PASS. DU VENT I OU II (msx2)	269 F	
PENGUIN ADVENTURE	169 F	
ROAD FIGHTER	169 F	
SKY JAGUAR	169 F	
SOLLER	169 F	
THE GOONIES	169 F	
THE MAZE OF GALLIOUS	169 F	

SELECTION

ADVANCED ART STUDIO	205 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	85 F 125 F
ARKANOID	79 F 113 F
ARMY MOVES	85 F 125 F
ASPHALT	109 F 135 F
BALLBREAKER	95 F 143 F
BARBARIAN	79 F 119 F
CANADAIR	95 F 139 F
CHALL. OF THE GOBOTS	88 F 135 F
ENDURO RACER	73 F 109 F
ERE ITS VOL 1	139 F 219 F
EXPRESS RAIDER	83 F 117 F
F 15 STRIKE EAGLE	99 F 143 F
FER ET FLAMME	219 F
FLASH	135 F 189 F
GLOBE TROTTER	195 F
GOLD HITS II	95 F 135 F
GOLF TROPHEE	115 F 179 F
T.N.T. (msx2)	269 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
WHO DARES WIN II	89 F
YIE AR KUNG FU II	169 F

ATARI 800 XL

	K7	D
ARKANOID	89 F	129 F
COLOSSUS CHESS 3.0	89 F	
CONFLICT IN VIETNAM	129 F	169 F
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DEEPER DUNGEON	69 F	89 F
GUILDE OF THIEVES		209 F
GAUNTLET	89 F	129 F
KNIGHT ORK	159 F	159 F
LEADER BOARD TOURNAM.	65 F	95 F
LEADER BOARD	99 F	139 F
PIRA. OF THE BARB. COAST		99 F
PLATFORM PERFECT	99 F	
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SMACH HIT VOL. 6	95 F	
SHOOT THEM UP	99 F	
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN		179 F
THE GOONIES	95 F	
TOMAHAWK	99 F	129 F

ST UTILITAIRES

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

EDUCATIFS

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

LIVRES

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

JEUX

ALTAIR	225 F
ARKANOID	120 F
BALANCE OF POWER	249 F
BARBARIAN	199 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	195 F
CHESS	195 F
CRAFTON AND XUNK	235 F
DEFENDER OF THE CROWN	289 F
DIEUX DE LA MER	185 F
EDEN BLUES	235 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	349 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500	195 F
GUILD OF THIEVES	199 F
HMS COBRA	235 F
KARATE KID II	174 F
KING QUEST III	395 F
KNIGHT ORK	169 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'OEIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
LEADER BOARD	215 F
LEADERBOARD TOURNAMENT	115 F
MACADAM BUMPER	235 F
MANOIR DE MORTEVILLE	185 F
MARCHE A L'OMBRE(520 1040)	179 F
MASQUE PLUS	185 F
MASSACRE	195 F
MEURTRE EN SERIE	235 F
MISSION	195 F
NECROMANCIEN	185 F
PAWN	185 F
PHANTASIE III	249 F
PHENIX	235 F
PIRATES OF THE BARBARY COAST	135 F
PROHIBITION	179 F
ROAD RUNNER	195 F
SAPIENS	195 F
S.D.I.	289 F
SENTINEL	215 F
TAI PAN	179 F
T.N.T.	179 F
TRAKER	195 F
ZOMBI	215 F

AMIGA UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	957 F
CAMBRIDGE LIPS	995 F
DELUXE PAINT II	899 F
INSTANT MUSIC	280 F
MUSIC STUDIO	289 F
SUPERBASE	875 I
TRUE BASIC	1045 F
VIP PROFESSIONAL	1495 F

LIVRES

AMIGA BASIC	208 F
AMIGA SYSTEME	136 F

JEUX

ARCHON	256 F
BALANCE OF POWER	348 F
BARD'S TALE	359 F
BARBARIANS	215 F
BORROWED TIME	199 F
BRATACCAS	297 F
CHESSMASTER 2000	315 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	347 F
GUILD OF THIEVES	209 F
KARATE-KID II	225 F
KING QUIEST III	348 F
KNIGHT ORK	179 F
LEADERBOARD	214 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	135 F
S.D.I	297 F
SILENT SERVICE	239 F
SINBAD	335 F
SKY FOX	349 F
STARGLIDER	230 F
THE PAWN	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
UNINVITED	295 F
WINTER GAMES	225 F
WORLD GAMES	225 F

PC 1512 UTILITAIRES

ALIENOR II PC	1638 F
CALCOMAT	610 F
COMPTA GENERALE	935 F
DATAMAT	610 F
FACTURATION ET STOCK	1308 F
FASST (assembl. desassembl.)	750 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
TEXTOMAT	639 F
TURBO BASIC	795 F
WORDWRITER	435 F

LIVRES

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199 F
GEM SUR AMSTRAD PC	185 F
PC 1512 LIVRE DU BASIC 2	160 F

JEUX

A VIEW TO A KILL	149 F
ACE	179 F
ANNALS OF ROME	255 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRE	249 F
CRUSADE OF EUROPE	299 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
EDEN BLUES	235 F
F 15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR	385 F
GRAND PRIX	500 F
HMS COBRA	269 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'OEIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES ARMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
MACADAM BUMPER	269 F
MARBLE MADNESS	269 F
MARCHE A L'OMBRE	249 F
MASQUE +	249 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
MYSTERES DE PARIS	179 F
PAWN	249 F
PHALSBERG	269 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR II	149 F
SAPIENS	215 F
SILENT SERVICE	215 F
SRAM	235 F

THOMSON

TITRES	K7	D	TYPE
ARKANOID	145 F	(tous)	189 F (8.9.9 +)
ASTERIX	165 F	(5.6.7.8)	198 F (8.9.9 +)
AVENGER	119 F	(tous)	189 F (8.9.9 +)
AFFAIRE SYDNEY	135 F	(tous)	189 F (8.9.9 +)
BACTRON	139 F	(6.8)	195 F (6.899 +)
BIVOUAC	119 F	(6)	175 F (8.9.9 +)
BLITZ (échecs)	229 F	(5.6)	229 F (7899 +)
BUDGET FAMILIAL	149 F	(tous)	215 F (tous)
COLOR PAINT		ROM (tous)	385 F
COMPTA GENERALE			745 F (8.9.9 +)
DIEUX DE LA MER	119 F	(6)	175 F (8.9.9 +)
ENTROPIE	139 F	(8.9.9 +)	189 F (8.9.9 +)
GRAND PRIX 500	169 F	(6.8)	199 F (6899 +)
GERER VOS FICHES		ROM (tous)	385 F
GARDEN PARTY	119 F	(6)	169 F (8.9.9 +)
GRAND SIECLE	239 F	(5.6)	239 F (8.9.9 +)
HMS COBRA	269 F	(5.6)	269 F (6899 +)
HIT N°2	139 F	(5.6.7.8)	185 F (56899 +)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F (tous)
LES CAVER. DE THENEBE.	109 F	(tous)	139 F (tous)
LES PASSAGERS DU VENT I	269 F	(6)	269 F (8.9.9 +)
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F	(6)	269 F (8.9.9 +)
LES DIEUX DE LA GLISSE	139 F	(6.8.9 +)	189 F (8.9.9 +)
LES CLASSIQUES	145 F	(6)	189 F (tous)
LES RIPOUX	119 F	(6)	179 F (8.9.9 +)
LUCKY LUKE	145 F	(6.8)	179 F (8.9.9 +)
LE FLIPPAR	95 F	(6)	135 F (8.9.9 +)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F (8.9.9 +)
MAD DOG	135 F	(tous)	179 F (8.9.9 +)
MEURTRES EN SERIE	269 F	(6)	269 F (8.9.9 +)
MAGIC	139 F	(tous)	179 F (tous)
MALETTE :		ROM (7.8.9.9 +)	579 F
MALETTE COMMUNICATION			665 F (6.9.9 +)
MARCHE A L'OMBRE	135 F	(6)	179 F (8.9.9 +)
MUSIC 3 VOIX	149 F	(6.8)	229 F (8.8.9.9 +)
OK COW BOY	139 F	(6)	189 F (8.9.9 +)
PACK FIL II	186 F	(tous)	229 F (8.9.9 +)
PROHIBITION	129 F	(6)	175 F (8.9.9 +)
PORTEFEUILLE BOURSIER		ROM (5.6.7.8)	395 F
PORTEFEUILLE BOURSIER			899 F (8.9.9 +)
RAID SUR LA MANCHE			139 F (8.9.9 +)
ROBINSON CRUSOE	139 F	(6)	165 F (8.9.9 +)
RANGER 3			209 F (8.9.9 +)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F (tous)
SILENT SERVICE	139 F	(6.8.9.9 +)	189 F (8.9.9 +)
TRIVIAL POURSUIT			259 F
YIE AR KUNG FU	139 F	(tous)	189 F (8.9.9 +)

DE NOMBREUX AUTRES TITRES DISPONIBLES. NOUS CONTACTER PAR TELEPHONE OU CONSULTER NOTRE SERVICE MINITEL.

CARTOUCHES POUR CONSOLES DE JEUX SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KID	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPLIFTER	195 F
GHOST HOUSE	159 F
MY HERO	159 F
PROWRESTLING	195 F
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	249 F
TRANSBOT	159 F
SUPER TENNIS	199 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F
STARGLIDER	175 F
SUMMER GAMES II	155 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	255 F
ZOMBI	199 F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR JOYSTICK CPC	89 F
DOUBLE JOYSTICK (en Vi (Amstrad)	100 F
PC + STICK COMMODORE K7	385 F
AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC	725 F
TAPIS SOURIS	90 F
HOUSSE 464 et 6128 COULEUR	115 F
HOUSSE 8256 VERT	195 F
HOUSSE PC	1512 F
HOUSSE 520 ST	170 F
DISQ. VIERGES AMSTRAD (x 10)	290 F
DISQUETTES VIERGES ST (x 10)	155 F
ECONOMY (Controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
TAC I PLUS	285 F
TAC III	130 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

MINITEL : 36-15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR *Nouveautés, Hit Parade, Promotions, Messagerie, Commandes*

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
				TOTAL	
				Frais de Port	15 F
				C.R.	
				TOTAL	

Payer par Carte Bleue carte bleue

□□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

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)

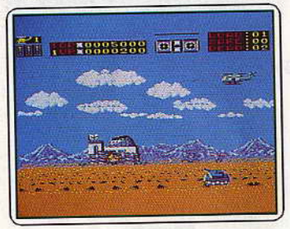
Tilt - 10

COUP D'OEIL

Soccer

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

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



Choplifter

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

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

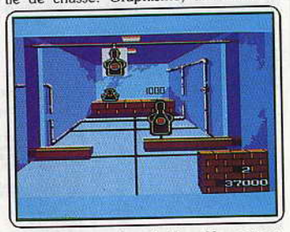
Duck Hunt

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

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

The Combo Cartridge

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

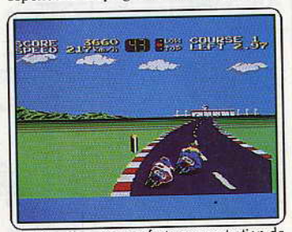


bruitages sont irréprochables. Une cartouche à voir ! (Cartouche Sega pour *console Sega.*) M.B.

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

Hang On

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



requise nécessite une forte concentration de la part du joueur. (Softcard Sega pour *console Sega.*) M.B.

Type _____ *simulation de moto*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *gratuit*

1942

Qui ne connaît pas ce jeu sur micro ? Les versions *C 64* et *Amstrad* sont de grande qualité mais là, c'est l'extase. Les amateurs d'arcade seront comblés par une telle débauche de graphismes et par la rapidité de l'action. Seul la piètre qualité des joys-

ticks pose parfois problème. Mais attention à l'overdose... (Cartouche Capcom pour *console Nintendo.*) M.B.

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

Black Belt

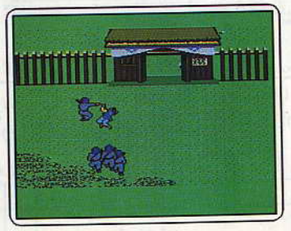
Ce jeu de karaté vous met au défi de prouver la valeur de votre ceinture noire. Plus jeu d'arcade que jeu d'action, *Black Belt* est absolument indispensable si l'on désire profiter pleinement des possibilités de la *console Sega*. Simple et fort bien réalisé, il s'avère réellement distrayant et d'un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

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

Commando

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

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



The Ninja

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

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

Urban Champion

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

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

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

World Grand Prix

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

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

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

Super Mario Bros

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

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

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

•MAJUSCULE•

Villes	Magasins	Adresses
ABBEVILLE	DUCLERCQ	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRIT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue 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	AMBLARD	10/14 Portail Matheron
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
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOUIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Ballay
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	HOMEYER	2 rue du 170ème R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GIEN	ASSELINEAU	Route de Paris BP15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	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 Germain Charier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rur Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Gioffredo
NIMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24b rue Albert de Mün
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

NOUVEAU
LYON — 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

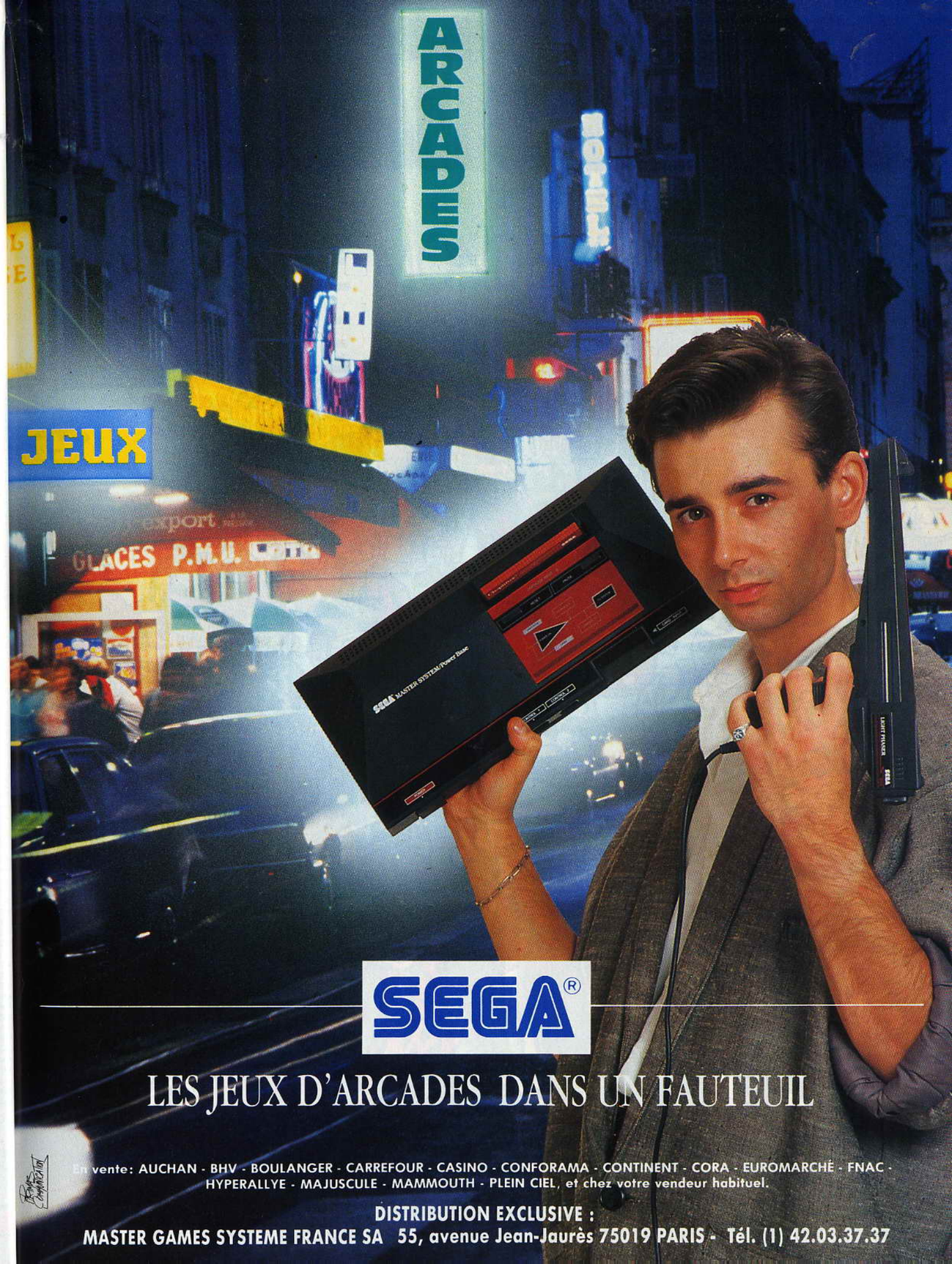
•MAJUSCULE•

Prix valables jusqu'au 31 octobre 1987.

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

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

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F



1er FESTIVAL DE LA MICRO

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

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

DU 9 AU 11 OCTOBRE

FESTIVAL DE LA MICRO

ESPACE AUSTERLITZ

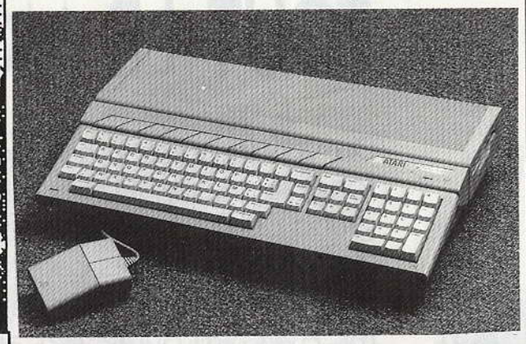
DE 10 H A 20 H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO GARE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

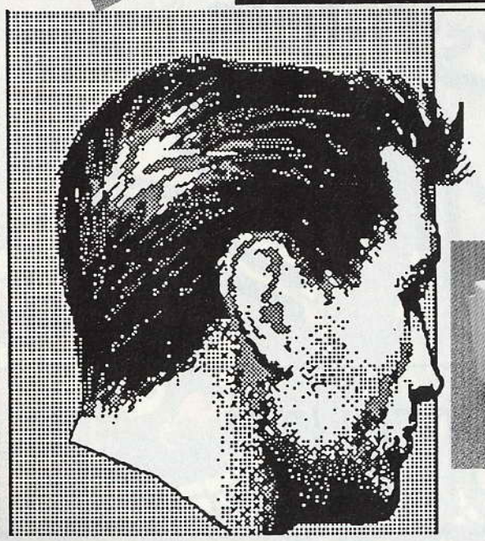
2 990Frs

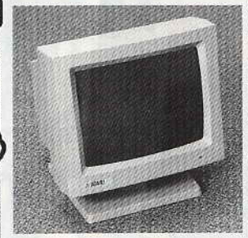
ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale **512k** de mémoire vive, avec un **lecteur 3,5** intégré, une **souris**, un **cable pour Tv couleur 20logiciels + surprise**



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

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

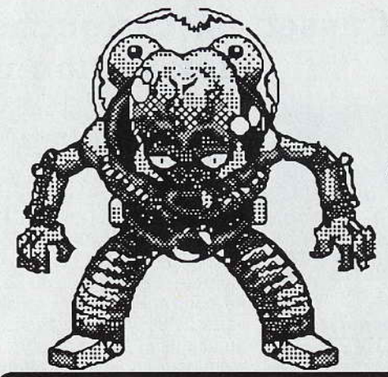




117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél: (1) 47 66 11 77 M°Pereire Ouvert 7 jours sur 7 !! mardi/samedi 10h/20h, **Dimanche 14h/18h**, Lundi 14h/19h
Service MINITEL pour commandes, annonces, jeux etc...: 3615 RIO

SOLDES ST

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



NOUVEAUTES ST
TERRORPODS
JET
DEFENDER CROWN
TRACKER
LEISURE SUIT LARY
PHANTASIE III
AUTODUEL
RPV
DONJON MASTER
FALCON
ORBITER

LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT

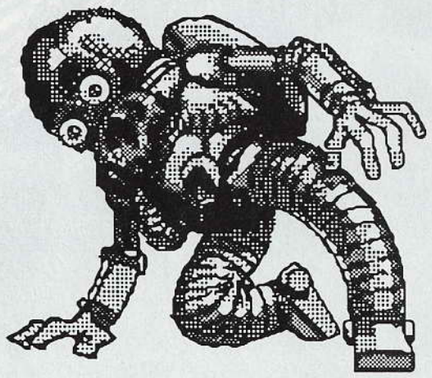
520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Coueurl*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9950 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12950 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11950 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*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

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

A VOS COMMANDES

ATARI®

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



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

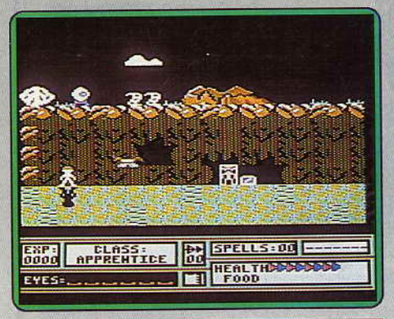
Désignation	Prix
Port logiciels: 25 f Machine 50 f Pas ce contre Rembt	

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

TI 46

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



BLACK MAGIC

Honni soit qui maléfique

Le monde de Marigold, autrefois paradisiaque, a basculé dans l'horreur. Un sorcier malfaisant y exerce sa domination en entretenant un climat de terreur à l'aide de créatures étranges. Armé des flèches ramassées dans les boîtes qui traînent çà et là, vous explorez au pas de course des paysages qui se dévoilent en scrolling, évitant les projections de venin des plantes cracheuses de mort. Des écrevisses géantes font claquer leurs pinces hors de l'eau et tentent de vous entraîner par le fond. Ailleurs, guillotines, broyeurs ou fosses de lave guettent votre passage. Au bas de l'écran, un panneau indique votre niveau de santé et l'état de vos réserves de nourriture. On ne peut survivre dans ce jeu qu'en absorbant goulûment les poulets rôtis et les fruits que l'on trouve en chemin. La libération de prisonniers et l'extermination de monstres accroissent votre score, mais votre but ultime — l'élimination du Sorcier Rouge — ne pourra être atteint qu'après la découverte de six yeux magiques... Graphismes amusants et agilité du personnage s'associent pour accaparer l'attention du joueur. (Cassette Datasoft pour *C 64*.) J.-P.D.

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

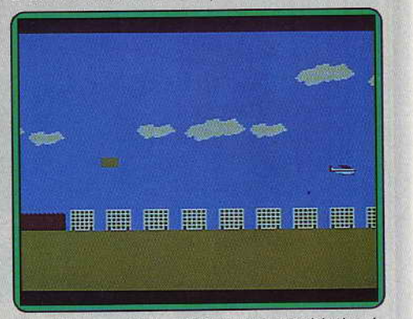
CESSNA OVER MOSCOW

Sur la Plage Rouge

Bravo à l'éditeur de *Cessna over Moscow* d'avoir réussi l'exploit consistant à faire atterrir le logiciel dans les boutiques françaises quelques semaines après celui — bien réel — du Cessna du jeune Mathias Rust sur la Place Rouge à Moscou le 28 mai dernier. L'éditeur s'est payé le luxe d'un communiqué de presse démentant que l'atterrissage spectaculaire soit un coup de pub pour la promotion du logiciel.

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

L'animation ne casse pas des briques, le



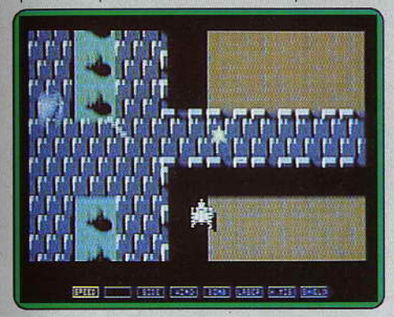
graphisme est plus lisible que sophistiqué, le bruitage ne vaut pas le détour, il faut déjà beaucoup de dextérité pour choisir le bon niveau de difficulté (parmi les dix options possibles), avant que ne s'enclenche la démo. Le scrolling latéral est excellent mais cela ne suffit pas à bâtir un logiciel qui fera date. (Disq. Hitsoft pour *Amstrad CPC*.)D.S.

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

SLAP FIGHT

L'humanité en péril

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



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

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

SWOOPER

Tir à gogo

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

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

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

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

FORCE ONE

Quoi de neuf dans l'espace ?

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

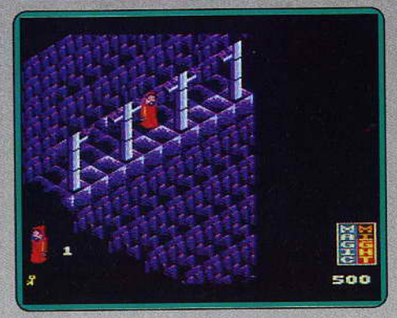
n'ont pas suivi la même progression puisque guerre et destruction sont demeurées pratiques courantes. Parallèlement à l'expansion des empires la violence a étendu son champ d'opération : le jeu a pour cadre la terrible deuxième guerre solaire. Après qu'un message S.O.S. vous soit parvenu d'un cargo allié, vous décidez de secourir l'équipage dans ses « embarcations de secours » au risque d'être détruit en traversant les lignes ennemies.
Les graphismes et les couleurs de ce jeu d'arcade spatiale sont excellents (grande variété des vaisseaux ennemis). L'animation constitue le clou du logiciel, rapide et imprévisible concernant l'évolution des adversaires. Le fond étoilé sur lequel se déroule ce drame est en mouvement continuel donnant ainsi une illusion de profondeur au décor. Le bruitage est parfaitement en phase avec le jeu : le bruit des jets de fusée suit scrupuleusement les variations d'accélération de votre vaisseau. On notera aussi le réalisme phonique des explosions. En définitive un bon jeu d'arcade auquel on reprochera cependant d'utiliser une fois de plus le sempiternel thème de l'espace belliqueux. (K7 Firebird pour *C 64*.) E.C.

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

WARLOCK

Satanique en diable !

Votre château est le théâtre d'un affrontement entre les forces du Mal, dont vous êtes le représentant, et les forces du Bien qui tentent d'investir les lieux et de vous éliminer. La conversion de vos fidèles — une poignée de fantômes, goules et monstres étranges — vous isole un peu plus. Pour tenir, il ne vous reste plus que vos yeux-revolver dont les éclairs foudroient l'ennemi et, disséminées çà et là, quelques fioles de potions dont l'absorption vous transforme en Goblin, en Troll ou en sorcier. Vos pouvoirs magiques et votre force physique dépendent évidemment de la forme que vous revêtez. Métamorphosé enTroll, votre puissance est telle que vous pulvérisez d'un simple coup de hache les énormes blocs de pierre qui vous barrent la route. Divers objets ramassés en chemin (clefs, bougies...) vous seront d'une grande utilité. Au fur et à mesure de la progression, les ennemis se font plus nombreux et plus insistants. Le rétablissement de votre règne dépend de la découverte d'une « boule du pouvoir ». L'univers du jeu est mis en valeur par des graphismes en perspective à la mode *Crafton et Xunk*. Les salles aux murs de pierre communiquent par des trappes, des portes et des issues secrètes et le temps de passage d'un tableau à l'autre, quoique un peu long, n'est pas trop gênant. (Cassette Softek pour *Amstrad CPC*.) J.-P.D.



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

INERTIE

Déplacements difficiles

Un petit vaisseau perdu dans un labyrinthe semé d'embûches, un explorateur en quête de savants égarés avant la catastrophe finale, bref une aventure/action classique à mourir. Erreur, *Inertie* n'a rien à voir avec ses concitoyens, tout est dans l'inertie justement. Tout le sel du jeu consiste à réussir vos déplacements. La force de la pesanteur est ici restituée dans toute sa vérité : si vous ne faites rien, votre vaisseau tombe en chute libre. Le faire tenir à niveau n'est déjà pas une mince affaire, mais le faire bouger tient du prodige au début. Surtout dans cet univers hostile fait de parois mortelles, de barres de tir et de goulots d'étranglement. D'autant que pour repêcher un savant ou ramasser une disquette vous quittez la chaleur douillette du vaisseau avec une faible réserve d'oxygène.
Attention des traîtres se sont infiltrés parmi les savants. Pour connaître leurs noms, interrogez l'ordinateur. Ce n'est qu'après avoir repêché les chercheurs des dix planètes (correspondant aux dix niveaux du jeu) que vous pourrez construire l'arme capable d'anéantir Zorglub. Les graphismes sont mignons et la progression corsée. *Inertie* est un bon jeu pour qui aime jouer en orfèvre de son joystick. C'est son seul intérêt. Car, l'action et le scénario manquent cruellement d'invention (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC*). N.M.

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

SAMURAÏ TRILOGY

Eternel Japon

Le mysticisme une fois de plus n'est pas absent de ce programme d'arts martiaux. C'est en effet dans une mouvance initiatique que vous devrez dominer différentes techniques et méthodes de combat. Votre récompense consistera en un suprême honneur pour un Samouraï, celui de voir son nom inscrit sur le temple de la guerre. On saluera tout d'abord les soins qu'ont apporté les programmeurs aux différentes nationalités des consommateurs : vous avez le choix entre plusieurs langues dont le français (ce dernier d'ailleurs subit de graves écorchures dans l'utilisation qui en est faite).
Une foule impressionnante d'options est mise à votre disposition parmi lesquelles le type de combat (kendo, karaté, combat au sabre de samouraï). Vous pouvez avant chaque épreuve passer par une phase d'entraînement vous offrant plusieurs options (casser des briques, exercices respiratoires, entraînement des réflexes, méditation). Variable supplémentaire, il faut faire preuve de sens moral car en cas de faute vous êtes sanctionné. En ce qui concerne les phases de jeu à proprement parler et suivant le type de combat, on dispose de différents décors d'inégales qualités. Les personnages ne sont pas époustouflants dans leur représentation. En revanche l'animation sans être exceptionnelle n'en compte pas moins un grand nombre de mouvements et d'attitudes relativement réalistes. La présence d'une musique variée n'empêche pas de regretter l'ab- ▸

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

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

MAGMAX

Emotions fortes

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

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

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

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

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

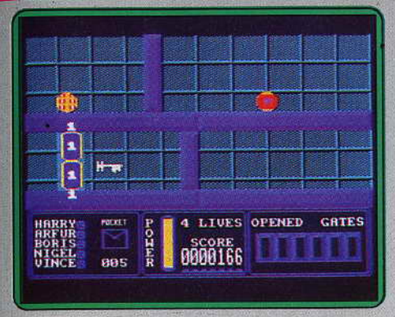
Mais le graphisme est succinct et monochrome et les bruitages limités. Seule la musique de présentation est correcte. A réserver aux amateurs de tirs en rafale (K7 Imagine, pour *Spectrum*.) J.H.

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

PULSATOR

Sortir du labyrinthe

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



sein d'un des cinq complexes à parcourir. Rassurez-vous, le scénario ne se limite pas au simple parcours d'un labyrinthe puisque des créatures sphéroïdes ont pour mission de vous intercepter en sapant votre énergie. A noter que le comportement des ennemis devient progressivement plus intelligent au gré des niveaux. Différentes « espèces » de ces créatures hostiles peuplent ce jeu, chacune ayant des caractéristiques différentes (certaines drainent votre énergie, d'autres sont indestructibles, certaines vous désarment). Cependant, vous disposez d'un allié puisque une des sphères au nom évocateur de Helper peut vous aider dans votre tâche. D'autre part, vous devez utiliser intelligemment des commutateurs de portes (au nombre de six) : le fait de passer sur l'un d'eux change automatiquement l'état de la porte correspondante et modifie par conséquent la topographie du lieu. Le graphisme très coloré constitue un plaisir inconstestable pour les yeux (rotation des sphères). Concernant l'animation, le scrolling d'écran est d'une époustouflante rapidité, trop même puisqu'on s'en trouve déboussolé. L'environnement musical est agréable et poétique. Un jeu agréable. (Cassette pour *Amstrad CPC*.) E.C.

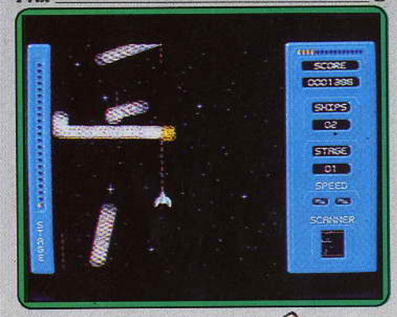
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***

PHALANX

Que d'ennemis !

Attention, logiciel réservé aux passionnés d'arcade ! Scénario éculé pour une sinistre mission contre l'envahisseur, le vaisseau fait face à des hordes d'ennemis, tir et slalom entre les faisceaux laser pour bientôt finir en poussière... Classique, bien sûr, mais appuyé par une animation et des bruitages dignes des plus valeureux combattants, *Phalanx* est un typique « Space Invaders ». Fort heureusement, les adversaires qui surgissent de part et d'autres de l'écran ne se ressemblent jamais. Boules de feu ou « crabes spatiaux » zigzaguent devant vous, crachant de dangereux missiles... Il faudra garder un œil sur le scanner pour éviter d'être pris à revers et bloquer la gâchette du joystick en position « rafale » ! Le scrolling vertical vous permet seulement d'évoluer dans le tiers inférieur de l'écran. Il est plus difficile d'éviter le contact mortel de l'adversaire que de l'achever d'un tir puissant. *Phalanx* ne serait qu'un vulgaire « remake » sans sa qualité graphique et sonore. Il m'a cependant redonné goût à l'arcade, le temps d'une crampe de poignet et de quelques frissons savoureux... (Disquette Anco pour *Amiga*.) O.H.

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



SUPER RAMBO SPECIAL

L'enfer vert

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

Ce programme ne plaira cependant pas à tous. Il est vrai qu'une bonne dose d'imagination est nécessaire pour palier la réalisation de qualité moyenne pour un *MSX 2*. Certes les teintes sont parfaites et fort lumineuses, mais les graphismes trop stylisés ne convainquent pas. Ainsi, les projectiles de la taille d'un pixel sont pratiquement invisibles. Seule, la bande sonore (sans reproche) signale au joueur leur présence. Dommage, non ? L'animation est en revanche irréprochable. Un point regrettable cependant : à l'inverse de *Hydelide* par exemple, les tableaux n'apparaissent pas par scollings continus. A moins d'être un mordu de ce type de jeu, vous risquez d'être deçu.... (Cartouche Pack-In-Video pour *MSX 2*.)M.B.

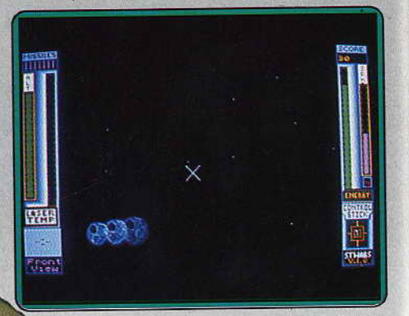
Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

ST WARS

Etoiles en guerre

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

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

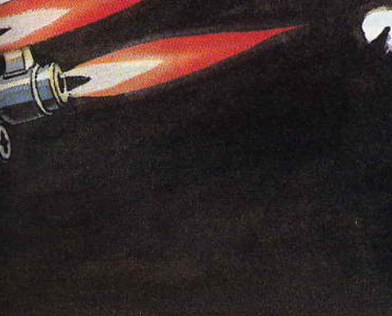


ce qui augmente encore le réalisme. Un menu très complet de départ vous permettra de modifier une série importante de paramètres et de commencer le jeu à la phase de votre choix. L'animation est rapide et les commandes (souris ou manette de jeu) réagissent vite et bien. Tout serait donc parfait si le graphisme n'était pas aussi nul pour cette machine ! En effet, il se limite à des tracés fil-de-fer très schématiques, la couleur y est dispensée de manière parcimonieuse et les paysages inexistants. Dommage car ce logiciel aurait pu être très bon vu ses autres possibilités (Disquette Miles Computing, pour *Atari ST*). J.H.

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

GAME OVER

Rambo en jupons



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

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

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

KILLER RING

Space Invaders

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

Pour de l'action, c'est de l'action. Votre vaisseau se déplace à la vitesse de l'éclair. L'ennemi fait bien sûr de même, oubliant la régularité des troupes de son confrère *Space Invaders*. Tout se passe ici très vite, trop vite peut-être ! Vos tirs lasers explosent sur l'adversaire en un véritable feu d'artifice. Ajoutez à cela une musique stressante au possible (il est malheureusement possible de ne conserver que les bruitages...) et vous aboutissez bientôt à la crise de nerf. L'intérêt de ce logiciel dépend alors de votre caractère et de votre combativité ! (Disquette Ariolasoft pour *C 64/128*.) O.H.

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

B 24

Bombardements

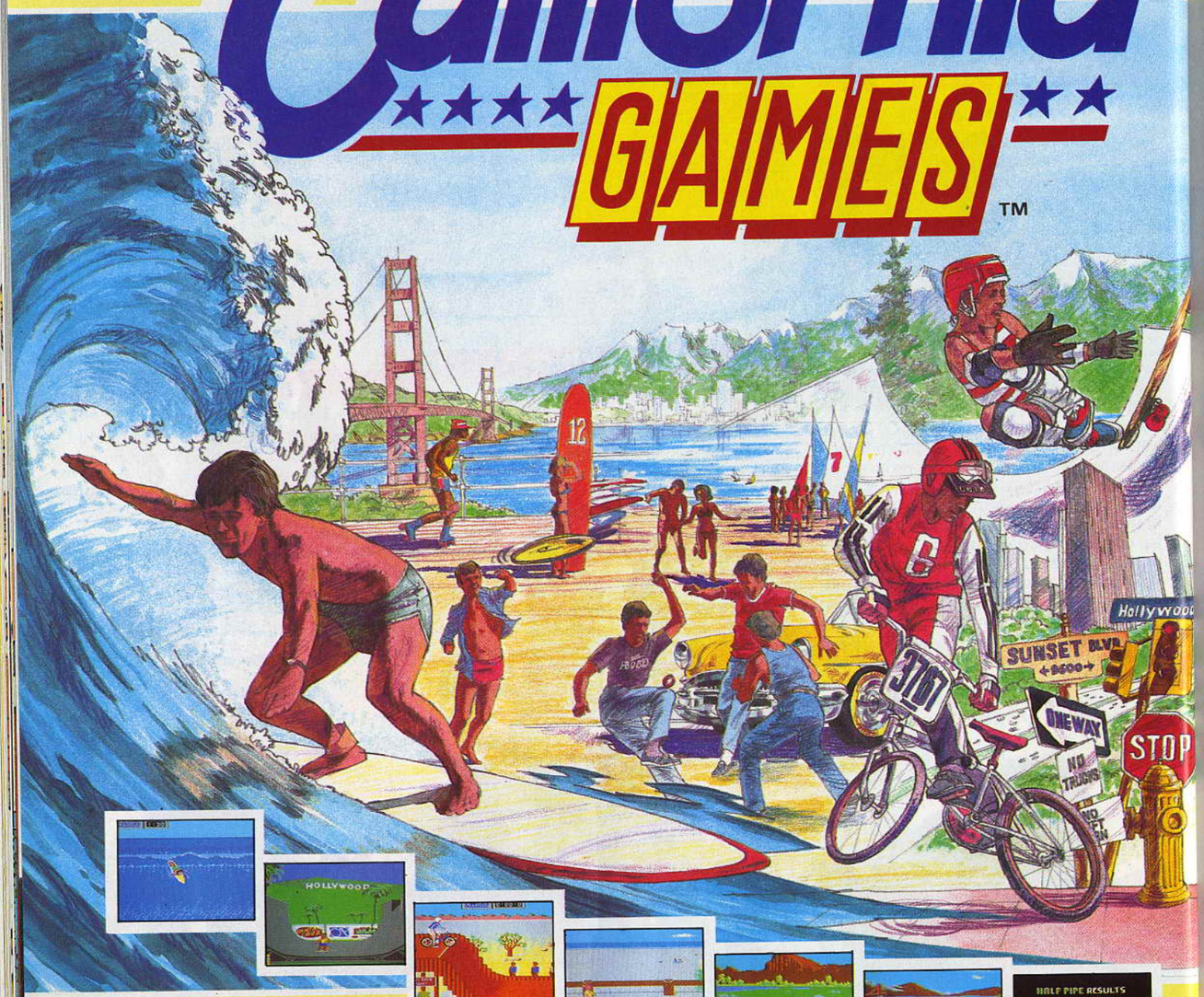
Rarement une simulation aura poussé aussi loin le souci de l'exactitude historique. Jusqu'au malaise que provoque la sensation de piloter un bombardier vers des objectifs précis identifiés par des photos authentiques.

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

Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin"—c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis—le plus difficile de tous et le roi des sports californiens—lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™

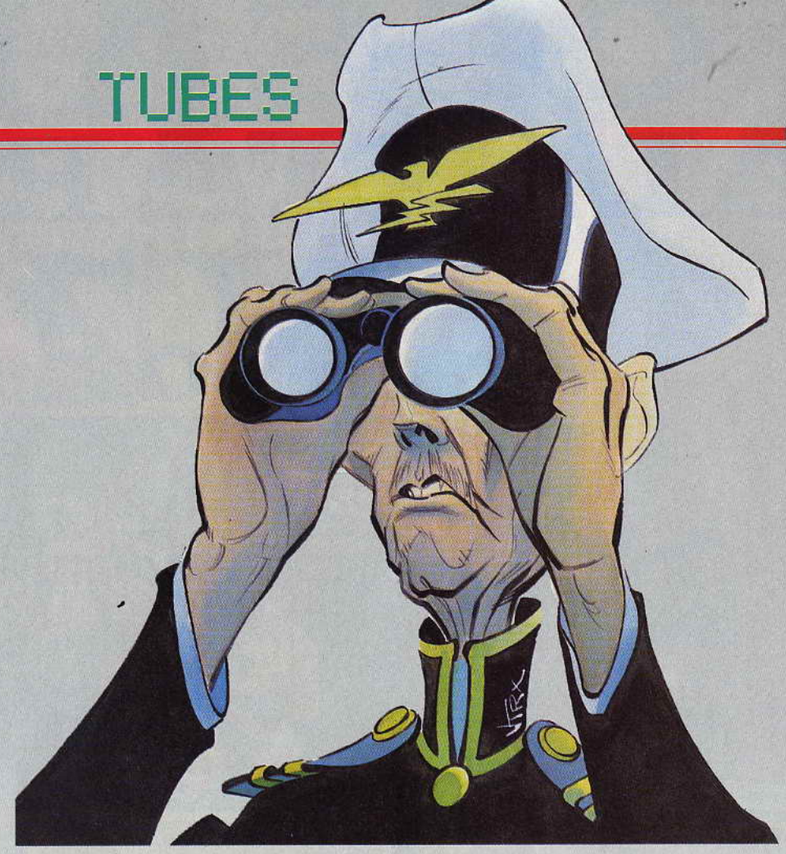


CBM64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

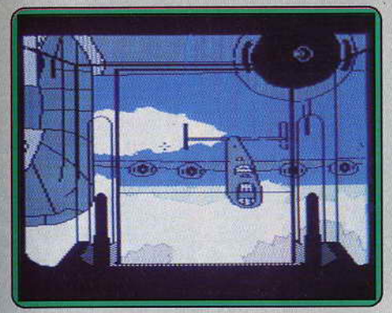
Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
*Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

TUBES



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



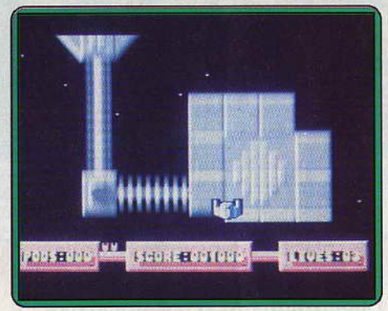
objectif puissamment défendu par une DCA qui a abattu au-dessus de Ploesti plus d'avions alliés qu'au-dessus de n'importe quel autre objectif pendant la guerre.
Pour remplir la mission vous disposez des cartes, photos aériennes et documentations disponibles sur ces objectifs, que l'éditeur du jeu a reproduit à l'identique. La gêne vient de ce qu'on ne peut s'abstraire d'un contexte aussi précis en contemplant les merveilles de l'écran : le graphisme austère et l'animation adaptée au graphisme renvoient l'imagination aux documents historiques édités en notice et aux minutieuses manœuvres indispensables pour respecter le plan de vol que vous avez élaboré. Dès lors quelle est l'importance de survoler une carte dont la représentation est à peine plus réaliste que celle des wargames et où votre avion supporte sans peine les changements de direction instantanés de quatre-vingt-dix degrés ?
Dès que les nuages entourent votre bombardier, dès que les ennuis mécaniques commencent, cet univers sinistre vous prend, en commençant par les oreilles, tant le bruit des moteurs est réaliste. La prise en main du logiciel demande l'investissement d'un peu de temps. (Disquette et cassette SSI pour *Commodore 64*.) D.S.

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

DENARIUS

Prêt à tirer

Comme décidément les jeux d'arcade spatiale semblent souffrir d'un manque dramatique de scénarios inventifs, on pourra résumer ce jeu à la destruction de tous les ennemis qui passeront à portée de vos canons. Il nous reste donc à envisager l'aspect ludique et technique du programme qui, en revanche, constitue un véritable petit chef-d'œuvre de l'art informatique. En effet, bien que présentant une structure classique à la *Xevious*, c'est-à-dire de défilement progressif du décor sous le vaisseau-acteur, ce jeu dispose d'une grande qualité graphique : richesse des décors, des couleurs et multiplicité des créatures ennemies (certaines présentant des faciès caricaturaux et ricanants d'où l'humour n'est pas absent). L'animation peut figurer dignement au Panthéon des scrollings sur la machine ; c'est en effet avec une rapidité et une fluidité sans faille que s'écoulent sous votre vaisseau les différents éléments du décor. A remarquer que l'exceptionnelle rapidité du jeu demande un certain entraînement afin de parvenir à un niveau respectable. Le bruitage, autre pièce maîtresse du jeu, ne



peut que susciter l'étonnement dans certaines situations : ainsi, on peut se demander, compte tenu de leur qualité, si les explosions ne sont pas digitalisées. Le seul reproche important qui peut être fait à ce jeu est son relatif manque de progression dans la difficulté, ce qui pourrait rebuter les débutants du joystick. (Cassette Firebird pour *C 64*.) E.C.

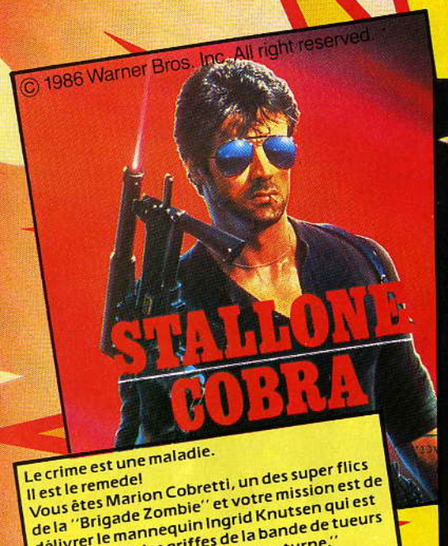
Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ ***A***

GREYFELL

Sortilège

Subtil quant à la stratégie de son scénario, *Greyfell* pèche par la pauvreté de son contexte graphique. Difficile d'apprécier une mission aussi lente et saccadée, surtout quand la difficulté de l'aventure oblige à une parfaite concentration...
Les salles se succèdent, encombrées de très nombreux ennemis. Norman part à l'assaut de la légende de Greyfell, collecte cette clef, frappe ses ennemis d'un sortilège découvert plus avant pour bientôt trouver un premier indice...
Ce scénario classique ne manque pas d'intérêt. Tout d'abord, il faut bien sûr tracer le plan de la cité, apprendre ensuite à reconnaître les nombreuses créatures, amies ou ennemies, qui hantent les galeries. La représentation graphique de l'ensemble est malheureusement très décevante. Notre héros marche trop lentement dans un décor peu coloré... Si le menu d'icônes qui apparaît en bas de l'écran permet malgré tout d'appliquer de nombreuses stratégies (prendre ou utiliser un objet, par ▸

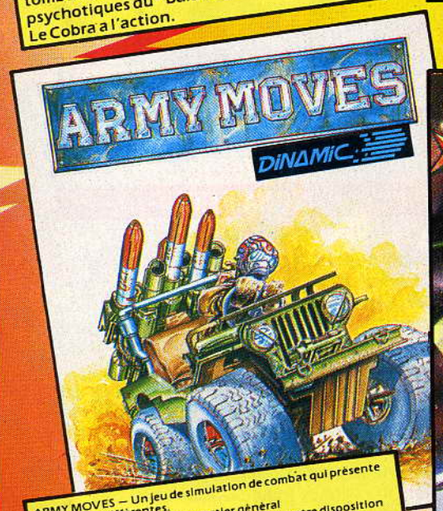
OCEANS ALL STAR HITS No 2



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

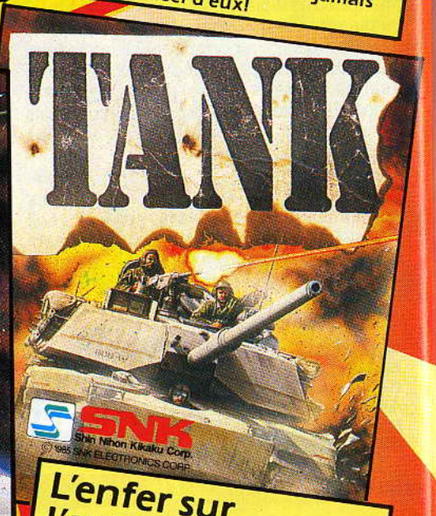
HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y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

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



ARMY MOVES — 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 facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

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



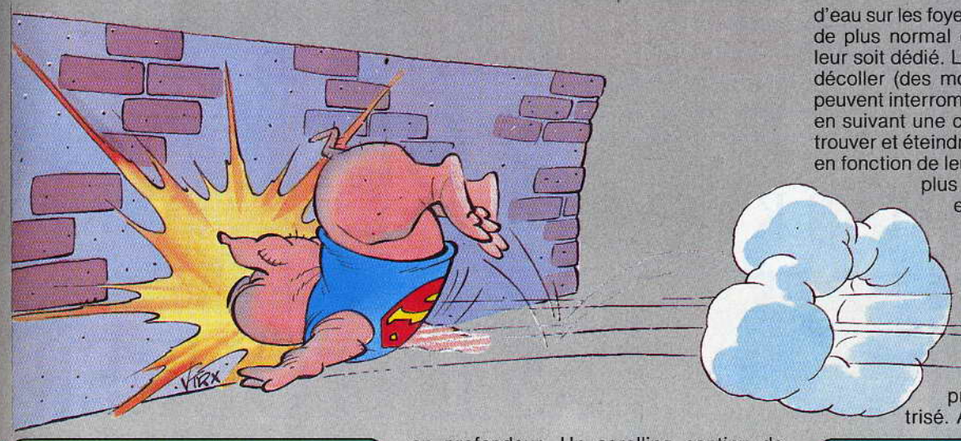
L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

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

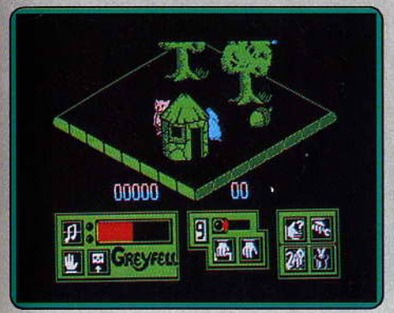
ocean

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

TUBES



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



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

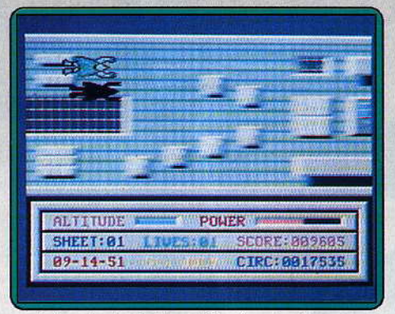
Type	***aventure/action***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

OINK

Jeu multiple

Il arrive qu'un programme se distingue de la masse. C'est le cas de *Oink* ! Laissons de côté le scénario pour nous attarder sur le jeu lui-même. Il se compose de trois phases. La première ressemble fort à un casse-briques vertical (comme *Krakout* sur *Thomson*). C'est-à-dire que la raquette se déplace de bas en haut et non de gauche à droite. L'animation est un modèle de précision et de rapidité et les graphismes sont plaisants. Malgré un degré de sophistication inférieur à celui d'*Arkanoïd*, ce casse-briques s'avère encore plus difficile que son illustre prédécesseur. Ce n'est pas peu dire !
La seconde phase de *Oink* ! vous met aux commandes d'une espèce de robot se mouvant de bas en haut, de droite à gauche et en profondeur. Un scrolling continu de droite à gauche découvre un paysage constitué d'obstacles à éviter. Ceci est possible en déplaçant le robot mais aussi en tirant afin d'éliminer les obstacles. Cette phase semble assez facile au premier abord, mais ensuite... Comme le casse-briques, la réalisation est de très grande qualité : graphismes, animation, bruitages et commandes sont irréprochables.
Dans la dernière phase du jeu, vous devez vous déplacer dans un labyrinthe afin de récupérer certains objets. Bien entendu, diverses créatures vous empêchent de parvenir à votre but et les détruire n'est pas toujours possible. Encore une fois, la réalisation est d'un excellent niveau. Bref, *Oink* ! est un jeu de qualité qui possède, de plus, l'attrait de nombreuses compilations. (Cassette CRL pour *Commodore 64/128*.) M.B.

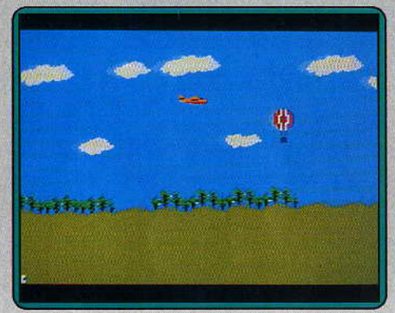
Type	***action***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***n.c.***



CANADAIR

Pompier du ciel

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



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

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

DEMOLITION

Casse-briques

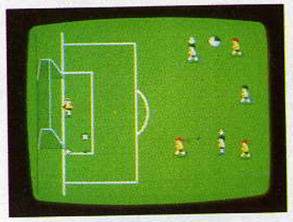
Décidément, la mode est au casse-briques... Après *Arkanoïd*, *Tonic Tile* ou *Krak-Out*, l'*Amiga* y va de sa raquette ! *Démolition* est un logiciel peu original mais très bien conçu. Face aux nombreux titres du même genre disponibles à l'heure actuelle, il est étonnant de constater que chaque jeu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

Carte 256 K

F-16 Fighter

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

Cartouche 1048 K



World soccer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklerz. 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

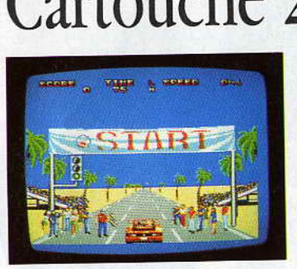
Manette de commande performante pour joueurs exigeants

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K



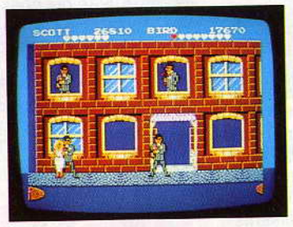
Out Run

Une superbe simulation de conduite. Saurez-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 »



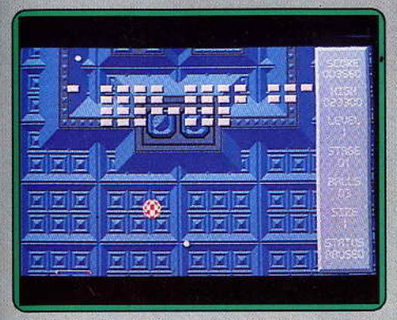
Gangster town

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

Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX

TUBES



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

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

WORLD CLASS LEADER BOARD

Golf

Leader Board nous revient aujourd'hui avec quatre nouveaux parcours : le Champion Cypress Creek, le Doral Country Club, le Saint Andrews et le Gauntlet Country Club. La nouvelle version de cet excellent programme n'est pas un remake inutile. L'amélioration apportée au graphisme — qui restitue dorénavant la dimension bucolique du golf — renforce le réalisme du jeu.
Leader Board vient délibérément piétiner les plates-bandes de *Mean 18* en s'intéressant à son tour à l'environnement du joueur, à une végétation qui devient un obstacle sitôt que l'on s'égare hors du *fairway*. Lors du choix du club et du dosage de la force de tir, il faut tenir compte de la nature du terrain (sable, herbe haute ou rase). Dans sa version disquette, *Leader Board* est complété par un programme d'édition de parcours. Pour le reste, les qualités auxquelles ce soft doit son succès sont inchangées. *Leader Board*, avec sa représentation en perspective du terrain (on peut toutefois

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

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

EARL WEAVER BASEBALL

Jeu de balle

Particulièrement complexe et réaliste, cette simulation de base-ball conserve cependant son aspect ludique. Animation de qualité, bruitages convaincants et synthèse vocale, un logiciel accessible tant aux initiés qu'aux débutants. La prise en main du programme est assurée par un menu de jeu complexe. Aux quatre niveaux, de difficulté variable, s'ajoute en effet un choix de trois modes de jeu distincts. Il vous est possible de manier seulement la batte et de courir, ou de ne prendre part qu'à la stratégie du combat, ou encore de superviser les deux aspects du problème... Le jeu y gagne une grande souplesse d'utilisation et permet aux novices de ce sport d'assimiler rapidement ses règles essentielles.
Côté action, l'écran met en place un fenêtre « zoom » où évoluent lanceur, batteur et receveur. Chacun peut varier ses coups (force, direction, effet...) pour suivre finalement le jeu sur l'écran principal. Un curseur gère les passes et la course des équipiers. La stratégie de la partie est quant à elle modifiée sur un menu spécial : il est possible de replacer vos joueurs sur le terrain, ▸

LE SOFT A SES LEGENDES

AU NOM DE L'HERMINE

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

Disquette Thomson, AmstradCPC, Atari ST, Compatible PC.

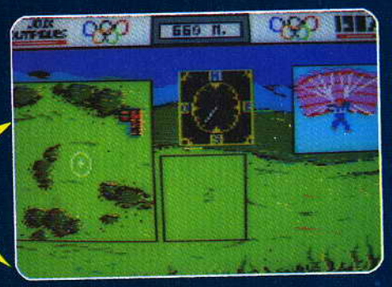
AVENTURE MEDIEVALE

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

STARTING BLOCKS

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

Thomson,AmstradCPC,Compatible PC



ACTION

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

COKTEL VISION

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

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

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

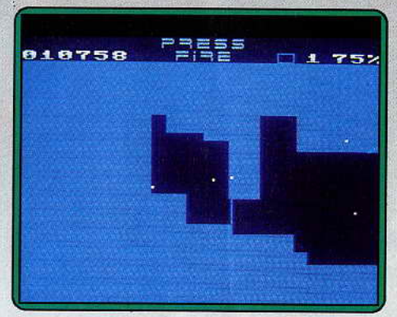
Type _____ ***simulation de base-ball***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ ***B***

ROAD RUNNER

Bip ! bip !

On ne se lasse jamais de dire que les jeux atteignent l'âge adulte. En effet, comme au cinéma, nous pouvons constater l'émergence de genres aussi divers que l'horreur, l'érotique, le satyrique, mais jusqu'à présent les différentes tentatives concernant le soft comique ne parvenaient qu'à arracher de minces sourires. Voilà une chose révolue, puisque ce programme a suscité les éclats de rire de toute la rédaction. En effet le jeu respecte fidèlement le comportement des personnages du dessin animé de la Warner Bros. Vous incarnez un sympathique volatile qui doit échapper à l'abominable mais non moins affamé Wile Coyote. Lors de cette poursuite votre pourchasseur déborde d'ingéniosité pour vous rattraper, utilisant fusée, skate-board à réaction, ressort, hélicoptère ; comme son jumeau du dessin animé son génie est souvent cause de son malheur.
Le graphisme du jeu est fin et coloré et reproduit bien ces célèbres personnages, les décors sont variés et participent beaucoup à l'ambiance du jeu. L'animation fluide rend parfaitement l'impression de vitesse que donne la poursuite (on notera la qualité du scrolling du paysage). La musique omniprésente dans le jeu renforce beaucoup les effets comiques et les étapes critiques du programme. Le bruitage est lui aussi de bonne qualité : les explosions et freinages du coyote sont très réalistes. Un programme qui nous change des sempiternelles niaiseries guerrières. (Disquette US Gold pour *Atari ST*.) E.C

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



ZOLYX

De l'ordre

Enfin un jeu d'arcade dont le but n'est pas de tuer, de fuir devant un fantôme ni de renvoyer une balle. Dans *Zolyx*, le joueur doit tout simplement mettre un peu d'ordre ! A l'écran apparaît un cadre de couleur bleue dans lequel des points évoluent en tous sens. Résultat : une sacrée pagaille. Vous devez donc ordonner tout ceci grâce à un curseur mobile traceur de lignes droites infranchissables par les mobiles. De cette manière, vous pouvez réduire l'espace d'évolution des points en mouvement en les enfermant dans un rectangle. Facile ? Oui, mais en apparence seulement ! Si un des points touche une ligne que l'on est en train de tracer on perd l'équivalent d'une vie. Il en est de même lorsque le curseur passe sur une telle ligne. C'est pourquoi on ne peut revenir en arrière. Tout ceci complique le jeu et oblige à réfléchir rapidement car la célérité des points est assez élevée. Enfin, notez que le score est fonction de la réduction de la surface d'évolution des mobiles.
La réalisation de *Zolyx* est plus que correcte. Les graphismes extrêmement dépouillés feront hurler les amateurs d'arcade pure (zap, zap) mais se révèlent tout à fait suffisants. L'animation est parfaite à tout point de vue. Le contraire serait d'ailleurs étonnant puisque les objets en mouvement sont de la taille d'un pixel ! Enfin, bande sonore et gestion des commandes n'appellent que peu de commentaires et s'avèrent, comme souvent sur *C 64*, de bonne qualité. (Cassette Firebird pour *C 64/128*.) M.B.

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

REVS +

Conduite automobile

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

TRANTOR™

LE DERNIER SOLDAT DE L'ORAGE

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

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

Photos d'écran: version Amstrad

Photos d'écran: version Spectrum

GO!

LE LOGICIEL DE DEMAIN AU JOURD'HUI.

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

phobe

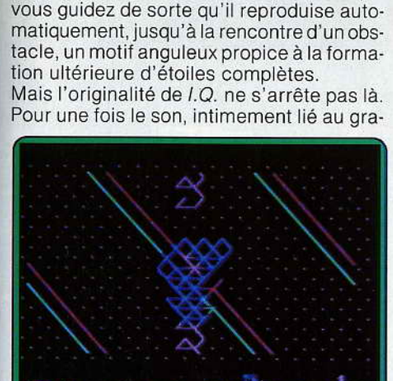
piste...) et surtout un réalisme de pilotage passionnant. Starter, démarreur, embrayage frein et boîte cinq vitesses, vous allez « travailler » chacun des circuits disponibles (cartes à l'appui...) avant de rentrer en compétition. *Revs +* n'est pas un simple logiciel d'action, mais plutôt une véritable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

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

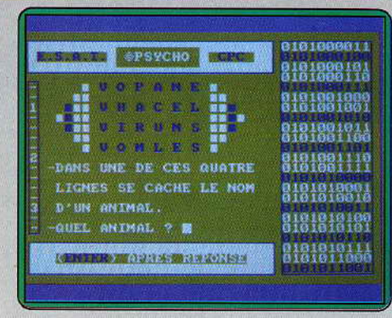
I.Q.

Esotérique

Tout à la fois jeu de hasard, de réflexion, spectacle à contempler et écouter en silence, *I.Q.* (initiales de « quotient intellectuel ») entre la tête haute dans la catégorie trop clairsemée des logiciels originaux et mystérieux. La notice, volontairement succincte, vous laisse le loisir de découvrir par vous-même les règles obscures qui président aux mouvements déconcertants de quatre petits points lumineux, êtres intelligents laissant sur leur passage une trace colorée. Chacune de ces créatures, pilotée soit par un joueur, soit par l'ordinateur selon un mode aléatoire ou stratégique, peut se déplacer dans six directions. La conquête des territoires — car il faut bien que ce jeu ait un but — résulte des passages successifs en un même point, un territoire étant constitué de l'ensemble des étoiles à six branches formées par l'intersection des lignes d'une même couleur. On décèle vite chez ces êtres doués d'une certaine autonomie une bien troublante faculté d'apprentissage. A vous d'éduquer celui que vous guidez de sorte qu'il reproduise automatiquement, jusqu'à la rencontre d'un obstacle, un motif anguleux propice à la formation ultérieure d'étoiles complètes.
Mais l'originalité de *I.Q.* ne s'arrête pas là. Pour une fois le son, intimement lié au graphisme, devient une dimension à part entière du jeu au point que l'on en vient souvent à délaisser la stratégie de conquête au profit d'actions privilégiant la création musicale. Chacune des trois voies sonores du *Commodore* est asservie aux mouvements d'une créature dont la direction détermine la hauteur du son. L'illustration sonore, évoquant la musique de Steve Reich ou de Terry Riley, se compose en temps réel au gré des déplacements apparemment imprévisibles de bestioles. C'est là un des points les plus intéressants de ce programme séduisant. (Cassette CRL pour *C 64*.)J.-P.D.



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



Le problème c'est qu'un peu d'entraînement et de pratique de telles énigmes augmentera vos scores de façon stupéfiante, faisant grimper votre QI mesuré sans pour cela vous rendre plus intelligent qu'au départ (ou alors je me trompe complètement sur ce qu'on appelle intelligence). Hélas le déroulement des pages-écran est plus lent que sur un minitel de grippe-sous, et certains des tests sont ambigus, contestables dans leur logique. Peut-être aussi ma hargne vient-elle de ce que je suis bloqué au début de la deuxième batterie de texte sans rien comprendre, voyant toutes mes hypothèses s'effondrer au fur et à mesure de mes efforts ! (Disquette E.S.A.T. Software pour *Amstrad CPC*). D.S.

PSYCHO-TEST

Mesurer son QI

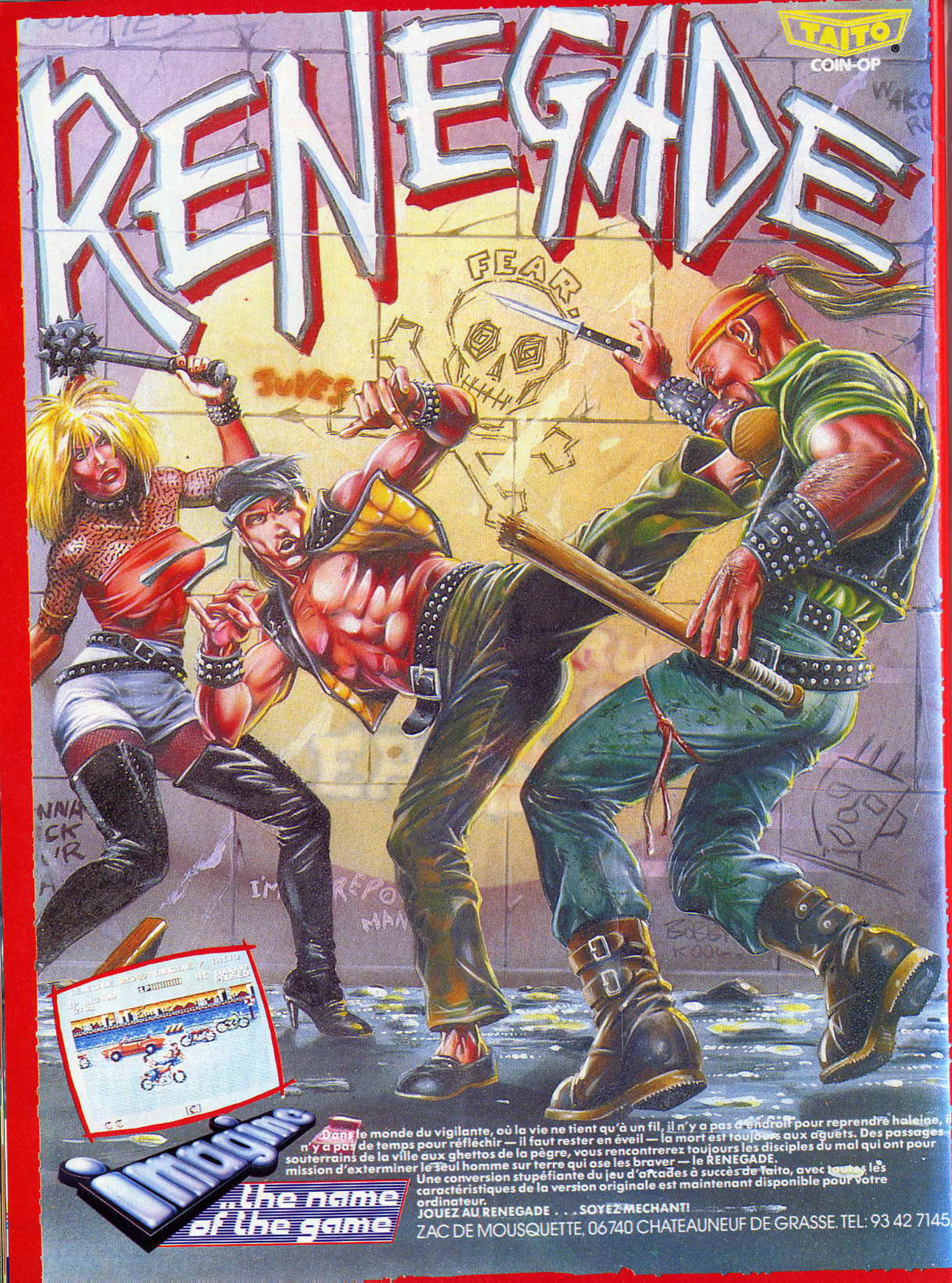
« Mesurez votre intelligence, votre Quotient Intellectuel, dans un duel serré avec l'ordinateur ». Un ambitieux programme affiché par *Psycho-test*, logiciel d'E.S.A.T. Software, un éditeur bordelais assez prolifique. Déjà très sceptique à propos des tests de QI, l'examen de *Psycgo-test* a encore renforcé mes réserves.
La première batterie d'une douzaine de tests se passe en trente minutes. Ils reposent tous sur le principe d'une lettre ou d'un chiffre qui manque dans un ensemble de lettres ou de chiffres dont il faut comprendre la construction commune, du genre « 1, 2, 3, 4, 5 ? » que représente le point d'interrogation ? Certes ils ne sont pas toujours évidents, ainsi vous est-il loisible de donner plusieurs réponses. Mais il est absolument impossible de sauter une question qui ne vous inspire pas. Ainsi un blocage sur une question est incontournable.

Type _____ ***réflexion***
Intérêt _____ ***10***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ ***nc***

REALM

Labyfou

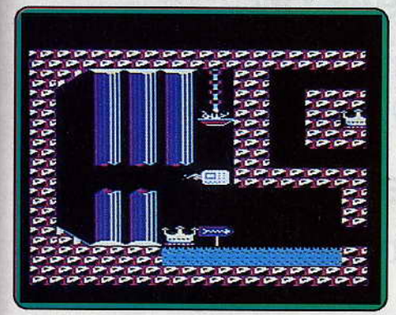
Le plus effroyable des désastres s'est abattu sur le système solaire. En effet, les cycles orbitaux des planètes périphériques du soleil se trouvent complètement désorganisés. C'est donc vous, aux commandes d'un robot, qui serez chargé de reprendre ▸

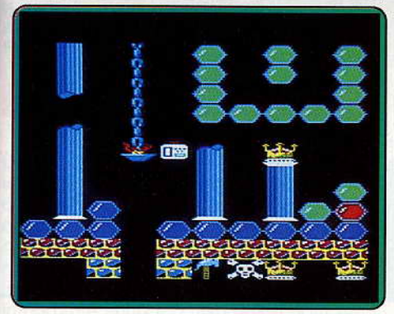


Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

le contrôle du centre de coordination planétaire, remettant par là-même de l'ordre dans le cortège des planètes.
Vous pensez sans doute que ce programme est un jeu d'arcade spatial ? Détrompez-vous, il n'en est rien, malgré le scénario pour le moins cosmique, le théâtre de l'action se situe essentiellement dans un labyrinthe. Vous devez le parcourir en y ramassant des items (couronnes), en y ouvrant des portes et, en dernier lieu, en trouvant des objets faisant figure de planètes. Après quoi vous les remettez en bonne place par rapport à ce qui tient lieu de soleil. Il faut une sérieuse dose d'imagination pour se laisser convaincre par ce scénario tiré par les cheveux.
D'un point de vue plus technique, le graphisme est simple, les décors variés et agréablement colorés ; concernant l'animation, on constate avec regret que seul le robot et le décor de fond sont en mouvement (excellent scrolling d'ailleurs), les autres objets à l'écran sont fixes (torches dont les flammes ne bougent pas). Le bruitage reste lui aussi discret puisqu'il n'est audible que lors des ramassages de couronnes.
En dernier lieu les auteurs du programme semblent avoir négligé un élément primordial d'ergonomie : le joystick. En effet, les actions ne sont contrôlables qu'au clavier. *Realm* est un programme pour tous ceux qui désirent un petit jeu simple et vraiment sans prétention.
(Cassette Firebird pour *C 64*.) E.C.

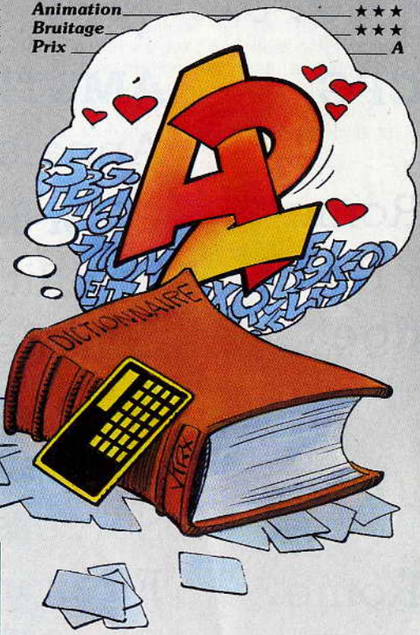
Type	***action/réflexion***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***





La version *CPC* du programme dispose de couleurs plus vives que la version *C 64*. L'animation dans le domaine du scrolling d'écran demeure de bonne qualité quoique légèrement plus lente. Le flux d'éjection du robot est là complètement figé, alors que sur *Commodore* il subsiste une petite agitation dans le flux de gaz rejeté lors des déplacements. En dernier lieu l'étrange absence du joystick persiste. Un jeu qui pourrait, malgré sa rusticité, plaire aux très jeunes par son compromis entre action et réflexion (labyrinthe). (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*.) E.C.

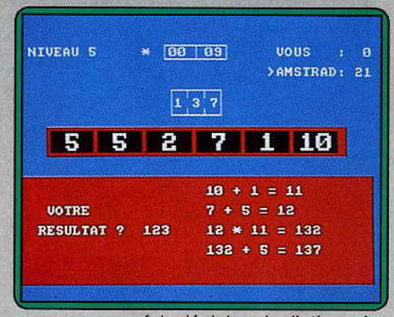
Type	***action/réflexion***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Le grand jeu

Cette nouvelle adaptation de l'émission télévisée d'Armand Jammot se veut sérieuse sans être austère. Si les règles du jeu sont reproduites avec exactitude, une voix grinçante — qui n'est pas celle du présentateur attitré de l'émission — vient épeler les lettres des mots et une sympathique animation promène à l'écran un crayon qui y inscrit les calculs du « compte est bon ». Tout cela peut paraître secondaire, mais que les puristes se rassurent, un dictionnaire occupant à lui seul la deuxième disquette vient apporter au logiciel toute la rigueur nécessaire. Les temps de recherche dans le « dico » n'étant pas rédhibitoires, autant profiter de l'option de vérification automatique des mots proposés par les joueurs. A en juger par les mots surprenants que le programme va parfois dénicher, le dictionnaire doit être copieusement rempli. Autre option attrayante, deux joueurs peuvent s'affronter sous l'arbitrage de l'ordinateur. (Deux disquettes Loriciels pour *Commodore 64*.) J.-P. D.



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

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

Type	***réflexion***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★
Bruitage	***–***
Prix	***B***

« THING » BOUNCES BACK

Rebondissements

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

PSS

Le N°1 Européen des jeux de stratégie

AMSTRAD CPC

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

ATARI ST

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

IBM PC

Annales de Rome

AMSTRAD P.C.W.

Annales de Rome

CBM 64

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

PSS - COURS DE LA GARE, 60200 COMPIEGNE, (16) 44 83 48 48

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

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

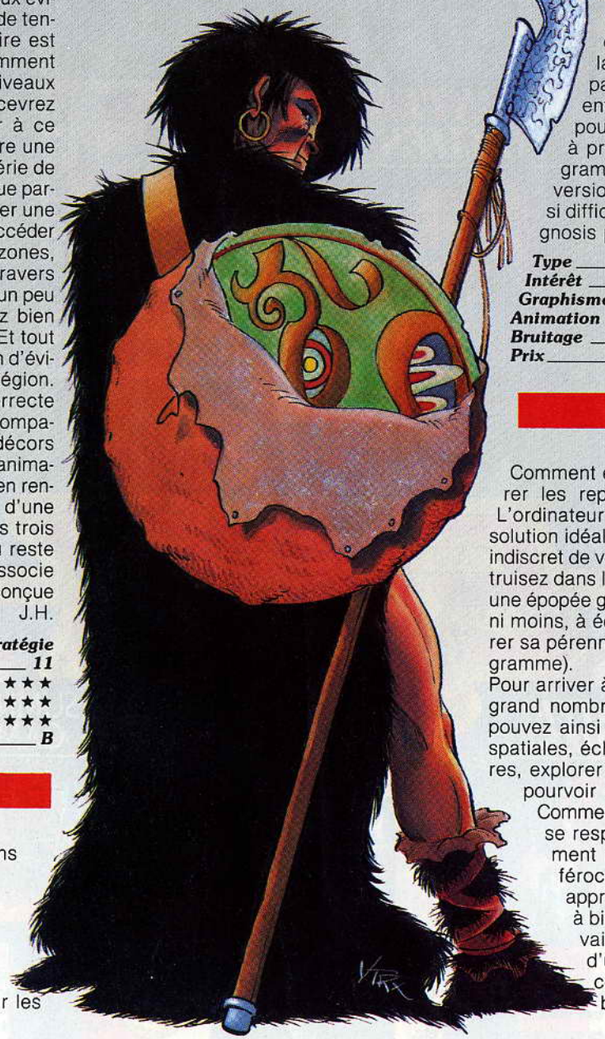
BARBARIAN

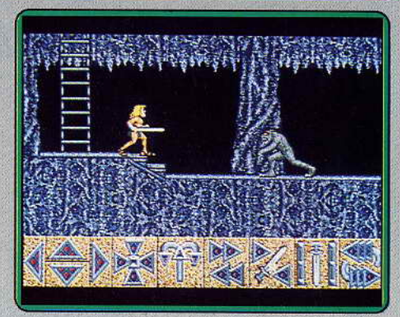
Informatique barbare

Depuis cinq ans nous assistons dans les salles obscures au déferlement d'un genre que d'aucuns jugeaient dépassé : l'héroïque fantaisie (Conan et toute sa horde de barbares hollywoodiens). Une fois de plus le sixième art se trouve être une importante source d'inspiration pour les programmeurs de jeu, aussi *Barbarian* dans le domaine de l'informatique-barbare risque de faire date.

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

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





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

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

EMPIRE !

Contre-attaque

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

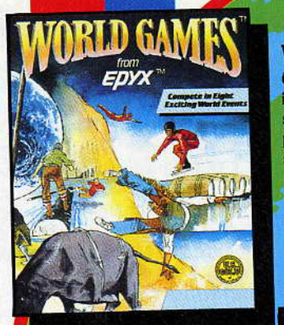
Pour arriver à vos fins vous disposez d'un grand nombre d'actions possibles. Vous pouvez ainsi commercer avec des bases spatiales, échanger des matières premières, explorer des planètes afin de vous y pourvoir en minerais et en hommes. Comme tout Napoléon de l'espace qui se respecte, vous devez simultanément prendre garde aux attaques féroces des vaisseaux d'autres apprentis empereurs. Pour mener à bien votre œuvre vous avez un vaisseau sophistiqué disposant d'un nombre pléthorique de commandes (toutes accessibles au clavier ou au joystick),

LES MEILLEURS AU MONDE

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

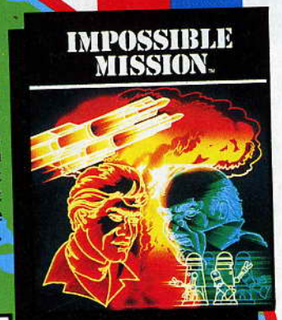
POUR AMSTRAD — EPYX — POUR AMSTRAD

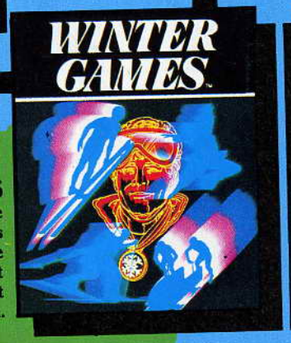
COMPILATION DE 4 JEUX.



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

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





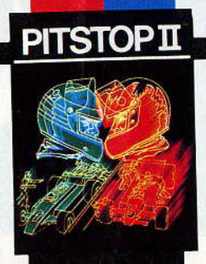
WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.

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.

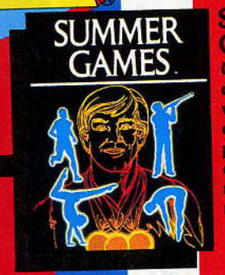
POUR P.C. — EPYX — POUR P.C.

COMPILATION DE 3 JEUX.

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



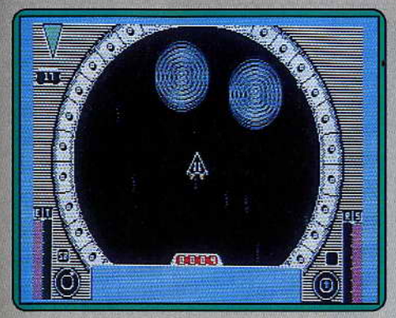
PITSTOP II
Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



SUMMER GAMES
Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maitriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.

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

TUBES



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

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

EAGLES NEST

La Forteresse

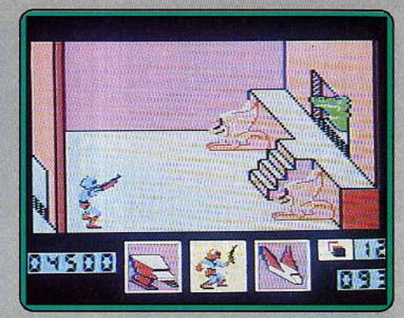
Le jeu débute sur un écran de présentation accompagné d'une superbe musique digitalisée. Malheureusement c'est vraiment tout ce qu'il y a de superbe dans ce logiciel ! Votre mission consiste à vous infiltrer seul dans la forteresse ennemie, à la détruire en activant l'ensemble des charges explosives et à libérer les trois prisonniers qui s'y trouvent. Ce qui n'est pas évident puisqu'elle est gardée par six divisions d'hommes bien armés. La forteresse est représentée vue du dessus, avec un pseudo effet de relief. Le décor des salles est réduit à sa plus simple expression ce qui rend l'exploration monotone. Les personnages, le vôtre et les soldats, sont caricaturés et leur animation guère probante. Vous ne disposez que d'un stock limité de munitions aussi faudra-t-il le renouveler en récupérant les caisses d'armement qui trainent. Les infirmeries sont utiles pour panser vos blessures car votre pouvoir vital ne supporte que cinquante coups. Quant aux clés, elles sont indispensables pour passer certaines portes. Ce jeu moyen est desservi par des bruitages médiocres, sans aucune musique d'accompagnement (Disquette Pandora, pour *Atari ST* : J.H.)

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

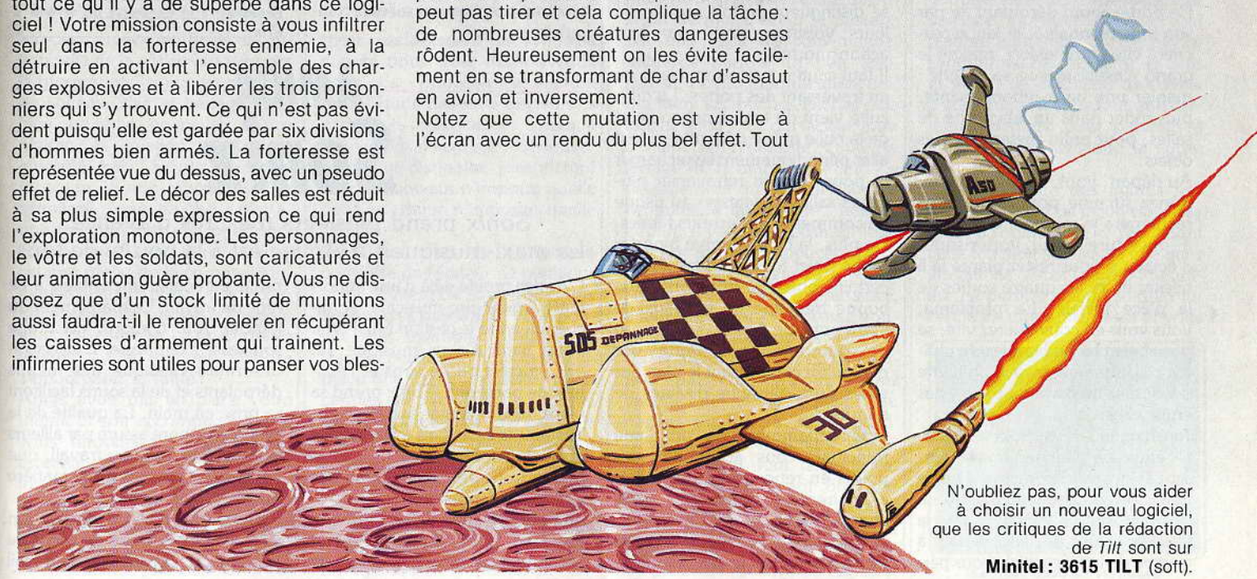
DECEPTOR !

Survivre

Jeu d'action lourd et assez complexe, *Deceptor* ne propose pas de mission au vrai sens du terme. Pas de soldats à sauver, pas de fiancé à rejoindre, pas d'envahisseurs à éliminer, vous devez seulement survivre le plus longtemps possible. Un compte à rebours est contrebalancé par les gains en unité de temps qu'apporte la récupération de munitions. Ces dernières sont de plus nécessaires pour passer d'un niveau à un autre car il faut détruire des monstres. Mais pendant la phase de récupération on ne peut pas tirer et cela complique la tâche : de nombreuses créatures dangereuses rôdent. Heureusement on les évite facilement en se transformant de char d'assaut en avion et inversement.
Notez que cette mutation est visible à l'écran avec un rendu du plus bel effet. Tout cela semble complexe mais c'est comme avec les intégrateurs graphiques du genre GEM : très facile à manipuler, impossible à expliquer clairement !
Outre ce que nous venons de décrire, *Deceptor* possède une partie exercice qui familiarise le joueur avec toutes ces notions et un menu de paramétrage qui permet de personnaliser le jeu. La réalisation de l'ensemble est de bon niveau.
Les décors 3D du genre *Crafton et Xunk* sont parfaitement mis en valeur par des graphismes simples mais agréables et l'animation s'avère irréprochable. La bande sonore est un modèle du genre et l'on peut la modifier grâce au menu de paramétrage. Originalité mesurée mais efficacité et qualité de réalisation rendent ce jeu fort attrayant. Un reproche tout de même : les appels répétés aux ressources situées sur le support magnétique créent des temps morts longs et trop fréquents. (K7 US Gold pour *C 64/128*.) M.B.



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



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

Airball dévalle et grimpe...

la chute sera sans retour.

Des décors antiques pour un gigantesque château tortueux.

ATARI ST

Airball

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

Airball, une bulle mauve, constitue votre mode d'existence, le temps de trouver l'abécédaire qui renferme la démarche à suivre pour vous retransformer en être humain. Votre univers se réduit aux cent cinquante salles, couloirs et escaliers d'un étrange château.
De prime abord déroutant de par son impersonnalité, le jeu accrochera vite votre intérêt, malgré le grand classicisme de sa recette : manier une balle rebondissante, puis rôder dans un labyrinthe de salles, pour enfin rassembler des objets.
Au départ, vous, la bulle mauve, trônez sur une pompe qui vous rechargera le moment venu mais à l'ouverture du jeu, vous risquez d'éclater si vous restez planté là à hésiter entre les quatre sorties de la pièce initiale. Le problème, vous vous en convaincrez vite, se pose bel et bien : les ailes du château commandées par chacune des sorties ne communiquent pas entre elles.
Ainsi, quand vous explorez la sortie en bas à gauche vous traversez vite des salles sombres, à peine visibles en poussant au maximum la luminosité de l'écran. Donc la visite préalable de l'aile en haut à gauche de la salle initiale vous permet, entre autres, de récupérer une torche électrique et limite les risques d'un parcours à tâtons.
La maîtrise de la bulle autorise facilement la montée d'escaliers, permet de sauter au-dessus des dalles qui font éclater votre délicate surface mauve, dalles qui ne se distinguent parfois en rien de leurs voisines, sinon par leur action mortelle.
Il faut sauter, parfois en biais, ou en traversant des portes. La difficulté vient du temps qui coule et de la bulle qui se dégonfle : il faut aller périodiquement se recharger et pour ce faire retraverser plusieurs salles en vitesse, au risque de commettre des erreurs fatales. De plus, la bulle n'arrive à porter qu'un objet à la fois. Or, comme certains objets se trouvent à une bonne trentaine de tableaux de votre point de départ, l'exécution du parcours sans faute par quelqu'un connaissant le plan des salles dure plusieurs dizaines de minutes !
Indépendamment du problème principal, vous accumulez des points en rencontrant des objets aléatoirement redisposés après chaque partie, et qui s'évanouissent à votre approche. Ceci vous incite à parcourir toutes les salles, même celles qui conduisent à des culs de sac.
Si le château n'a pas un plan très cohérent, et tient de la pieuvre quant à sa forme, l'utilisation des étages, de couloirs et de réduits aux formes spéciales évite la monotonie qui suinte des univers aux trop nombreuses salles rectangulaires.
L'animation donne entière satisfaction quand on a appris à réagir au rythme des rebonds mous de la bulle.
Le graphisme excellent donne sa valeur au jeu. La finesse des détails de chaque salle, des statues et bustes disséminés çà et là, la précision des colonnes et chapiteaux, les objets, souvent pointus et dangereux composant l'ameublement des salles, à moins que le temps et l'eau n'aient édifié ensemble des forêts de stalagmites acérées, concourent au réalisme du décor. C'est ce réalisme minutieux qui, allié aux formes bizarres des détails et à l'état d'abandon des salles crée une atmosphère étrange, celle d'un lieu minéral recélant, sous des apparences anodines, de multiples pièges. Grand jeu d'action, très spectaculaire, bien animé, facile à prendre en main mais difficile à réussir, bien sonorisé, *Airball* dote le *ST* d'un logiciel à la hauteur de ses capacités. Je regrette pourtant que les auteurs aient cru qu'un excellent graphisme les dispensait de réfléchir au plan d'ensemble. Des possibilités de doubles cheminements, une vraie utilisation des différences de niveau entre les parties du château auraient pu transformer un logiciel de référence, indispensable à toute ludothèque, en un logiciel génial. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.)Denis Scherer

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

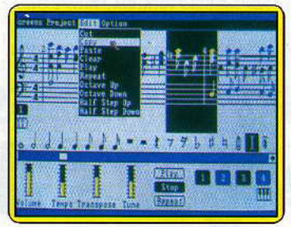
AMIGA

Sonix

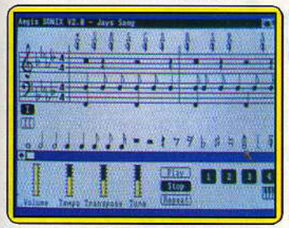
Sonix prend plusieurs mesures d'avance.
La maxi-musique sur *Amiga* est à la portée de tous.

L'*Amiga* profite déjà d'une importante logithèque musicale. A mi-chemin entre la gestion MIDI (voir notre banc d'essai musique *Tilt* 43), la création de sons et l'écriture de partitions, *Sonix* prend sa place dans la course aux décibels. Ses atouts essentiels : maniabilité et qualité sonore.
Sonix, tout comme la plupart des logiciels de musique sur micro-ordinateur, gère deux types de travaux : la création de sons et l'écriture de partitions. L'*Amiga* se prête particulièrement bien à ce type de travail. Le maniement du logiciel, tout d'abord, est d'une souplesse exemplaire. L'utilisation désormais classique des menus déroulants et de la souris facilitent sa prise en main. La qualité de la synthèse sonore assure par ailleurs la crédibilité de votre travail, que vous soyez novices en la matière ou musiciens confirmés...
Parlons tout d'abord de l'option « score », c'est-à-dire de l'écriture de partitions. Le tableau de travail met en place une double portée (clef de sol et clef de fa) où vont s'inscrire les quatre voix musicales disponibles pour l'*Amiga*. *Sonix* n'admet qu'un seul mode de saisie : vous sélectionnez, à l'aide de la souris, un certain type de note (ronde, blanche, croche, etc.) pour la positionner n'importe où sur la partition. Lorsqu'une « piste » ou voix musicale est en place, il vous suffit d'en sélectionner une nouvelle parmi les quatre disponibles et de renouveler le travail d'écriture. Bien que relativement compliquée pour les non-initiés, cette méthode de travail a l'avantage de sensibiliser le musicien à son travail et de lui apprendre, du même coup, les règles principales de la création. Signalons à ce propos la qualité exceptionnelle de la notice fournie avec le programme, un cours complet de solfège, clair et pédagogique bien que rédigé en anglais... A ce niveau, la création passe bien entendu par l'écoute de votre morceau. *Sonix* mise ici sur la simplicité : une touche « play », une touche « stop » et une fonction « repeat » pour jouer en boucle une partie de la composition. Il est également possible de « couper » certaines pistes à l'écoute afin de déceler d'éventuelles erreurs... Une gomme viendra alors réparer la faute !
Après avoir mis en place votre thème et son accompagnement, vous remodelez l'ensemble du morceau grâce aux classiques fonctions de copie, répétition, insertion, etc. Ce travail est d'une grande maniabilité, puisque géré uniquement à l'aide de la souris et des menus déroulants. Il ne reste plus alors qu'à régler les volumes de sortie, le tempo et d'éventuelles transpositions (jouer le morceau plus aigu ou plus grave...) pour enfin se lancer dans le choix de vos musiciens, ou plutôt celui de leurs instruments...
Le tableau de travail fait apparaître ici huit fenêtres distinctes. Vous chargez l'un des vingt sons préprogrammés sur disquette afin d'étudier les données qui gèrent un instrument. On retrouve ici un travail bien connu des amateurs : forme d'onde, filtre, enveloppe, etc. Pour les novices, il suffit en fait de modifier les valeurs chargées ou de redessiner une courbe de fréquence (à la souris) pour écouter ensuite le résultat obtenu. Il n'est en effet pas besoin de maîtriser parfaitement la synthèse sonore pour créer de nouveaux sons. La connaissance viendra avec l'étude des sons disponibles et de leurs modifications. Chaque nouveau son sera bien sûr sauvegardé sur disquette, puis intégré à la partition sur n'importe quelle piste et dans n'importe quelle position...
C'est en effet de l'utilisation conjointe de l'éditeur de partitions et de l'éditeur de sons que *Sonix* tire toute sa puissance. Vous pouvez, par exemple, profiter des sons de percussion pour mettre en place une partie « batterie », placer des changements de sonorité sur une même piste (par exemple sur la piste « 1 », couplet joué par le piano, refrain au synthé...), etc.
Pour les musiciens confirmés, *Sonix* n'a pas oublié le domaine de la musique « MIDI »... Muni d'une interface de ce type, l'*Amiga* se transforme en un véritable petit séquenceur huit pistes (quatre pistes MIDI disponibles en plus des quatre pistes vues plus haut). Re-bravo à la notice qui, ici encore, explicite à merveille l'utilisation du système. Les concepteurs du programme semblent vouloir lancer une « dynamique musique » sur *Amiga*. Une excellente initiative qui s'appuie dans un premier temps sur la compatibilité entre les différents progammes commercialisés. Il est ainsi possible de charger sur *Sonix* les sons créés à l'aide de *Delux Music Construction Set* (voir ou revoir le dossier musique dans *Tilt* 43 !) ou de profiter de tous les programmes compatibles MIDI.
L'intérêt de *Sonix* est donc double : un logiciel maniable et pédagogique pour les musiciens en herbe, un instrument MIDI simple mais efficace pour les initiés à la « MAO ». Le premier de ces deux atouts est à mon sens le plus appréciable puisqu'il approche la composition musicale de façon simple et efficace, sans pour autant passer sous silence les règles essentielles du solfège et de l'arrangement. Pour oublier les cours parfois laborieux du conservatoire... (Disquette Aegis pour *Amiga*.) Olivier Hautefeuille

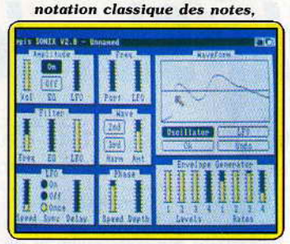
Adieu l'ivoire des claviers...



notation classique des notes,



menu du « traitement de notes »



définir le son à la souris.

Type — *composition musicale et création sonore*
Intérêt — *16*
Animation — *–*
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Prix — *C*

SPECTRUM

Artworx

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

Ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique sur *Spectrum* est livré sous forme de pack avec un autre programme de génération d'aventure (voir la rubrique SOS aventure). Le tout porte le doux nom de « How to get the most out of your computer ».
Après chargement du programme *Artworx*, l'écran révèle le menu contenant l'ensemble des commandes disponibles. Cette disposition permet d'éviter le passage par une série de sous-menus, méthode parfois un peu fastidieuse. Le programme utilise uniquement les touches-flèches et la touche « feu », ce qui facilite grandement l'apprentissage et autorise l'usage de la manette de jeu. Le déplacement du curseur est géré de manière intelligente : lent au départ, il va en s'accélérant lorsque l'on maintient appuyée la touche de déplacement.
Avant de commencer à dessiner, il faut sélectionner la brosse voulue parmi les six proposées (points ou segments de droite de différentes épaisseurs). Vous devez ensuite définir la couleur du papier, de l'encre et du bord. D'autres attributs (bright, flash, over, inverse) sont disponibles, utilisables directement ou pour obtenir certains effets. Le tracé s'effectue de manière classique en appuyant conjointement sur une ou plusieurs touches de déplacement et la touche « feu ». La fonction « spray » apporte un peu d'originalité à vos dessins. Il est cependant regrettable que ce vaporisateur soit d'épaisseur fixe.
Pour faciliter le dessin, le programme dispose d'une série de formes pré-définies : cercle, arc, ovale, ligne, rayon, rectangle et triangle. L'usage en est aisé en dehors des ovales où la méthode adoptée est assez particulière. Elle consiste en effet à créer tout d'abord un triangle qui permet au programme de connaître les axes et points de définition de l'ovale à construire. Il vous faut une certaine habitude pour parvenir à créer du premier coup la figure désirée.
Le remplissage des figures fermées s'effectue de façon classique grâce à l'option « fill ». Cependant cette fonction souffre de quelques limitations. Ainsi l'algorithme utilisé ne permet pas de colorier un cercle en une seule passe et vous ▸

Le Spectrum se surpasse

Artworx *se justifie plus...*

par la facilité du travail...

que par les résultats.

devez la rappeler pour remplir la zone « d'ombre » restante. Par ailleurs, on observe certaines anomalies lors du coloriage de cercles concentriques en différentes couleurs.
Après avoir rempli la couronne comprise entre les deux cercles, si vous coloriez le cercle central avec une autre couleur, vous n'obtiendrez qu'un pâté colorié n'ayant vraiment pas la forme d'un cercle !
Pas de panique, la solution existe. Il suffit, au moment de remplir le cercle central, de sélectionner « inverse », de choisir l'encre transparente et le papier de la couleur désirée. Tout se passe alors normalement et vous obtenez bien deux cercles concentriques de couleurs différentes.
Autre limitation de l'option « fill », elle ne permet pas le remplissage avec une trame. Toute une série d'options complémentaires permet d'affiner votre dessin et d'y introduire certains effets. Dans tous les cas, il faut auparavant définir la fenêtre de travail en pointant avec le curseur l'angle inférieur gauche, puis agrandir la fenêtre jusqu'à la taille désirée. Vous pouvez ainsi déplacer des zones de dessins, les recopier, les faire pivoter de quatre-vingt-dix degrés dans le sens horaire, les agrandir ou les rapetisser dans un rapport de deux, et les reproduire en miroir dans les sens horizontal ou vertical.
Cependant toutes ces fonctions souffrent de la même anomalie. Si la zone de dessin à travailler comporte plus de deux couleurs, la transformation réduit obligatoirement ce nombre à deux (celles qui sont en cours au moment de l'opération), ce qui peut se révéler particulièrement gênant dans certains cas. Grâce à la loupe (zoom), vous agrandissez jusqu'à huit fois une zone de votre dessin pour y apporter les retouches fines qui s'imposent.
L'option « grid » est capitale pour le coloriage. Comme vous le savez sans doute, le *Spectrum* n'accepte que deux couleurs par matrice de caractères, une pour l'encre et l'autre pour le papier. « Grid » révèle l'emplacement de ces matrices, ce qui vous permet de dessiner en conséquence pour éviter que lors du coloriage, des couleurs ne viennent baver sur des zones non prévues. Il est tout à fait possible d'inclure du texte à votre dessin, et celà en quatre fontes différentes. Cependant la fonte italique donne de curieux résultats avec certaines lettres minuscules. Les options d'effacement sont complètes : « CLS » vide tout l'écran, « inverse » sert de gomme et surtout « undo » annule toutes les opérations effectuées depuis le dernier appel du menu, excepté en cas d'utilisation de la loupe, ce qui est un peu dommage.
Vos images peuvent être sauvegardées sur cassette, microdrive ou drive compatible. On aurait aimé disposer d'un compacteur pour réduire un peu la place prise par les graphismes.
Un petit programme complémentaire, « gallery », permet de créer un mini-diaporama où les images défilent automatiquement au rythme désiré.
En conclusion *Artworx* est un programme correct d'aide à la création graphique, d'apprentissage aisé et doté de bonnes potentialités, mais qui montre certaines limitations dans les fonctions les plus évoluées. (K7 The Power House, pour *Spectrum*.)

Jacques Harbonn

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

PC/COMPATIBLES

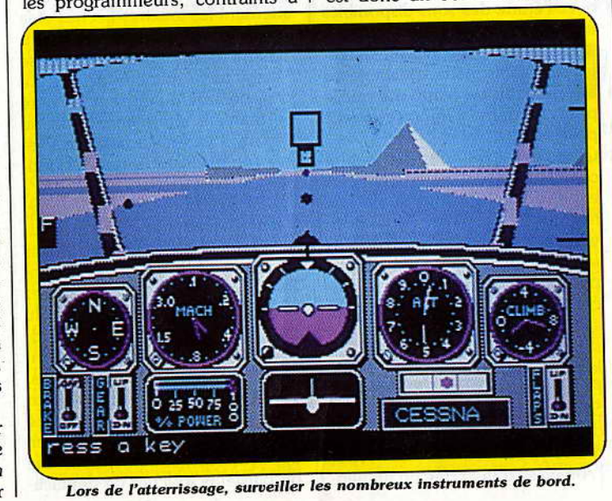
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator

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

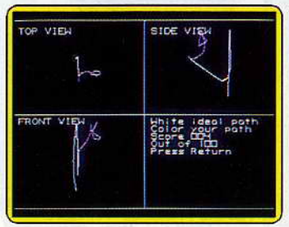
Les simulateurs de vol sont des programmes exigeants. Envers les machines d'abord, leur réalisme étant essentiellement conditionné par la vitesse de calcul et la taille de la mémoire. Mais aussi envers les programmeurs, contraints à des prouesses d'analyse et à des acrobaties algorithmiques, et les utilisateurs tenus de maîtriser un ensemble complexe de commandes. L'évolution des performances des simulateurs de vol sur micro est donc un bon indicateur des progrès du hard et du soft. La suprématie de *Flight Simulator II* n'est pas une donnée intangible, et nous guettons avec intérêt l'émergence de nouveautés susceptibles de repousser les limites de ces progammes qui sont encore loin d'égaler, il faut le reconnaître, les simulateurs professionnels conçus à coup de millions de francs.
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator ne s'aventure pas vraiment dans l'espace aérien de *Flight Simulator II*. Son univers — un carré de 250 km de côté comportant trois aéroports — ressemble à un mouchoir de poche comparé aux jeux de disquettes qui permettent à *Flight Simulator* de couvrir l'ensemble du territoire des U.S.A. Pourtant, ces limites géographiques ne font pas obstacle à l'accomplissement de brillants vols d'essai ni d'étonnantes acrobaties aériennes, domaine de prédilection de ce simulateur. Le paysage, simple sans être simpliste, est joliment rehaussé par la présence de nombreux volumes — sphères, pyramides ou cubes — constituant autant de repères utiles pour une navigation à vue.
L'inévitable sobriété du graphisme imposée par les limites des micros est heureusement compensée par l'efficacité d'une animation superbement mise en valeur par les éléments de relief. Le rendu des perspectives est spectaculaire, une descente en piqué sur les pyramides ou un slalom entre les cubes suffit pour s'en convaincre. Alors que la plupart des simulateurs éprouvent, dans les passages rapides, de sérieuses difficultés à faire coïncider images et mouvements théoriques de l'avion et ne produisent qu'une succession saccadée de vues fixes, *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* parvient à créer l'illusion d'une continuité de mouvement. La rapidité des réactions de l'appareil et sa promptitude à changer d'orientation n'altèrent pas la progressivité des changements de perspective. Si *Chuck Yeager's* se distingue sur ce point de ses principaux concurrents, il n'échappe pas en revanche à un défaut commun aux simulateurs de vol sur micro, tous plus ou moins inaptes à restituer de façon cohérente la vitesse relative du décor.
Le tableau de bord, moins complet que celui de *Flight Simulator*, dispose de tous les instruments nécessaires à la navigation. L'avion se pilote au clavier, au joystick analogique (la prise joystick du *PC Amstrad* ne vous sera donc d'aucune utilité) ou à la souris.
Parmi les nombreuses options proposées par les menus déroulants, nous avons particulièrement apprécié la formation au pilotage. Lors de chacune des neuf leçons, auxquelles on peut assister en observateur avant de se placer aux commandes, les opérations à effectuer sont affichées successivement à l'écran. Lorsque virages, décollage ou atterrissage sont correctement maîtrisés, on peut s'attaquer aux figures de voltige aérienne, looping, Immelmann ou « huit cubain » par exemple. L'option de vol en formation permet de visualiser dans trois plans différents la trajectoire décrite lors d'une acrobatie et de la comparer à un tracé idéal. La participation à l'une des cinq compétitions sur parcours imposé est un excellent prélude à l'accomplissement de vols d'essai en solo pour lesquels vous disposez d'une gamme de quatorze appareils, du coucou de la Première Guerre aux plus puissants avions de chasse. Si le tableau de commandes reste identique pour tous les appareils, leurs réactions, leur maniabilité, leurs performances et l'impression de conduite diffèrent sensiblement d'un avion à l'autre. Poussé dans ses derniers retranchements, l'un d'eux se révèle particulièrement instable et dangereux. De toute évidence, nous avons là affaire à un simulateur de haut vol capable de procurer des heures de passion. (Disquette Electronics Arts pour *PC* et compatibles.)

Jean-Philippe Delalandre

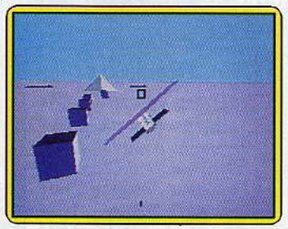
Type _____ *simulation de vol*
Intérêt _____ *18*
Animation _____ – ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *C*



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



Représentation de la trajectoire.



Autre point de vue possible.

Course d'avions.

SUPER COMPILATION DE 3 JEUX INÉDITS EN 1 VOLUME

les Classiques

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

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

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

VOLUME N° 2

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

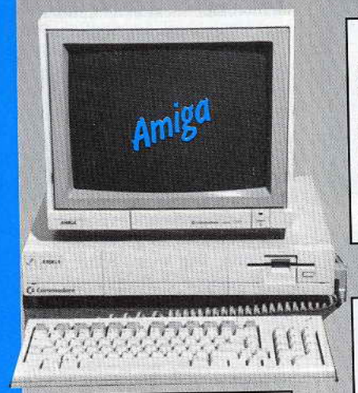
Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel telephonique

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

TITUS

DREAM UP 45 84 29 79

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 Okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utiliaires

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 450F
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

JEUX

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

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

Amstrad 6128
Monochrome + 1 manette de jeu
2 390 F

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

Amstrad CPC 464
Monochrome + 1 manette de jeu + 4 jeux **1 990 F**
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 464 **2 990 F**
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
Adapteur péritel	390 F	Disquette 3 pouces, les 10	300 F
Crayon optique	290 F	Adapteur peritel DMP2	490 F
Adapteur 2 joysticks	220 F	Graphiscope II	990 F
Synthétiseur vocal français	490 F	Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Les Hits Amstrad

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

Nouvelle console SEGA
avec Hang One
Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

NOUVEAU
Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal Plus (TVA 33,33 %) **1 350 F**
avec télécommande 1650 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 40 / 80 colonnes	2 890 F
Voice Master	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5"1/4 les 10	45 F

Les Hits Commodore

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

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

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

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

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

SUPER PROMO
EPSON LX 800
160 cps friction/traction
Compatible ATARI/IBM
2 690 F

ATARI

ATARI 520 STF **2 990 F**
ATARI 520 STF **5490 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

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

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

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

UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	GFA Basic	490 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F	GFA compilateur	450 F
Art director	490 F	Habawriter II	750 F
Becker texte	750 F	Lattice - C	990 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	MCC Pascal	790 F
Calcomat tableur	450 F	Megamax C	1690 F
Compta Memsoft	1 650 F	OSS Pascal	710 F
Datamat fichier	450 F	Macro assembleur	490 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	MC Base Memsoft	1 650 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1750 F
Devpack	490 F	Profimat ST	495 F
Digitaliseur de son	1 550 F	La Solution	2 370 F
Easy Draw	850 F	Super base	990 F
Emulcom	850 F	Textomat	450 F
Extensor	N.C.	V.I.P. (sous gem)	1890 F
Evolution (trait. texte)	1950 F	GFA Draft	850 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Vector	450 F
First Word + français	950 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 390F
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 Realtizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

JEUX

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

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

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

Citizen 120 D **1 990 F**

MONITEUR Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...) **1 890 F**

H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs + IBM **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

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/01/87 : 15,24 %

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

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

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

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 10/87

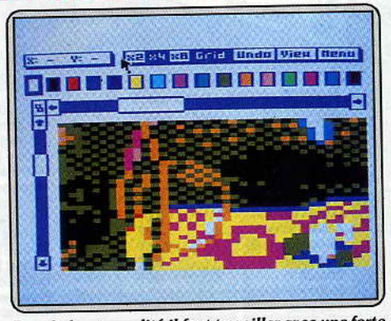
Silicium-Art

Non, l'écran des micros ne se traite pas comme une toile de tableau !
Certes les Vénus de Botticelli utilisées et réutilisées
pour les démonstrations font croire que le « Silicium Art » vaut la peinture à l'huile.
Mais l'évolution des logiciels tend à diversifier les moyens du graphisme sur micro et à les éloigner du dessin classique. Voici l'état de l'art 1987. A vos souris !

LE LUXE SE DÉMOCRATISE

Depuis le numéro 36 de *Tilt* qui présentait, voici un an les meilleurs logiciels de création graphique disponibles, l'informatique graphique sur micro ordinateurs a exploré essentiellement trois directions.
D'abord la mise en circulation pour une large gamme de machines, de logiciels de très bonne qualité, si du moins on la met en rapport avec leur prix décent et la qualité propre du matériel sur lesquels ils tournent. Les logiciels établis se maintiennent et s'améliorent du fait de la diffusion de nouvelles versions qui utilisent de mieux en mieux les possibilités des machines et restent agréables à manipuler : les outils graphiques, les austères traitements de textes et logiciels professionnels, ou les langages de programmation vivent et évoluent. C'est surtout vrai sur les machines dotées d'excellentes capacités graphiques et de programmes qui les utilisent correctement.
Deuxièmement, des logiciels graphiques répondent aux besoins de la manipulation d'objets en 3D, là encore pour un éventail de machines élargi aux plus ludiques.
Troisièmement, d'autres programmes sont conçus pour préparer une impression de qualité de haute ou très haute définition. Par nature ce type de logiciels est réservé aux machines susceptibles de piloter un vrai processus de « Publication Assistée par Ordinateur » et disposant d'un écran de qualité. Aujourd'hui confinés sur les *Macintosh* et les stations de PAO, ces logiciels demain tourneront sur les *PC, PS* et compatibles.

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



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

Advanced OCP Art Studio (Amstrad) : cette version améliorée d'*OCP Art Studio* s'approche des limites de la machine. Elle consomme déjà trop de mémoire pour les *CPC 464* et *664*, à moins d'adjoindre l'extension DK'tronics de 64Ko de RAM. Et, puisque le confort d'utilisation exige une souris, l'usage du logiciel sur un *464* requiert une installation qui fera ressembler votre table à un labo d'électronique. Le programme sait utiliser les trois modes du *CPC*. Il dispose de riches fonctions comparables à ce qu'offrent les meilleurs programmes sur *Amiga*. A chaque point de l'écran sont associées deux couleurs, choisies dans une palette de seize, plus la transparence, la couleur de premier plan et celle d'arrière-fond. La couleur du fond est celle des crayons, celle qui apparaît en vidant une fenêtre. La couleur de premier plan est étalée par les brosses, par les fonctions de remplissage. Seize tailles de crayons, huit types de « spray », c'est-à-dire d'atomiseurs ou aérosols, la possibilité d'utiliser des motifs en guise de brosse, un éditeur de motifs très complet totalisent un ensemble de capacités qui dépasse les autres programmes tournant sur la même machine.
Les fenêtres et leurs transformations témoignent d'un louable soucis des utilisateurs. De toutes tailles elles changent d'échelle et de forme. Leur puissance dépasse de beaucoup les capacités utiles de la machine, puisque le manque de résolution de l'écran des *CPC* conduira à faire de vos transformations les plus hardies des mosaïques abstraites éventuellement fort jolies mais d'où l'intention originelle aura été tuée par la rugosité d'énormes pixels.
Un peu d'ingéniosité dans l'utilisation des fenêtres avec une palette modifiée par soustraction de couleurs devrait permettre de séparer certains objets de leur fond avant de les redéposer ailleurs.
Les jeux de caractères redéfinissables, comme la présence de vingt-cinq niveaux de gris grâce à autant de trames, créent des possibilités rudimentaires d'insertion de texte, rudimentaires comparées aux possibilités en couleur bien sûr.

Hélas, la spectaculaire fonction de clignotement des couleurs passe mal sur papier.

Les limites de l'Amiga ne sont sans doute pas encore atteintes. (Dessins J.-L. Vidal)

Parmi les plus chers des programmes de micro-loisir (plus de mille francs chacun), ils restent les meilleurs logiciels graphiques disponibles sur micros, talonnés par le peloton des meilleurs logiciels graphiques destinés au *ST*. *De Luxe Paint II* constitue une extension des capacités de *Deluxe Paint*. Le traitement des fenêtres par perspective est introduit, les fonctions de mélanges de couleurs, rendues nécessaires sur certaines machines à palette limitée pour « ruser » avec la pauvreté viennent ici en supplément d'une palette fournie. Les fonctions de « masquage » et de « stencil », c'est-à-dire de jeu avec les formes et les zones transparentes, celles d'ombrage des couleurs, sont développées. Le mode texte devient plus important, sans se substituer à un traitement de texte ni à la PAO.

Deux versions de *Advanced OCP Art Studio* sont annoncées, l'une sur *Commodore 64* l'autre sur *ST*. Nous n'avons pu encore les voir au moment du bouclage. Si la plus performante devrait être celle sur *ST*, la plus passionnante sera sans doute celle tournant sur *C 64* en raison des difficultés immenses que rencontrent les programmeurs à traduire de si hautes ambitions sur cette machine.

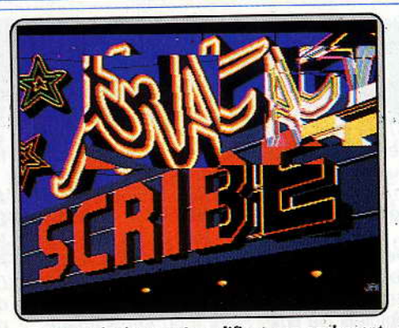
De Luxe Paint II : l'utilisation d'un *Amiga* seulement comme machine graphique se justifie à condition de l'utiliser avec les deux logiciels *De Luxe Paint II* ou *Aegis Image*.

ArtScribe ST : le programme de Magister Software offre des possibilités comparables à celles des autres programmes sur *ST*. Acceptant les transferts avec les formats *Degas* et *Néochrome*, *ArtScribe* participe d'un espace graphique du *ST* qui rend intéressante l'utilisation, pour une seule image, ▸

Fini les palettes qui coulent, la toile qui s'écaille !

des instruments présents dans des logiciels distincts. *ArtScribe* est né sous le signe de l'abondance de motifs : tout d'abord trente-six unicolores, trente-six multicolores et redéfinissables, possibilité de capturer une partie de l'écran comme motif. L'aérographe combine trois tailles et trois vitesses de pulvérisation. Il projette d'ailleurs aussi bien des motifs que des couleurs unies. Abondance encore d'images en mémoire, jusqu'à cinq simultanément entre lesquelles vous pourrez aisément transporter les fenêtres. Il est prévu de les repositionner en faisant appel aux opérations logiques « xor », « and » et « or ». Vérifiez auparavant avec des palettes, le résultat n'a rien d'intuitif ! *ArtScribe* possède des fonctions qui lui sont spécifiques sans qu'il soit possible de le décréter supérieur à tous les autres logiciels dans l'ensemble des domaines.
L'utilisation est un peu lente et le compacteur d'images n'est pas intégré au logiciel. Les transformations des formes des fenêtres sont plus limitées que dans *Art Director*.
Art Scribe tient son rang dans le groupe fourni des logiciels graphiques de bonne qualité sur les *ST*.

Art Director : (de Mirrorsoft) constitue sans doute le plus riche en potentialités des programmes graphiques sur *ST*. Il convertit les images *Degas* et *Néochrome* et offre toutes les fonctions graphiques classiques. Certaines évoquent les logiciels de dessin : affichage des coordonnées du curseur, choix de sa vitesse de déplacement, zoom très puissant (jusqu'à un agrandissement par seize).



Etranges fenêtres qui modifient non seulement l'orientation, mais les couleurs.

La perspective modifie à la fois la taille, la forme et l'orientation de l'image.

Originales et spectaculaires, les fonctions de traitement des fenêtres arrivent à déformer celles-ci en hauteur, en largeur, suivant un axe de courbure horizontal et vertical, ou selon une représentation en perspective. L'insertion des caractères, au besoin redéfinissables est possible ainsi qu'un semblant d'animation.
Son défaut, corollaire obligé de sa richesse, est son caractère touffu entre les menus et sous-menus et les explications en anglais du manuel. C'est une incitation à l'étudier en détail, pas à laisser passer l'occasion d'utiliser un logiciel fascinant !

Artworx Spectrum. How To Get The Most Out Of Your Computer : ce programme est traité, hors dossier dans « Tilt Parade » de ce même numéro. Son existence démontre qu'il est toujours possible de programmer une machine, serait-elle limitée dans ses capacités matérielles.

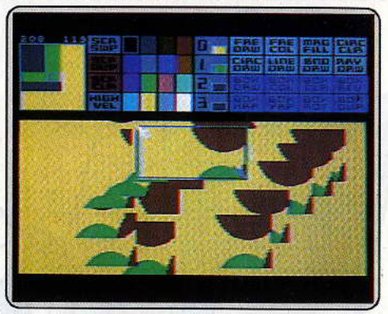
Vidcom 64. How To Get The Most Out Of Your Computer : est un logiciel graphique sur *Commodore 64* qui, vendu avec le programme *Ultrakit* est diffusé par l'éditeur britannique The Power House sous le nom de « How to get le most out of your computer » (comment tirer le meilleur parti de votre ordinateur). Au fait : *Vidcom 64* est un bon programme qui utilise au mieux les particularités graphiques du *C 64*. Comme quoi

Les programmes gra phiques classiques

Ils permettent des réalisations fort esthétiques malgré leur relative simplicité de principe. Leur caractéristique essentielle est de gérer des pixels colorés définis par leurs coordonnées sur l'écran sans s'occuper des figures qu'ils dessinent. Toute l'information d'une image est visible sur l'écran ou presque. L'image obtenue forme un ensemble que chaque étape du travail modifie irréversiblement. Un remord, le désir d'annuler une opération doit être immédiat, par la touche « undo », ou doit intervenir avant la validation, avant d'avoir déposé quelque part le contenu d'une fenêtre, avant d'avoir fixé le cercle ou le rectangle créé par le générateur de formes. Une fois lâchée, la figure ne se récupère pas. Si le programme sait ce qu'est un cercle, calcule ses coordonnées et son diamètre c'est seulement le temps d'une opération, s'il déforme une ligne, c'est avant de la fixer, et une fois celle-ci fixée, le programme ne gérera plus que des pixels.
Les programmes obtiennent leurs effets les plus spectaculaires en appliquant des traitements homogènes à des zones de l'écran. Délimitées par la création d'une fenêtre celles-ci peuvent se voir infliger les mutations les plus perturbantes. Si leur transport d'un point à l'autre de l'écran relève de l'enfance de l'art, la zone peut subir une rotation (au moins selon l'axe vertical et selon l'axe horizontal), elle peut subir des déformations variées en respectant les proportions ou sans les respecter, voire sans respecter les angles (et voici la porte grande ouverte aux effets de perspective) et summun du raffinement, subir des déformations en courbures. Le contenu d'une fenêtre prendra une toute autre allure en

Ici soit la forme, soit la taille, soit l'orientation sont affectées.

Une fenêtre ovale, une autre qui se replie : à gauche la bouche est inversée, pas les yeux.



Loupe permanente, menu baladeur, fenêtres sophistiquées : fonctions évoluées de Vidcom.

l'Amiga et le *ST* ne monopolisent pas les nouveaux programmes graphiques.
Soyons francs, l'ingéniosité des programmeurs ne fera jamais sauter les lourdes limites du matériel. Les résultats ne sont pas à la hauteur de la facilité d'emploi et de la richesse des fonctions proposées.
Dès le chargement, il faut choisir entre les deux modes graphiques du *C 64*. Puis vient la première surprise : la zone du menu fuit le curseur, se réfugiant en haut ou en bas de l'écran pour laisser toujours libre le maximum d'espace aux alentours du curseur. Une loupe fonctionne en permanence, assez primitive, mais elle suffit pour contrôler le travail au pixel près.
La manipulation des fenêtres et des gommes n'atteint son efficacité maximale qu'en tenant compte en permanence de la superposition d'une couleur de fond et d'une couleur de premier plan pour chaque coordonnée de l'écran. Faute de quoi l'effet d'une commande unique, gomme promenée sur l'écran ou déplacement de fenêtre, fera apparaître des motifs ou détails sous jacents.
Un sentiment de malaise provient cependant du contraste entre un logiciel très élaboré et ma foi fort agréable à explorer et la modestie des résultats obtenus. La facilité d'utilisation mérite d'être soulignée.

Design Lab (de Suncom) : le logiciel n'est utilisable qu'avec la palette graphique *Suncom* sur *C 64*.
Une fois la tablette branchée sur le port joystick et le logiciel chargé, apparaît un écran entièrement entouré d'icônes.
La facilité de manipulation fait vite sentir que les limites ne sont pas tant dans le logiciel que dans la machine.
Le lecteur de disquettes se commande facilement quand le programme tourne, il sera toujours temps de formater une disquette pour y sauvegarder les images. Si les générateurs de formes (rectangles et ovales) ne méritent pas de commentaires, la fonction de contrôle des couleurs permet de composer des teintes intermédiaires par mélange de couleurs pures. Cette ruse donne l'impression d'élargir la palette, mais la résolution de l'écran d'un *C 64* est trop faible pour qu'un tel mélange semble homogène, à moins de choisir deux couleurs suffisamment proches. Le mélange du blanc et du rouge ne donne une couleur rose qu'utilisé en surfaces assez vastes, employé pour des tracés cela crée une ligne pointillée de la couleur la plus vive par rapport au fond. Et dans des formes complexes l'effet de dallage est trop apparent. La palette donne la liberté essentielle du tracé à main levée : mais attention la palette est active tant que le bouton « do » est maintenu enfoncé. Le dessin demande un peu d'habitude pour éviter d'inélégants fils entre vos figures. En revanche, la palette se repère en coordonnées absolues, elle établit une correspondance entre sa surface et la surface de l'écran, ce qu'on peut trouver plus commode qu'une souris qui note seulement les déplacements relatifs par rapport aux mouvements qu'elle a subis en glissant.
Comme en fait les machines dotées d'une souris bénéficient d'une résolution bien

Ayez de la résolution pour votre écran !

bien supérieure à celle du *C 64* et que d'autre part une palette très simple comme celle de *Suncom* fait sautiller le curseur bien plus vigoureusement que le mouvement de la main avec le stylet ne l'indique, ces différences ne jouent pas nettement en faveur de la palette graphique. Bon point notable : la loupe autorise le travail au pixel près. Son déplacement sur la surface de l'écran, « tirée » par les déplacements du stylet est un peu laborieux.

Il est possible de constituer des bibliothèques de « formes » c'est à dire de dessins au trait, de fenêtres et d'écrans. Plusieurs polices de caractères permettent d'insérer du texte dans les graphismes. Il est possible de récupérer des fichiers, des images provenant du programme *Koala Pad* et un programme présent sur la disquette pourra insérer des images du *Design Lab* dans vos programmes en basic.

AMX Art sur CPC : aucune comparaison n'est possible entre *AMX art* et *OCP Advanced Art Studio* car *AMX Art* n'utilise que le mode quatre couleurs des *CPC* et impose des résultats proches de la gravure et imprimables. *AMX Art* ne fonctionne qu'avec la souris *AMX*.

Au chargement apparaît un écran relativement dégagé : une barre de menus déroulants en haut, deux colonnes qui glissent verticalement encradrent la zone de dessin. Celle de gauche porte des motifs (trente-deux différents dont sept sont affichés), celle de droite est couverte d'icônes. Quatre couleurs sont simultanément affichables à l'écran, il est possible de les choisir parmi celles que sait afficher l'écran des *CPC*. Blanc, noir et deux couleurs pures feront particulièrement l'affaire. Le « pas » de déplacement de la souris peut varier de 1 à 16 pixels. La valeur par défaut est un, c'est celle qui donne la meilleure précision. Les fonctions de crayon et pinceau respectent un grand classicisme, la fonction « pistolage » (aérosol, atomiseur) se conjugue avec deux densités de vaporisation, toutes les formes de brosses et tous les motifs disponibles. C'est par un emploi intelligent de cette fonction que le logiciel saura rendre des motifs légers, ou évoquera la transparence malgré une prédilection pour les formes anguleuses aux contours nets. Le générateur de formes présente l'originalité d'indiquer la taille des cercles en cours de formation par celle d'un carré. Il est possible de jouer sur l'épaisseur et le motif des contours des formes créées.

La fonction fenêtre reste très primitive. *AMX Art* séduit par sa facilité d'emploi, la netteté des résultats obtenus, parce qu'un programme annexe est un éditeur de motifs performant, et qu'un autre est un éditeur d'icônes. (En fait *AMX Art* qui est doté d'un manuel clair et en français écrit « symbole graphique », alors que le mot n'est plus seulement réservé aux images religieuses).

PC Paintbrush (de Zsoft) : vieux programme toujours agréable à utiliser car il dote les *PC* de capacités graphiques minimales, dont il permet d'imprimer les résultats en toute simplicité. La prise en main est immédiate et vingt minutes d'exploration des fonctions vous feront connaître l'essentiel des possibilités du logiciel.

Quoiqu'adaptable à toutes sortes de souris et joysticks, la conception de *PC Paint* en autorise l'utilisation avec le seul clavier. Les fonctions se commandent par le menu d'icônes latéral et la barre supérieure de menus déroulants. Les touches F9 et F10 déclenchent et valident les fonctions.

L'utilisation en couleur n'apporte pas grand-chose du point de vue esthétique, mais peut se révéler utile pour la clarté de figures ou de schémas. Le logiciel n'a pas de palette et considère les couleurs différentes comme des trames particulières.

Le programme trace trois quadrillages de points à des échelles différentes, pour faciliter la mise au point de graphiques. Une dizaine d'épaisseurs de trait sont disponibles pour le tracé libre comme pour les formes circulaires ou rectangulaires. Une fonction de soustraction promène une fenêtre et élimine tout pixel dont la couleur est la même au premier plan et au fond.

Les fenêtres figurent au nombre des fonctions les plus élaborées du logiciel : elles ajoutent aux classiques déplacements et duplications de zones de l'écran, les bascules selon un axe vertical ou horizontal, les bascules de couleur (opération qui remplace chaque couleur par une couleur opposée) et les modifications de taille et les inclinaisons. Et comme, de plus, les caractères sont tracés en utilisant des encres qui peuvent elles-mêmes être des trames, il est facile d'obtenir des effets très spectaculaires, en particulier les effets d'ombres, de symétrie, de déformations.

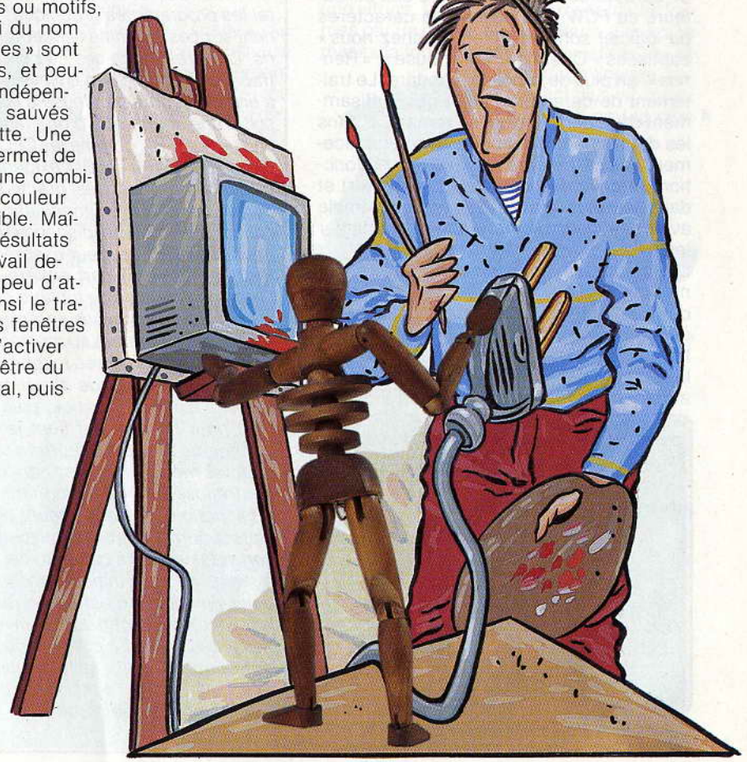
Un vaste choix potentiel de polices de caractères se conjugue avec des tailles allant de dix-sept à cent quatre-vingt un points.

Les trames ou motifs, appelés ici du nom de « modèles » sont modifiables, et peuvent être indépendamment sauvés sur disquette. Une fonction permet de chercher une combinaison de couleur jolie ou lisible. Maîtriser les résultats de son travail demande un peu d'attention. Ainsi le travail sur les fenêtres suppose d'activer l'icône fenêtre du menu latéral, puis de tracer la fenêtre sur l'écran. C'est alors qu'il faut activer le menu fenêtre de la barre de menu supérieure (ce qui fera momentanément disparaître de l'écran les contours de la fenêtre sélectionnée) et choisir parmi les effets de la fenêtre celui ou ceux qui vous intéressent. Vous devrez repositionner le curseur sur l'écran pour, par exemple, définir la forme de la fenêtre agrandie ou inclinée. Puis commander l'exécution de l'ordre (pour voir l'effet obtenu) et valider (pour que l'effet soit définitif).

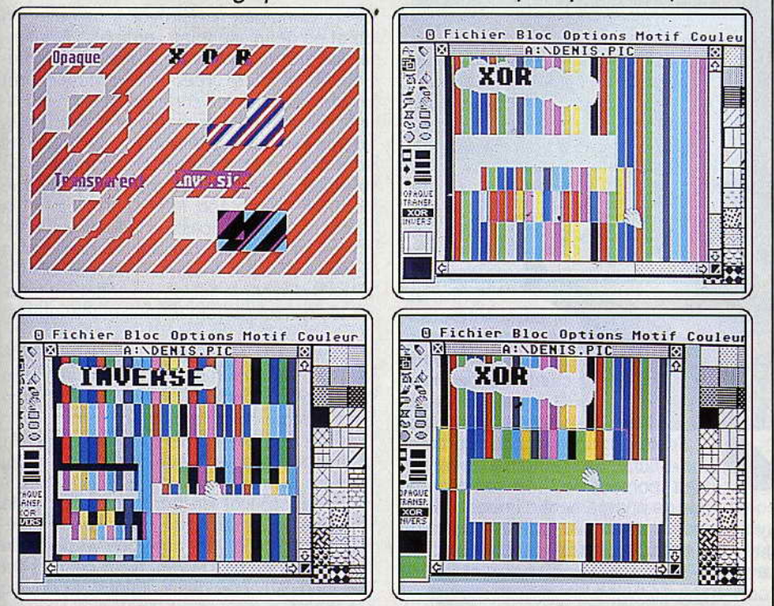
Outre sa maniabilité et ses capacités intéressantes quoique limitées, ce programme offre l'originalité de ne pas dépendre d'un autre logiciel (comme *Windows),* ou d'un matériel (souris ou table traçante). Car les *PC* n'ont pas été conçus pour le graphisme, pas plus que pour la musique. Tout au plus savent-ils piloter des matériels plus performants et plus chers.

PCW Paint : ce programme, mis au point par une petite maison d'édition de Rennes est une adaptation sur *PCW* du *PC Paint* qui tourne sur *IBM* et compatibles. Même clarté et simplicité d'utilisation, le programme étant hélas beaucoup moins puissant sur *PCW* que sur les compatibles *IBM*.

Les fonctions sont symbolisées par des icô-

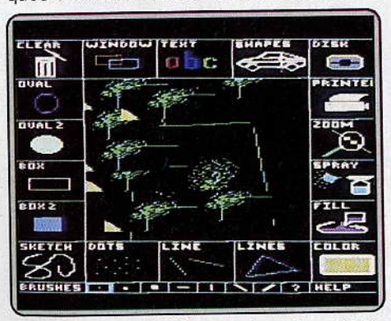


Fonctions logiques sur les couleurs (Pluspaint ST)

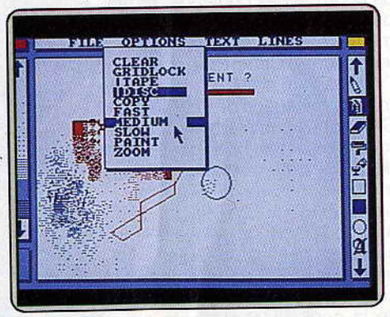


En haut, chaque fenêtre a subi le même déplacement, selon l'un des quatre modes possibles. En bas le mode inverse si l'on laisse la fenêtre en place ou si on la bouge.

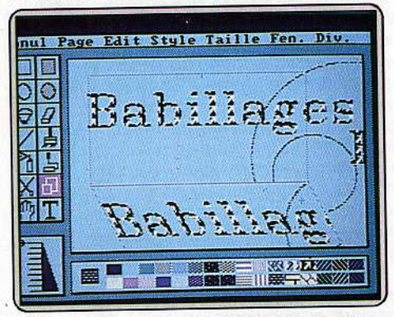
Le mode « XOR » produit des résultats différents selon la couleur du deuxième plan et selon les couleurs que l'on superpose. Il semble vraiment difficile à maîtriser.



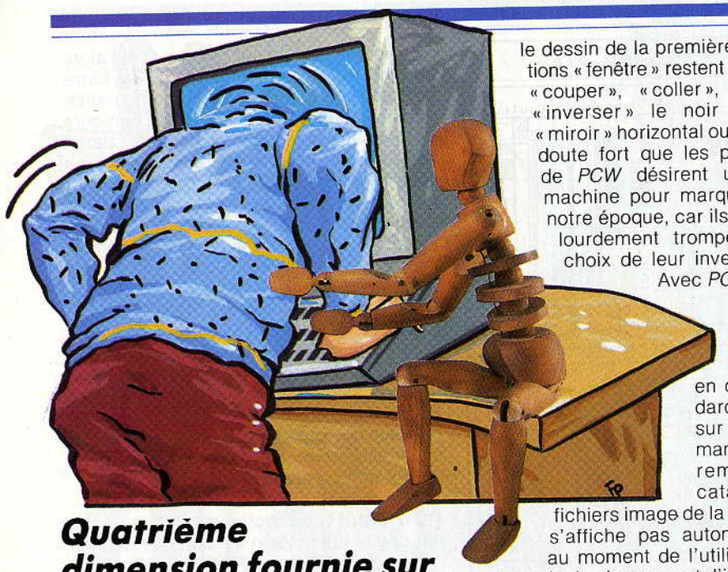
Disposition originale du menu, la couleur utilisée est un mélange de vert et de jaune.



Les menus à droite et à gauche se déroulent pour offrir d'autres icônes d'AMX Art.

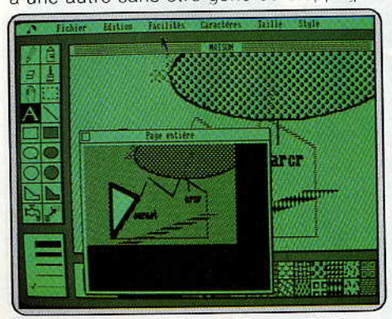


***Facile alliance des fonctions : texte, trame, fenêtre, inclinaison avec* PC Paintbrush.**



Quatrième dimension fournie sur le temps de l'artiste

nes d'un menu latéral ou sont désignées par le menu déroulant supérieur.
PCW Paint possède un générateur d'ellipses et une fonction de création de polygones irréguliers. L'activation et la validation des fonctions s'opèrent par la touche « Alt ». Cinq épaisseurs de traits et quatre tailles de caractères devraient suffire aux utilisateurs du *PCW*. Les polices de caractères du logiciel sonnent « bien de chez nous » baptisées « Orléans », « Mulhouse », « Rennes », en plus de la police standard. Le traitement de caractères n'est pas suffisamment développé, ce qui se remarque dans les détails (la taille du curseur d'emplacement des caractères ne varie pas en fonction de celle des caractères à rentrer) et dans les plus graves : le logiciel semble avoir beaucoup de mal à suivre et afficher les caractères un peu grands.
Les trente-deux trames ne sont pas redéfinissables. Elles ne peuvent servir à tracer des caractères. Le programme dispose de deux fonctions distinctes d'utilisation des trames : une est un remplissage classique, la seconde permet de substituer une trame à une autre sans être gêné ou stoppé par le dessin de la première. Les fonctions « fenêtre » restent classiques : « couper », « coller », « effacer », « inverser » le noir en blanc, « miroir » horizontal ou vertical. Je doute fort que les possesseurs de *PCW* désirent utiliser leur machine pour marquer l'art de notre époque, car ils se seraient lourdement trompés dans le choix de leur investissement.
Avec *PCW Paint*, ils pourront sortir des graphismes en qualité standard ou soignée sur leur imprimante. Dernière remarque : le catalogue des fichiers image de la disquette ne s'affiche pas automatiquement au moment de l'utilisation de la commande de chargement d'image : il faut avoir pensé à utiliser la fonction « catalogue » et à noter le nom des images intéressantes.



Difficile de faire du grand art sur PCW. Pleine page utile pour préparer l'impression.

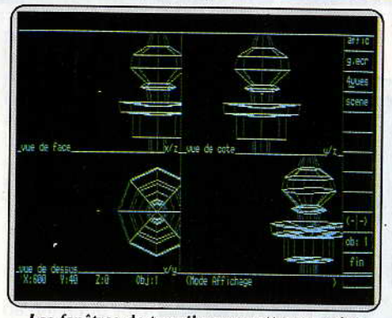
Les souris

Certaines machines diposent en version de base d'une souris : Amiga, Atari, TO9 +, Amstrad PC, Macintosh. *Et en général les programmes graphiques qui tournent sur ces machines acceptent la souris. D'autres machines ne consentent à tracer une courbe à main levée que suite à une procédure périlleuse d'installation soit d'une souris, soit d'une tablette graphique. Le* C 64, *comme les* CPC *ou nombre de compatibles IBM exigent, afin de tracer les arabesques gracieuses germées dans votre imagination fertile l'achat d'un matériel dispendieux à compatibilité aléatoire. Leur examen détaillé fera un dossier à part entière.*
Faute de souris ou de tablette graphique les splendeurs prévues perdront en souplesse et en légèreté au moment du passage par le clavier, ses touches de fonction et ses flèches de direction.
L'utilisation d'un joystick, plus satisfaisant pour la main qui tient la manette comme un pinceau, heurtera votre vue pour les mêmes raisons : hors des courbes régulières et préprogrammées par les fonctions de générateurs de formes vous pourrez tracer horizontalement, verticalement ou à quarante-cinq degrés, à moins de vous initier aux charmes du point par point, c'est-à-dire manier les pixels selon la technique multi-millénaire de la mosaïque. Ce procédé ne limite en rien la qualité potentielle de vos travaux mais augmente considérablement le ratio temps passé/résultats.

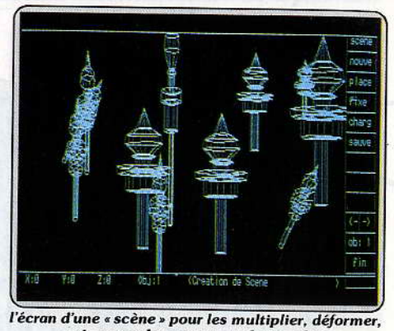
LES MERVEILLES DU 3D

Leurs principes reviennent à calculer un objet en définissant les sommets, à calculer les arêtes pour obtenir une représentation filaire puis créer et éventuellement colorer, éclairer les surfaces et enfin visualiser l'image à l'écran : filaire et habillage, zooms et vitesse des calculs. Ces logiciels sont nombreux sur les *PC*, à la mesure de la place prise par ces machines dans le contrôle, le pilotage, la mise au point et la conception de processus industriels. Leur intérêt ne se limite pas aux études, par la liaison aux tables traçantes, pour établir les plans, voire par la liaison aux robots et automates qui conçoivent formes et maquettes.

Vectoria 3D : très rapide et simple à utiliser, le programme se pilote avec la souris Microsoft ou compatible et la souris Amstrad comme avec le clavier.
L'écran de travail brille par sa simplicité : quatre zones pour la vue de face, de côté, de dessus (trois zones appelées « fenêtres de création ») et en perspective dans la « fenêtre de visualisation ». Ces quatre fenêtres sont bordées par une zone verticale de menu à droite de l'écran. Neuf cases sont destinées au choix des fonctions, six de ces fonctions commandent respectivement un menu dont certains donnent accès à des sous-menus. Une autre case est partagée entre deux flèches qui permettent d'augmenter et de diminuer toutes sortes de valeurs affichées dans la case valeur qui contient une indication numérique du facteur de zoom ou de l'angle de rotation d'un objet, selon la fonction activée.
C'est dans la conception du contrôle de valeurs numériques importantes par un cliquage sur des flèches que réside le défaut principal du logiciel : le zoom devient très lent. Pour obtenir des modifications d'échelle importantes il faut subir l'affichage de toutes les dimensions intermédiaires. La détermination d'une valeur numérique permettrait d'éviter de longs calculs. C'est d'autant plus dommage que la simplicité d'emploi du logiciel est remarquable.
Création de points, de rectangles, d'ellipses, de polygones dépendent du menu « création » : vous tracez le profil de l'objet qu'il faut ensuite fixer en profondeur. Puis la fonction « élévation » donne du volume au carré en le transformant en cube ou en parallélépipède, au cercle en le transformant en cylindre, à moins que la fonction « joint » ne joigne les sommets de deux rectangles ou le bord de deux ellipses pour obtenir des volumes moins réguliers.
La fonction « révolution » crée des volumes circulaires en faisant pivoter des profils dans l'espace un certain nombre de fois et pour une valeur de rotation totale allant de 1 à 360 degrés.
On peut créer des arêtes supplémentaires entre des sommets et supprimer des points. La sélection de points existants à l'aide du curseur n'oblige pas à se souvenir de leurs coordonnées précises : il suffit de poser le curseur près d'un point pour qu'il soit attiré par lui. Les sommets désignés correspondent donc exactement aux sommets calculés.
Pour obtenir des objets complexes *Vectoria* travaille sur des objets simples qui seront ensuite assemblés.
Un objet sera travaillé dans sa substance par les commandes de déformation élastiques, qui l'étireront selon un de ses axes, hélàs à l'aide des commandes par flèches trop lentes. Il sera bougé : transformé en son image miroir, déplacé dans l'espace des coordonnées.
L'optimisation, utile avant les sauvegardes, compacte la base de données en supprimant les éléments inutiles, car faisant double emploi, que votre travail aura inévitablement généré.
La visualisation de l'objet, soit dans la quatrième fenêtre, soit en mode plein écran s'effectuera selon l'angle choisi, et à l'échelle voulue. Re-hélas, si vous tenez absolument à visualiser un objet à des échelles très différentes, ce que la taille de l'espace de travail de *Vectoria* permet, munissez-vous de « A la recherche du temps perdu ». Car pendant que le programme recalculera tous les points de votre objet pour tous les grossissements intermédiaires, vous aurez le loisir d'explorer les milliers de pages de l'œuvre.
Maintenant, place à l'option « scène » qui permet de placer plusieurs objets créés séparément dans le même espace, ou de copier le même objet à des échelles et sous des angles différents, voire avec des déformations. De cette option peuvent résulter des scènes très spectaculaires. Ce logiciel à multiples fonctions, laisse la possibilité d'apprendre par tâtonnements, aidé par une notice sommaire en français. On voit en effet très bien quel est le résultat des fonctions, le pilotage par le curseur donne plus que dans d'autres programmes en 3D l'impression de manipuler des objets physiques et non celle d'établir des plans.

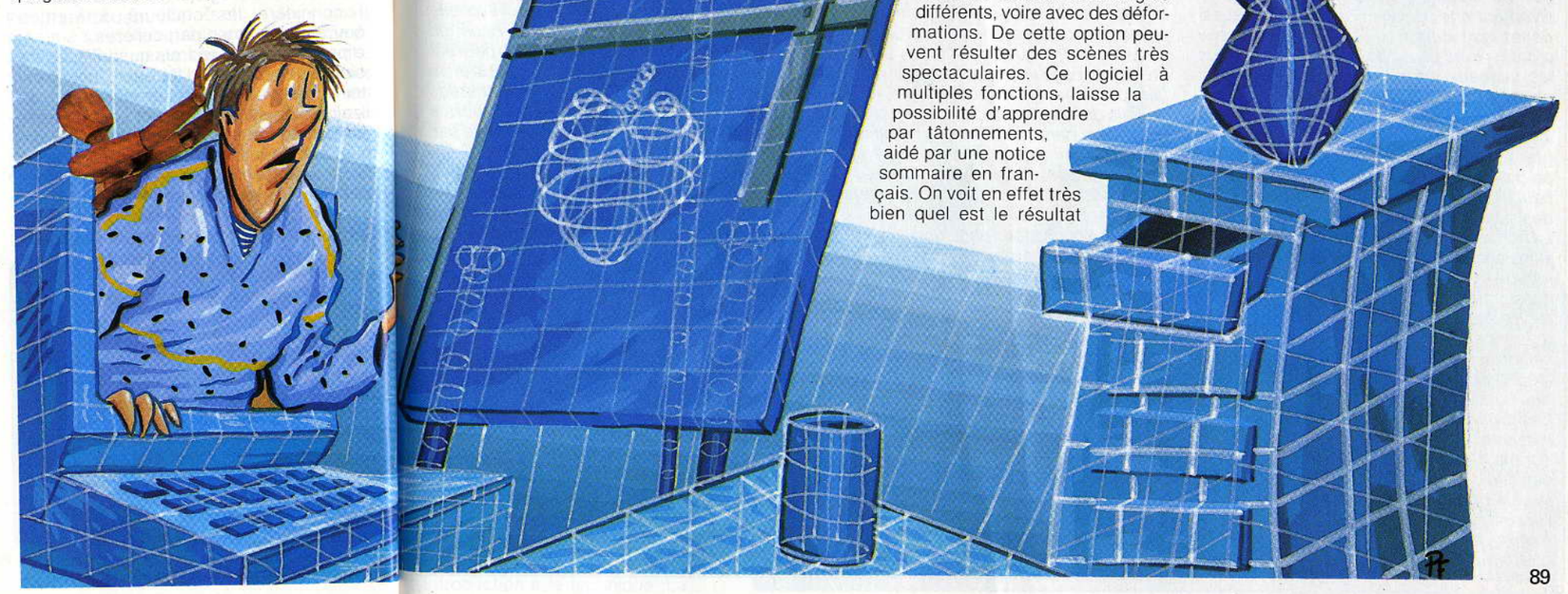


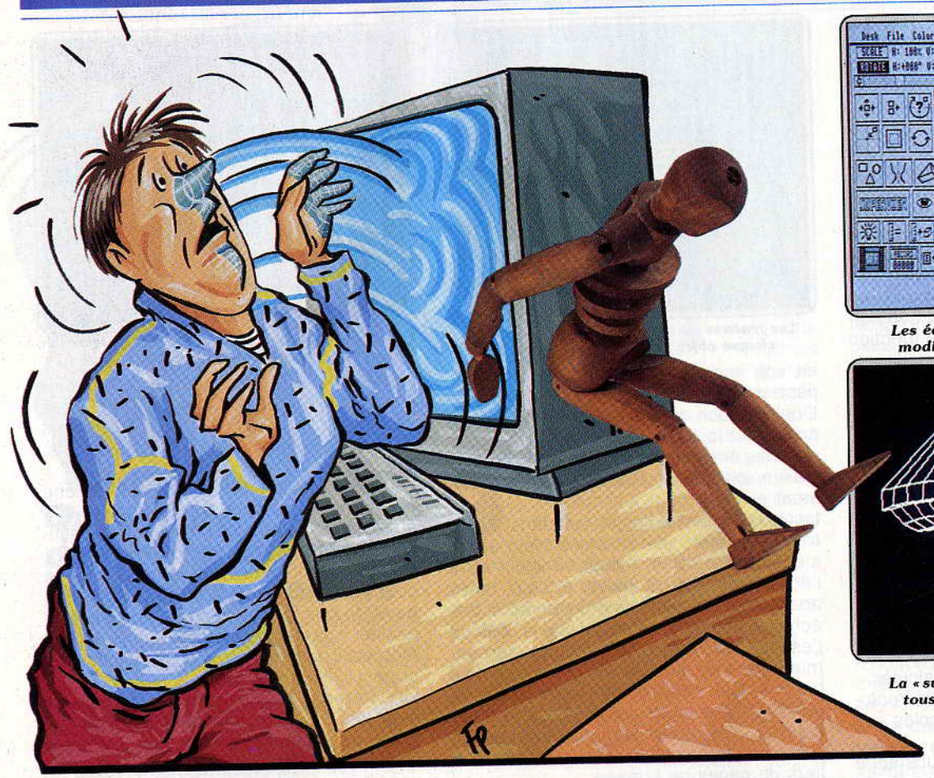
Les fenêtres de travail pour mettre au point chaque objet, vont laisser la place à...

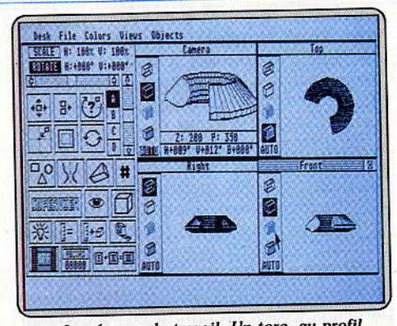


l'écran d'une « scène » pour les multiplier, déformer, unir, regarder sous tous les angles.

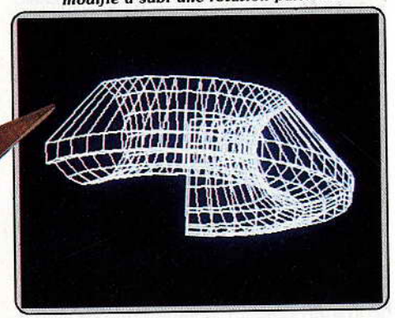
CAD 3D : (seconde version) : plus qu'une deuxième version, c'est carrément une autre version, avec des présentations beaucoup plus graphiques.
CAD 3D était le premier programme de conception en 3D à bénéficier simultanément de prix faibles et d'une aussi bonne qualité, il garde des atouts spectaculaires. Ainsi est-il nettement plus riche en fonctions et possibilités que *Vectoria* sur *PC*.
La différence se manifeste spectaculairement lors de la présentation d'un travail terminé, avec l'option « Superview » : l'objet semble posé dans le moniteur comme dans une vitrine. L'éclairage fait ressortir les formes par un dégradé de couleurs. Quelques manipulations de l'option « visualisation » et l'éclairage change, devenant plus vif, ou au contraire il ne fait plus ▸







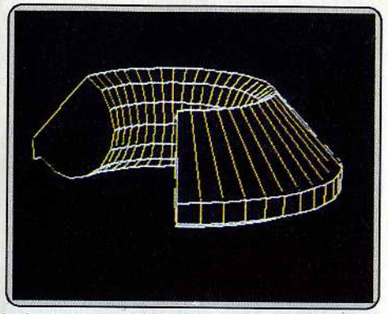
Les écrans de travail. Un tore, au profil modifié a subi une rotation partielle.



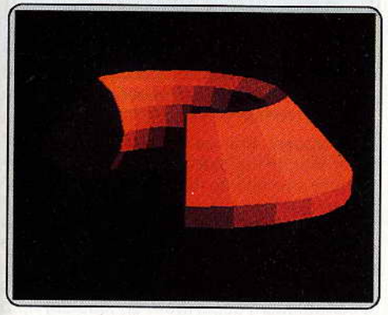
La « supervue » dans le mode qui montre tous les vecteurs semble surchargée.

Les programmes 3 dimensions

Les programmes de conception en trois dimensions ont été élaborés pour et par des ingénieurs dans l'industrie.
Sur des stations graphiques coûtant excessivement cher et avec des logiciels aussi riches que complexes à utiliser, l'usage d'ordinateurs permettait de gagner sur tous les tableaux partout où il faut créer des objets nouveaux, pièces de machines, maquettes d'appareils, etc. En calculant immédiatement l'objet en volume, ces programmes évitaient les délicats problèmes de compatibilité entre les plans de face de haut et de côté qui empoisonnent le travail des dessinteurs et ingénieurs.
La sortie sur table traçante évite les distorsions entre les dimensions calculées par les ingénieurs et le résultat issu du travail des dessinateurs. Mieux encore, en faisant piloter les machines outils par le programme, la fabrication — au moins des maquettes, sinon des séries — produira les résultats les plus proches possibles des intentions des concepteurs.
Les programmes de CAO industrielle veulent des grosses machines, avec des écrans de très haute qualité, et travaillent dans un espace très grand, c'est-à-dire que le plus petit détail possible est infime par rapport au plus grand objet que l'on puisse rentrer : cette précision est nécessaire pour que les pièces cylindriques et pivotantes tournent sans frottement, les roues dentées s'emboîtent exactement.
Les programmes dérivés tournant sur micro et diffusés à bas-prix respectent les principes essentiels des gros programmes mais perdent toute velléité de précision et deviennent pratiquement inaptes à quelque utilisation productive que ce soit, excepté faire plaisir aux gens qui dessinent avec eux de jolis objets. Ils ont donc à ce titre toute leur place dans un dossier graphisme.
Leur différence avec de simples programmes graphiques réside en ce qu'ils ne manipulent pas des écrans, mais des objets virtuels dont l'écran du micro donne, à un moment donné seulement, une représentation parmi la quasi-infinité de celles qui sont possibles. Les programmes gèrent des coordonnées dans l'espace, et les lignes sont des vecteurs : l'image est une projection sur l'écran de l'objet virtuel. En définissant un point d'observation plus ou moins éloigné, l'utilisateur demande au programme d'effectuer un vrai zoom.
Dans la limite de l'espace imparti, exprimé en coordonnées absolues et hors duquel aucun objet ou partie d'objet n'est calculable, la résolution du détail est aussi bonne que celle de l'ensemble : on peut sans problème réduire un objet complexe jusqu'à ce qu'il apparaisse sur l'écran comme un seul pixel, puis s'en approcher, ou l'agrandir de façon à l'examiner en détail. On voit alors l'agrandissement de l'objet en trois dimensions défini par le programme et non l'agrandissement du pixel unique par lequel il était représenté sur l'écran. Ceci explique la vitesse différente des zooms dans les deux techniques. En 3D les calculs peuvent durer plusieurs minutes, voire saturer la mémoire du micro : le calcul des parties cachées, car mal situées par rapport à l'angle d'observation, n'en consomme pas moins du temps et de la mémoire. Cette observation est valable pour des détails trop petits pour que l'écran les reproduise correctement, qui resteront indiscernables, noyés dans une bouillie de pixels. Les images 3D peuvent parfois être sauvegardées et retravaillées avec des formats graphiques. L'inverse est inconcevable car l'image 2D (moins riche que l'objet 3D dont elle n'est qu'une projection) le transfert à un format graphique est une copie d'écran sur disquette. Vous n'avez plus que l'apparence de la 3D, puisque celle-ci se caractérise par la possibilité d'une infinité d'images à partir du même objet.
Sur les micros les images 3D se réduisent souvent aux arêtes des objets, en représentation dite filaire ou en fil de fer, le calcul et la coloration des surfaces ralentit considérablement les calculs, malgré une gamme de couleurs limitée.



Après élimination des faces et arêtes cachées l'objet paraît plus lisible. Reste à créer...

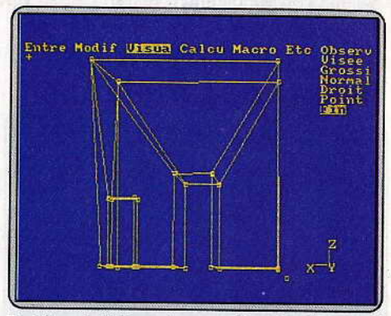


les points d'éclairage et les couleurs pour obtenir des merveilles.

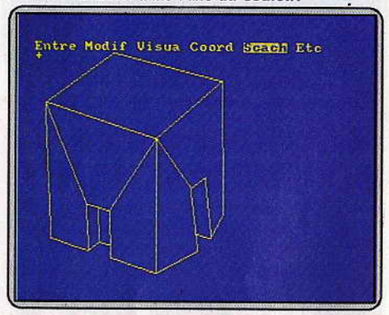
ressortir que quelques facettes du volume, sous le pinceau d'une seule source d'éclairage. La construction d'objets par ajout ou par soustraction des éléments déjà créés est très simple : vous cliquez la nature de l'opération à effectuer, le nom du premier objet des autres participants à l'opération, vous n'oubliez pas de nommer aussi le résultat et la machine opère les calculs, supprime ou rajoute les points et les vecteurs nécessaires. Vous pouvez orienter l'objet dans l'espace, placer trois sources d'éclairage dont l'intensité varie de 0 à 7, paramétrer avec la même échelle l'éclairage ambiant, etc. Il est regrettable que la présentation de la deuxième version du logiciel soit beaucoup moins claire que celle de la première. En revanche les fonctions d'animation sont plus développées. Le programme se compare aux logiciels tournant sur *PC* plus qu'à ceux existants sur l'*Amstrad*, malgré leur qualité, en raison de la taille de l'univers, et du nombre de points rentrant dans la constitution d'un seul objet ou d'une seule scène.

Dessin 3D : le programme de FIL souffre de limitations quantitatives, mais dans sa nature constitue une excellente introduction à la technique. La prise en main est facile, à condition de lire la notice. Les objets ne peuvent comporter plus de trois cents points, plus de six cents liaisons et plus de cent cinquante surfaces. Ainsi il existe une fonction « cercle » à partir de la définition d'un axe (deux points), du nombre de segments constituant le cercle et d'un point de départ sur le cercle. Un simple disque aux limites bien régulières consomme sans sourciller la totalité des trois cents points de votre univers !
Au cours de l'utilisation de la fonction « création », votre première démarche sera de définir le volume de travail, dans lequel pourront naître des objets. Le volume sera centré sur l'écran. Il faut définir chaque point par ses coordonnées absolues X,Y,Z, ou par ses coordonnées relatives, par rapport à un autre point que vous sélectionnez. Le programme sait calculer la liaison entre deux points qui lui sont désignés. La création de parallèles, de rectangles, de points intermédiaires régulièrement espacés dispense de l'utilisation intensive de la calculette pour obtenir des formes régulières. La façon dont les menus découlent les uns des autres, le travail par étapes en repassant entre les modules par le menu principal, sans être illogiques provoquent beaucoup d'erreurs d'impatience : une nouvelle version pourrait être plus confortable : ce n'est pas compliqué mais seulement un peu répétitif.

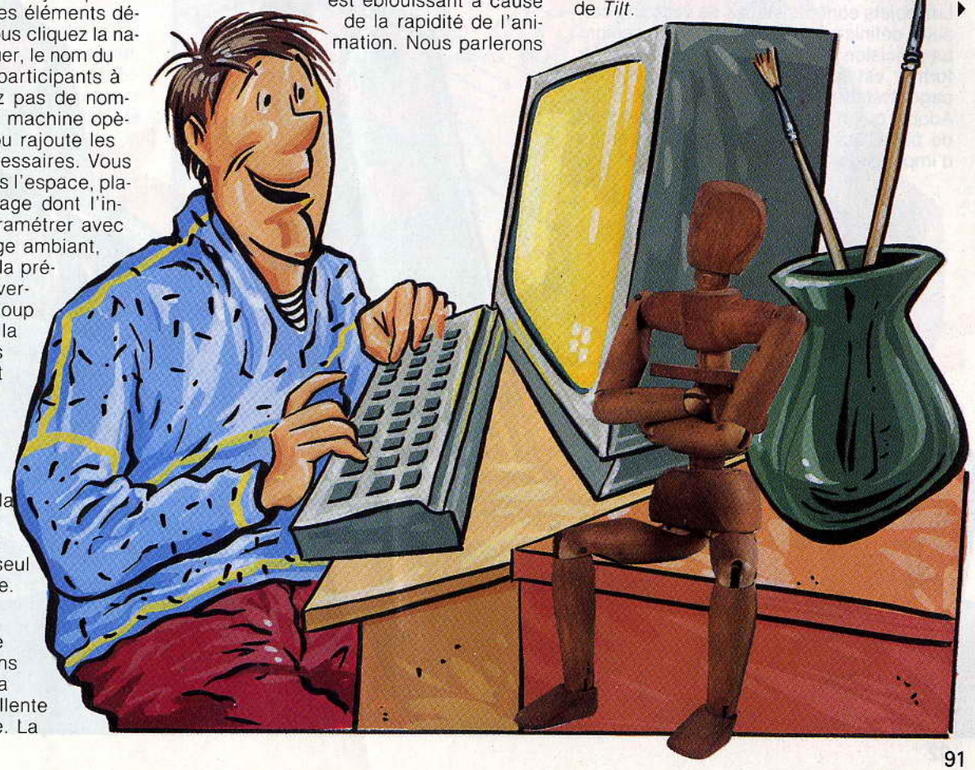
Turbo CAD 3D : le premier contact, qui s'effectue à la vision de la démonstration est éblouissant à cause de la rapidité de l'animation. Nous parlerons plus en détail de la nouvelle version 1.7 de ce logiciel dans le prochain numéro de *Tilt*.



Position de l'observateur et direction du regard choisis dans l'axe du couloir.



Les faces cachées sont éliminées, mais les couleurs n'habillent pas encore les surfaces.



Après tout Rembrandt avec un crayon ne faisait pas mal !

Vénus toujours, mais la digitalisation sert seulement de fond pour le travail.

L'IMPRESSION DEVIENT EXCELLENTE

Le principe de l'impression : la sortie imprimante diffère radicalement de l'option « impression de l'écran », puisque le principe du programme est le même que celui de la 3 D. Le travail se fait sur un objet calculé dont la représentation à l'écran n'est qu'une projection. Dans la « Conception Assistée par Ordinateur » l'écran applatit l'objet, dans les programmes destinés à l'impression de qualité, l'écran appauvrit l'objet en réduisant la précision des détails. Les objets sont constitués de vecteurs calculés définis par leur forme et leur position. La précision du calcul est très grande. Le format est le langage de description de page *Postscript* mis au point par la société Adobe, ou un autre langage de description de page, accepté par les gros systèmes d'impression.

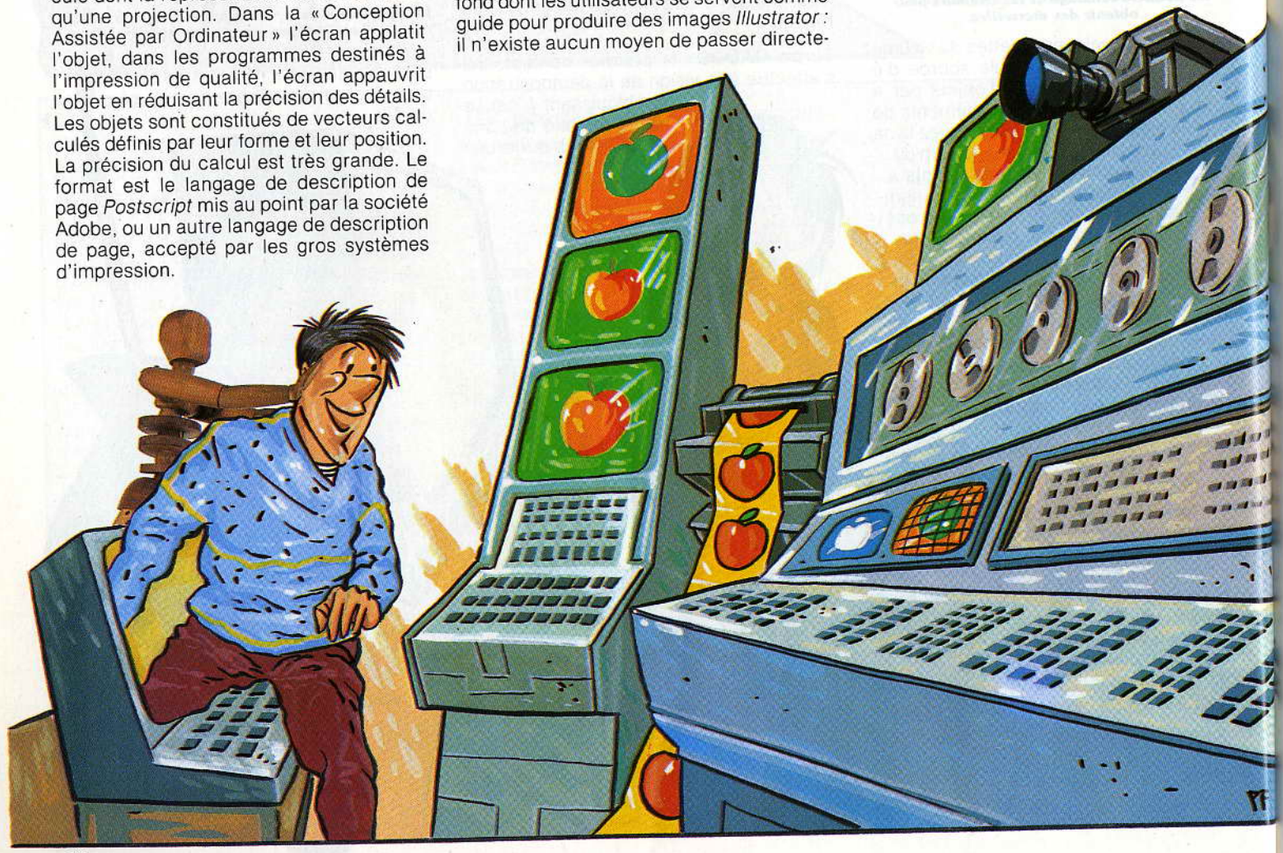
Adobe illustrator : pourquoi parler d'*Adobe Illustrator*, programme qui coûte plus de 5 000 F, qui certes tourne sur les *Macintosh* mais ne donne sa pleine mesure que sur de très bonnes imprimantes, comme les linotypes pesant 180 kilos, et dont la résolution peut atteindre mille lignes par centimètres, autrement dit un carré de un centimètre sur un centimètre utilise un million de pixels : deux fois plus que n'en contiennent les surfaces entières des écrans des micros en mode haute résolution ? Parce que désormais le monde de l'imprimerie professionnelle de haute qualité et celui des micro-ordinateurs communiquent. L'évolution en cours de la PAO commence à être suivie d'une évolution des graphismes assistés par ordinateur. Vous pourrez non seulement mettre en page mais aussi dessiner, par des moyens artisanaux, sur micros après une courte formation ou auto-formation et glisser la disquette dans une machine grosse et chère, mais dont le temps d'utilisation sera loué à un tarif acceptable, et obtenir des résultats dont seul votre talent marque les limites.

Comment travaille-t-on ?

Au début on peut éviter l'angoisse de la page blanche, de l'écran blanc, en utilisant une image digitalisée par un scanner, au format *MacPaint*. La digitalisation sert de fond dont les utilisateurs se servent comme guide pour produire des images *Illustrator :* il n'existe aucun moyen de passer directement d'une digitalisation à une image calculée, vectorielle, de digitaliser au format *Illustrator,* alors que cela ne pose pas de problème majeur avec les logiciels classiques qui ne « comprennent » pas les formes

Deux écrans pour le travail et aussi pour le résultat du travail.

qu'ils tracent. Puis on travaille avec les vecteurs. Aucun logiciel ne donne à en voir de façon si saisissante. Car le plus souvent les logiciels de tracés (comme *Aegis Draw, Dr Draw* dont nous avons déjà parlé dans le n° 36) ne montrent pas les vecteurs mais la ligne habillée, épaissie, coloriée à qui ils servent de support.



Adobe Illustrator permet de voir le résultat tel qu'il sera imprimé par une option spéciale, sur une moitié de l'écran, mais le travail s'effectue avec les fines lignes noires des vecteurs. Ceux-ci ont deux points d'ancrage, et peuvent subir toutes les déformations possibles selon le point à partir duquel on les attire, ou selon les déplacements que l'on imprime à une tangente collée en un point de la courbe et qui la déforme à volonté.

Les démonstrations, ou le travail de gens familiarisés laisse pantois tant tout semble simple. En réalité il faut une grande aisance dans le maniement des formes, dans l'analyse des courbes pour décider où ancrer les lignes et de quelle façon les attirer et les tordre pour obtenir précisément un effet recherché. Les dessinateurs et illustrateurs professionnels gagneraient beaucoup de temps en utilisant le logiciel, mais personne n'a prétendu que désormais un schéma d'architecture pouvait se faire en cinq minutes...

Les formes créées peuvent être pivotées, reproduites avec des effets de miroir, agrandies, déformées et déplacées. Et, conséquence d'un graphisme vectorisé, il sera toujours temps de modifier un élément. Jouer avec une image déjà faite ne donne pas l'impression de gribouiller la surface d'un tableau, de mettre des moustaches à la Joconde, mais de faire éclater une image, d'en démonter les éléments, ainsi la bouche d'un visage pourra reprendre son autonomie, sourire plus si on la déforme, disparaître si on la vole pour la reposer en dehors du visage, etc.

Les neuf niveaux de zoom autorisent le travail de précision, mais l'aspect lisse, net, de la portion en gros plan de l'image agrandie ne diffère pas sensiblement de l'aspect des contours dans l'image plein-écran : le pixel calculé est toujours plus petit que le pixel de l'écran du moniteur.

L'habillage des vecteurs consiste à décider de l'aspect des lignes qui se superposent à leur tracé.

Les figures seront reliées par des motifs, des niveaux de gris (déterminés en pourcentage entre le blanc et le noir avec deux chiffres après la virgule de précision : du gris à 34,54 pour cent par exemple).

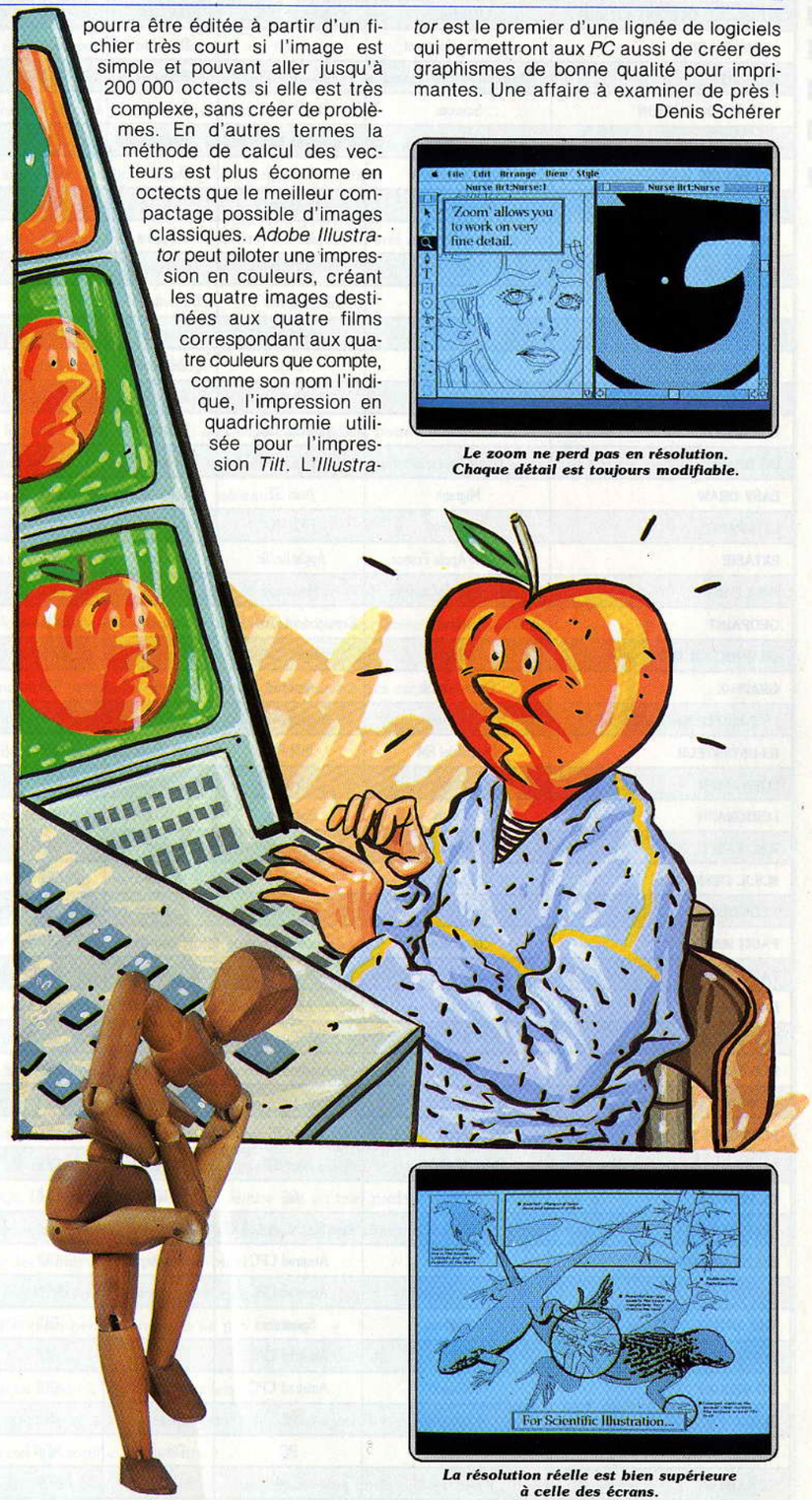
Le texte peut utiliser les polices de caractères *Postscript*. Les images produites sont intégrables à tout logiciel qui reconnaît ce langage. Ainsi *Pagemaker, FullWrite, Ready Set Go* et *Microsoft Word* s'illustreront sans problème.

Ensuite l'impression s'effectuera avec une imprimante *Laser Writer* ou un plus gros système avec une résolution allant de 300 à 2 540 dpi (points par pouce) soit de 120 à 1 000 points par centimètre.

Si le confort du travail est maximum avec un disque dur, celui-ci n'est pas indispensable puisque les images de haute mémoire ne prennent pas beaucoup d'espace mémoire car elles sont calculées à partir des points remarquables : une image comportant des centaines de millions de pixels pourra être éditée à partir d'un fichier très court si l'image est simple et pouvant aller jusqu'à 200 000 octects si elle est très complexe, sans créer de problèmes. En d'autres termes la méthode de calcul des vecteurs est plus économe en octects que le meilleur compactage possible d'images classiques. *Adobe Illustrator* peut piloter une impression en couleurs, créant les quatre images destinées aux quatre films correspondant aux quatre couleurs que compte, comme son nom l'indique, l'impression en quadrichromie utilisée pour l'impression *Tilt*. L'*Illustrator* est le premier d'une lignée de logiciels qui permettront aux *PC* aussi de créer des graphismes de bonne qualité pour imprimantes. Une affaire à examiner de près !

Denis Schérer

Le zoom ne perd pas en résolution. Chaque détail est toujours modifiable.



La résolution réelle est bien supérieure à celle des écrans.

DOSSIER

48 logiciels de création graphique au Tiltoscope

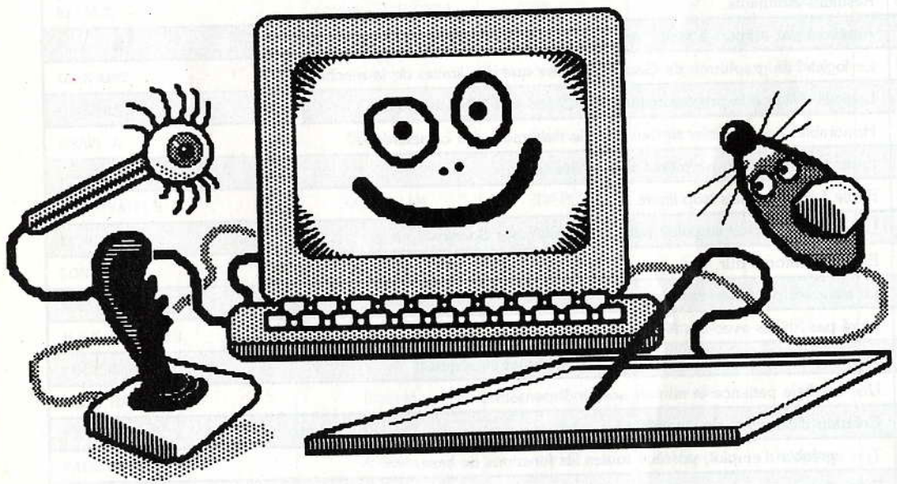
LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	RÉCUPÉRATION DES DESSINS	CHANGEMENT D'ÉCHELLE	POTENTIALITÉS	ACCESSIBILITÉ
ADOBE ILLUSTRATOR	Adobe	Macintosh	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★
ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★
AEGIS IMAGE	Aegis Development	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★★★
AMX ART	Advanced Memory System	Amstrad CPC	Disquette	OUI	NON	★★★	★★★★
ANIMATION STATION	Suncom	C 64	Disquette	NON	NON	★★★	★★★
ART DIRECTOR	Mirrorsoft	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★★
ART SCRIBE	Magister Software	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★★	★★★
ARTWORX	Power House	Spectrum	K7	NON	NON	★★★★★	★★★★★
CAD 3 D Version 2	Antic	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★
COLORPAINT	Fil	TO 7/TO 9	Cartouche	OUI	OUI	★★★★	★★★★
COLORSPACE	Llamasoft	Atari ST/XE/XL	Disquette, K7	OUI	NON	★★★	★★★
DEGAS ELITE	Integral	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★
DE LUXE PAINT	Electronic Arts	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★★★
DE LUXE PAINT II	Electronic Arts	Amiga	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★★★
DESSIN 3 D	Fil	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★
DR DRAW	Digital Research	Amstrad CPC/PCW	Disquette	Dr Write	OUI	★★★	★★★
EASY DRAW	Migraph	Atari ST	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★★
EXELPAINT	Exelvision	EXL 100	Cartouche	OUI	NON	★★★	★★★
EXTASIE	Crealude/Apple France	Apple IIe/IIc	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★★
FULL PAINT	Ann Arbor Softworks	Macintosh	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★
GEOPAINT	Softworks	Commodore C 64/128	Disquette	Géo Write	NON	★★★★	★★★★
GRAPHIC STUDIO	Cobrasoft	Amstrad CPC	Disquette	NON	OUI	★★★★★	★★
GRAPH-X	Opus Norsoft	Amstrad	Disquette, K7	OUI	NON	★★★★	★★★★
LA PALETTE MAGIQUE	Vifi-Nathan	Amstrad CPC	K7	NON	NON	★★	★
ILLUSTRATEUR	Didacticiel FM	IBM-PC	Disquette	NON	NON	★★	★★★
LORIGRAPH	Loriciels	Amstrad	K7, disquette	NON	NON	★★★★	★★★
LORIGRAPH	Loriciels	Spectrum	K7	OUI	NON	★★	★★★
MAC PAINT	Apple	Macintosh	Disquette	OUI	NON	★★★★★	★★★
M.S.X. DESIGNER	Philips	M.S.X. 2	Disquette	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
NEOCHROME	Public Domain	Atari ST	Disquette	Degas/Paintworks	NON	★★★★	★★★★★
PAINT MAGIC	Datamost	C 64	Disquette	OUI	NON	★★★	★★
PAINT PLUS	Print'n Plotter	Spectrum	K7	OUI	NON	★★	★★
PAINTWORKS	Activision	Atari ST	Disquette	Néochrome	NON	★★★★★	★★★★
PCPAINTBRUSH	Zsoft	PC	Disquette	OUI	OUI	★★★	★★★★
PCWPAINT	Micro-C	Amstrad PCW	Disquette	NON	NON	★★★	★★★★
PLANCHE A DESSIN	Cobrasoft	Thomson TO 9, TO 9+	Disquette	OUI	NON	★★	★★
PLUSPAINT ST N & B	Micro Application	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★	★★★
PLUSPAINT ST COULEUR	Micro Application	Atari ST	Disquette	OUI	NON	★★★★	★★★★
QL PEINTRE	Pyramide	QL	K7	OUI	NON	★★★	★★★
REMBRANDT	Antic	Atari 800 XL et 130 XE	2 disquettes	OUI	OUI	★★★★	★★
SALUT L'ARTISTE	Amsoft	Amstrad CPC	Disquette, K7	OUI	NON	★★★	★★
SUPER PAINT	Micro Application	Amstrad CPC	Disquette	NON	NON	★★★★	★★★★
THE ARTIST	Softechnics	Spectrum	K7	OUI	OUI	★★★★★	★★★★
THE IMAGE SYSTEM	C.R.L.	Amstrad CPC	K7	OUI	OUI	★★★	★★★
3 D STUDIO	Cobrasoft	Amstrad CPC	Disquette	OUI	OUI	★★★★	★★★★
TURBO CAD 3 D	Handshake	PC	Disquette	OUI	OUI	★★★★★★	★★★
VECTORIA 3 D	MMC	PC	Disquette	NON	OUI	★★★★	★★★
VIDCOM 64	Power House	C 64	K7	NON	NON	★★★	★★★★

PRIX	PARU DANS TILT N°	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
F	46	DOS	Pour le prix de *D Base* ou des traitements de texte classiques.
D	44	TP	Résultats étonnants, mais une souris est recommandée, tourne seulement sur *6128*.
F	36	DOS	Le meilleur avec *De Luxe Paint*.
F	46	DOS	Nombre de couleurs limité, tourne seulement avec la souris AMX.
F	46	DOS	Maniable grâce à la tablette, résultats limités.
E	43	TP	Le plus riche en potentialités. Complémentaire à *Degas* et *Néochrome*.
C	45	TP	Se limite aux fonctions essentielles, sauf pour le texte.
C	46	TP	Très bon pour la machine.
E	46	DOS	Logiciel puissant aux images superbes, demande un vrai approfondissement, un classique.
F	37	DOS	
B	36	DOS	
F	39	TP	Combinaisons intéressantes avec d'autres logiciels.
F	32	TP	Le plus riche avec *Aegis Image*.
F	46	DOS	Encore plus de fonctions que la première version.
C	44	TUB	Un logiciel de 3 D en couleur aux capacités limitées, bonne introduction au domaine.
F	36	DOS	Des dessins vectorisés sur des machines qui ne sont pas conçues pour la précision.
F	36	DOS	Dessins vectorisés, pour tracés, tableaux.
F	36	DOS	
F	36	DOS	Résultats étonnants.
F	36	DOS	Amélioré par rapport à *Mac Paint*. Reste cher et parfois peu maniable.
F	36	DOS	Le logiciel de graphisme de *Geos* ne souffre que des limites de la machine.
B	41	TP	Logiciel d'aide à la programmation. *CPC 664* et *6128* seulement.
C	36	DOS	Honorables potentialités, surtout dans le traitement des caractères.
B	36	DOS	Ennuyeux à manier, ne mérite plus le détour.
F	36	DOS	Facile à manier mais trop limité.
B et C	36	DOS	La version *Amstrad* surpasse nettement celle pour *Spectrum*.
B	36	DOS	En monochrome dur, dur.
Gratuit	36	DOS	Le standard du dessin sur *Mac*, dur de dessiner sur une feuille A 4.
Gratuit	36	DOS	Livré par Philips avec ses *M.S.X. 2*.
Gratuit	36	DOS	On faît mieux depuis sa création, mais un format classique.
	36	DOS	Une extrême patience et minutie sont indispensables.
B	36	DOS	Création d'écrans et de caractères.
D	36	DOS	Très agréable d'emploi, possède toutes les fonctions de base.
F	46	DOS	Faute de programmes graphiques géniaux...
C	46	DOS	Les sorties imprimantes donnent des résultats corrects.
C	44	TUB	Permet un dessin précis, facile à utiliser. Limité.
D	40	TP	Trois fichiers de travail monochromes.
D	45	TP	Pas de concurrence avec *Degas*, *Neochrome* ou *Paintworks*, mais trois fenêtres de travail.
D	36	DOS	Le *QL* fait 512 × 256 pixels, *QL peintre* sait en tirer profit.
C	36	DOS	Toujours agréable sur les *XL/XE*, les résultats sont imprimables.
A	36	DOS	Pour les amateurs du pixel par pixel.
D	36	DOS	Sérieux et précis pour les options de base.
B	36	DOS	Très bonnes performances, à ne pas oublier.
B	36	DOS	.
B	41	TP	Logiciel d'aide à la programmation.
F	47	TP	Etonnant de rapidité et de potentialités, détail dans le prochain Tilt.
F	46	DOS	Logiciel qui souffre de sa lenteur.
C	46	DOS	Beaucoup de possibilités mais des résultats encore limités.

La leçon de dessin

par le professeur IMAGEX

Jeunes gens bonjour! Avant d'attaquer la leçon bille en tête, présentons-nous: l'ineffable illustrateur et néanmoins scénariste se nomme Imagex, avec un X à la fin; l'écrivain indigne se dissimule sous sa propre signature, en bas de la dernière page. Cette fine équipe a la joie et l'avantage de vous présenter en exclusivité et en direct dans **Tilt** une invitation au voyage dans le monde magique du **dessin électronique**. Tous les adeptes du culte "**Copier-Coller**" trouveront enfin les multiples secrets du Maître, dévoilés sans la moindre pudeur. Hardi donc!

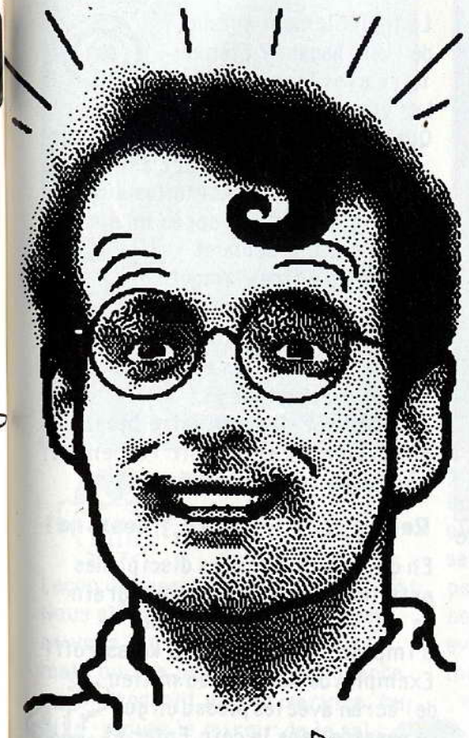


Pour en finir avec la technique

Pas de totalitarisme dans la secte "Copier-Coller": tous les logiciels de dessin sur tous les micros du monde possèdent les mêmes outils de base, honteusement pompés sur MacPaint, mais qu'importe! Pas d'ostracisme envers les interfaces: les veinards dégaineront leur souris ou leur palette graphique (idéales pour les travaux précis et rapides) les autres joueront des joystick, crayon optique ou touches curseur le sourire aux lèvres et l'œil vissé à l'écran.

Le retour de l'imagination

Amis dessineux, vos nombreux envois s'accumulent dans la rédaction de Tilt. Tant mieux! À chacun sa méthode de production: les uns expriment la substantifique moëlle des phantasmagories issues de leur cerveau, les autres assimilent l'œuvre des Aînés et la perpétuent sur leur écran. Pour parfaire votre style, pas de mystère: pompez des photos, faites des grimaces dans la glace, mettez une tête d'Edika sur un corps de Pratt et des jambes de Manara, mélangez, dessinez encore et encore. De cette lente alchimie jaillira le seul auteur réellement passionnant: **Vous!**

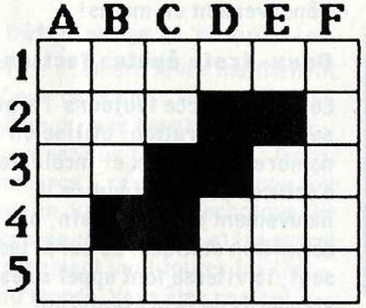


L'art des p'tits trucs...

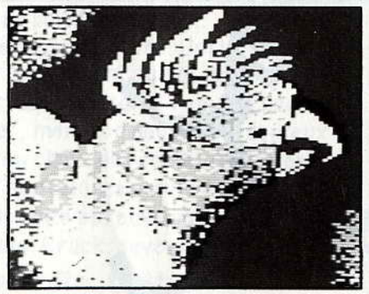
Qu'existe-t-il de meilleur que les trucs, les magouilles, les astuces, les démerdes, les bidouilles, les recettes, les raccourcis? Rien! La preuve? Imagex va livrer ici-même les seuls et authentiques trucs qui lui permirent de devenir riche et célèbre (il en gardera deux ou trois au frigo pour limiter la concurrence). Dès aujourd'hui, le trait et le portrait ("pour trait" en portugais) n'auront plus de secret pour vous. Couleurs, fonds, paysages, Saint copier-coller, loupe, effets spéciaux, personnages, espaces (fini ou infini), mise en page et numérisations se dévoileront au cours des prochaines Leçons de dessin! Les fidèles du cours, vous tous en un mot, bénéficieront enfin d'un spécial animation. Avis aux amateurs.

BIT MAP CONTRE VECTORIEL

À ma gauche: le Bit Map. Les anglais friment: Bit Map, littéralement Carte de Points (ouh les nuls), désigne la grille définie par tous les points de l'écran. Une grande densité de points (pixels) correspond à une bonne définition, et lycée de Versailles. En Bit Map, vous changez la couleur des pixels et un dessin apparaît. Surprenant, non? Prenons l'exemple 1: une

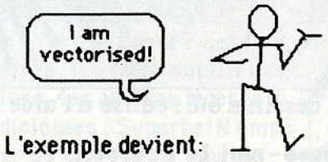


ligne droite tirée de B4 à E2. Le micro, bête comme chou, noircit les points B4, C4, C3, D3, D2 et E2. Futés comme pas deux, les autres pixels restent de marbre-de Carrare (donc blancs). Dont acte.



Dessin de D. Audinet sur Amstrad (détail)

À ma droite: le dessin vectoriel. Contrairement à son ennemi doté d'une Carte de Points, l'ordinateur pourvu de logique vectorielle ne s'embarrasse pas de vulgaires points noirs entachant son écran. Subtil, il mémorise des commandes.



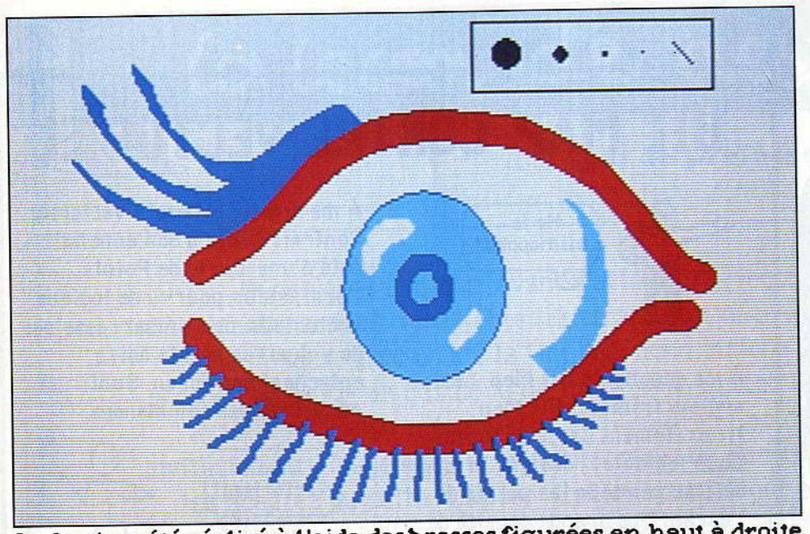
L'exemple devient: droite(B4,E2). Méthode fabuleuse et économique en Ko, elle respecte la chronologie des ordres lors de l'affichage de l'image.

Match nul entre les deux pugilistes! Les logiciels gérant ces deux types de représentation ne courent pas mémoires. Du coup les artistes s'éclatent avec le Bit Map: liberté complète du coup de

Vectoria 3D sur PC et compatibles

crayon assurée, le fun total quôa! Pour leur part, les architectes, les designers, les dessinateurs industriels et autres tireurs de ligne au visage fermé vectorisent à tour de bras.

L'instinct artistique domine chez vous, c'est indéniable. Rangeons le vectoriel dans nos disquettes et consacrons l'essentiel de nos efforts au Bit Map. Alors, heureux?



Ce dessin a été réalisé à l'aide des brosses figurées en haut à droite

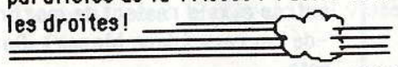
Passe-moi la brosse...

Diversité de formes et de tailles règne au royaume des brosses. Premier exercice: tâtez de chacune, gribouillez, barbouillez et choisissez. Les uns préfèrent les

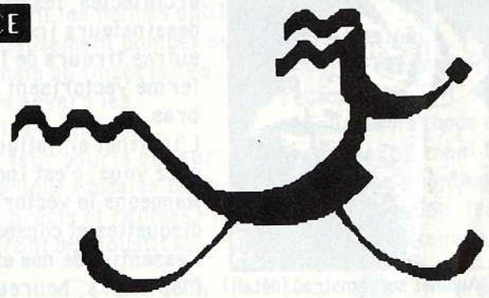
bonnes grosses rondes, d'autres les fines carrées, les derniers les votent obliques et épaisses. En guise de galop d'essai, tracez en quelques coups de brosse biseautée une silhouette figurative, comme le chien du bas de page. Jouez de la couleur par aplats successifs, superposez les traits, corrigez à la loupe, recopiez et déformez (si le soft le permet). Faites de la peinture à l'huile, les taches et l'énervement en moins!

Deux-trois épates faciles

La BéDé, source toujours inépuisable d'inspiration, utilise un nombre prodigieux et incalculable d'astuces pour introduire le mouvement dans le dessin, par définition statique. La surprise, le saut, la vitesse font appel à des standards de représentation graphique (super belle phrase non?) Le micro réalise ces effets sans effort excessif. Les barres parallèles de la vitesse? Facile avec les droites!



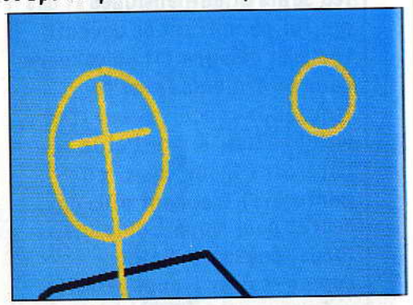
EXERCICE



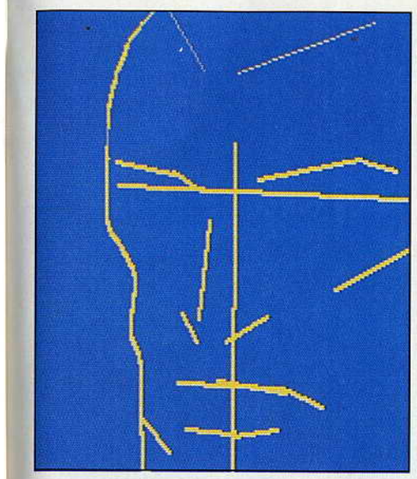
Le tremblement autour de l'œil hagard? Elémentaire avec les cercles! Les émotions diverses? Quelques droites rayonnantes (rays en anglais) et c'est parti! Les petites étoiles autour de la tête après un choc? Créez-en une seule et copiez-la à tire-larigot autour de la caboche cabossée. Prenez votre BéDéthèque sur les genoux, repérez les astuces de chaque dessinateur et reproduisez-les sur votre bécane. Vous commencez à saisir l'essentiel: tout se passe dans les détails!

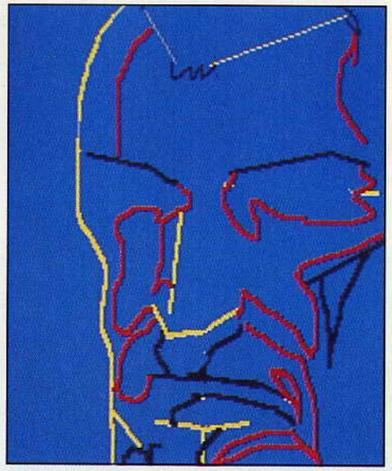
Range-moi l'espace, j'dessine!

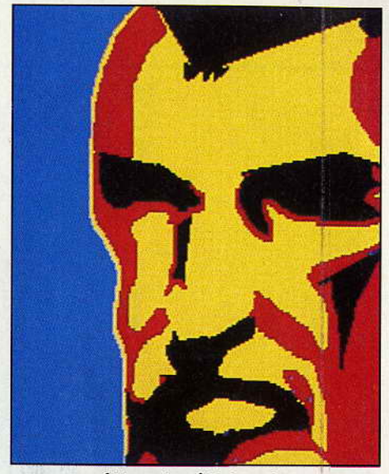
Eh oui! Même dans les disciplines artistiques, l'ordre met son grain de sel. Un poil de cohérence s'impose, sinon gare à la katastroff! Exemple: démarrage au milieu de l'écran avec les pieds d'un gus de passage dans le coin. Enfer et consternation: la tête refuse obstinément de rentrer dans le cadre étroit de l'écran. Gag classique et combien pénible à vivre! Un trait vertical pour figurer la silhouette et deux horizontaux -la taille et les épaules- vous voilà à l'abri: la tête ne tient pas et seuls trois minuscule coups de pinceau l'ont prédit!



L'équilibre (merci Yolvitrex) doit imposer sa loi: pensez toujours à l'ensemble du dessin avant de vous lancer tête baissée dans une galère grandeur nature. Un visage dans la largeur de l'écran, mais décentré? Placez dans l'angle opposé un soleil, un boeing ou un ptérodactyle pour rééquilibrer l'image.





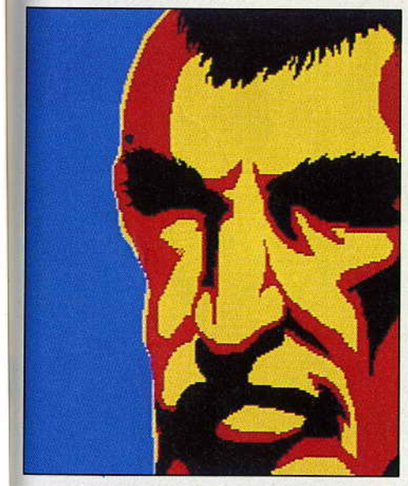


Par ici le modèle!

Enfin de l'action dans cette sacrée Leçon de dessin? C'est pas trop tôt! Nous allons portraiter de concert, ne vous déplaise. Un croquis à la main ou une photo de votre grande sœur rendront un fier service. Au pire, piquez le miroir de la salle de bain et mettez-le à côté de l'écran: le narcissisme, rien de plus agréable! Prêts?

Un bon squelette vaut mieux...

Laissez tomber les oreilles ou la couleur des yeux pour le moment! Commencez par tracer quelques lignes force: elles disparaîtront plus tard. Un cercle ou un ovale pour la forme générale, une ligne pour positionner le nez, une autre



pour les yeux, une dernière pour la bouche. Effacez et retracez jusqu'à obtention d'une base vraiment satisfaisante. Sans bon squelette pas de bon portrait possible! C'est bon? Sauvegardez immédiatement, avant la grève EDF. N'hésitez pas à multiplier cette opération, votre micro vous l'offre!

Définissage et remplition

Place à la main levée maintenant. Deux yeux sur l'axe horizontal supérieur, une bouche sur l'inférieur, un nez sur le vertical... Tiens! ça commence à ressembler à une tête. Magique en diable cette technique. Ne lésinez pas sur la gomme et les essais: l'entraînement vaut toutes les théories du monde. Vous êtes content? Crack: sauvegarde numéro deux. Effacez les traits superflus, à la loupe pour augmenter la précision du gommage. Vérifiez que toutes les zones (yeux, bouche, nez...) sont parfaitement fermées: un simple trou dans une ligne et la dégoulinade satanique se pointe! Recrack: troisième sauvegarde. Ouf! Jouez maintenant du pot de peinture en virtuose. L'ordino remplit comme un chef, mais son goût reste douteux quant au choix des couleurs. Un petit effort et quelques essais arriveront à bout de cette épreuve somme toute agréable. Crock: save number four.

Enfin la fin: finition.

Prenons un peu de recul... Pas mal, pas mal du tout! On vous a déjà dit que vous étiez doué? Les formes amènes, le visage subtilement coloré, les ombres légères et judicieuses... Superbe! N'empêche qu'une ultime touche (de génie) donnerait vie à ce visage. Sélectionnez une brosse fine, mais pas trop, et retouchez délicatement les zones un peu chargées. Jouez avec les couleurs du visage et du fond à la manière d'un impressionniste. Une ombre un peu cassante? Quelques traits légers-légers avec des couleurs intermédiaires et sortez le dégradé du siècle. La lumière au fond des yeux craint un max? Visez à la loupe et peaufinez à la plume. C'est dans la poche? Dernièrissime ultime sauvegarde!

Je, tu, il caricaturent

Débutons fort simplement: un cercle pour la tête. Réalisez le nez et les oreilles à l'aide du même outil. Les yeux, les cheveux et la bouche: allez-y au pinceau et à main levée. Les outils servent à accentuer les expressions. Colère: bouche carrée. Peur: cheveux rayonnants autour de la tête. Sourcils froncés: une grosse brosse biseautée. Allongez la tête, élargissez les yeux, créez une gamme de bouilles: le gros, le maigre, le keupon, le moustachu. Modifiez leur expression, faites-les vivre quoi, merde!

MICHAEL THEVENET_ IMAGEX

BANC D'ESSAI

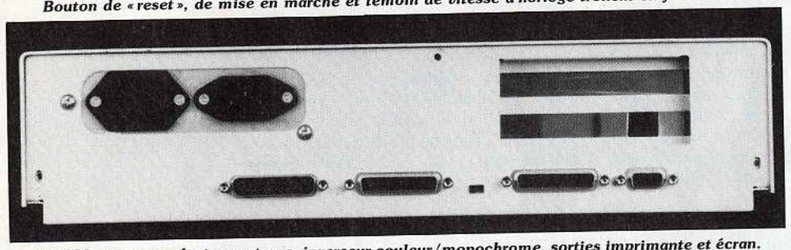
Thomson PC: tenir!

Mieux vaut tenir que courir... Délaissant l'aventure des 16/32 bits, Thomson occupe le terrain avec une nouvelle gamme de compatibles *PC* de qualité, mais sans grande originalité. Les nouveaux *TO 16* sauront-ils à la fois conquérir les entreprises et entrer dans les foyers ?

Désormais, le nom de Thomson n'évoquera plus seulement, en micro-informatique, les machines 8 bits qui doivent une grande part de leur notoriété au Plan Informatique pour Tous (IPT). La société nationale cherchait depuis longtemps à lancer sur le marché des ordinateurs à vocation plus professionnelle. Ainsi a-t-on failli voir sortir des limbes un 16/32 bits très performant dont quelques prototypes trônaient déjà sur les bureaux de certains éditeurs de logiciels. Las, les risques de l'opération ont dû faire reculer les dirigeants de Thomson qui ont jugé stratégiquement plus payant de profiter de l'acquis dans la maîtrise des 16/32 bits pour s'attaquer au développement du CD-I (compact disque ▸

BANC D'ESSAI

Bouton de « reset », de mise en marche et témoin de vitesse d'horloge trônent en face avant.



RS 232, prise pour lecteur externe, inverseur couleur/monochrome, sorties imprimante et écran.

interactif), projet susceptible d'imposer la marque sur le marché mondial de l'électronique grand public.

En attendant, Thomson maintient sa présence sur le marché de la micro-informatique en proposant une gamme complète de compatibles PC conçus aux Etats-Unis et construits en Asie du Sud-Est. Avec elle, Thomson joue la carte de la sécurité. Ses machines, qui n'ont rien de révolutionnaire, s'avancent sur des terres auparavant défrichées par d'autres. Depuis la sortie des *PC Amstrad*, il y a un an, le marché de la micro-informatique familiale s'est ouvert à un standard qui domine de longue date la micro-informatique professionnelle.

Les *PC Thomson*, par leur prix et leur design, entendent se situer à la frontière de ces deux mondes. Les *TO 16 PC* et *PCM*, les plus « familiaux » de la gamme, peuvent également satisfaire aux exigences des entreprises désireuses de doter chaque poste de travail d'un ordinateur bon marché et performant. L'image de Thomson devrait jouer un rôle essentiel dans le succès de ces machines auprès des entreprises. Dans le domaine de la micro de loisir, la réputation de la marque n'est plus à faire.

Une gamme étendue

Grâce à ses quatre machines, auxquelles peuvent être associé soit le moniteur monochrome 233 G, soit le moniteur couleur 4123, la gamme des *PC Thomson* couvre un large éventail de besoins.

Les modèles de base, munis d'un unique lecteur de disquettes, sont les *TO 16 PC* et *PCM*.

La version *PCM* est équipée d'une carte modem Kortex, fournie avec son logiciel *KX-COM2*, mais il est bien entendu possible d'implanter cette extension sur n'importe quelle autre machine de la famille.

Visant un marché plus professionnel, les deux versions du *TO 16 XP* abritent dans un coffret légèrement plus volumineux deux lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 superposés. Seule différence entre ces deux modèles, le *TO 16 XP HD* (hard disk) est équipé d'un disque dur 3 pouces 1/2 d'une capacité de 20 Mo dont le *TO 16 XP DD* (double drive) est dépourvu.

Les différences, à priori secondaires — taille du coffret et puissance de l'alimentation — qui tracent une ligne de partage entre les *TO 16 XP* d'une part et les *TO 16 PC* d'autre part et limitent le caractère évolutif de ces derniers, doivent inciter leurs acquéreurs éventuels à s'interroger au moment du choix sur les évolutions futures de leurs besoins.

En dépit de leurs différences, les quatre *TO 16* partagent de nombreuses caractéristiques. De la similitude de leurs cartes-mère découlent des performances identiques. Comme la plupart des *PC*, les *TO 16* sont équipés du microprocesseur 8/16 bits Intel 8088. La fréquence d'horloge est commutable par logiciel entre 4,77 mHz — valeur standard — et 9,54 mHz, alors que les *PC turbo* sont généralement cadencés à 8 mHz.

Un emplacement libre permet l'adjonction du coprocesseur mathématique 8087 qui accroit la vitesse d'exécution des programmes en allégeant le travail du 8088. Les tests de rapidité que nous avons effectués mettent en évidence des performances globales intéressantes, malgré tout inférieures à celles du *PC 1512 Amstrad* qui est équipé d'un vrai seize bits tournant à 8 mHz.

Les *TO 16* disposent de 512 Ko de RAM, ce qui simplifie la copie de disquettes sur les modèles à un seul lecteur.

Le circuit Paradise PCV2, qui tient lieu de carte graphique sur les *TO 16*, reproduit les standards *MDA*, *CGA*, *Hercules* et *Plantronics Colorplus*.

Le mode *MDA* (Monochrome Display Adapter), apparu sur les premiers *PC IBM*, ne permet d'afficher que du texte en monochrome. Le standard *CGA* (Color Graphic Adapter) est en revanche beaucoup plus répandu, notamment en jeu informatique. Ses performances sont pourtant limitées : quatre couleurs en 320 × 200 points ou deux couleurs en 640 × 200 points, sur une palette de seize teintes.

Le mode monochrome *Hercules*, qui brille par sa résolution de 720 × 348 points, est utilisé par de nombreux programmes professionnels.

Enfin, le mode *Plantronics Colorplus*, qui affiche seize couleurs en 320 × 200 points et quatre couleurs en 640 × 200 points, est très rarement employé. Cet œcuménisme de bon aloi ne doit pas faire oublier aux amateurs de jeux informatiques que les compatibles *PC*, sauf s'ils sont équipés d'une carte EGA (encore faut-il trouver des jeux en exploitant les possibilités), ne brillent pas par leurs performances graphiques. Les *TO 16* n'échappent pas non plus à la misère sonore caractéristique des compatibles *PC*, parmi lesquels le *Tandy 1000* et le *Spectravidéo X'Press 16* font figures d'exceptions.

N'ayant pas testé les versions définitives des *TO 16* mais des modèles de pré-série, nous n'avons pas pu juger de leur compatibilité. Celle-ci ne devrait poser aucun problème, les constructeurs maîtrisant maintenant parfaitement l'art de copier le Bios des *IBM PC* sans enfreindre la loi.

L'esthétique des compatibles Thomson tranche avec l'habillage grossier qui a longtemps caractérisé les *PC*. Les dimensions réduites de l'unité centrale, guère plus large que le moniteur, favorisent le placement de l'ordinateur sur un bureau. L'allure générale des *TO 16* est commune à tous les modèles, en dépit des quelques centimètres de hauteur supplémentaires qui permettent au coffret des *XP* d'abriter deux lecteurs de disquettes et éventuellement un disque dur.

Les *16* se singularisent par la présence sur la face avant d'un bouton de remise à zéro suffisamment inaccessible pour éviter les « reboutages » inopportuns, de deux témoins lumineux attestant du fonctionnement de la machine et indiquant si elle est en mode « turbo », et de l'interrupteur de mise sous tension qu'il faut d'ordinaire aller chercher à l'arrière du coffret. La face arrière réunit quant à

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

RADIOSCOPIE :
Origine : France
Microprocesseur : 8088 (8/16 bits) à 4,77 ou 9,54 mHz
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 768 Ko sur carte mère
Mémoire morte : 32 Ko
Standards graphiques : MDA, CGA (320 × 200 en quatre couleurs et 640 × 200 en deux couleurs sur une palette de 16 teintes), Hercules (720 × 348 en monochrome seulement), Plantronics Colorplus (320 × 200 en 16 couleurs et 640 × 200 en 4 couleurs)
Son : une voie
Souris : non fournie
Disquettes fournies : DOS 3.2, DOS MANAGER, GWBASIC + manuels d'utilisation. Le *TO 16 PCM* est fourni avec le logiciel *KX COM 2*
Prix approximatifs (TTC) :
TO 16 PC mono : 5 918,14 F ; couleur : 8 053,00 F
TO 16 PCM mono : 7 697,14 F ; couleur : 9 476,14 F
TO 16 XP DD mono : 7 934,34 F ; couleur : 10 069,14 F
TO 16 XP HD mono : 11 848,14 F ; couleur : 14 220,14 F
Par ailleurs, une version spéciale du *TO 16 XP HD*, munie d'une carte graphique et d'un moniteur EGA, sera proposée pour 16 117,74 F environ.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

UBI Soft

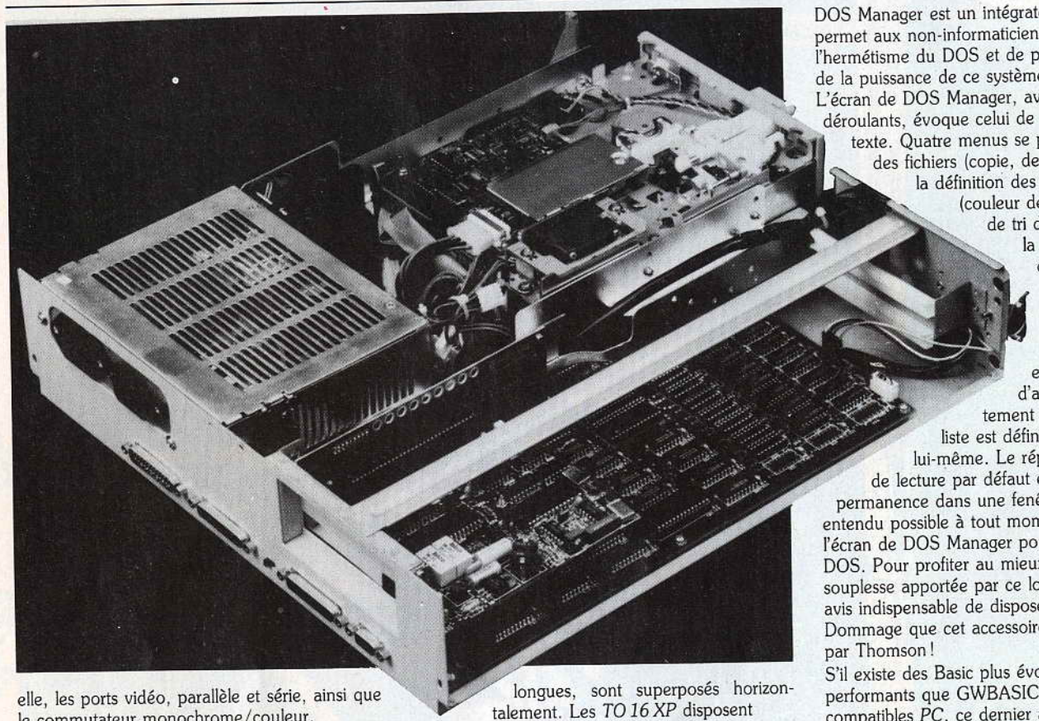
* *Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

NOM ADRESSE

OEIL DE SET - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD CASSETTE 150		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD DISC 195			
PC ET COMPATIBLES 259		C.C.P.	
ATARI ST 259			

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

BANC D'ESSAI



elle, les ports vidéo, parallèle et série, ainsi que le commutateur monochrome/couleur.
Les *TO 16 PC* et *PCM* disposent en outre d'une prise pour le raccordement d'un lecteur de disquettes supplémentaire compatible avec les modèles Thomson.
Le clavier d'origine Multitech, tout à fait orthodoxe avec son pavé numérique et ses touches de fonctions, vient se raccorder sur le flan gauche de l'unité centrale. Le moniteur monochrome vert et le moniteur couleur sont de bonne qualité. Le moniteur couleur est muni d'un commutateur qui permet de choisir, en utilisation monochrome, entre un affichage ambre ou vert.

Voyage à l'intérieur du *PC*

Le coffret métallique coulissant se dégage par l'avant, laissant apparaître un chassis renforcé copieusement garni. La carte mère d'origine taïwannaise, clairement dessinée, prend place au fond du chassis et en occupe toute la surface. Les composants en charge des fonctions graphiques ne sont pas rassemblés sur une carte indépendante, comme c'est le cas pour l'écrasante majorité des compatibles, mais sont implantés directement sur la carte principale où l'on remarque le « flat pack » PVC 2 Paradise. Sur la gauche, des emplacements libres permettent de porter la capacité de la mémoire centrale de 512 Ko à 768 Ko. Bien que le DOS 3.2 ne puisse gérer au maximum que 640 Ko de Ram, ce surcroît de capacité permet de créer un disque virtuel — espace en mémoire vive que l'on gère de la même façon qu'un lecteur de disquettes — sans diminuer pour autant la mémoire allouée au programme. La pile plate visible sur les modèles *XP* sert à la sauvegarde de l'heure et de la date. Les connecteurs d'extension, qui acceptent les cartes longues, sont superposés horizontalement. Les *TO 16 XP* disposent de quatre connecteurs, contre trois seulement pour les *TO 16 PC*, mais un emplacement est réquisitionné par le contrôleur du disque dur dans la version *XP HD* et par la carte Kortex, courte dans la version *PCM*. En revanche, l'installation d'un lecteur externe de disquettes 5 pouces 1/4 ou 3 pouces 1/2 sur les *TO 16 PC* et *PCM* ne nécessite pas l'adjonction d'une carte supplémentaire, le contrôleur intégré étant apte à piloter deux lecteurs.
Les *TO 16 PC* et *PCM* sont équipés d'une alimentation à découpage de 50 W. C'est un peu juste mais suffisant pour la configuration proposée. De toute façon, l'adjonction à l'intérieur du coffret d'un disque dur (ou même d'un deuxième lecteur de disquettes) est impossible faute de place. La mémoire de masse externe, disque dur ou lecteur de disquettes, devra donc disposer de sa propre alimentation. L'avenir dira si la puissance limitée de l'alimentation interdit le montage d'une « hard card », disque dur miniature du format d'une carte d'extension consommant une quinzaine de watts. La ventilation générale du coffret est assurée par un petit ventilateur placé sur le flanc droit du coffret.
L'alimentation ventilée de 85 W équipant les *TO 16 PX* est en revanche capable de supporter les deux lecteurs de disquettes communs aux deux versions ainsi que le disque dur de 20 Mo du modèle *HD*. Les possesseurs de *TO 16 XP DD* pourront donc équiper par la suite leur machine d'un disque dur.

DOS Manager

Les *PC Thomson* sont livrés avec le DOS 3.2, DOS Manager et GWBASIC de Microsoft accompagnés de leurs manuels respectifs.

DOS Manager est un intégrateur graphique qui permet aux non-informaticiens de surmonter l'hermétisme du DOS et de profiter pleinement de la puissance de ce système d'exploitation.
L'écran de DOS Manager, avec ses menus déroulants, évoque celui de Gem en mode texte. Quatre menus se partagent la gestion des fichiers (copie, destruction, etc), la définition des options d'affichage (couleur de l'écran, critères de tri des fichiers, etc.), la gestion du disque dur ou des lecteurs de disquettes création de sous-répertoires, formatage, duplication, etc.) et le lancement d'applications directement exécutables, dont la liste est définie par l'utilisateur lui-même. Le répertoire de l'unité de lecture par défaut est affiché en permanence dans une fenêtre, et il est bien entendu possible à tout moment de quitter l'écran de DOS Manager pour retrouver celui du DOS. Pour profiter au mieux de toute la souplesse apportée par ce logiciel, il est à notre avis indispensable de disposer d'une souris. Dommage que cet accessoire ne soit pas fourni par Thomson !
S'il existe des Basic plus évolués et plus performants que GWBASIC pour les compatibles *PC*, ce dernier a l'avantage d'être de loin le plus répandu. GWBASIC, pour lequel il existe un compilateur, reste un excellent basic doté d'un éditeur puissant.
Le logiciel *KX-COM 2* gère la carte Kortex du *TO 16 PCM* et fait de cette machine une sorte de super minitel capable, entre autres choses, de mémoriser des pages écrans, de composer automatiquement des numéros d'appel stockés dans un répertoire ou d'effectuer des transferts de fichiers.

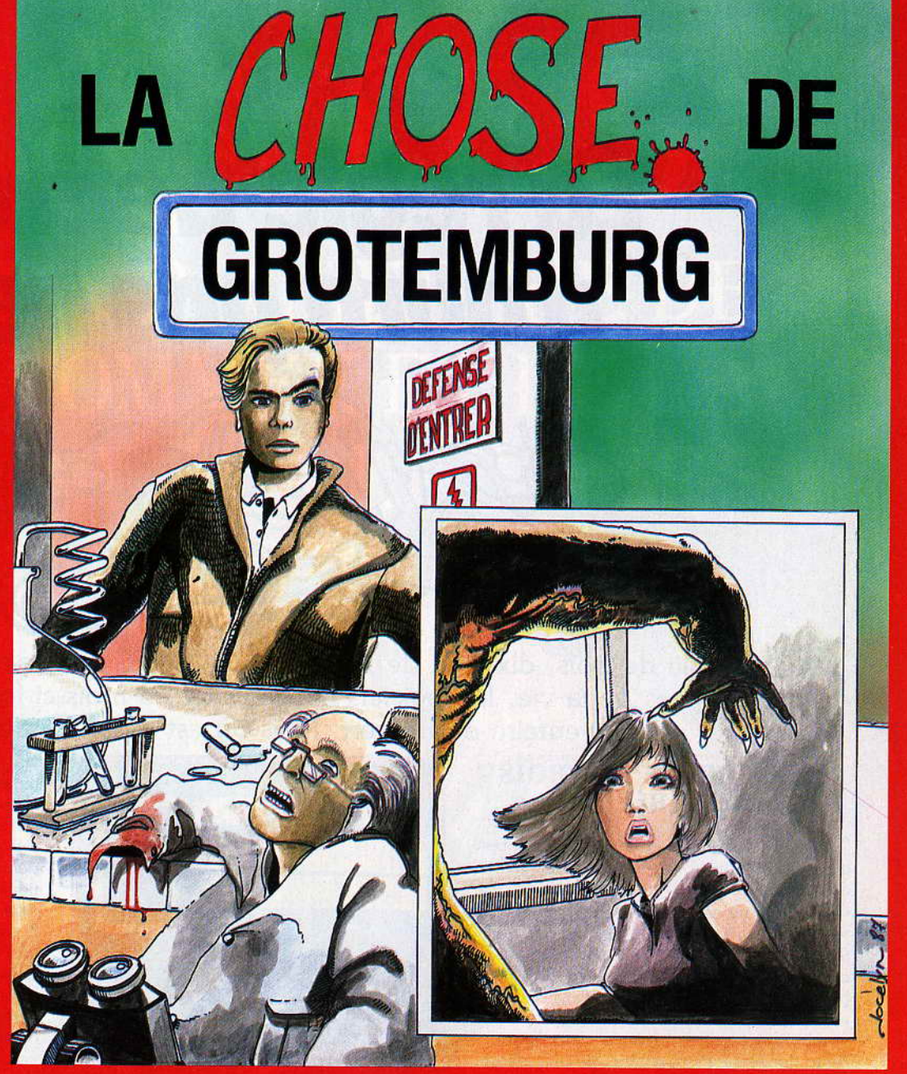
Acheter un *TO 16 ?*

L'arrivée de ces nouveaux *PC*, après ceux d'Amstrad et avec ceux d'Atari, confirme la surprenante percée des compatibles sur le marché de la micro domestique.
L'originalité de ces nouveaux *Thomson* s'exprime dans les limites du standard.
L'ambivalence des *TO 16 PC* et *PCM*, machines à la fois familiales et professionnelles, ne doit pas tromper. L'absence de prise pour manette de jeu est tout à fait symbolique : les *TO 16* ne sont pas vraiment des ordinateurs de jeu, quoiqu'il soit tout à fait loisible de les employer à celà. A prix égal, il existe des micros aux performances graphiques et sonores supérieures pouvant se prévaloir d'une ludothèque plus fournie. Mais si l'on écarte d'emblée une utilisation exclusivement ludique, le choix d'un *PC Thomson* se justifie pleinement. Sérieux de conception et de fabrication, qualité des moniteurs, souplesse de DOS Manager et prix bien situés sont des atouts sérieux que ne manqueront pas de prendre en considération ceux qui veulent entrer dans l'univers des compatibles *IBM PC*.

Jean-Philippe Delalandre

UBI Soft

LA CHOSE DE GROTEMBURG



NOM ..... ADRESSE				
LA CHOSE DE GROTENBURG			REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD K7	140 F		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD DISQUE	180 F			
PC ET COMPATIBLES	259 F*		C.C.P.	
ATARI ST	259 F*			

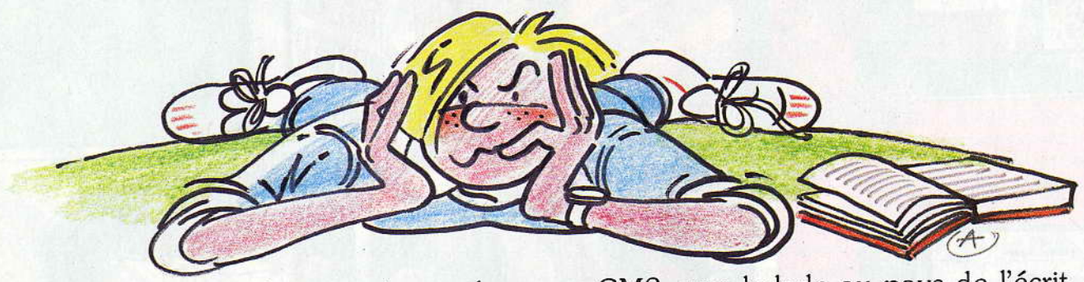
Cochez la case correspondante et retournez à :
UBI SOFT : 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01 ti 46

* *Bientôt disponible sur ST, PC et COMPATIBLES.*

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

La règle de trois n'aura pas lieu



Une règle de trois, dix jeux de nombres, un CM2, une balade au pays de l'écrit ou aux origines de la vie, les logiciels éducatifs de ce mois-ci font irrésistiblement penser à l'inventaire de Prévert. Mais où est passé le raton laveur ?

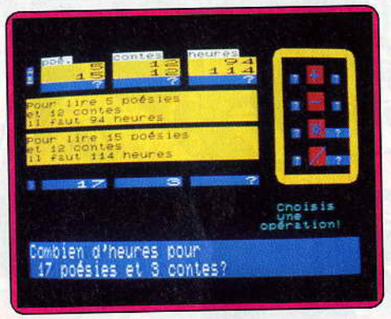
DE LA REGLE DE TROIS AU TABLEUR

Trois types d'exercices pour aborder la notion de proportionnalité. La première série relève de la règle de trois la plus élémentaire, par exemple: pour acheter trois numéros de *Tilt*, vous avez payé soixante francs. Combien coûtent douze numéros ? Plutôt que de vous lancer dans le premier calcul venu, le logiciel vous propose d'agir progressivement sur les données : multiplier ou diviser une ligne par un nombre, ajouter ou soustraire deux lignes... Avec douze essais possibles, les plus réfractaires triompheront à coup sûr des trois niveaux de difficulté de cette option, même si la prise en main du logiciel semble un peu longue.

Dans « Proportionnalité double », on travaille cette fois sur deux variables indépendantes ; l'énoncé comporte donc deux lignes. Imaginons que pour faire onze devoirs et étudier quatorze leçons, vous mettiez quatre-vingt-quinze heures ; que deux devoirs et quatorze leçons demandent quatre-vingt-six heures. Combien passerez-vous de temps pour dix devoirs et vingt et une leçons ? (exemple déprimant et peu réaliste : essayez de calculer le temps passé par leçon, pour voir !).

Dernier module enfin : « Proportionnalité composée ». Cette fois, on multiplie les facteurs au lieu de les ajouter : trois poules pondent six œufs en deux jours... combien pondent cinq poules en trois jours ?

Dans ces deux options plus encore que dans la première, la difficulté vient autant d'une certaine rigidité du logiciel (l'impossibilité d'utiliser les décimaux par exemple) que des problèmes eux-mêmes. Un éditeur permet de renouveler les exemples sans élargir vraiment les possibilités du logiciel puisqu'il faut se



conformer à la structure de l'une des trois options prévues.

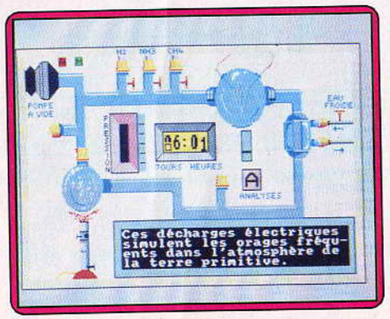
De la règle de trois au tableur est à considérer comme une première approche — limitée — des manipulations type tableur.

AUX ORIGINES DE LA VIE

La Terre, quand tout a commencé : une atmosphère irrespirable de méthane, d'hydrogène, d'ammoniac ; des pluies diluviennes s'abattent sur un sol criblé de volcans en éruption... Là se forment les premières molécules organiques qui plus tard, bien plus tard, s'associeront pour donner les premières cellules. Tel est le thème de la première partie du logiciel qui vous propose une simulation de l'expérience de Miller : recréant *in vitro* les conditions de l'atmosphère primitive, il fut le premier à synthétiser ces molécules organiques. A vous de doser convenablement les différents gaz, de contrôler température et humidité, de déclencher les étincelles simulant les éruptions. L'objectif de la seconde partie est la découverte des constituants de la cellule. Un jeu de construction où, selon les éléments choisis, vous obtiendrez un virus, une bactérie, un eucaryote (espèce vivante dont les cellules ont un noyau bien séparé du cytoplasme)... et, le plus souvent, des organismes purement fantaisistes. Rançon de la rigueur scientifique du logiciel, la réussite n'est possible qu'avec de solides connaissances : si vous ne jonglez pas allégrement avec ribosomes, ADN, capside ou reticulum endoplasmique, il ne vous restera plus qu'à copier servilement sur la notice... un peu gênant pour un logiciel proposé à partir de dix ans !

Vos organismes en poche, il ne vous reste plus qu'à les faire croître et multiplier. C'est l'objet de la troisième partie où, de milieu en milieu, vous devrez trouver nourriture et chaleur, échapper à l'asphyxie ou à l'attaque des virus. Si vous y parvenez, votre petite cellule favorite aura le doux privilège de pouvoir se reproduire...

Rien à redire à cette idée d'un jeu d'arcade dans le monde des micro-organismes, pas plus qu'à la précision scientifique de l'ensemble. Leur mariage en revanche tourne un peu court : déroulement trop lent, pauvre en rebondissements, loin finalement d'un vrai jeu. Là réside d'ailleurs le point faible du logiciel : malgré une remarquable idée de départ, une

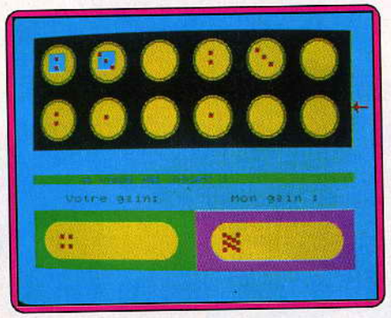


PIRATES!
A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS
Simulation Action Aventure
ARRIVE PROCHAINEMENT EN FRANCAIS SUR AMSTRAD CPC
Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde
Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.
Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.
Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.
Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?
Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Commodore 64/128 Amstrad CPC ST
Prix Public Generalement Constatés
MICROPROSE FRANCE 50, RUE LA CONDAMINE 75017 PARIS - Tél: (16-1) 45.22.57.01

excellente documentation, de forts bons graphismes, l'intérêt du jeu souffre d'un purisme certainement excessif pour la tranche d'âge visée.

DIX JEUX DE NOMBRES

Ni grande idée pédagogique ni cible très précise (pour les dix-quinze ans en principe) mais un logiciel un peu fourre-tout, rassemblant des jeux mathématiques et des « utilitaires »... pas très utiles en réalité : l'un d'entre eux effectue une division posée en colonne, un autre inscrit les termes d'une suite récurrente dans un vague colimaçon qui embrouille encore une présentation déjà plutôt confuse, le troisième décompose un entier èn facteurs premiers, en y associant une représentation graphique, le treillis des diviseurs. Système intéressant, certes, bien hermétique hélas pour l'âge visé. Restent sept programmes alternant jeux purement numériques et casse-tête logiques. On doit ainsi, dans « Sphinx », trouver un nombre d'après la somme des chiffres de la différence entre le nombre inconnu et ceux que vous proposez... élémentaire quoi ! Si au moins on pouvait commencer par des nombres de deux ou trois chiffres au lieu de quatre...
Casse-tête aussi que « Permutron », inspiré du Rubik's cube ou « Tchouka » qui oblige pratiquement à tout prévoir sur papier avant de jouer. Vous aurez moins de risque de craquer avec « Plus ou moins » où l'on doit découvrir une fraction par encadrements successifs — mais ce n'est pas très drôle — avec « Taquin », inspiré du Pouss-pouss, ou « Incidence » qui par déduction, vous amène à repérer les cases pleines et vides d'une grille. Ce sont d'ailleurs les seuls à proposer plusieurs niveaux de jeu.
Mention bien enfin pour « Awélé », transposition du Wari africain, qui se joue normalement à deux, avec une sorte de damier d'argile



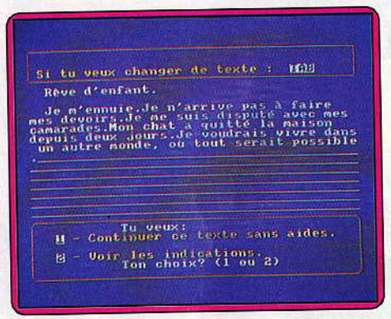
et des graines. Nettement plus amusant que les autres, même avant d'avoir entrevu la stratégie à adopter... pourquoi cependant faut-il toujours jouer contre l'ordinateur alors qu'une option pour deux joueurs était possible ?

BALADE AU PAYS DE L'ÉCRIT

Après les mornes *Balade au pays de Big Ben* et *Balade outre-Rhin*, Coktel Vision revient dans l'Hexagone avec ce logiciel d'expression écrite destiné aux 7-13 ans.

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
BALADE AU PAYS DE L'ÉCRIT	Coktel Vision	K7 Disquette	Amstrad	Français 7-13 ans	–	★★★★	17	B
ORTHOGRAPHE CM 2	Logiciel 44	Disquette	Amstrad	Français CM 2	–	★★★	10	B
AUX ORIGINES DE LA VIE	Carraz	K7 Disquette	MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+, Nanoreseau	Biologie 10-18 ans	★★★★	★★★	15	K7 : B Disk. : C
DIX JEUX DE NOMBRES	Cedic	K7 Disquette	MO5, TO7/70 Nanoreseau	Maths 10-15 ans	★★★	★★	12	K7 : B DNR : C
DE LA RÈGLE DE TROIS AU TABLEUR	Cedic	Disquette	DNR	Maths 10-15 ans	–	★★★	11	C

On y trouve, associés à un éditeur simplifié, des exercices de création littéraire permettant enrichissement du vocabulaire et stimulation de l'imagination. L'éditeur lui-même est précédé d'un module d'apprentissage progressif et bien expliqué. Faute d'un rappel des commandes sur la notice, on peut l'obtenir avec l'imprimante. Certes peu performant, l'éditeur a le mérite d'une grande simplicité d'emploi,



adaptée à l'âge visé. Une réserve cependant pour les accents : des étiquettes à coller sur les touches seraient bienvenues.
Trois exercices de création littéraire viennent ensuite.
Dans « Prête-moi ta plume », l'ordinateur propose un début de texte qu'il faut continuer, soit librement, soit en utilisant des aides. On dispose ainsi de dix-huit thèmes allant du conte à la publicité, du reportage aux recettes de cuisine... une véritable correction est bien sûr impossible : le programme contrôle seulement la présence de majuscules en début de phrases, de points à la fin.
Plus scolaire, « Le mot inconnu » présente une série de phrases dans lesquelles le mot à trouver a été omis plusieurs fois.
Enfin, dans « Le bon choix », on dispose d'un texte (dix-neuf thèmes : aventure, humour, etc.) truffé de répétitions ; à l'aide d'une liste de synonymes, il faut alléger et enrichir l'expression. Les fautes d'orthographe, d'accent, les répétitions sont corrigées avec prudence (« Tu as dû faire une faute... » et la liste des mots acceptés est limitée : comme tous les logiciels « ouverts », celui-ci se satisfait mal des possibilités des machines actuelles.

Un ensemble intelligent, bien présenté, de bon augure au moment où Coktel Vision développe une nouvelle gamme d'éducatifs.

ORTHOGRAPHE CM2

Une cinquantaine d'exercices sur les règles orthographiques ou grammaticales : pluriel de noms, conjugaison, emploi de « ses » ou « ces », « leur » ou « leurs »...
Pour la plupart des thèmes, le scénario est immuable : on doit, dans un texte ou une liste de mots, compléter les blancs avec la forme correcte. Selon les erreurs commises et le point étudié, la correction donne la réponse exacte, la règle à utiliser ou renvoie l'élève à la question, sans explication si la réponse est absurde.
Un type de travail classique, avec certains flottements dans la formulation des aides.
Visiblement tourné vers le travail en classe, le logiciel comporte une importante partie évaluation, comprenant liste d'élèves, sauvegarde des résultats, nombre d'erreurs commises,

règles assimilées. Les bilans sont présentés sous forme graphique et d'une appréciation allant de « incompris » à « acquis » en passant par « assimilé » et « compris »... Evaluation bien complexe pour la partie graphique, peu explicite et d'un intérêt moyen. Quant aux appréciations, leur finesse nous échappe : quelle différence entre une règle assimilée et acquise ?
Quatre autres logiciels chez le même éditeur : *Orthographe CE2, Les quatre opérations, Vocabulaire CM2, Conjugaison.*

Dominique Leclerc.

Navette spatiale, je L.E.M!

Mise en route des réacteurs. 4. 3. 2. 1. FEU! Cramponnez-vous au manche à balai. Déterminez la trajectoire, cap sur les étoiles. Pour réussir votre mission, évitez d'être dans la lune...

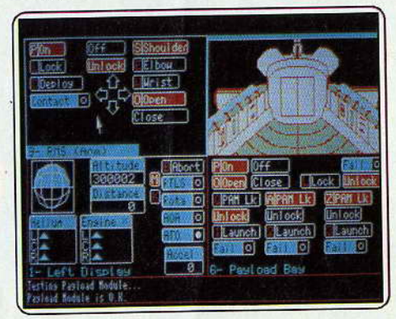
D'un côté *Orbiter*, une simulation de navette spatiale tout simplement captivante. De l'autre, quatre programmes bâtis sur le même scénario et qui s'apparentent à de classiques simulateurs de vols... Ce type de simulation est trop « sérieux » pour supporter l'« à-peu-près ». Un seul vainqueur, donc, pour ce challenge, et de très bonnes idées à puiser auprès des quatre autres programmes cités... En espérant qu'*Orbiter* ne restera pas trop longtemps seul sur son piédestal !

Orbiter : est actuellement le seul programme de pilotage spatial suffisamment complet et réaliste pour témoigner de la naissance de ce nouveau type de simulation. Fondamentalement différent des simulateurs de vol, il donne, à mon avis, une image objective de ce que peut représenter la gestion d'une navette spatiale.

Le jeu est très complexe, assez austère au premier abord puisque toutes les manœuvres se rapportent à des tableaux et non pas à des écrans graphiques animés. Mais qu'importe, l'ambiance est au rendez-vous et, avec elle, le plaisir de connaître enfin une expérience radicalement différente de toutes celles rencontrées jusqu'à ce jour !

Première constatation, il est rigoureusement impossible de lancer *Orbiter* sans le recours à la notice et au pilotage automatique. Faisons donc rapidement le tour d'un premier vol d'essai, une mission qui vous permettra de mettre sur orbite un équipement d'observation...

Orbiter fonctionne dans un contexte de menus déroulants et d'icônes. Il existe en



fait deux écrans types. Le premier donne accès aux ordres internes du jeu (vitesse de la simulation, sauvegarde, etc.), ainsi qu'aux commandes relatives à la description et à la surveillance de l'état de tous les constitutants du vaisseau. Le deuxième écran se partage en quatre fenêtres où apparaissent les nombreux tableaux de bord et les vues extérieures. Le maniement du programme est riche et complexe : la souris actionne les divers instruments et des ordres sont tapés au clavier.

Pour cette première mission, vous laissez branché le pilote automatique. Il vous suffit donc de donner suite aux messages d'instruction. Mise en route des réacteurs, séparation du lanceur et de la navette, le joueur suit l'aventure en temps réel, aidé pour cela par le précieux compte-rendu proposé par la notice. La navette, une fois placée sur orbite, stabilise sa trajectoire. Ouvrez la trappe du bras manipulateur et lancez le téléscope. Mission réussie, il ne vous reste plus qu'à suivre les indications du programme pour retrouver la Terre.

Durant toute cette aventure (une trentaine de minutes environ...), il est très utile de prendre note de toutes les manœuvres effectuées par l'ordinateur. Cela vous permet de relancer cette même mission, sans l'aide cette fois du pilote automatique. C'est là, en fait, le deuxième niveau de jeu... Une mission entièrement menée à bien par le joueur, sans que jamais le programme ne lui vienne en aide !

L'aspect « professionnel » de cette simulation est dû au réalisme et à l'austérité des commandes. Les ordres entrés au clavier, par exemple, sont du type « I 65 E » pour « Item » (élément...), 65 qui correspond ici au mode de contrôle manuel des réacteurs et « Execute ». Un langage ardu mais captivant puisqu'il contribue à forger l'ambiance du jeu. Le contrôle (souris) des appareils de bord est bien plus concret. L'absence quasi-systématique de graphiques (seules sont représentées quelques vues de la navette) n'est pas trop gênante...

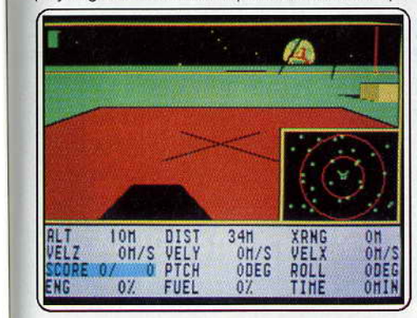
La précision et la complexité de la simulation suffisent à occuper le joueur à tout instant ! Enfin, sa souplesse vous laisse tout le temps d'agir : pause, sauvegardes, modification de la vitesse de jeu, tout est prévu pour vous éviter la catastrophe !

Ajoutée à son ambiance exceptionnelle, la richesse des scénarios proposés permet au joueur de ne jamais revivre deux fois la même mission. La continuité du « travail » est également appréciable : chaque aventure permet de maîtriser une nouvelle phase de pilotage auparavant abandonnée au bon-vouloir du pilote automatique ! De très longues heures de jeu, en fait, avant de contrôler l'ensemble de la simulation...

Orbiter n'a pas, il est vrai, beaucoup de concurrents directs. Disponible sur *PC* et compatibles ou *Macintosh*, il reste à l'heure actuelle la meilleure et la plus réaliste simulation de pilotage de navette spatiale. (Disquette Spectrum Holobyte pour *PC* et compatibles.)

Lunar Explorer : ce logiciel est bien plus ludique que réaliste. Son maniement reste proche de celui des classiques simulateurs de vol. Il tient compte cependant de quelques notions essentielles du pilotage spatial, à savoir la délicate orientation de l'engin dans l'espace. Sa prise en main est de ce fait plus facile que celle d'*Orbiter*...

La représentation graphique de *Lunar Explorer* est assez simple. A l'extérieur, le paysage lunaire est dépouillé : la base qui vous accueille apparaît en 3D à travers le cockpit. Sur le tableau de bord, on note la simplicité des appareils de contrôle : outre les classiques altimètre et compteur de puissance des réacteurs, cinq indicateurs numériques témoignent de votre orientation dans l'espace. Le maniement du vaisseau est, en fait, vite assimilé : accélération ou décélération gérées par les touches « + » et « − », orientations verticale et horizontale modifiées à l'aide des touches fléchées du clavier. Une conception de jeu tout à fait différente de celle d'*Orbiter* !



A sa mise en route, le programme vous propose un choix de missions variées. Il s'agit en fait de plusieurs phases d'entraînement : élévation et atterrissage, alunissage à partir d'une orbite, etc. Ces multiples expériences n'ont qu'un seul but : vous enseigner les techniques de déplacement et de stabilisation de l'appareil. A la différence des simulateurs de vol classiques, le pilotage d'une navette spatiale vous place dans une pesanteur bien entendu très faible. Votre vaisseau, de ce fait, reste très sensible à la moindre poussée des réacteurs, au plus petit changement de cap...

S'il reste assez réaliste par certains aspects, le maniement de *Lunar Explorer* rappelle un peu trop le pilotage d'un hélicoptère. Le joueur utilise cinq compteurs : deux d'entre-eux témoignent des inclinaisons verticales et horizontales du vaisseau, les trois autres communiquent les vitesses verticale, horizontale et latérale de l'appareil. Un alunissage vous oblige, par exemple, à trouver une « assiette » parfaitement plane, puis à jongler avec les réacteurs afin de contrôler au maximum votre vitesse de descente... Difficile !

Mise à profit par la difficulté du pilotage, la stratégie des différentes missions ouvre aux pilotes confirmés de nouveaux horizons. Il s'agit, par exemple, de repérer sur le radar et de rejoindre des installations isolées, de les charger à bord de la navette pour enfin les ramener sur la base principale...

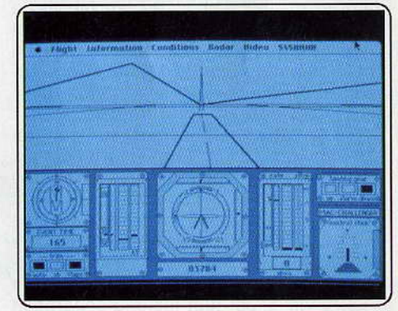
Bien moins « puissant » qu'*Orbiter, Lunar Explorer* possède deux atouts appréciables : un pilotage « visuel » et une notice qui permet de contrôler les moindres des aspects de la simulation. Cette documentation, même si elle dépasse quelque peu les possibilités réelles du programme, explique de façon claire les directives du pilotage : courbes de relation entre la consommation du vaisseau et la puissance de ses réacteurs, entre les inclinaisons, distances d'approches et vitesse, etc. Un bon entraînement, à mon avis, qui ne traite malheureusement pas de la récupération d'objets en altitude. (Disquette Spectrum Holobyte pour *IBM PC* et compatibles.)

Mac Challenger : avec *Orbiter*, est l'un des rares simulateurs de pilotage spatial disponibles sur *Macintosh*. Sans aucun doute moins complet que son confrère, ce programme profite néanmoins d'une excellente animation et d'un graphisme aussi clair que possible.

Une seule mission vous est proposée : contrôler l'atterrissage de la navette à partir d'une orbite prédéfinie. Le niveau de jeu varie selon le choix de la piste d'arrivée. Les modes de pilotage sont classiques : automatique ou manuel...

Le meilleur atout du programme réside à coup sûr dans la représentation graphique de l'écran de contrôle. Une vue extérieure met en place un décor assez uniforme. En revanche, vous profitez, dès le début de la simulation, d'un radar précis qui offre plusieurs possibilités de zoom... très pratique pour effectuer une bonne approche de la piste ! Le tableau de bord est, quand à lui, plus complet que celui de *Lunar Explorer*. Manié exclusivement à la souris, ses principaux appareils sont le manche à balai (d'une précision exemplaire...), la commande de puissance et les divers instruments de vol tels l'altimètre, le compteur...

S'il ne possède qu'un seul niveau de jeu, ce logiciel reste relativement difficile à prendre en main. Les commandes sont, en effet, délicates et la moindre erreur entraîne immanquablement le « crash » ! Aussi, le premier vol se doit de faire appel au pilotage automatique. L'ordinateur gère, dans ce dernier cas, l'intégralité du vol. A vous



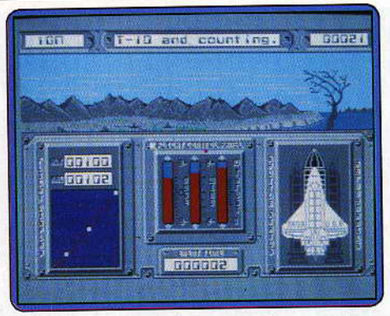
de noter avec précision les multiples manœuvres, de mettre en place un plan de route précis... Le principal défaut du programme réside malheureusement à ce niveau : aucune progressivité entre le mode de jeu automatique et le pilotage manuel. Au contraire d'*Orbiter* qui permet de contrôler tour à tour les diverses étapes de la simulation et donc d'acquérir avec régularité une connaissance parfaite de l'appareil, *Mac Challenger* joue le « tout ou rien »... De quoi décourager les plus audacieux ! La simulation ne manque cependant pas de panache, pourvu bien sûr que l'on prenne le temps de l'assimiler. L'aide communiquée par les courbes de trajectoires idéales ou par la précision du radar facilite notamment l'atterrissage.

En conclusion, *Mac Challenger* s'apparente parfois plus à un complexe simulateur de vol qu'à un véritable pilotage de navette spatiale. On regrette enfin de ne pouvoir effectuer différentes missions (repérage d'un satellite, récupération d'objets, etc.). Il ne reste alors que la souplesse du *Macintosh* pour passionner les amateurs de sensations fortes ! (Disquette Aegis pour *Macintosh*.)

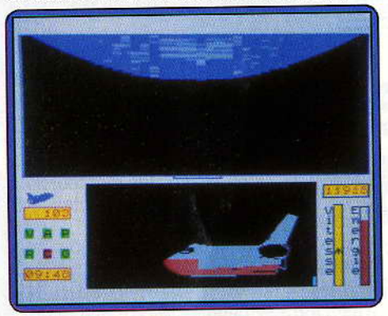
Shuttle II : de Microdeal pour *Atari ST* est exactement à mi-chemin entre *Lunar Explorer* et *Orbiter*. D'un côté, une simulation réaliste qui incorpore compte à rebours, mise sur orbite, etc., de l'autre, une représentation graphique très ludique qui facilite la prise en main du logiciel. Un programme intéressant qui, lorsque l'on a vécu les angoisses d'une « vraie » simulation, semble plus proche de l'arcade que de la Nasa ! Une seule mission vous est proposée : décollage de la navette, mise sur orbite, récupération d'un satellite et retour sur terre. Les six niveaux de difficulté disponibles, bien entendu, modifient les conditions de jeu. Le but de l'aventure : réussir les diverses manœuvres nécessaires.

La phase de préparation du vol est assez originale. Vous devez, en effet, y décider des conditions météo du décollage et de l'atterrissage (force et direction des vents, présence de nuages, vitesse de la simulation, etc.). La présentation graphique de toutes ces options est agréable. Une carte met en place « vos » nuages, différentes pistes plus ou moins sûres, etc. Une fois fixé sur les conditions de vol, le joueur lance le compte à rebours. Le paysage défile tout au long du lancement, ce qui facilite la concentration du pilote ! Celui-ci n'a, il est vrai, pas grand-chose à surveiller. C'est en fait le défaut de *Shuttle II* : seuls trois curseurs (inclinaison verticale et latérale, puissance) décident de votre trajectoire.

On se rattrape heureusement sur la représentation graphique : une fenêtre pour les étoiles, une autre pour les messages, une dernière pour le repérage radar ! Vous devez, en effet, suivre une trajectoire bien définie, en vert à l'écran, et faire en sorte que votre propre trace recouvre cette dernière. Bien peu de manœuvres font appel à votre vigilance, tout juste la séparation lanceur/navette et l'allumage des « rétro-roquettes ». Il reste heureusement de quoi frissonner, notam ment pour retrouver le satellite perdu. Celui-ci apparaît enfin fa ce à votre navette. Le cosmonaute sort dans l'espace, saisit (sous votre contrôle...) le satellite et le ramène dans la soute. Il suffit ensuite de réussir le retour sur Terre en réglant avec précision



la puissance des réacteurs et le cap de la trajectoire... *Shuttle II* tire la moitié de son intérêt des phases de jeu graphiques, à savoir de l'animation du cosmonaute ou de la visualisation du satellite, du paysage au moment du décollage, etc. Pour le reste, il s'agit d'apprendre à maîtriser les mauvaises conditions météo, de « jouer » la vitesse, bref, de collectionner les bonus ! Le jeu est à ce propos attrayant et sportif, même s'il manque, à mon avis, de réalisme au niveau des commandes, de richesse au niveau du scénario, en fait du « sérieux » qui contribue au succès de l'un de ses confrères(!).

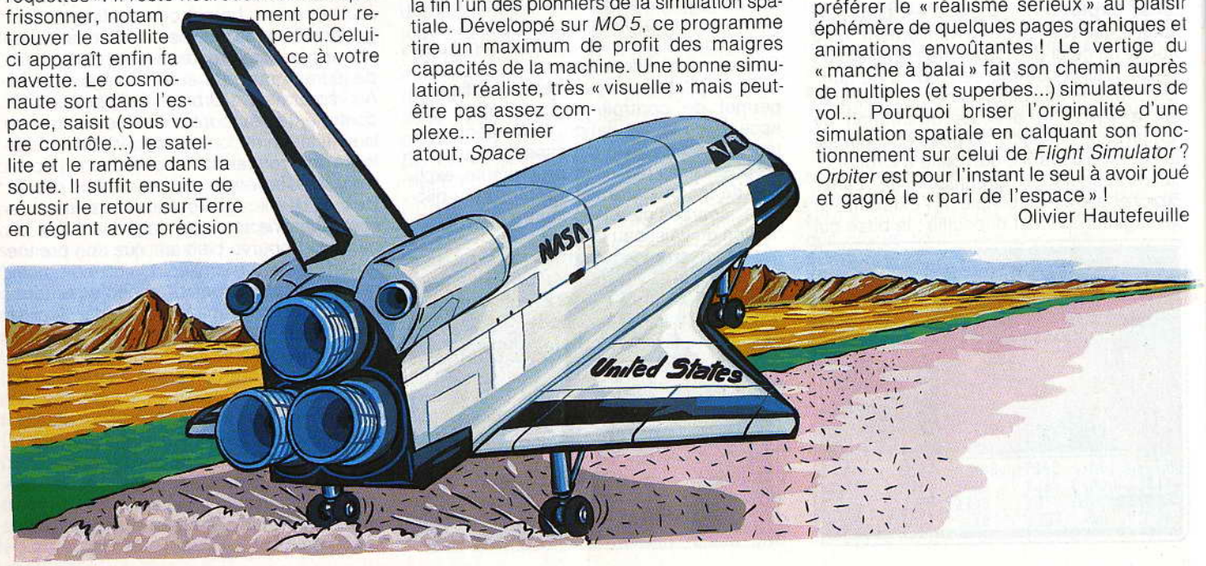


Space Shuttle Simulator : j'ai gardé pour la fin l'un des pionniers de la simulation spatiale. Développé sur *MO 5*, ce programme tire un maximum de profit des maigres capacités de la machine. Une bonne simulation, réaliste, très « visuelle » mais peut-être pas assez complexe... Premier atout, *Space Shuttle Simulator* possède la meilleure animation de présentation de ce challenge. L'ordinateur, qui gère votre décollage, débute la partie par une superbe retransmission télévisée : compte à rebours, la navette s'élève dans le ciel sous les acclamations d'un public enthousiaste et les commentaires (synthèse vocale) d'un « speaker » émerveillé... le luxe ! En ce qui vous concerne, vous prenez en main le pilotage du vaisseau dès que ce dernier atteint son orbite. Le pilotage « clavier » n'est pas très agréable sur le *MO 5*. Les ordres de commandes sont heureusement restreints. Il s'agit principalement de modifier les trajectoires d'orbites et d'éviter, par de légers déplacements gauche/droite les météorites... Bien plus intéressante est la représentation graphique : la moitié de l'écran est, en effet, réservée au cockpit : la Terre y apparaît et avec elle le satellite à récupérer. Vous avez retrouvé ce dernier à l'aide d'un radar classique et vous ouvrez la baie, sortez le bras manipulateur et effectuez le chargement.

La mission de repérage est difficile à souhait. Les commandes, tout d'abord, agissent trop lentement pour qu'il soit facile de maîtriser rapidement l'aventure. Ensuite, *Space Shuttle Simulator* est, avec *Orbiter*, le programme qui nécessite la plus grande précision d'approche du satellite à récupérer. Les variations de trajectoires doivent être régulières et précises, compatibles avec les conditions réelles de vol. Ce réalisme est en quelque sorte garant de l'intérêt de la mission. C'est ce double aspect « professionnel » et ludique qui m'a fait préférer *Space Shuttle* à *Lunar Explorer* par exemple. Un bon programme, qui a le mérite d'être la seule simulation disponible sur *Thomson*. (Cassette Loriciels pour *MO 5*.)

La confrontation de ces cinq logiciels montre bien qu'il est parfois plus judicieux de préférer le « réalisme sérieux » au plaisir éphémère de quelques pages grahiques et animations envoûtantes ! Le vertige du « manche à balai » fait son chemin auprès de multiples (et superbes...) simulateurs de vol... Pourquoi briser l'originalité d'une simulation spatiale en calquant son fonctionnement sur celui de *Flight Simulator* ? *Orbiter* est pour l'instant le seul à avoir joué et gagné le « pari de l'espace » !

Olivier Hautefeuille



AMIGA 500. POUR DÉLIRER

LE PHÉNOMÈNE!

Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante
- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3'' 1/2

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique
- **Daphné :** graphique/animation
  - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès :** gestion video
  - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
  - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
  - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia :** entrées/sorties
  - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
  - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500**, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

Commodore

UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS

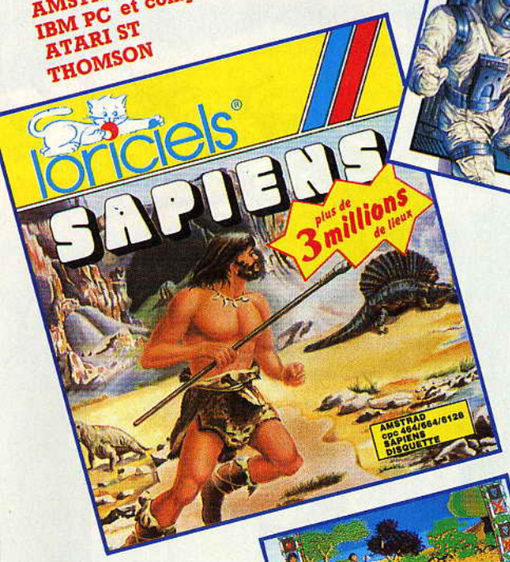
SAGHA

Tous les héros sont chez

•MAJUSCULE•

AMSTRAD CPC
THOMSON

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON

•MAJUSCULE•

LES REVENDEURS DES HÉROS

VILLES	MAGASINS	ADRESSES
ABBEVILLE	DUCLERCQ	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRIT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Frantrelin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP 124
AUXERRE	DUFLOUX (Succ. CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 Portail Matheron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la République
BEAUVAIS	QUENEUTTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANÇON	CAMPONOVO	50 Grande Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOLIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A. Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Ballay
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	HOMEYER	2 rue du 170e R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GIEN	ASSELINEAU	Route de Paris BP 15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT MARTIN-JEUNE	11 Grand rue
GUINGAMP	TOULET 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	26 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LUNEVILLE	BASTIEN	22-26 rue Germain Charier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	4 et 6 rue de Colmar
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rue Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Gioffredo
NIMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24 b rue Albert de Mün
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

36.15, Tilt
SOS aventure

SOS marche bien.
Une preuve?
Plus de 7000
questions et réponses
vous attendent !

Introduction

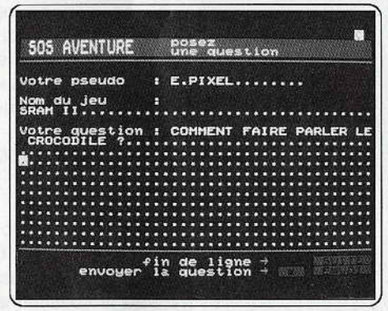
Ce mois-ci nous allons poursuivre l'étude de SOS Aventure commencée dans notre numéro 45 de septembre 1987. Nous verrons plus particulièrement comment fonctionne le choix numéro 3 (consulter les questions et répondre) et quels sont les avantages de ce système.
Nous vous dirons ensuite deux mots de notre serveur. Ce dernier est en effet en pleine évolution et nous nous sommes attachés à le rendre plus pratique et plus accessible.

—SOS Aventure, suite du n°45—

Après avoir fait le 36.15 sur le cadran téléphonique, connectez-vous en tapant "Tilt" puis <envoi>. Le menu général apparaît: tapez alors "SOS" suivi de <envoi>. Le menu SOS Aventure est alors présent à l'écran. Pour obtenir l'option "Consulter les questions et y répondre", enfoncez la touche <3> puis <envoi>. Une grille de saisie relativement dépouillée apparaît alors. Celle-ci ne contient qu'un seul critère: le nom du logiciel. En entrant dans ce champ le nom d'un logiciel suivi d'envoi, vous obtenez la liste des questions le concernant. Cette liste est affichée en chronologie inversée. C'est-à-dire que les questions les plus récentes apparaissent en tête de liste. Notez que si vous ne saisissez pas de nom dans le champ et que vous tapez directement <envoi> vous obtiendrez alors la liste de toutes les questions (ceci toujours dans l'ordre chronologique inversé). Pour prendre connaissance d'une question il suffit d'entrer son numéro suivi de <envoi>. Le texte et le pseudo de son auteur sont alors affichés. Si vous connaissez la réponse à cette question, n'hésitez pas un instant: répondez! Pour cela, tapez REP puis <envoi>. Vous avez alors cinq pages écran à votre disposition pour répondre et mettre fin aux angoisses d'un aventurier perdu. Bien évidemment, n'oubliez pas, une fois votre texte entré, de taper <envoi> pour le valider. Notez qu'il existe une autre méthode pour accéder aux questions: lors de l'apparition de la grille de saisie enfoncez la touche <Guide>. La liste des questions posées apparaît alors mais le classement est alphabétique. Bien entendu, le principe pour répondre ne change pas: après avoir pris connaissance du contenu d'une des questions en entrant son numéro suivi d'envoi, tapez REP puis <envoi> pour répondre. Bien entendu, saisir un texte sur cinq pages est une opération fastidieuse. C'est pourquoi nous vous exposerons bientôt diverses méthodes pour connecter votre micro sur le minitel afin d'utiliser le clavier de ce dernier pour saisir vos textes. D'ici là, bon courage: plus de 7000 questions vous attendent!

Evolution

Relativement récent, le serveur Tilt change de mois en mois. Depuis son lancement (le 1er avril 1987), il s'est enrichi de nouvelles rubriques et nous avons fait tout notre possible pour le rendre réellement utile. Et nous comptons bien poursuivre dans cette voie! C'est pourquoi un nouveau système de mots-clefs a été aménagé. Dès l'apparition de la page sommaire vous pouvez désormais accèder à certaines rubriques. PA pour les petites annonces, SOS pour SOS



Aventure, FOR pour Forum, ADR pour la liste des adresses et JEU pour les jeux sont les nouveaux mots-clefs reconnus par le serveur. Ces derniers doivent bien entendu être suivis de <envoi>! Autre nouveauté: une passerelle de machine à machine. Imaginons que vous êtes face au menu Amstrad et que vous désirez vous rendre sur le menu Amiga. Il vous suffit de taper AMI puis <envoi>. Ce système a cependant un point faible: l'appui sur <sommaire> renvoie sur le point d'appel et si vous désirez rejoindre votre point de départ après de nombreuses manipulations vous devrez refaire le chemin en sens inverse. Pour éviter cela: tapez * suivi de <sommaire>. Le menu général apparaîtra alors. Autre grande nouveauté: CRYPTO. Dans ce jeu vous devez décrypter une phrase. Cette dernière est en effet codée et le but du jeu est de découvrir quelles sont les correspondances entre les lettres codées et la phrase originale en un minimum d'essais. Le coté le plus original de ce jeu réside cependant dans le fait qu'il est possible d'y jouer à plusieurs. Bref, de bons moments en perspective. Nous avons d'autres projets du même genre dans la tête, mais nous vous parlerons en temps utile. Signalons que vous pouvez toujours laisser vos messages dans les B.A.L Redac pour les questions d'intérêt général, E.Pixel pour les questions sur le matériel, Mathieu pour les listings et #Tilt pour signaler les incidents de réseau et pour nous faire part de vos suggestions à propos du serveur. Dernier point: l'accès aux B.A.L se fait en tapant BOX en non BAL comme nous l'avions dit.

M.B

Mercitel version 2.00
L'agent spécial de vos télécommunications sur PC 1512.

Commercialisé aux alentours de 1800 francs, Mercitel version PC 1512 vous propose de connecter votre Amstrad PC au réseau Télétel par l'intermédiaire d'un minitel ou d'une carte modem Matra V21/V23. Cette solution a cependant le défaut d'augmenter substantiellement le coût de la configuration. C'est pourquoi la solution minitel est la plus intéressante. D'autant plus que le câble de connexion est livré. Une fois le programme installé et lancé (notez qu'en pratique deux unités de sauvegarde sont recommandées), un menu apparaît. Il propose les options suivantes: Télécom, Annuaire, Pages, Coûts, Utilis, Couleurs, Paramètres.
L'option "Télécom" transforme le PC en terminal intelligent. Il a directement accès aux services Télétel et permet aux possesseurs de carte modem Matra l'automatisation de certaines procédures d'appel. La gestion de la communication est dans ce cas entièrement gérée par le programme et des tâches telles qu'imprimer ou sauvegarder une page sont programmables. Enfin, signalons l'utilisation des touches de fonction qui simplifie les manipulations. La seconde option (Annuaire) automatise la création

de mailing en liaison avec l'annuaire électronique. Ici encore, de nombreuses fonctions sont proposées et facilitent les mises à jour et autres fusions de fichiers. Notez que l'impression est paramétrable et qu'il est possible de sortir des étiquettes. L'option suivante (Pages) permet de consulter les écrans sauvegardés et possède une option nommée "Transforme" qui traduit une page minitel en code ASCII en vue de récupération ou de traitement ultérieurs. Le choix suivant (Coûts) donne une idée approximative du

Un câble, un minitel et un logiciel: le mimum pour communiquer avec un PC.

coût d'une communication. Le système utilisé pour calculer la tarification n'est cependant qu'indicatif car il ne prend en compte que les tarifs les plus élevés. Il est probable que de nombreux utilisateurs auront de bonnes surprises en voyant la facture PTT! L'option suivante (Utilisateurs) s'avère très puissante mais n'est utilisable qu'avec une carte modem. Elle crée un répertoire d'applications et permet d'en limiter l'accès aux seules personnes autorisées. Bien entendu, les procédures de connexion sont automatisées. C'est pourquoi la carte modem s'avère ici nécessaire. Les deux derniers choix du menu principal "personnalisent" le programme: accès à la palette de couleurs afin que l'utilisateur choisisse celles qui lui conviennent et paramétrage du système (port série utilisé, mode de connexion, chemin d'accès aux fichiers, etc.). Mercitel PC 1512 est un programme bien pensé et simple d'accès. Destiné aux PME/PMI, il s'avère être un outil aussi puissant qu'agréable. Il devra cependant lutter contre une concurrence de plus en plus acharnée. De plus son prix est relativement élevé. Il devrait malgré tout faire une percée car il a de quoi convaincre les utilisateurs en quête d'efficacité et non de prouesses.

En bref

Les nouveautés marquantes de la rentrée Télématique.

La société C&D informatique annonce une nouvelle version de Mistral: le Mistral 2. Ce répondeur enregistreur Télématique interrogeable à distance est disponible avec 32 ou 64 Ko de mémoire utilisateur et peut réstituer jusqu'à 256 messages. Il se connecte sur la prise péri-informatique du minitel est possède en version de base un port de communication V 24/RS 232 C ainsi qu'une sortie imprimante parallèle type Centronics.
C&D informatique: 34-38, rue Camille-Pelletan 92300 Levallois Perret. Tél: 47-56-13-76

La société Marvie vient d'introduire un logi ciel qui permet de transformer un PC ou compatible en terminal intelligent. Dénommé M232PC, ce programme requiert une carte modem ou un minitel connecté sur une sortie série. Son principal avantage réside dans ses capacités de manipulation de pages videotext. Il peut en effet capturer une page, la sauvegarder, l'imprimer et la convertir en code ASCII afin de la rendre assimilable par n'importe quel traitement de texte et autres logiciels. Il automatise les procédures d'accès aux serveurs et les envois de textes écrits sous traitement de textes. Bien entendu, il fonctionne aussi avec les serveurs 80 colonnes appelables sous Teletel.
Marvie SARL, 37 rue des Mathurins 75008 Paris. Tél: 46-37-87-05

De nombreux périphériques existent pour le minitel mais ils ne sont pas toujours faciles à trouver. La société L.C.M (Le catalogue du miniteliste), dont la vocation est la vente par correspondance de produits télématiques, propose un catalogue ou une centaine de produits sont référencés. Bref, de quoi faire votre bonheur.
L.C.M-Soclema: 15 rue d'Estienne d'Orves 92130 Issy les Moulineaux.
Tél: 46-38-04-44

Hengstler annonce la commercialisation d'une imprimante 80 colonnes compatible minitel et PC. La GF-12FR possède une tête d'impression à aiguilles et un buffer intégré de 2, 8 ou 32 K.
Hengstler: 94-106, rue Blaise Pascal, B.P 71 Aulnay sous Bois Cedex.
Tél: 48-66-22-90

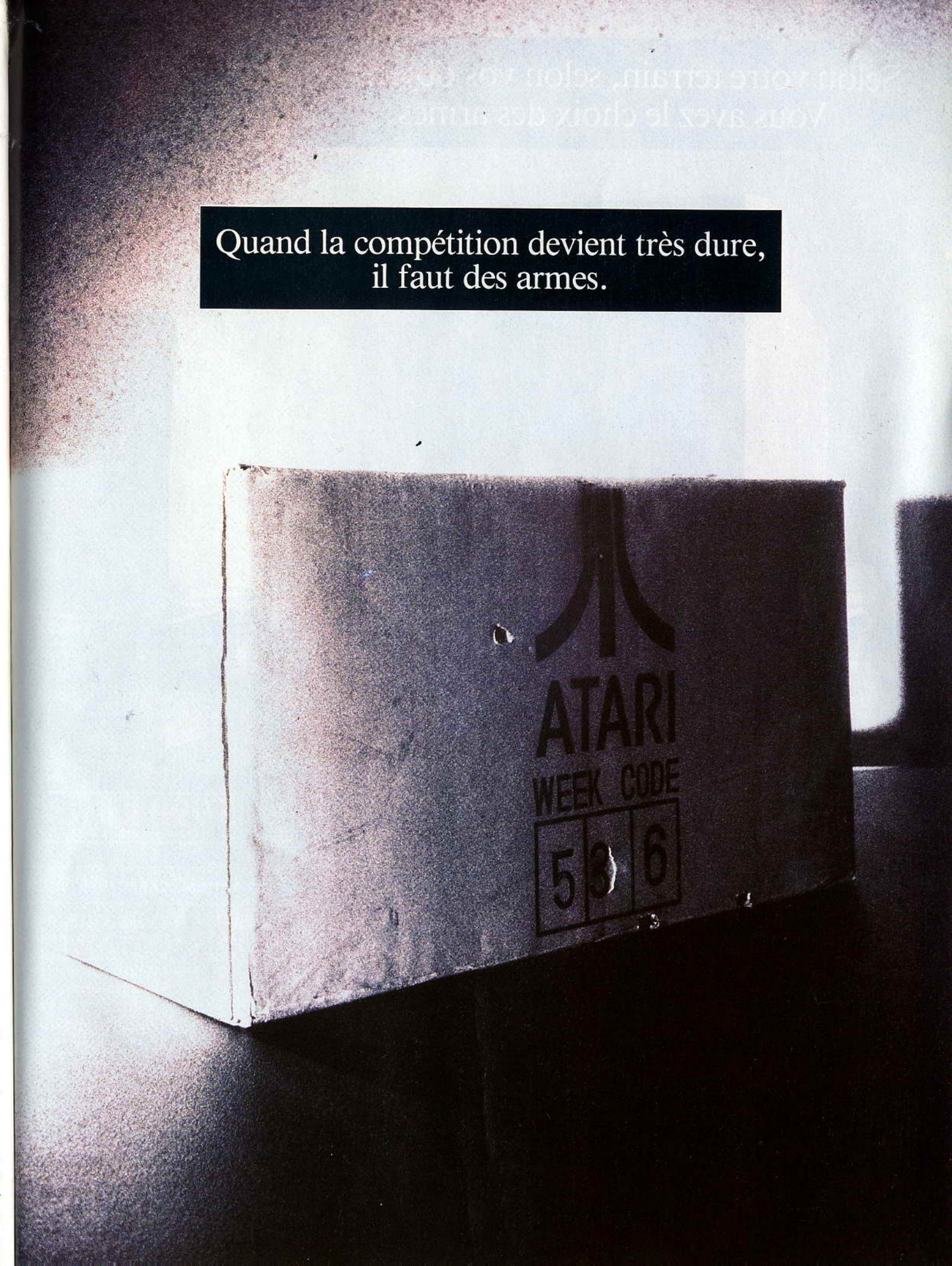
Kortex International annonce de nombreuses nouveautés. La KX TEL 2 est une carte modem courte pour PC et compatibles. Elle dispose des modes V21 et V23 (300 et 1200/75 bauds) et de la numérotation automatique (V25 en multifréquence ou décimale). Autre carte modem pour PC et compatibles: la Kortex 1200. Elle est similaire à la KX TEL 2 mais possède en prime un mode V22 (1200 bauds en full duplex synchrone, asynchrone) et est compatible Hayes. La carte Kortex 2400 est identique mais est aux normes V22bis (2400 bauds, synchrone asynchrone en full duplex). Autres nouveautés: la gamme KX-Box. Cette gamme de modems externes pilotables par la majorité des ordinateurs du marché reprend les performances des cartes modem pour PC et compatibles. Mais la grande nouveauté Kortex se nomme: le répondeur. Ce périphérique du minitel structuré autour d'un 80C31 et de 128 Ko de mémoire est en fait un micro serveur. Il peut en effet faire office de boîte aux lettres, de répondeur Télématique interrogeable à distance (avec accueil du correspondant par voix synthétisée). Il intégre de plus un répertoire téléphonique avec numérotation automatique, un éditeur de pages videotext, une calculatrice et un agenda. Commercalisé à moins de 4000 francs il sera disponible vers novembre. Enfin, signalons aussi l'annonce de nombreux logiciels pour PC et compatibles.
Kortex International: 71, rue Archereau 75019 Paris
Tél: 40-05-04-64

Un modem Atari est en cours d'homologation. Il coûtera moins de 1000 francs et devrait être disponible fin 87 début 88.
Atari France: 9, rue Sentou
92152 Suresnes
Tél: 42-51-85-36

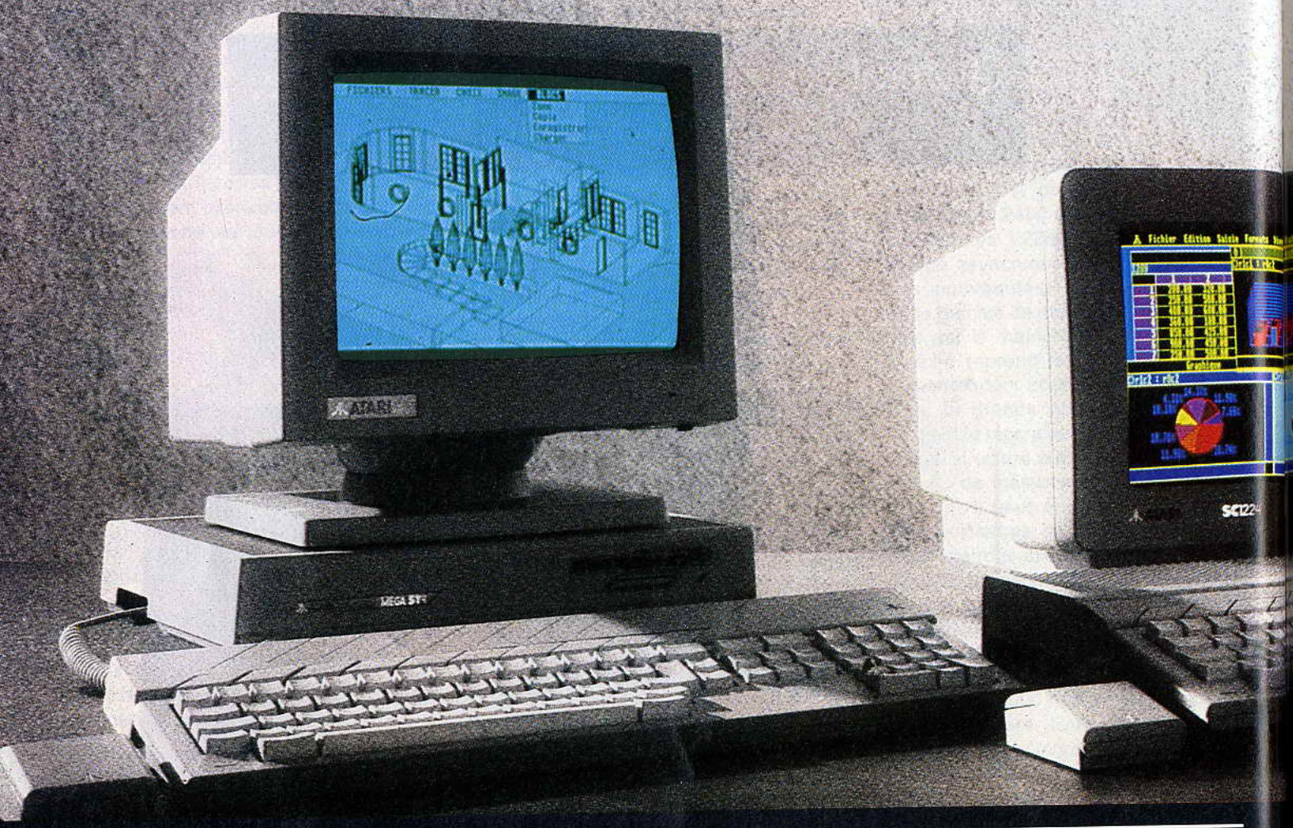
Olitec, un fabricant de modems externes performants et peu coûteux, introduit une carte pour PC et compatibles. Agréée PTT, elle est compatible V 21 et V23 mais aussi Bell 103 et 202 et est livrée avec un logiciel qui permet la création d'un micro serveur. Bref, une carte modem de plus...
Olitec: B.P. 592 54009 Nancy Cedex
Tél: 83-21-95-15

Si vous désirez voir tourner Servo Jet, le serveur sur Atari Méga ST dont nous vous parlions le mois dernier, connectez-vous sur Télétel 3 (36.15) et tapez ZEUS.

Quand la compétition devient très dure,
il faut des armes.



Selon votre terrain, selon vos objectifs. Vous avez le choix des armes.



12 450 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950 F	15360 F

*Prix publics conseillés.

5 990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.	5050 F	5990 F
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur couleur.	6316 F	7490 F

Service informations : tél. 45 06 31 31.

2 990 F TTC*
520 ST

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522 F	2990 F
520 ST moniteur couleur**	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur**	4629 F	5490 F

**Offre spéciale avec Moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

Tous les spécialistes Amstrad réunis du 6 au 9 novembre

PARC DES EXPOSITIONS
Porte de Versailles Paris

Venez les rejoindre, et participez au grand concours Amstrad Expo!

L'AMSTRAD EXPO c'est toute la gamme Amstrad avec :
•Les meilleurs éditeurs de logiciels professionnels
•Les éditeurs les plus créatifs de jeux classés n°1 au hit parade
• Les leaders du logiciel éducatif
• Les plus grands spécialistes de la distribution
• Les sociétés spécialisées de formation
Tous les grands de la presse informatique
•Amstrad France présente l'ensemble de ses produits et ses derniers nés PC 1640, PCW 9512 et sa gamme vidéo.

● **L'ATELIER DE FORMATION** au traitement de texte est mis à votre disposition, animé par Altitude XXI où une formation continue gratuite à l'utilisation du nouveau PCW 9512 aura lieu pendant toute la durée de l'exposition.

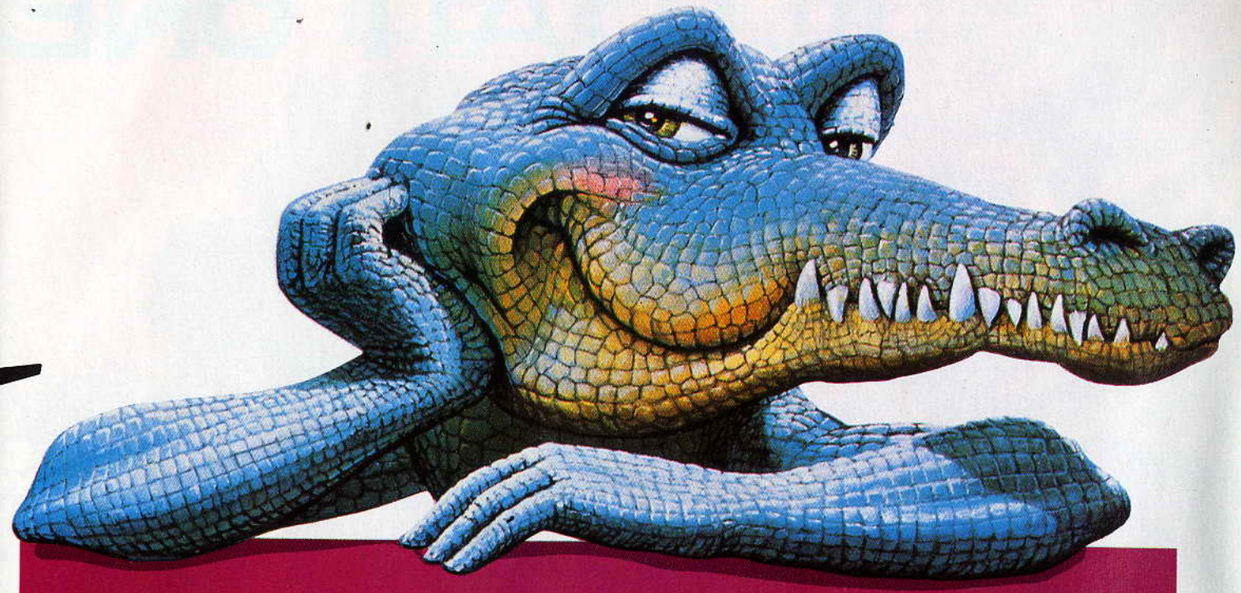
● **LA STATION DE RADIO N.R.J.** avec vous à l'expo.
N.R.J. animera le grand concours Amstrad : de la musique, des jeux et des cadeaux de la grande station FM nationale.

● **UNE SALLE DE CONFÉRENCE** de 150 places sera animée en permanence avec un programme pour les jeunes pendant le week-end et un cycle de conférences professionnels pour la journée du lundi 9 novembre.

● **LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE :**
La journée du lundi 9 novembre sera réservée aux professionnels et aux entreprises.

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Mendès France, M.C.



AMSTRAD EXPO

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.

TI 46

IL ETAIT UNE FOIS LE FUTUR

Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990F

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Tél. _____

Renvoyer ce coupon à: Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs: 46.26.08.83

Ti 46

Mendès France. M.C. R.C. Paris B 302 493 630

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 :

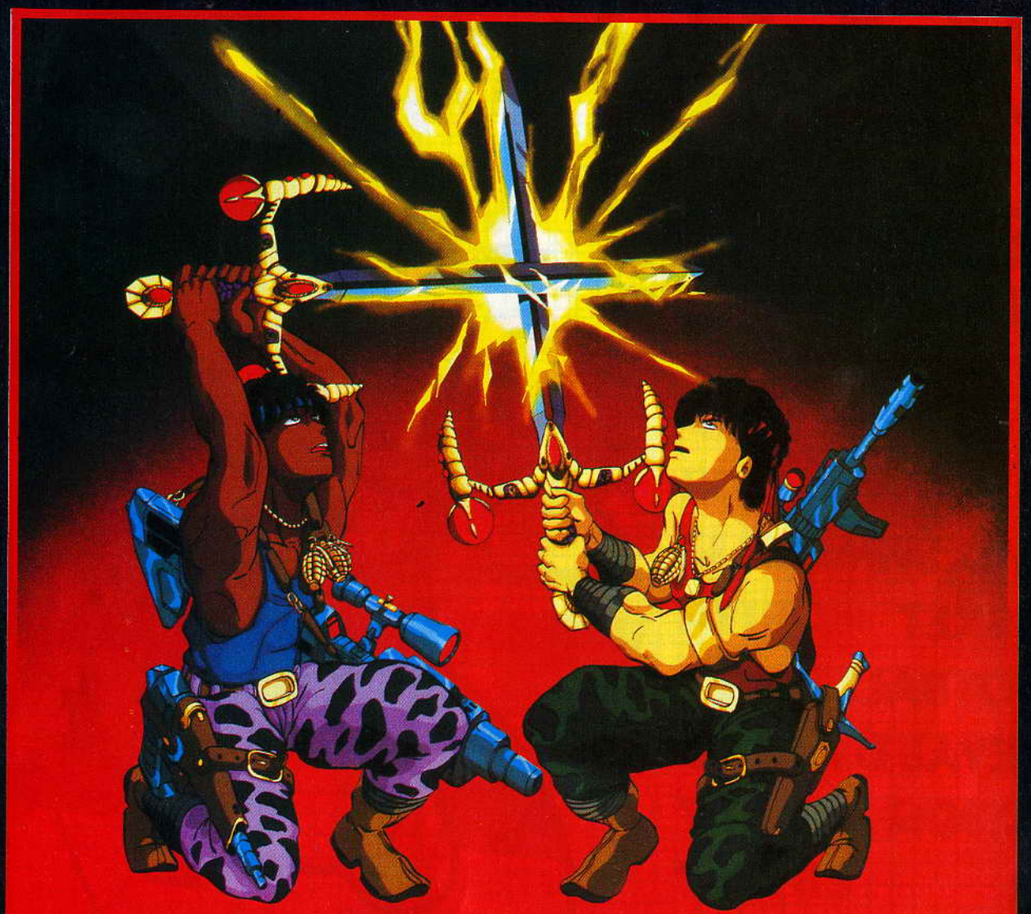
TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

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.....

TI 46

THE PATHWAY TO FEAR.



ZAC
VICTORY ROAD

Imagine ...the name of the game

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

SNK Shin Nihon Kikaku Corp.
1985 SNK ELECTRONICS CORP.

22

EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES

SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET

GAMES
AND MATCH

22

EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES

CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ocean

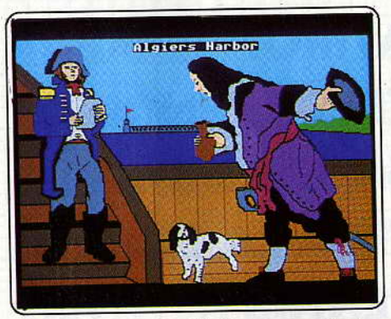
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Les frères de la côte

En mer, les flibustiers font la paire et vogue la galère... Plongez dans l'aventure, la rapière dans une main, le sabre d'abordage dans l'autre et l'épée dans la troisième. Humez l'air du large du haut de votre trois-mâts à moins que vous ne préfériez le plancher des vaches où fantômes et brigands prennent le relais et vous poursuivent sans relâche de donjons en marécages.

Pirates of the Barbary Coast

Pour retrouver la belle Catherine enlevée par d'infâmes pirates, faites-vous une âme d'aventurier.



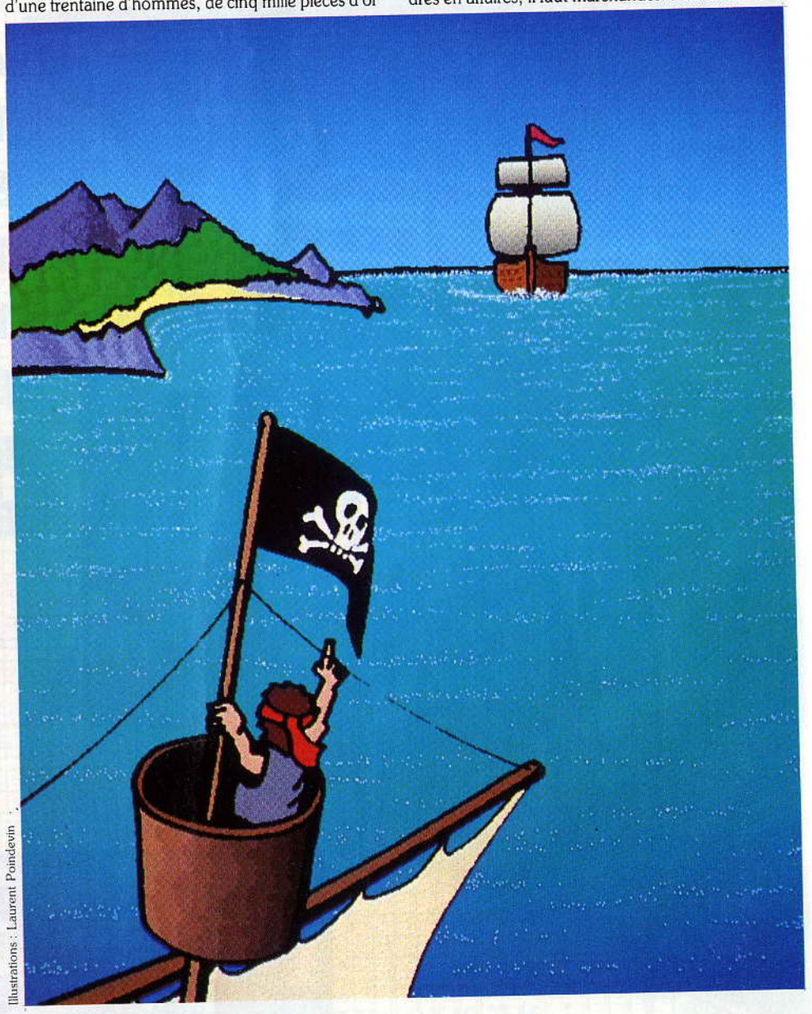
Les transactions sont difficiles et vos partenaires pas tendres en affaires. Il faut marchander...

A l'abordage ! L'équipage de l'American Star est en bien mauvaise posture. Il vous faut payer les dégâts

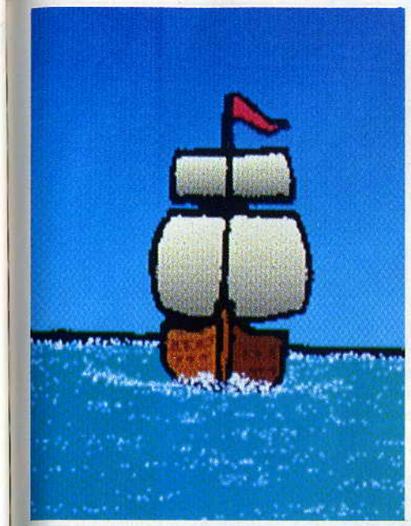
Etrange époque que cette fin de XVIIIe siècle où une intense activité règne entre les côtes d'Afrique, d'Amérique et celles d'Europe. Parallèlement à l'activité commerciale classique une autre moins officielle a cours : le piratage. La mer Méditerranée et une partie de l'océan Atlantique bordant les côtes d'Afrique sont très dangereuses pour les bateaux marchands qui se voient obligés d'embarquer des canons à leur bord. C'est dans cette atmosphère tourmentée que survient un drame qui fait de vous un aventurier. En effet lors d'une escale à Casablanca, votre frégate est investie brutalement par des membres d'équipage du féroce pirate Bloodthroat. Les brigands, non contents de prélever toutes les marchandises, s'en sont aussi pris à votre jeune femme et l'ont enlevée. Le message qu'ils laissent derrière eux vous informe que la belle Catherine ne vous sera rendue que si vous remettez cinquante mille pièces d'or à ses ravisseurs dans les trente prochains jours. Sinon elle sera vendue en tant qu'esclave dans un quelconque harem de la côte nord africaine.

Pour contrer ce plan, vous ne disposez au début du jeu que d'un bateau (American Star), d'un équipage d'une trentaine d'hommes, de cinq mille pièces d'or issues de la vente de cinquante-sept de vos canons, et en dernier lieu d'une vieille carte au trésor en votre possession depuis de nombreuses années.

Votre tâche consiste (c'est normal pour un amoureux transi) à trouver les moyens de gagner la somme nécessaire, puis ensuite à retrouver le pirate kidnappeur pour lui réclamer votre belle. Pour parvenir à amasser le prix de votre bonheur vous constatez que vos partenaires dans les différents ports où ont lieu les transactions ne sont pas tendres en affaires, il faut marchander. Mais avant tout



Illustrations : Laurent Poindevin



prenez la mer et choisissez pour destination l'un des nombreux ports qui s'offrent à vous (Madère, Tripoli, les îles Canaries, etc.). Ce choix s'opère très facilement puisque c'est avec la souris que vous « cliquez » directement sur un point de la carte, un certain nombre de renseignements vous sont alors présentés concernant le nombre de jours écoulés (n'oubliez pas qu'au terme de trente jours, votre fiancée passera en d'autres mains), le nombre d'hommes d'équipage (en dessous d'un certain effectif, le bateau devient incontrôlable), la quantité d'or à bord (pour les achats ou pour calmer des pirates belliqueux), la quantité de nourriture (ah ! l'appétit des marins), et en dernier lieu la quantité de boulets et de poudre (indispensables pour survivre). Vous pressentez déjà, chers lecteurs, qu'il vous faudra gérer toutes ces variables en fonction des contraintes de voyage. En effet, prenons le cas des vivres : considérez que l'équipage nécessite une unité de nourriture par homme et par jour. Pour entamer un voyage d'une semaine il faut donc tenir compte du nombre d'individus à bord, de leur consommation et des stocks d'aliments. Aussi quand vous disposez d'argent, pour ne pas avoir un équipage de marins faméliques et inefficaces, n'hésitez pas à acheter des vivres.

D'autres calamités peuvent s'abattre sur l'American Star, qui déciment les hommes, et vous avec, par la même occasion. Les féroces pirates qui font concurrence aux requins au titre de prédateurs ne vous laissent aucun répit lors des traversées, vous occasionnant dans certains cas des dégâts matériels (perte de canons) et des pertes humaines qui vous coûtent de l'argent puisque vous êtes alors obligé de payer des réparations et d'engager de nouvelles recrues dans votre port de destination.

Il ne faut cependant pas vous croire sans défense car vous disposez vous aussi de moyens d'agression (les fameux canons). Les scènes de tirs de bordées sont graphiquement les plus réussies, en effet tous les éléments nécessaires à la mise à feu sont à l'écran. C'est avec la souris et en respectant un ordre chronologique précis que vous chargez les canons en y introduisant la poudre, les boulets sans oublier de bourrer l'engin : la moindre omission rendant l'opération inopérante. Il faut aussi tenir compte de l'inclinaison des armes pour que la trajectoire du boulet coïncide avec l'ennemi. En cas d'impact le bateau pirate s'enflamme, vous pouvez alors l'aborder, y récupérer le trésor (les pirates ont toujours des pièces d'or) et trouver des indices sur les ports les plus avantageux pour des transactions (les cours des matières premières varient constamment). Peut-être même trouverez-vous des indications sur le lieu de détention de votre bien-aimée. Une fois arrivé au port vous pouvez marchander pour la vente et l'achat de biens. Autre point intéressant, en écoutant les conversations dans les tavernes, vous récoltez des indices concernant une île au trésor (attention, vous risquez d'y trouver le ravisseur de Catherine).

Comme on peut le constater ce jeu dispose d'un scénario étoffé et dépaysant, cependant comme rien ne saurait être parfait, il convient de citer quelques-uns de ses défauts. Tout d'abord graphiquement, la répétition de la même scène à l'arrivée dans chaque port est gênante : c'est toujours le même personnage qui vous accueille en tant que maître des ventes, avec la dégaine d'un gentilhomme anglais (qui plus est à Tripoli ou à Tunis). Il en est de même pour les décors des ports qui ne changent pas en fonction du lieu géographique, ce qui finit par être lassant. Autre point critique : le manque de réalisme historique en ce qui concerne la nature des biens échangés aux différents comptoirs. A la fin du XVIIIe siècle, l'une des denrées les plus prisées dans le commerce avec les côtes africaines était le « bois d'ébène », autrement dit la traite des Noirs. L'omission des programmeurs a sûrement pour but de nous rendre le capitaine de l'American Star le plus sympathique possible. Néanmoins le filon des jeux d'aventure-stratégie historique mérite d'être exploité, ce programme par la modicité de son prix est une bonne entrée en matière. (Disquette Cascade pour *Atari ST*. Prix : B.)

Éric Cabéria

Pirates

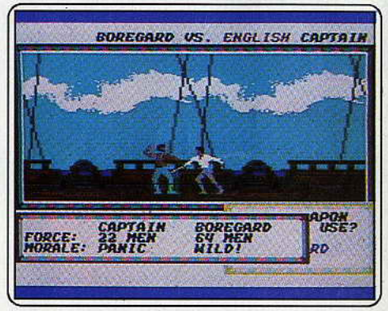
Action, aventures et stratégie se mêlent, pour le bonheur de tous, à l'âge d'or de la flibusterie.

Non, ce n'est pas ce que vous croyez. *Pirates* n'est pas le dernier copieur à la mode mais une simulation historique sophistiquée qui mêle action, aventure et stratégie à l'âge d'or de la flibusterie. Un logiciel riche et bien fait, construit autour de menus simples et accompagné d'une bonne notice en anglais (hélas, trois fois hélas, la version *Amstrad* sera, elle, entièrement traduite, même à l'écran).

Jean Bart, Henry Morgan, et tant d'autres écument les Caraïbes en quête de fortune et de célébrité. Nous sommes au XVIIe siècle, la colonisation espagnole bat son plein et les mers regorgent de galions lestés de trésors qui vous tendent la main. Enfin presque, car votre ambition n'est pas de réaliser un petit coup rapide pour repartir les poches rebondies. Vous vous faites ici une réputation de pirate endurci et voulez établir une fortune durable quitte à convoler sur le tard avec la fille du gouverneur. A vous de vous montrer digne d'un destin exceptionnel et de mener judicieusement vos expéditions et votre équipage. La maîtrise de toutes les finesses du jeu est indispensable pour réussir, mais pas pour s'amuser. Saluons ici l'intelligence de la notice qui tient compte des joueurs impatients et fougueux, rebutés par les manuels en quinze volumes.

La section « How to play without reading the manual » — Comment jouer sans lire le manuel, en page 6 pour les aventuriers paresseux ou vraiment pressés — aborde en une page tout ce qu'il faut savoir pour se lancer dans l'aventure tout en faisant référence aux paragraphes clés de la navigation, du combat ou encore de la négociation.

Vous débutez donc à une époque indéterminée, Anglais de préférence, apprenti dans le métier, mais déjà aguerri par une longue pratique de l'escrime. Les conditions optimales pour réussir. Des amis aristocrates sont même prêts à sponsoriser l'équipée après un léger contrôle des connaissances : quand la Flotte au Trésor a-t-elle jeté l'ancre à la Havane ? Quel est le mois de l'arrivée de l'Equipage Argent à Maracaïbo ? Elève ignorante, j'ai signé comme officier en second pour finir à la tête d'une mutinerie désastreuse débarquée sur un trois-mâts miteux. La suite n'a été qu'une longue liste de déboires. Echouée en terre indienne et après de longs mois de convalescence j'ai été repris par ma troupe, de



D'un duel au sommet dépend souvent la réussite de l'abordage. Un jeu d'enfants à 64 contre 22.

Chaloupe à babord, pavillon non identifié. Faut-il fuir ou se rapprocher ?

plus en plus clairsemée, que j'ai promptement menée à la catastrophe et à l'emprisonnement. Il était temps de repartir à zéro sur des bases solides et surtout de lire la notice plus attentivement.

Impossible d'abandonner lorsque l'on a pris goût au vent du large. Le jeu prend alors toute sa saveur. Dans les phases d'action telles que les duels à l'épée, à la rapière ou au sabre d'abordage, trois approches sont offertes suivant la tactique choisie : attaque, défense ou retraite. Ces duels détermineront, entre autres, la réussite d'un abordage ou la prise d'un fort. On retrouve ce souci du détail dans la navigation et les combats navals où plusieurs paramètres ▸

tels que les nuages, les récifs ou la vitesse du navire sont essentiels. Lors de vos décisions stratégiques de multiples options entrent en jeu. Dès l'entrée du port vous pouvez choisir de pénétrer dans la ville incognito, de jeter l'ancre au grand jour dans le port ou encore d'attaquer le fort. Ces virées en ville sont l'occasion de recruter de nouveaux compagnons dans les tavernes, de refaire le plein de marchandises ou encore de lier des alliances avec les marchands et le gouverneur. Mais surtout, cela vous informe sur l'actualité politique omniprésente dans le jeu : 12 mars 1561, la France amnistie les pirates, les Anglais et les Français sont en guerre contre l'Espagne, les Indiens ont attaqué Santiago et Maracaïbo... Il faut tenir compte de toutes ces données pour décider de vos ports d'ancrage ou de votre cap. En permanence, sur terre ou sur mer, un menu général décrit le moral des troupes, votre propre état de santé, les richesses déjà engrangées, ou votre position par rapport au soleil.

Inutile de détailler plus avant l'ensemble des données qui interviennent dans le jeu. Dans la lignée de *Seven Cities of Gold* ou *Heart of Africa* de Siera on Line, *Pirates* est une aventure originale, élaborée de main de maître que chacun pourra apprécier à son niveau. Un programme prometteur pour la nouvelle série aventure lancée par les spécialistes du simulateur de vol. (Disquette Microprose pour *Commodore 64*.)

Nathalie Meistermann

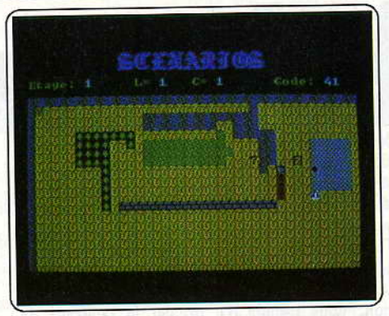
Dungeon Maker

Inutile de consulter « Message in a Bottle ». Le scénario de ce jeu de rôle ne dépend que de vous !

Dungeon Maker reprend le flambeau de l'épopée chevaleresque. Après *Ultima* et *Mandragore*, vous voici à même de créer votre propre scénario, de mettre en place la trame d'un royaume truffé de périls et de dangers. Très simple à manier, suffisamment complexe pour motiver les professionnels du jeu de rôle, ce logiciel est un véritable tremplin pour l'imagination, la logique et... l'aventure !

Inutile de s'attarder sur le scénario préprogrammé du logiciel. Il ne sert en fait qu'à donner au joueur un avant-goût des possibilités de création. Le menu principal donne accès à trois phases de travail : mise en place des personnages, du scénario et départ pour l'aventure. Le logiciel prend même en charge la création de votre disquette de sauvegarde ! Il suffit ensuite de laisser place à l'imagination.

L'élaboration du scénario est bien sûr la phase de création la plus complexe. Parlons espace, tout d'abord, avec un terrain d'action qui couvre huit niveaux de 9604 cases chacun. Ses différents étages sont en quelque sorte superposés, reliés entre eux par les escaliers que vous mettrez vous même en place par la suite. Il s'agit donc de disposer votre décor sur cette trame vierge. Le tableau se couvre bientôt à l'écran de forêts, murs, prairies, etc., le tout par simple maniement du curseur. Dommage, à ce propos, que l'on ne puisse se servir du joystick ! Le travail est fort heureusement facilité par la précision graphique des éléments, même si leur taille réduite nécessite, au cours du jeu, un sérieux entraînement de reconnaissance. Quarante-cinq éléments distincts sont disponibles



A vous de jouer. Ce logiciel est un véritable tremplin pour l'imagination, la logique et... l'aventure.

L'équipe, symbolisée à l'écran par un simple sprite, dévoile tous les personnages lorsqu'un combat est

pour compléter votre royaume. Les possibilités sont très intéressantes. Les passages, par exemple, définissent différents chemins d'accès (portes, puits, grille, etc.) et les pièges vont de la simple bombe aux dangereux sables mouvants. Il est également possible de modeler un cours d'eau (et le sens de son courant...), de placer des sources empoisonnées ou non et bien entendu de faire apparaître les fameux coffres, objets sacrés de l'aventure !

Toute cette mise en place est d'une simplicité exemplaire. Les touches de fonction permettent de sauvegarder chaque niveau et donc de compléter le royaume après une phase d'essai du jeu.

Le principal intérêt du jeu de rôle réside dans l'évolution de l'expérience de votre équipe. Cette expérience se modifie selon les exploits vécus, et donc principalement selon les adversaires ou amis rencontrés dans le jeu. *Dungeon Maker* permet d'installer divers « PSJ » ou Personnage Sans Joueur. Ces derniers sont brigands, marchands, plus ou moins dangereux ou utiles à l'équipe. Leur création est particulièrement intéressante puisqu'il est possible de gérer toutes leurs réactions. Qu'ils restent inactifs, qu'ils attaquent sur une certaine zone, ou encore qu'ils soient entièrement dévoués aux joueurs actifs, vous décidez de leur nombre, de leurs forces et résistance, de leur vitesse de cheminement, etc. Tout ceci peut paraître complexe. Seule l'expérience du créateur permet en effet de ne pas trop endurcir le jeu, de laisser quelques chances aux valeureux guerriers ! Il ne vous reste plus maintenant qu'à créer une équipe pour partir à l'assaut de votre scénario. L'élaboration des personnages reste classique, hormis qu'aucune des valeurs qui la composent n'est laissée au hasard d'un tirage aléatoire. Le jeu est de même très semblable à certains logiciels de rôle préexistants (*Ultima*, *Mandragore*, par exemple). L'équipe, symbolisée à l'écran par un simple sprite, dévoile tous les personnages lorsqu'un combat ou une action particulière est déclenché.

Les ordres qu'il est possible de communiquer à l'équipe sont assez nombreux. Manger, frapper, lancer un sortilège, autant d'actions qui mettent à l'épreuve la logique de votre scénario. La stratégie de la partie peut prendre des proportions captivantes, notamment si vous avez pris soin de définir de nombreux « PSJ » ou « Idoles portatives » (ces dernières sont essentielles pour les prières !). Le logiciel permet à ce propos de dépasser le réel et d'introduire des « PSJ » indéfinis décrits dans la partie, par un texte de votre cru... De quoi renforcer encore l'ambiance du jeu, de personnaliser peut-être la partie selon le joueur qui se lancera ensuite dans l'aventure !

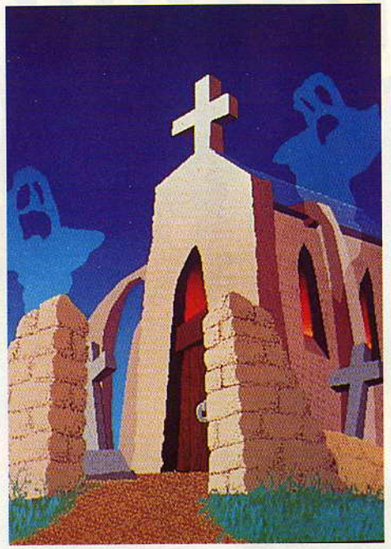
Dungeon Maker s'apparente très certainement à un jeu de rôle interactif. Face à la vaste superficie du terrain d'action, il est très facile de donner plusieurs issues au jeu, de permettre sur une seule partie diverses stratégies. La création, alors longue et complexe, nécessite une grande logique. Pour survivre vous-même à vos pièges, un seul moyen : tracez, sur le papier, les grandes lignes de l'aventure. Celle-ci pourra enfin être constamment révisée pour un jour rivaliser avec les meilleurs programmes du genre... Un défi qui vaut le détour ! (Disquette Ubi Soft pour *C 64*)

Olivier Hautefeuille

TROUVEZ LA CLEF DU MYSTERE DE...
SOLOMON'S KEY™
"Un jeu de café et de stratégie auquel risquent de succomber même les critiques les plus coriaces" C & VG
Redécouvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où le trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux. Mais où dans ce réseau de salles mystérieuses se cache la clef suivante qui vous permettra de vous rapprocher de ces fabuleuses richesses. Où, parmi les colonnes de pierre et les périls cachés, se dissimulent les créatures mythiques capables de prolonger votre existence pour vous permettre d'atteindre votre ultime objectif.
CBM 64/128 CASSETTE DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD CASSETTE DISQUETTE
ATARI ST
ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388
TECMO

The Faery Tale Adventure

Ambiance captivante, musique oppressante, décor de qualité pour ce logiciel en 3 D



Tout à la fois jeu d'aventure, jeu de rôle et jeu d'action, *The Faery Tale Adventure* s'appuie sur une classique légende moyenâgeuse. Plus simple, sans aucun doute, que certains de ses confrères, ce logiciel profite en contrepartie d'une animation exceptionnelle. La réflexion et la stratégie vont de ce fait côtoyer sans cesse l'action pour donner lieu à une suite ininterrompue de combats. Le jeu y gagne bien sûr en intérêt et... en difficulté !

Un paisible royaume connaît depuis peu l'emprise de forces occultes. La cause de ce mal : la disparition d'un talisman magique. Tandis que se multiplient les attaques ennemies, trois valeureux guerriers se lancent à la recherche de l'arme bénie. Julian, Philip et Kevin sont placés tour à tour sous vos ordres. Trois chances en fait d'aboutir à la fin de ce sinistre cauchemar.

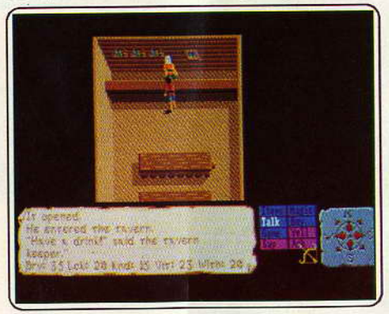
Ce jeu de rôle n'utilise pas, une fois n'est pas coutume, la représentation aérienne de vos déplacements sur une carte stylisée. Ici, le personnage évolue en 3D dans un décor de qualité, pénètre dans les bâtisses ou donjons, traverse les rivières et lacs sur un radeau, etc. C'est à coup sûr l'un des atouts majeurs de cette simulation. La démarche de notre héros est réaliste. Entièrement maniée à la souris, la partie est aussi souple que possible. Outre la fenêtre graphique, l'écran comporte une fenêtre « texte », un menu d'icônes et un compas. Ce dernier vous permet d'évoluer selon huit directions en pointant les flèches correspondantes. Les différentes actions sont sélectionnées sur le menu.

L'aventure commence dans votre village de Tambry. Avant de prendre la route, il est bien sûr nécessaire de visiter tous les établissements de la cité. Une pinte de vin consommée au bar de l'auberge, une clef en or et divers autres objets collectés près des cheminées ou sous les tapis, vous passez enfin les portes de la ville. Il faut tracer le plan de votre évolution. La carte fournie avec le logiciel permet dans un premier temps de s'orienter par rapport aux chemins de pierre. Malheureusement, de nombreux détails n'y figurent pas, notamment l'emplacement exact des cités non accessibles par des routes. Regarder, fouiller et parler vont devenir vos trois armes essentielles. Divers indices sont en effet éparpillés sur la route. De nombreux personnages éclairent peu à peu le sens réel de votre quête.

L'aventure serait facile sans les nombreux combats qui vont mettre votre vie en danger. Le joueur novice risque vite de perdre les pédales... Pas moyen de faire un pas sans que survienne une horde de fantômes ou quelques brigands à la solde de l'ennemi ! Signalées par une musique oppressante (et par la mise en branle du lecteur de disquettes...), ces attaques ne vous laissent en fait que deux issues : fuir ou combattre. La première solution peut être efficace pour peu que l'on connaisse la topographie des lieux traversés ! Vous risquez en effet à tout moment de vous heurter à une chaîne de montagnes ou de peiner dans un marécage... Mieux vaut donc pour l'instant s'initier à la pratique de l'épée ou de la masse d'arme... Tout comme le mode « déplacement », le mode « combat » est géré par un compas : le bouton droit de la souris placé sur une des flèches de direction actionne votre arme selon l'orientation choisie... Difficile cependant de venir à bout simultanément de trois ou quatre ennemis. La stratégie est alors aussi nécessaire que captivante : feinte pour simuler la fuite et attendre qu'un seul adversaire vous colle au talon, demi-tour et... férocité ! Difficile dans les premiers temps, le combat représente la plus intéressante des manœuvres du jeu. De plus vous trouvez sur le cadavre de vos victimes de nouvelles armes, divers sortilèges, bref, de quoi matérialiser l'évolution de votre savoir ! L'action ne doit pas pour autant détourner votre attention des règles classiques du jeu de rôle : bravoure, chance, facilité de communication, vitalité ou fortune témoignent de votre réussite. Il importe également de surveiller la nourriture restante, d'apprendre à utiliser les multiples sortilèges mis à votre disposition, etc. De tous ces aspects, ce sont en définitive la richesse du décor et l'originalité de l'animation qui méritent à mon avis le plus d'attention. Outre le réalisme et l'importance des combats, vous allez par exemple profiter de l'angoisse d'une nuit trop noire, du risque d'une promenade en radeau ou encore de la beauté d'un paysage de montagnes enneigées... Votre terrain d'action (environ cent cinquante écrans parcourus par scrolling) sera bien sûr le lieu de nombreuses agonies. Trois ou quatre vies sont accordées à chacun des trois frères. Un conseil, lancez une sauvegarde avant chaque combat... (Disquette Micro Illusion, pour *Amiga*. Prix : D.)

Olivier Hautefeuille

Richesse du décor et originalité de l'animation. Vous admirez ici un paysage de montagnes enneigées.



Avant de prendre la route, il est nécessaire de visiter les établissements de la cité sans oublier les tavernes !

Sauvegardez avant chaque combat ! C'est le seul moyen de vaincre sans pour autant détruire l'ambiance.

Vous disposez désormais de cinq pages pour dévoiler vos solutions complètes et peut-être gagner un abonnement d'un an ! Tapez S.O.S. **Minitel 36.15. TILT.**

STOP!

Ici revendeur spécialiste
THOMSON

VIDEO 32
C'est aussi la
THOMCARTE :
la carte de fidélité qui donne droit à 5 % de réduction.

VIDEO 32
" LE THOMSONISTE "

VIDEO 32
C'est aussi le parrainage : pour tout parrainage supérieur à 2.000 F., un logiciel gratuit pour le parrain.

MATERIELS * :

Unité centrale T09 +	5 990 F	☐
T09 + et moniteur couleur 36cm HR	6 990 F	☐
T09 +, moniteur mono, imprimante haut de gamme 80 colonnes, souris et câbles	8 990 F	☐
T08, moniteur couleur 36cm HR et drive 640K	4 990 F	☐
Unité centrale T08	2 890 F	☐
Souris T08/9/9 + et M06	350 F	☐
Crayon optique	120 F	☐
Lecteur de disquette 640K 3"½	1 990 F	☐
Contrôleur de drive 640K T07-70/M05/6	490 F	☐
Lecteur enregistreur de K7 T07-70/8/9/9 +	550 F	☐
Manette de jeux	120 F	☐
Imprimante PR90-612 haut de gamme 80 col.	2 950 F	☐
Câble imprimante T08/9/9 +	180 F	☐
Boîte de 10 Quick Disk 2" 8 vierges	250 F	☐
Boîte de 10 disquettes vierges 3"½, double face, double densité	350 F	☐

LOGICIELS* :

Les passagers du vent (D) T08/9/9 +	290 F	☐
Les passagers du vent 2 (D) T08/9/9 +	290 F	☐
L'Héritage II (D) T08/9/9 +	220 F	☐
Dakar 4x4 (D) T08/9/9 +	215 F	☐
Dakar Moto (D) T08/9/9 +	220 F	☐
James Débrig : le grand saut (D) T08/9/9 +	225 F	☐
The way of the tiger (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Avenger (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Missions en rafale (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Year Huong Fu II (D) T08/9/9 +	200 F	☐
Paragraphe (D) T08	395 F	☐
Fiches et dossiers (D) T08	395 F	☐
Multiplan (D) T08	690 F	☐
Comptabilité générale (D) T08/9/9 +	795 F	☐
Colorpaint (K) M05/6/T07/8/9/9 +	395 F	☐
Colorpaint + studio (K) T07/8/9/9 +	595 F	☐
Astérix et la potion magique (D) T08/9/9 +	215 F	☐
L'affaire Sydney (D) T08/9/9 +	260 F	☐
Carte du ciel + super tennis (D) T08/9/9 +	245 F	☐
Numéro 10 + Beach head (D) T08/9/9 +	245 F	☐
Vol solo + La nuit des Templiers (D) T08/9/9 +	245 F	☐
HMS Cobra (D) T08/9/9 +	295 F	☐
Les dieux de la glisse (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Green beret + Monopoly + Super tennis + Runway (D) T08/9/9 +	295 F	☐
Stone zone (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Les cavernes de ténèbres (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Kung-fu (D) T08/9/9 +	225 F	☐
Erébus (D) T08/9/9 +	220 F	☐
Mad dog (D) T08/9/9 +	220 F	☐
TNT (commando) (D) T08/9/9 +	225 F	☐

EDUCATIFS VIFI NATHAN :
(Disquette T08/9/9 + et livre)

Français CP/CE	320 F	☐
Français CM	320 F	☐
Français CM2/6ème	320 F	☐
Maths CP/CE	320 F	☐
Maths CM	320 F	☐
Maths CM2/6ème	320 F	☐

EDUCATIFS BELIN :
(Disquette T08/9/9 +)

Histoire/Géographie	340 F	☐
Français 1	340 F	☐
Français 2	340 F	☐
Maths 1	340 F	☐
Maths 2	340 F	☐

LIVRES :

Manuel techniques des T08/M06 et T09 +	145 F	☐
102 programmes pour T08/M06 et T09 +	135 F	☐
Super jeux pour T08/M06/T09 +	140 F	☐

Ainsi que tous les logiciels, matériels, périphériques, etc ... disponibles en boutique.

D : disquette K : cartouche

VIDEO 32 est ouvert du mardi au samedi, de 14h à 20h et le dimanche, de 15h à 19h.

NOUVEAU CHEZ VIDEO 32

La **THOMCINQ :** la carte - 5% La **THOMDIX :** la carte -10%

Principe de fonctionnement :
Ces cartes payantes vous donnent droit respectivement à une remise allant de 5% à 10% immédiate sur tous les logiciels disponibles chez **VIDEO 32.**
Chacune d'elles est valable 2 ans à compter du jour de son acquisition. Elle n'est utilisable que par son propriétaire.

Tarifs :
La **THOMCINQ** valable 2 ans :**500 F** La **THOMDIX** valable 2 ans :**850 F**

☐ Je désire acquérir la **THOMCINQ.** Ci-joint le règlement supplémentaire de **500 F** (je déduis donc **5%** des logiciels commandés).
☐ Je désire acquérir la **THOMDIX.** Ci-joint le règlement supplémetaire de **850 F** (je déduis donc **10%** des logiciels commandés).

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....
Tél ..... Configuration .....
Date ..... No THOMCARTE .....

Ci-joint mon règlement :
Chèque☐ CCP☐ mandat☐

Signature

TOTAL DE MA COMMANDE :
..... F
+ frais de port (30 F)
= ..... F
- remise si carte **THOMCINQ** ou **THOMDIX** (voir ci-contre) - ..... %
= ..... F

Livraison effectuée sous 15 jours, sauf rupture de stock.

VIDEO 32
VIDEO 32 - 32, rue de Lancry - 75010 PARIS
VIDEO 32 II - 39, rue de Lancry - 75010 PARIS
Métro : J. Bonsergent
Téléphone boutiques : 42.00.14.63
Minitel : 42.06.88.87

SOS AVENTURE

Frankenstein

Donner vie à une créature n'est pas sans danger, votre sœur refroidie en sait quelque chose... Vengeance, vengeance !

aventure : type
14 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitage
B : prix

La présence sur la jaquette d'un macaron indiquant que ce jeu est interdit en Grande-Bretagne aux moins de quinze ans est-elle destinée à allécher les acheteurs potentiels ou témoigne-t-elle d'un noble souci de préservation de la pureté de leurs âmes innocentes ? Toujours est-il que la difficulté décourageante du jeu est une meilleure garantie pour la moralité et l'ordre public qu'une simple étiquette se voulant dissuasive. Avant de voir à l'écran une tête coupée baignant dans son sang – ce jeu est avant tout textuel, – il aura fallu des heures d'efforts et d'énervement. Le temps que l'ordinateur met à vous répondre qu'il ne comprend pas ce que vous lui demandez est une source supplémentaire d'agacement. C'est d'autant plus regrettable que le texte, bien écrit, parvient sans mal à créer une atmosphère d'épouvante. Le jeu est constitué de trois parties qui se chargent indépendemment, mais l'accès à la phase suivante est conditionné par la réussite de la mission. Au cours des deux premières, vous traquez votre créature meurtrière, mais vous incarnez le monstre dans la troisième partie. A ne conseiller qu'à ceux qui ont une bonne pratique de l'anglais et une sacrée dose de patience (Cassette CRL pour *C 64*) J.-P.D

Le Mystère de Paris

Paris est menacé. Paris est condamné... C'est compter sans James Debug et sans vous, pour vaincre le mal.

aventure/action : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ : animation
★ : bruitage
B : prix

James Debug reprend du service : il doit contrer une machination qui menace Paris. Cachée au cœur de Notre-Dame, une machine transforme l'avenir de façon fort curieuse. Plus on avance dans le futur et plus la ville remonte dans le temps. Les constructions les plus récentes disparaissent comme par miracle, les modes et les attitudes changent rapidement. Bref, Paris est condamné à la régression ! Le seul moyen d'empêcher que cela n'arrive est de parvenir à la cathédrale afin de stopper la machine diabolique. Pour parvenir à ce but, James Debug peut se déplacer dans les quatre directions, sauter, se baisser, etc. Utiliser à bon escient les objets que l'on rencontre permet de progresser rapidement. Mais l'évolution rapide de la ville complique la tâche : on ne peut-être certain de retrouver l'immeuble que l'on a exploré quelque temps auparavant. D'un abord facile ce programme est à la limite de l'aventure/action, il propose des graphismes tout juste corrects et une animation passable. Enfin, la bande sonore est fort discrète... Une fois de plus la réalisation de ce programme n'arrive pas à la hauteur de l'idée de départ ! (Disquette Coktel Vision pour *Amstrad*). M.B.

Uninvited

Grondements du tonnerre, hurlements épouvantés, gros plans grimaçants, l'angoisse est au rendez-vous. Bon courage !

aventure : type
15 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
★★★★★ : bruitage
D : prix

Loch Ness en Écosse, tard dans l'après-midi : la voiture vient d'exploser, votre jeune frère a disparu et devant vous se dresse un manoir sinistre. Un an après la version *Macintosh*, testée dans le n° 34, Cinemaware adapte son superbe film d'horreur sur *Amiga* et c'est réellement angoissant. Grondements de tonnerre, hurlements épouvantés et gros plans grimaçants s'accordent pour créer une ambiance digne des fleurons du fantastique noir. Si les bruitages gagnent en finesse sur l'*Amiga*, les décors semblent grossiers face aux gravures du *Mac*. Il reste l'atmosphère envoutante et la facilité de gestion des actions. Il est difficile d'échapper au malaise de l'intrus venu s'aventurer au royaume des forces du Mal. Peu à peu vous reconstituez l'histoire de la bâtisse et du maître des lieux à travers les lettres, journaux intimes ou grimoires ésotériques. Aux détours des couloirs, une dame en crinolines cache un corps en décomposition, un valet XVII siècle sort d'un placard et surtout une curieuse bestiole vous nargue avec sa clef. Attention, les forces obscures se font de plus en plus pressantes. Saurez-vous y résister ? Oui, si vous n'avez pas l'âme sensible. (Disquette Mindscape pour *Amiga*) N.M.

Shadows of Mordor

Suite de « Lord of the Ring » retrouvez l'univers de Tolkien et devenez Frodon ou Sam, ou les deux à la fois.

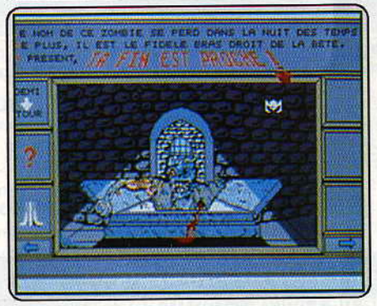
aventure graphique : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★★★ : dialogue
B : prix

Suite un peu tardive de *Lord of the Ring, Shadows of Mordor* retrace l'aventure de Frodon dans le deuxième tome du « Seigneur des Anneaux », « les Deux Tours ». La mise en place du jeu est relativement classique. Une syntaxe complexe (et anglaise...) rappellera aux passionnés la première phase de leur mission... (Reportez-vous à *Tilt* n° 29 p. 22) Le jeu s'est ici enrichi pourtant de quelques nouveaux atouts, notamment en ce qui concerne l'interaction entre les différents personnages qui participent à la quête. Par exemple, il vous est désormais possible de communiquer toute une séquence d'ordres à l'un de vos compagnons. Ce dernier suivra votre volonté parallélement à votre propre évolution. Autre atout, vous pouvez, en début de partie, décider de contrôler soit Frodon, soit Sam, soit encore les deux personnages simultanément. Cette dernière solution nécessite une stratégie plus complexe... Elle n'en est que plus intéressante. Les graphismes de l'aventure sont de bonne qualité. Dommage qu'ils n'apparaissent pas en même temps que le texte. *Shadows of Mordor* n'en reste pas moins une aventure captivante. (Disquette Melbourne House pour *Commodore 64*) O.H.

Massacre

Une tache de sang près du musée des horreurs... Vous basculez dans l'univers gore de « Massacre »

aventure : type
10 : intérêt
★★★ : graphisme
– : animation
– : dialogue
C : prix



Les lampions et les dernières rumeurs de la fête s'éteignent. Les badauds quittent le champ de foire. Vous vous retrouvez seul au milieu des stands. Soudain un détail attire votre attention : une tache de sang près du musée des horreurs. Courage ? Inconscience ? Vous décidez d'y pénétrer. Vous basculez alors dans l'univers de *Massacre*. L'usage systématique de la souris procure le confort grâce à une interface ergonomique (pas d'analyseur de syntaxe), les directions étant prises à l'aide d'icônes fléchées et les objets pouvant être capturés à même l'écran (en « cliquant » sur eux). Le graphisme-*gore* (sang versé en anglais) bien que saignant n'est pas du meilleur cru sur *ST*. Ainsi, on regrettera l'omniprésence d'une bordure blanche qui nuit à l'esthétique générale. Le jeu ne dispose pas d'animation mais d'une astucieuse utilisation de rotation de couleurs qui en donne l'illusion. Malheureusement, l'absence totale d'environnement sonore se révèle appauvrissante pour l'ambiance du programme. Les scènes *gore* utilisées trop souvent font sombrer le jeu dans l'horreur gratuite : la trame trop simple du scénario y est pour quelque chose. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*.) E.C.

JUSQU'A
– 50 %
sur des softs Commodore, Armstrad Spectrum, ST
OFFRE JUSQU'A FIN OCTOBRE

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
Demandez BERNARD

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
Demandez GILLES

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
Demandez MARCO

VILLENEUVE D'ASCQ
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
Demandez DIDIER

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
Demandez MICHEL

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
Demandez JEAN-MARC

NICE
TILT PLUS
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - *Tél. 93.80.85.17*
Demandez JOHNNY

MARSEILLE
DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
Demandez PHILIPPE

PROCHAINE OUVERTURE
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
Plan-de-Campagne

DISQUETTES 1er vendeur de disquettes en France.

SOUS MARQUE, QUALITE SUPERIEURE
5''1/4 SFDD .....40F les 10
5''1/4 DFDD .....60F les 10
PROMOTION DU MOIS PANASONIC
5''1/4 DFDD .....70F les 10

JVC
3''1/2 SFDD ..... 150F les 10
3''1/2 DFDD .... 210F les 10
5''1/4 SFDD ..... 85F les 10
5''1/4 DFDD .... 120F les 10
5''1/4 DF2DD ... 160F les 10
3'' Maxwell..... 30F les 10

PAR 100 10 % DE REMISE

DIGIT CENTER
LANCE L'OPERATION
ATARI 520 STF + 5 CADEAUX
2.990 F

- Manette de jeux
- 4 jeux
- Boîte de rangement
- 5 disquettes
- Bon d'achat de 300 F pour l'achat de votre prochaine imprimante

cherche vendeur informatique, dynamique et branché pour les magasins poissonnière et Velizy

ATARI

ATARI 520 STF	2.990 F
ATARI 520 STF avec moniteur Atari SM 124 monochrome	4.680 F
ATARI 520 STF avec moniteur couleur Atari SC 1224	5.990 F
ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome Atari	5.990 F
ATARI 1040 STF avec moniteur couleur Atari	7.490 F

ATARI MONITEURS

ATARI SM 125	1.490 F
ATARI SC 1224	2.990 F

LECTEUR DE DISQUETTES

ATARI SF 354	1.490F
ATARI SF 314	1.990F
IMPRIMANTE DISQUE DUR SMM 804	1890F
SH 204	4990F

DIGIT CENTER EST SOFT AVEC TOI !

DIGIT CENTER, N° 1, de la vente des logiciels **ATARI, COMMODORE, AMSTRAD et COMPATIBLES IBM,** te propose une librairie de plus de 3.000 LOGICIELS !

Un vendeur spécialisé dans ce domaine t'attend en permanence dans chacun de ses points de vente, prêt à te donner un coup de main aussi bien pour te guider dans le choix que pour t'expliquer le fonctionnement des softs.

Tu ne peux pas te déplacer ? Appelle le magasin le plus proche de ton domicile, un vendeur sera là pour répondre à tes questions.

NOUVEAUTES ? N° 1
Pas de problèmes. Tu en trouveras de nombreuses chaque mois ! Grâce à des contrats de suivi exclusifs que DIGIT CENTER possède avec la **RFA,** la **GRANDE-BRETAGNE** et les **USA !**

LES PRIX ? N° 1
Grâce à sa capacité d'achats importante, la centrale **DIGIT CENTER** importe les softs directement. **Pas d'intermédiaire, donc des prix SUPER CANON !**

LE CHOIX ? N° 1
Une gamme étendue de **JEUX** bien sûr, mais aussi des **Logiciels utilitaires,** et des **Logiciels professionnels** pour la gestion d'une entreprise.

LE SAV ? N° 1
En cas de problème, **Digit Center échange immédiatement** le soft défectueux.

LES MUST ? N° 1
Dans chaque point de vente tu trouvera le hit-parade des softs les plus branchés sur le marché ! Un service géré par la Centrale **DIGIT CENTER** suit les nouveaux solfts qui sortent en **RFA,** en **Grande-Bretagne, aux USA,** et commande immédiatement. C'est la formule qui permet à **DIGIT CENTER** d'être toujours la première à disposer des nouveautés.

LES PROMOTIONS ? N° 1
Des **REMISES DE 30 % à 50 %** sont appliquées en permanence sur les logiciels plus anciens !

Voilà pourquoi Digit Center est le premier revendeur de logiciels en France !

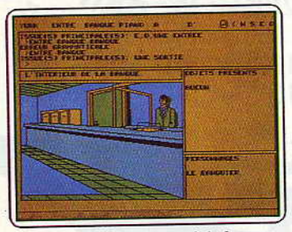
POUR REGLEMENT PAR CARTE BLEUE
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité obligatoires)
N° CARTE BLEUE
DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à DIGIT CENTER, 29, boulevard Gay-Lussac - 13014 Marseille.

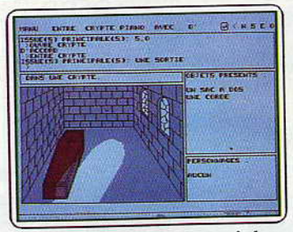
Ti 46

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....
Code Postal ..... Localité ..... Tél. .....
Montant des commandes ..... Frais de port 20 F ..... Montant total .....

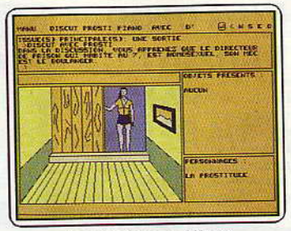
SOS AVENTURE



En premier lieu, passer à la banque.

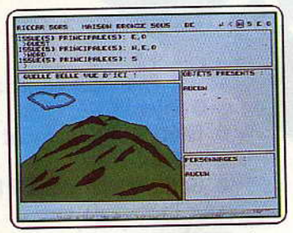


Ne pas s'encombrer du sac à dos.

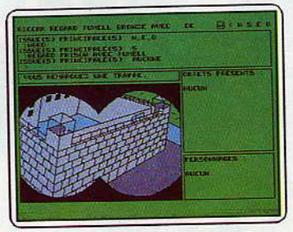


Les langues se délient.

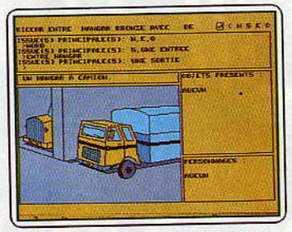
Chez le directeur de la prison.



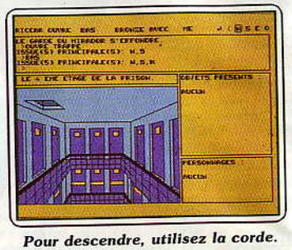
La colline divulgue ses secrets...



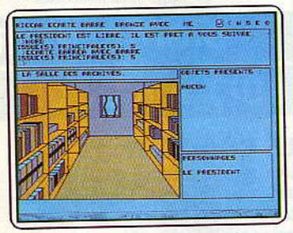
... aux possesseurs de jumelles.



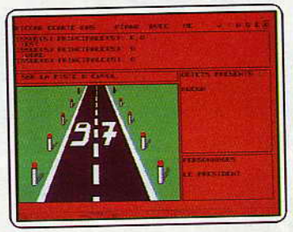
Accrochez-vous sous le camion.



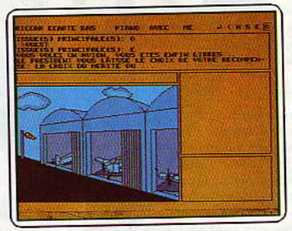
Pour descendre, utilisez la corde.



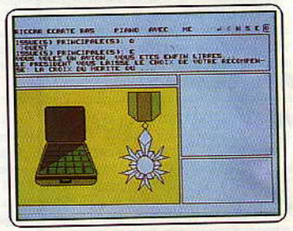
Ecartez les barreaux avec la barre.



Course-poursuite jusqu'à l'aéroport.



Vous approchez du but...



Vous gagnez le droit de recommencer.

Top secret: on dit tout!

Libérer un Président de la République renversé et emprisonné à la suite d'un putch militaire n'est pas chose facile. Fausses pistes et arrestations arbitraires vous guettent à chaque coin de rue. Mais la difficulté de cette enquête n'a pas empêché Pascal Chastre et Fabien Privat de la mener à son terme...

Une fleur ramassée dans un kiosque... L'indice paraît plutôt maigre pour une si lourde mission. Autant l'offrir à la vieille de votre immeuble (premier étage, porte est) qui vous remercie d'une pièce. Son voisin de palier se laisse plus difficilement amadouer et vous claque la porte au nez malgré vos excuses. Avec ce genre de personnage, il est préférable de prendre des gants : ramassez donc celui qu'il vous jette au visage lorsque vous frappez une nouvelle fois.

La fragilité de la porte de l'appartement qui fait face au vôtre est une invitation à l'exploration des lieux. Un carnet mal dissimulé derrière un carreau de la cuisine vous livre un code mystérieux. Le couteau rangé dans le placard permet d'en découper la couverture, dont un double examen révèle l'épaisseur anormale, et d'en extraire un laisser-passer. De retour au bar, un simple coup de fil au numéro indiqué sur le carnet vous apprend qu'un dénommé Manu vous attend à la banque pour vous remettre une carte. Ironie du sort ou malice des programmeurs ? A l'heure où vous entendez ce message en synthèse vocale, Manu est déjà au trou...

Il vous faut donc recommencer le jeu en passant en premier lieu à la banque, sans omettre de récupérer par la suite le gant et le laisser-passer. Une liasse de billets attend sur le comptoir.

Demandez à voir Manu, prononcez le mot de passe (liberté...) et demandez-lui la carte avant qu'il ne se fasse arrêter.

Profitez de la confusion générale pour subtiliser l'argent et la carte puis dirigez-vous vers l'église. L'homme que vous rencontrez au confessionnal se déride lui aussi en entendant le mot de passe. Il vous remet une clef de fer en échange de la carte tout en tenant des propos sibyllins : « va à ta prochaine demeure... » Filez donc au cimetière, achetez le gardien puis ramenez de la crypte la corde munie d'un grappin. Prendre ensuite dans une tombe la lampe dont un passant vous a révélé l'existence.

Faites un tour dans la maison close.

Après un temps d'attente, une prostituée vous livrera gratuitement quelques potins ayant trait aux relations entre le boulanger et le directeur de la prison ainsi que l'adresse de ce dernier.

Pour dérober les clefs du directeur, détenues par le boulanger, il faut vous attacher les services de Joe, un voleur rencontré au tabac et prêt à toutes les basses besognes pour un peu d'argent. Chez le directeur, dérobez l'arbalète et les jumelles. Cachez-vous sous le bureau puis ouvrez le coffre et emportez le trousseau de clefs. Revenez ensuite au garage, dont vous aurez au préalable étranglé le propriétaire à l'aide d'une corde attachée à un piano, pour y voler des outils. Allez ensuite dans le hangar de la décharge vous cacher sous un camion, attendez autant qu'il le faut, puis accrochez-vous à lui dès qu'il démarre ; il vous conduira tout droit à la prison dans laquelle vous vous introduirez grâce à la corde (qui vous resservira par la suite). Après avoir tué les gardes, trouvé le président et écarté les barreaux à l'aide de la barre, il ne vous restera qu'à rejoindre l'aéroport en échappant à la police. Une fuite éperdue, et c'est gagné ! (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*). J.-P. D.

Merci aux aventuriers et aux aventurières pour les solutions et cartes complètes : Patrice Rousseau de Donzenac, Jean-Pierre Chanut, Olivier et Vincent Greiner de Saint-Cyprien, Olivier Pereira, Hans Buc de Marjevols, Anonyme pour Affaire Sydney, MB-Itre de Belgique, Dimitri Riché de Saintes, Mike Errecart-Mourenx, Stéphane le STman.

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

ROAD RUNNER*

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

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

CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad

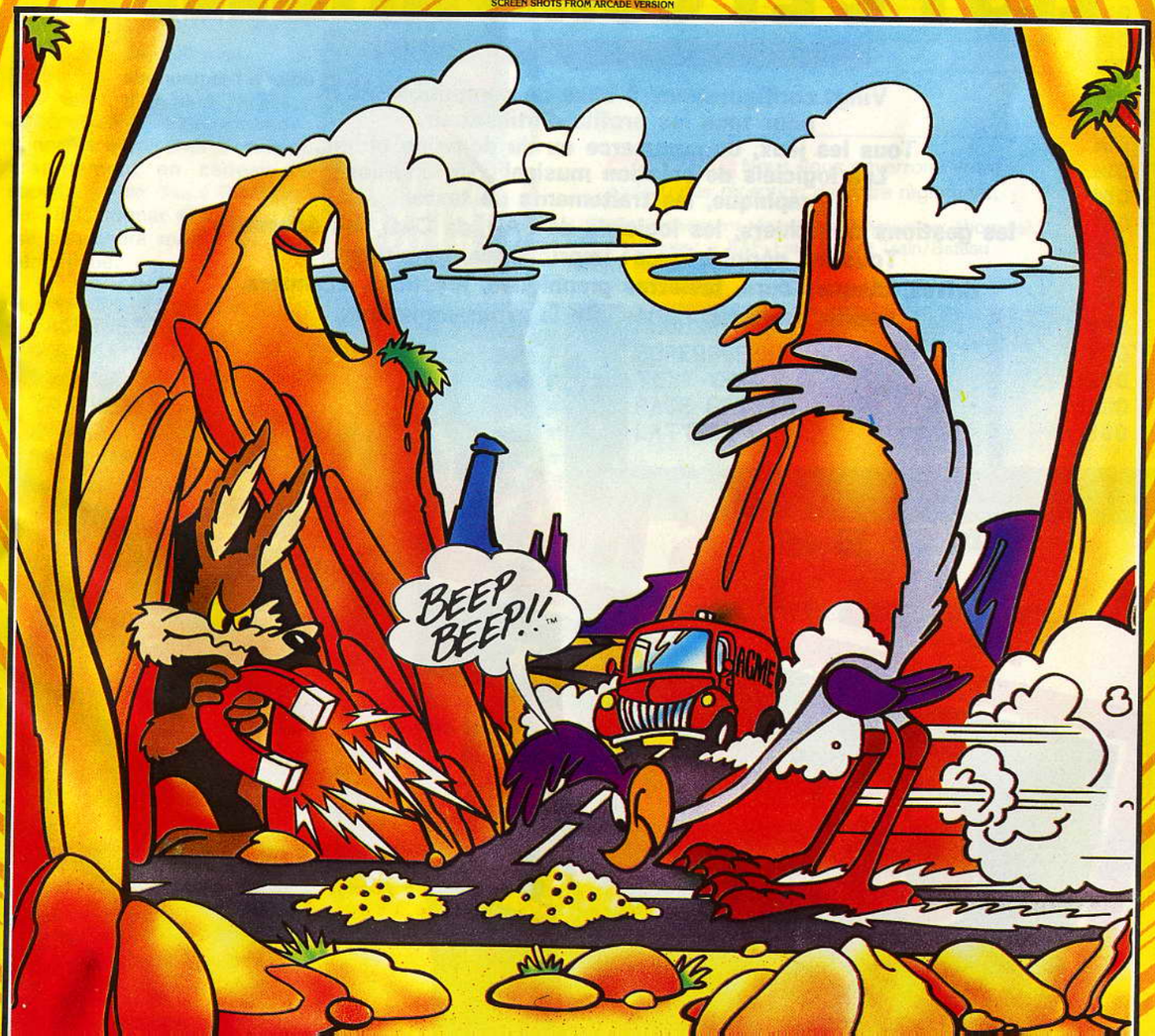
ATARI GAMES

SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION

U.S. GOLD All American Software

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

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



LE
2 OCTOBRE 87

A PARAITRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX UN HORS SERIE QUI VOUS DIT TOUT SUR LES PC ET COMPATIBLES

Vingt configurations à base de compatible PC pour tous les profils d'utilisateur.
Tous les jeux, du commerce ou du domaine public.
Les logiciels de création musicale, de création graphique, les traitements de texte,
les gestions de fichiers, les logiciels de PAO, de CAO, les éducatifs.
Tous les périphériques : imprimantes, moniteurs,
drives, disques durs, tablettes graphiques, joysticks, scanners,
souris, modems, cartes. De la programmation...

A NE PAS MANQUER !

ESPACE MICRO

DIVISION GRAND PUBLIC : 243 BVD VOLTAIRE 75012 PARIS 40242996
DIVISION PROFESSIONELLE : 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS 42852520

LES 16/32 BITS : UNE AFFAIRE DE PROFESSIONELS

DIVISION GRAND PUBLIC:DEMONSTRATION 243 BVD VOLTAIRE METRO NATION

ATARI

520 STF	2990 F
520 STFM	4480 F
520 STFC	5490 F
1040 STFM	5990 F
1040 STFC	7490 F
MON.COULEUR SC1224	2990 F
MON.MONO SM125	1490 F
LECTEUR CUMANA 5'1/4	2800 F
IMPRIMANTE EPSON LX 800	3400 F
IMPRIMANTE STAR NL 10	2980 F
DIGITALISEUR REALTISER	1750 F
ST REPLAY	800 F
BARBARIAN	249 F
ROAD RUNNER	249 F
FLIGHT SIMULATOR II	449 F
GAUNTLET	259 F
SENTINEL	390 F
AUTODUEL	480 F
BREACH	450 F
PROHIBITION	200 F
TNT	250 F
EAGLENEST	220 F
PHANTAISY III	380 F
RING OF ZELFING	450 F
TRACKER	270 F
STWAR	350 F
ROADWAR	450 F
BOB WINNER	350 F
MANOIR DE MORTEVIEILLE	229 F
BECKER TEXT	750 F
SUPERBASE	990 F
PUBLISHING PARTNER	1750 F
DEGAS ELITE	650 F
ZZROUGH	790 F
STAD	850 F
FIRSTWORD +	990 F
SYGNUM	1800 F

PLUS DE 200 LOGICIELS EN STOCK PERMANENT.....

AMIGA

AMIGA 500	4750 F
AMIGA 500 COULEUR	7490 F
EXTENSION MEMOIRE	1095 F
MONITEUR COULEUR	2950 F
LECTEUR EXTERNE	2090 F
PC1 (PCLIKE-1LECTEUR)	5750 F
PC10 (PCLIKE-2 LECTEURS)	7450 F
	249 F
BARBARIAN	250 F
KARATE KID II	390 F
SINBAD	390 F
DEFENDER OF CROWN	350 F
SDI	410 F
FERRY TALES	350 F
ARAZOK TOMB	390 F
KING QUEST	350 F
CHESSMASTER	450 F
FLIGHT SIMULATOR II	390 F
WINTER GAME	390 F
BALANCE OF POWER	1100 F
DELUXE PAINT	990 F
SUPERBSE	790 F
TEXT CRAFT	1260 F
PAGE SETTER	1300 F
LATTICE C	680 F

SEGA

LA CONSOLE DE JEU ABSOLUE

990 F

LIVREE AVEC MANETTE ET JEU.....
GRAND CHOIX DE LOGICIELS ET D' ACCESSOIRES : LE MUST DE NOEL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ESPACE MICRO VPC 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
VILLE:
Je desire recevoir:
cheque: mandat: cr:

BON DE COMMANDE

POWER PRODUCTS FRANCE
Cour de la Gare 60200 COMPIEGNE

Tél: 16 44 83 48 48

Nom............

Adresse............

....

CP........VILLE............

Je ne peux plus attendre.
Envoyer moi:

PRODUIT............PRIX

TOTAL

+ PORT

Je paie la somme de
par:

Chèque
CCP
Carte Bancaire

N°............

Date d'expiration............

Signature obligatoire

....

PORT: 20F sauf deux produits:
Les imprimantes = 50F de port
POWER PLUS = 100F de port.

Type d'ordinateur:............

Si AMSTRAD CPC, veuillez
indiquer si les connections
sont de type CENTRONICS
ou EDGE CONNECTOR.

N'OUBLIEZ PAS VOS UTILITAIRES DE SAUVEGARDE

POWER PRODUCTS FRANCE
présente les produits de
PSS & DATEL

Exclusivité pour
THOMSON
TO7/70 TO8 TO9 TO9+
OKIMATE 20 + OKIKIT
Disk 3,5"
Compat. Colorpaint 2890F

SUPERPIC ROYAL
Offre Spéciale
425F

Cartouche
Hardcopy CBM64
sur toutes
imprimantes
N/B et Couleur
Cinq tailles
d'impression
Sauvegarde sur
disquette
Impression de
fichier sans
la cartouche
en place

Imprimante
HUSH 80
+3 rouleaux
995F
pour CBM 64/128

PLANKEUR = Solution
Garder vos disquettes
à votre portée...
à l'abri du café et
des cigarettes...
Offre spéc: 2 pour 90F

Vargames PSS en français sauf V.A. = Vers. Anglaise

CBM 64/128

ANNALES DE ROME	149F	195F
BATTLE OF BRITAIN V.A	79F	115F
BATTLE OF MIDWAY V.A	79F	115F
BATAILLE POUR RFA 11/87	149F	195F
CONFLITS 1. Bat. d'Angleterre+Bat.Midway	149F	195F
COULEZ LE BISMARK	149F	195F
FALKLANDS 82 V.A	89F	
FINAL FRONTIER 11/87	149F	195F
FIRE ZONE 11/87	149F	195F
FORTRESS AMERICA 11/87	149F	195F
IWO JIMA V.A.	89F	
PEGASUS BRIDGE	149F	195F
SORCERER LORD	149F	195F
THEATRE EUROPE V.A	79F	115F
TOBRUK V.A.	125F	175F

AMSTRAD CPC

ANNALES DE ROME	149F	195F
BATTLE OF BRITAIN V.A	79F	115F
BATTLE OF MIDWAY V.A	79F	115F
BATAILLE POUR RFA	149F	195F
CONFLITS 1. Bat. d'Angleterre+Bat.Midway	149F	195F
FIRE ZONE 11/87	149F	195F
SORCERER LORD	149F	195F
SWORDS & SORCERY V.A.	149F	195F
THEATRE EUROPE V.A	79F	115F
TOBRUK V.A.	125F	175F
POWER STRUGGLE	149F	195F

SPECTRUM V.A.

ANNALS OF ROME	145F
BATTLE OF BRITAIN	79F
BATTLE OF MIDWAY	79F
BATTLEFIELD GERMANY	145F
CONFLICTS 1 Bat.Brit., Th.Europe, Midway	175F
SINK THE BISMARK	145F
FALKLANDS 82	89F
IWO JIMA	89F
PEGASUS BRIDGE	145F
SORCERER LORD	145F
SWORDS & SORCERY	89F
TOBRUK	125F

AMSTRAD PCW
ANNALES DE ROME 245F

APPLE II Sér.
THEATRE EUROPE 245F

ATARI ST

ANNALES DE ROME	245F
BATAILLE POUR RFA en préparation	245F
FINAL FRONTIER en préparation	245F
FORTRESS AMERICA en préparation	245F
POWER STRUGGLE en préparation	245F

PC Compatible
ANNALES DE ROME 245F
Autres titres en préparation.

AMIGA

POWER MARAUDER - le meilleur système de Sauvegarde	350F
POWER GRABBIT - HARDCOPY de toute image/programme	250F
POWER MIDI MASTER 500/2000 1 In, 1 Thru et 3 Out	395F
POWER MIDI MASTER 1000 1 In, 1 Thru et 3 Out	395F

OKIMATE 20 Imprimante Couleur

OKIMATE 20
Imprimante couleur tran,stert thermique 80cps ... sans interface 1595F
+ OKIKIT spécifique 1295F
Composé de: Interface, Cable, 2 Rubans et, selon modèle, logiciel HARDCOPY.
PC, AMIGA, ST, CPC
CBM64 avec Cartouche Superpic pour 5 tailles d'image,
TO7/70, TO8, TO9 et TO9+ (3,5")
Ruban Noir pour Okimate 20 99F
Ruban Couleur pour Okimate 20 99F

POWER DATEL ADD-ONS -CBM 64

POWER ACTION REPLAY III CARTRIDGE DE SAUVEGARDE	
Version 16K	395F
Version 32K avec Diskmate inclu	495F
POWER Disk Demon - Kit de conversion CBM 1541 en lecteur parallèle, 202 blocs en 2,5 sec	795F
POWER Sound Sampler, Digitalisateur Hard+K7 ou D	575F
POWER ComDrum, Boîte à Rythmes Hard+K7 ou D	365F
Soft ComDrum compatible hard Sound Sampler	125F
ComDrum Editeur	79F
POWER Blazing Paddles ... Logiciel graphique avec crayon à fibres optiques	295F
POWER ROM PRINT IV, 4 polices de caractères s/ CBM801	225F
POWER Turbo ROM II, Remplacement ROMDOS	175F
POWER Diskmate II cartouche pour CBM 1541	195F
POWER Toolkit IV Disquette	125F
POWER MULTIPRISE Cartouche, Support de 3 cartouches	195F
POWER SMARTCART Cartouche Pseudo ROM 32K	365F
POWER MIDI Interface avec I In, 1 Thru et 2 Out	365F
POWER ROBOTEK 4 relais de contrôle robotique	450F
POWER Genius Mouse se branche comme une poignée	295F
POWER Eprommer, Hard + Disk	450F

Autres périphériques

POWER CARTRIDGE ORIGINAL MkII CBM 64	450F
POWER CARTRIDGE + Cable pour imprimante parallèle	550F
POWER Multiface 1 Interface de sauvegarde Spectrum	450F
POWER Multiface 2 Interface de sauvegarde CPC	535F
POWER SUPERPIC, Cartouche HARDCOPY CBM64	450F
POWER PLUS 200VA Alimentation de secours	4200F
QUICKSHOT II Plus, Poignée à micro-interrupteurs	115F
La paire	199F
POWER JOYCON Multiprise dédoubleur pour CPC	75F
JOYCON + un QS II Plus	169F
JOYCON + deux QS II Plus	259F
POWER HUSH 80 Imprimante thermique 80cps	995F
THINGI DATACLIP Support document traitement de texte	49F

Ce document était préparé avec DTP-PAO sur PCW. Prix 395F.

Message in a bottle

William

En réponse à Jérémy pour **James Debug le grand saut :** *pour avoir la clef, il faut arriver par la mer après avoir tué le monstre vert, monter à l'échelle de droite, prendre la torche, redescendre, sauter vers le scorpion, le tuer, passer de l'autre côté et prendre le sac. Pour revenir, tu prends le même chemin, mais tu dois passer par dessus le scorpion. Le sac te sert à ouvrir le passage pour accéder à la clef.*
Qui pourrait m'aider dans **Arsène Lapin :** *j'arrive à tuer le chien et à prendre le passe-partout dans la statue mais je n'arrive pas à entrer dans la maison.*
Et dans **Mandragore,** *qui pourrait me dire que faire quand on est devant Yarod-Nor ?*

Frédéric

En réponse à Alain (n° 41), dans **Space Quest.** *Tu dois aller deux fois à gauche, puis revenir à la bibliothèque, aller vers la porte. Fais alors « look man », « look screen (de l'ordinateur) astral body », « get cartridge ». Pour mettre en marche le module faire « close door », « wear belt », « press power », « press autonay », « pull throttle ». Et enfin, bon voyage !*
Quant à moi, j'aimerais bien savoir comment, dans **Space Quest,** *passer sans encombre la barrière magnétique qui se trouve dans les grottes, et que faire chez l'espèce de dragon ?*
Dans **King's Quest III,** *comment traverser le désert, comment faire un sortilège, comment traverser la mer ? Pour tuer la méduse, il faut faire « show mirror to Medusa » lorsqu'elle est assez près.*

Fabrice

En réponse à Antoine (n° 41), dans **F.R.E.E.,** *tape : « pousse armoire », « arrache goupille », « lance grenade sur mur », « entre dans mur », le code du coffre est FR16BLNO2EG67.*

Black Tiger

Dans **Captain Goodnight** *comment gagner du temps et à quoi sert le radar ?*
Dans **Lucifer's Realm :** *devant l'officier, j'ai fait « join the army » ensuite il disparaît. Je monte alors les escaliers et je me trouve devant une porte de fer (iron spike) et plus loin devant un puits d'où s'échappent des vapeurs. Que dois-je faire ?*
Merci à celui ou celle qui m'aidera.

Antares

Dans **Mediator** pour Atari XL, *comment passe-t-on le premier tableau ? A quoi servent les deux satellites ?*
J'ai dirigé mon vaisseau vers le bas et détruis un mur. Mais ensuite, je me fais toujours désintégrer par les canons. A quoi sert la plate-forme ?
Comment se fait-il que les toits des tourelles aient la même couleur que le mur horizontal ? Où peut-on trouver les os pour faire un cheval ?

Alain M.

Pour Frank (n° 40) dans **Dragon's lair.** *Au troisième tableau, après avoir sauté par-dessus les crânes, attends, sans rien toucher, l'apparition de la main et dès qu'elle apparaît, appuie continuellement sur le bouton de tir. Dirk va alors la désintégrer. Saute ensuite par dessus la deuxième vague de crânes. Sois rapide car une main arrive bientôt de la droite puis une autre de la gauche. Détruis-les de la même manière que la première main. Ceci fait tu verras arriver sur toi un nuage de chauves-souris. Saute en arrière, en mettant le manche du joystick vers le bas. Les chauves souris vont alors te réattaquer, vas vers la droite et elles s'en iront. Après l'apparition de la masse gluante, à droite, mets ton manche vers la gauche. Pousse-le ensuite vers le haut, la masse disparaîtra, mais une autre arrivera de la gauche. Penche le manche vers la gauche pour finir cette superbe étape.*

Quant à moi, je n'arrive pas à tuer le dragon, car je suis bloqué par une énorme branche.
Dans **Fairlight :** *j'aimerais savoir où se trouve le livre de lumière et comment je peux y parvenir. Je souhaite enfin obtenir les codes pour les vies infinies ou pour le bouclier infini sur* **Stainless Steel** *(je possède un* Amstrad*).*

Bruno

Dans **Rebel Planet** sur Commodore 64, *que faut-il faire lorsqu'on est arrivé sur Arcadion (la troisième planète). Que faire au « Queen Computer Building » ? Comment se débarrasser de la patrouille ? A chaque tentative, je perds mon énergie, meurs sous un jet de gaz lancé par l'ordinateur ou me fais pulvériser par la patrouille.*

_J & O_

Dans **Spiderman** *pour C 64, que faire après avoir imprimé le journal ? Peut-on se débarrasser de Sandman et de Mystério ? Si oui, comment ? J'ai recueilli quatorze gemmes, à quoi servent-ils ?*
Tous renseignements pour **Murder on the Mississippi** *et* **Fourth Protocol** *sont les bienvenus.*

Fabien de Cambrai

Je n'arrive pas à tuer la plante du niveau 2 de **Ghosts'n Goblins,** *salle 1. Une âme généreuse peut-elle me renseigner ?*

Mered

Pour Patrice (n° 41) dans **Sorcery** *pour C 64. Quand tu es dans le château (tableau n° 5), tu prends l'épée, puis tu passes dans le tableau suivant, et tu poses l'épée à l'endroit de la grande boîte jaune (gold). Dès que tu l'as, reviens dans le château (près des deux portes). Rentre dans la porte du haut pour trouver la clef qui te permettra de rentrer dans la tour. Ensuite, je te laisse chercher.*
Dans **Astérix et le chaudron magique** *sur C 64, je n'arrive pas à trouver la septième pièce. Voici* ▶

S.C.A.P. INFORMATIQUE

OUVERT DIMANCHE de 9 h à 12 h 30
Lundi de 15 h à 19 h
Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi, Samedi, de 9 h à 19 h

TOUS LES SOFTS ATARI, AMSTRAD, COMMODORE
TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES ATARI
TOUTE LA LIBRAIRIE

ENFIN
UN SPECIALISTE ATARI
AU NORD DE PARIS

PROMOTION
ATARI 520 ST couleur
+ Moniteur SC 1425
+ Imprimante Citizen 120 D
+ Traitement de texte DATAMAT
7 450 F T.T.C.

LE COIN DU JOUEUR
ATARI 520 ST
l'unité centrale
+ 1 joystick
+ 1 jeu (valeur 300 F)
2 990 F T.T.C.

BON DE COMMANDE à remplir et à retourner à
Nom / Prénom
Adresse
Code Postal / Ville
Je désire recevoir / au prix de
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire
+ 35 F de port

62, rue Gabriel Péri
93200 SAINT-DENIS Tél : 42 43 22 78

SOS AVENTURE

celles que j'ai trouvées : dans Rome, en sortant du village gaulois, dans la prison, en tuant le gladiateur, dans la forêt au nord du tableau au ciel et dans le camp Aquaruim.

Fabrice (commodorien)

Dans le n° 41 Maldo donne des pokes pour C 64, mais comment et quand entrer le message pour l'immortalité ?
Dans **Time Tunnel,** *j'ai résolu toutes les époques et lu la carte, j'ai pris le bâton au serpent mais qu'en faire ? (Que veut dire « Daimyo » ?).*
Dans **Entombed,** *je n'arrive pas à passer la boule rouge.*
Pour Thierry (n° 41), dans **Entombed,** *prends le fouet et repars d'où tu viens et sors (en allant en bas), puis va vers la droite, monte à la première occasion, va à droite et prends la porte. Pour* **Matchpoint,** *positionne ton curseur, (raquette), sur le tableau, appuie sur feu, écris ton nom, (return), celui de l'ordinateur puis (return). Le court de tennis apparaîtra. Si ça ne marche pas, c'est que ton jeu a un défaut.*

Laurent

J'aimerais obtenir quelques indications pour **Knight Tyme :** *comment faire pour que mon autorisation soit reconnue par l'équipage (non électronique) ? Comment rendre valide la « I.D. card » qui me donne Derby IV ? Faut-il prendre une photo ? Si oui, où et comment ?*
A quoi sert le Wrist terminal ? A quoi correspondent les coordonnées qui y sont inscrites ?
Lorque l'on examine un objet, que signifie « Blow » ?
Lorsque l'on examine un personnage, que signifie « Charisma » ?
Comment et quand peut-on consulter l'oracle ?
Qu'est-ce-que signifie « lighting bolt », lorsqu'on choisit « cast a spell » et à quoi cela sert-il ?
Merci à tous.

David

Dans **King Quest II,** *à quoi sert le coussin rouge trouvé dans le cercueil de Dracula, ainsi que la bride (troisième cadeau du génie de la lampe) ? Où peut-on trouver le sucre susceptible de me faire passer les ronces empoisonnées plus facilement ?*
Peut-on, au cours d'une partie, rencontrer le bossu et le dragon présents au mariage ?
Dans **King Quest III,** *comment accéder à la troisième disquette, mon score restant bloqué à soixante deux points ?*
A quoi sert la baguette magique trouvée dans le coffre du sorcier ?
Que cache la toile d'araignée, comment la franchir sans se faire dévorer ?
Quel est le rôle de la taverne ?
Que recèle le desert à part la peau de serpent et le cactus ?
Où peut-on trouver les objets suivants : Dough in ears, Amber stone, Three acorns, Cat cookie, Shovel et Storm brew.
Je remercie quiconque pourra m'aider.

Dominique (ST maniaque)

Pour Charles (également ST maniaque) du n° 39.
Dans **Hakker II,** *pour entrer dans une pièce, il faut « court-circuiter » la caméra surveillant la pièce en question, pour cela, il faut procéder de la façon suivante.*
1— Place-toi sur le moniteur correspondant à la caméra à court-circuiter.
Moniteur A : caméras 1 à 30
Moniteur B : caméras 31 à 38
2— Presse la touche VTR pour enclencher le magnétoscope.
3— Sélectionne la caméra en question à l'aide des touches + et —
NB : les numéros des caméras sont indiqués à gauche de chaque écran.
4— Avance la bande du magnétoscope jusqu'à ce que le compteur (indiqué à la base de l'écran) soit égal à celui des autres écrans.
5— Presse la touche PLAY.
6— Presse la touche BYP.
La caméra de surveillance de la pièce étant à présent « court-circuitée », les images captées par celle-ci sont les images émises par le magnétoscope et non les images réelles. Tu peux donc entrer dans la pièce sans te faire repérer.
Pour répondre à ta deuxième question, le moniteur qui surveille les pièces aménagées (moniteur B) est relié aux caméras surveillant ces pièces ainsi que le coffre dans lequel se trouvent les documents.
Certaines pièces aménagées comportent un petit

ATARI
PROMOTION MONITEUR
520STF+SM125
3990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en
computer

102 avenue du general
Michel Bizot-75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS VENEZ TOUS
TEL 43.42.22.50
OUVERT:10HA12H,14HA19H
Metro: MICHEL BIZOT

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immediat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT-
Votre ordinateur est en panne? 2à3 Jours de delais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus OCCASION.DEPOT-VENTE.REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
PAIEMENT.C.BLEUE

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à -50% DU NEUF

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

COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
C64N: 1490 F	464mon: 1990F	520STF: 2990F	A-500 : 4725F
1541 : 1650 F	464coul: 2990F	520STFM 3990F	500+1081 :7490F
C128 : 2190 F	6128mon:2990F	520STFC: 5490F	Mon 1081:2950F
C128D: 3990 F	6128coul: 3990F	NEW! MEGA ST	ext 1024K:1090F
1530 : 250 F	DMP2000:1690F	Nous consulter	disk 1010:2090F
MPS1200: 2090F	lect.DD1 : 1990F	kumana:1690F	MSP1250: 2590F
mon.coul:2090F	et tous les P.C	CITIZEN 120D +	Compatibles PC
JOYSTICK: 49 F	.1512	CABLE : 2190 F	nous consulter

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES
TELEPHONEZ 43 42 22 50

EN OCTOBRE
DU NOUVEAU SUR LE
3615 CODE TILT

● LE HIT PARADE DES LOGICIELS EST ARRIVE
VENEZ TOUS VOTER POUR VOS LOGICIELS PRÉFÉRÉS
ET PROPULSER LES EN TÊTE DU CLASSEMENT

● SUR LA RUBRIQUE JEU : LA NOUVELLE FOLIE C'EST

CRYPTO

DÉCODEZ LA PHRASE MYSTÈRE LE PLUS VITE POSSIBLE.
MAIS ATTENTION... VOUS N'ÊTES PAS SEUL
SUR L'ÉNIGME... LA COMPÉTITION SERA RUDE...
ET LES LOTS NOMBREUX.

SOS AVENTURE

meuble à la droite des bureaux. Ces meubles contiennent :
1 – Le code permettant d'ouvrir le prochain meuble.
2 – Une partie de la combinaison du coffre.
3 – Un commutateur du signal d'alarme.
NB : un des meubles s'ouvre à l'aide du code RED 7.
Il y a quatre meubles dans quatre pièces différentes.
Remarque : pour ouvrir un meuble :
1 – Tourne le « MRU » vers le meuble.
2 – L'écran change et attend un ordre.
3 – Entre le code.
4 – Si le code est correct, il attend l'ordre suivant.
5 – Entre « RAO ».
6 – Fouille le meuble.

Jean-Pierre

Voici une aide pour les possesseurs de **Aliens 2** pour Commodore 64 (paru en 1987). Cette aide, ce sont les codes indispensables pour commencer le jeu.
Codes Aliens : 2727H, 2061D, 3106E, 61106E, 7120F.
Pour Nicolas (n° 40), dans **Dragon's lair** sur C 64, lorsque tu te trouves à la deuxième salle :
– au premier plan lorsque les crânes arrivent, il faut pousser la manette en avant.
– ensuite une main apparaît, quant elle est sortie de deux crans, appuie sur le bouton. Puis les crânes arrivent, tu pousses en avant.
– au dernier plan une main apparaît à droite, puis à gauche : tu fais comme avant. Lorsque les chauves-souris viennent, tu tires la manette vers toi (au bon moment).
– tu te retrouves au premier plan, les chauves-souris arrivent sur la gauche, à ce moment tu la pousses vers la droite.
– des monstres arrivent sur ta droite, tu pousses à gauche, ensuite en avant, et, pour finir vers la droite.
A moi maintenant : je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour passer les ronces dans la dernière épreuve de **Dragon's lair** (contre le dragon).

Alain

Voici quelques trucs pour C 64 : dans **Crystal castle,** pour disposer de vies infinies, brancher les deux joysticks avant le chargement du jeu. Lorsque le magnétophone s'arrête de tourner (fin du chargement) appuyer de nombreuses fois sur les boutons des deux joysticks jusqu'à ce que le magnéto reparte.
Pour passer plusieurs tableaux à la fois, mettre l'ours Bentley dans le coin haut du tableau. Appuyer sur le bouton du joystick (on peut le faire même dans le tunnel).
Pour **Kung Fu Master,** il faut appuyer sur les touches « Shift-Lock » et « G », pour avoir un pistolet au premier tableau.

Eric

En réponse à Manu et David pour jouer à **Scarabeus,** le premier tableau est facile. Il faut attraper neuf hiéroglyphes qui se promènent dans le labyrinthe. Pour t'aider tu peux consulter un plan, manette vers le bas. La tête de mort représente les hiéroglyphes à attraper. Le triangle te représente. A chaque objet pris, ta main indique le nombre d'objets en ta possession (autre moyen de le savoir appuyer sur « fire »). Les neuf hiéroglyphes sont une clef pour accéder au second tableau. Pour quitter le labyrinthe aller à l'ascenseur dissimulé dans un mur (case jaune sur le plan), tourner le joystick comme une manivelle, un tour complet, puis tirer en arrière pour sortir de l'ascenseur. Les second et troisième tableaux ainsi que l'entrée dans la tombe sont compliqués. PS : si la musique du jeu vous énerve appuyez sur M, vous entendrez le battement de votre cœur à la place. Nettement plus agréable, pour compléter les informations de Jean-Pierre sur **Aliens 2** voici quelques codes de plus :
Code : tableau.
Sans code : reconnaissance des armes.
7324 G : passage des anneaux.
2727 H : attaque dans les couloirs.
3106 E (6 vies) : couvrir les hommes qui ouvrent la porte.
61060 (3 vies).
2021 C (1 vie) : labyrinthe.
2061 D (2 vies).
7120 E : sortir des couloirs en 17 minutes.
7313 G : tuer un alien avec les pinces.
Dans **Amazone,** je n'arrive pas à recharger les parties que j'ai sautées en cours de jeu ! (« save » marche mais pas « load »). Aidez-moi !

Sinclair SPECTRUM

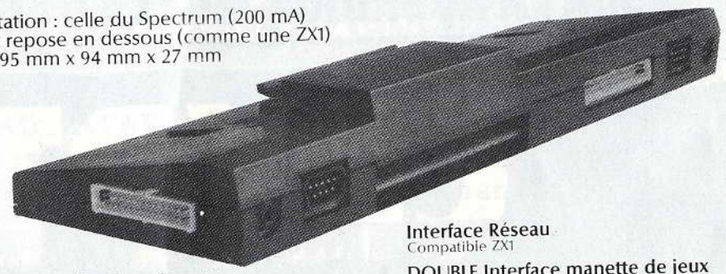
LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 ! L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

LE DISCIPLE

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 !

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...

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.

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

Vous pouvez réserver vos commandes en téléphonant EN FRANCAIS à Didier, Jean-Pierre et Caroline.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

INFOMANIE

ATARI

LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT 75001 PARIS TEL 40200120
METRO LOUVRE LUN-SAM 9H/20H PARKING

JEUX

221 BACKER STREET	229	METROPOLIS	169
AIRBALL	229	MISSION ELEVATOR	219
ALTAIR	259	MORTVILLE MANOR	209
ALTERNATE REALITY	239	OGRE	349
ARKANOID	139	PAWN	199
ARTIC FOX	299	PHANTASIE	269
BALANCE OF POWER	329	PHANTASIE 2	249
BARBARIAN	219	PHANTASIE 3	299
BASEBALL	269	PROHIBITION	229
BASKETBALL	159	ROAD RUNNER	219
BOB WINNER	229	ROAD WAR 2000	249
BOULDER DASH	199	SCENARY DISK N 11	219
CHESS PSION	219	SCENARY DISK N 7	219
CHESSMASTER 2000	299	SDI	329
CHIFFRES ET LETTRES	286	SENTINEL	209
COLONIAL CONQUEST	349	SHANGAI	249
CRAFTON ET XUNK	259	SILENT SERVICE	239
CRISTAL CASTLE	169	SKYFOX	229
FLIGHT SIMULATOR 2 (monochr)	399	SPACE QUEST	370
FOOTBALL	299	ST WARS	169
GAUNTLET	219	STAR FLEET 1	399
GOLDEN PATH	189	STAR RAIDERS	299
GOLDRUNNER	219	STARGLIDER	199
GUILD OF THIEVES	229	STRIKE FORCE HARRIER	219
HARDBALL	299	SUNDOG	349
JUPPITER PROBE	199	SUPER CYCLE	219
KARATE KID 2	199	SUPER HUEY	169
KING QUEST	339	SUPER TENNIS	219
KING QUEST 2	289	TAI PAN	189
KING QUEST 3	349	TASS TIME IN TONETOWN	249
LEADER BOARD	239	TENTH FRAME	199
LEADER BOARD TOURN	129	TNT	199
LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	TONIC TILE	209
LEASURE SET LARRY	399	TRACKER	229
MACADAM BUMPER	239	TRAILBLAZER	229
MAJOR MOTION	165	ULTIMA 3	349
MASSACRE	239	WINTER GAMES	229
MEAN 18	289	WORLD GAMES	219
MERCENARY	195	WRESTLING	149

ADVANCED ART STUDIO	290	K COMM 2	589
AEGIS ANIMATOR	569	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	499	K RESSOURCE	389
ATAGEO	169	K SWITCH	299
CAD 3D V2 (CYBERSTUDIO)	990	LATTICE C	990
DEGAS ELITE	690	MARK WILLIAMS C	1450
DEVPACK	490	MATH 3EME	220
DIGIDRUM	219	MATH 5/4	220
DIGITALISEUR PRO	2950	MICRO TIME CLOCK	449
DIGITALISEUR REALTIZER	1750	PAINT WORKS	299
EASY DRAW	659	PASCAL OSS	749
EMULCOM	850	PC DITTO	990
EZ TRACK	650	PRO 24	2450
FILM DIRECTOR	579	PROFIMAT	495
FIRST WORD PLUS	995	PUBLISHING PARTNER	1790
FONCTIONS ET COMPLEXES	220	ST REPLAY	799
FPROLOG	870	SUPER CONDUCTOR	539
GEOMETRIE	485	SUPERBASE	990
GFA BASIC	485	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490
GFA DRAFT	850		

520 STF	2990	DRIVE SF 314	1990
520 STF MONOCHR	4690	CUMANA 3"1/2	1650
520 STF COULEUR	5490	CUMANA 5"1/4	2450
1040 MONOCHROME	5990	MODEM DIG 3000	4625
1040 COULEUR	7490	DD 20 M SH"205	4990
MEGA 2 ST	9450HT	DD CUMANA 30 M	7900
MEGA 4 ST	12450HT	DD CUMANA 60 M	12900
MEGA 2 ST LASER	19950HT	ATARI PC	NC

IMPRIMANTES :

ATARI SM 804	1990	EXTENSION 512K	1190
STAR NL 10	2990	DISK 3"1/2 (X 10)	140
STAR NB 24/10	6990	TAPIS SOURIS	119
STAR NB 24/15	8490	BOITE 40 DISK	149
NEC P6 COULEUR	8900	HOUSSE TRANSPORT	339
LASER KYOCERAP1010	31900	HOUSSE MONITOR	449
LASER ATARI SLM804	11450HT	HOUSSE PROTECTION	139

AMIGA

Amiga 500	4725
Amiga 500 avec Mon. Couleur	7490
Drive 3"1/2	2090
Amiga 2000	11585
Amiga 2000 avec Mon. Couleur	15299

AMIGA

Acgis Animator	1190		
Cao 3D fr	NC		
De Luxe Music CS	799	Digitaliseur	
De Luxe Paint 2	1050	Future Sound	2290
De Luxe Video	990	Digiview	1990
Digipaint	700	Extension 512k(500)	1095
Instant Music	290	Extension 2M (2000)	3545
Lattice 3.1	1190	Genlock	NC
Page Setter	1250	Interface MIDI	590
Pro Write	1150	Polaroid Liquid	
Superbase	990	Light	34900
Textcraft	750	Pro Midi Studio	NC
TV Text	1290	Tablette	
VIP	1690	Graphique CRP	NC

AMIGA

Alien Fire	299	King's Quest 3	345
Balance Of Power	390	Leaderboard	269
Barbarian	235	Leaderboard tourn	135
Bard's Tale	375	Marble Madness	279
Chessmaster 2000	345	Roadwar 2000	315
Defender of the Crown	349	Scenary Disk 7	235
Déjà Vu	399	SDI	345
Fairy Tale	349	Silent Service	249
F15 Strike Eagle	NC	Starglider	239
Flight Simulator 2	405	Synbad	369
Gauntlet	249	Tenth Frame	NC
Goldrunner	229	Terrorpods	290
Grand Slam Tennis	399	The Pawn	240
Guild of Thieves	259	Ultima 3	339
Karate Kid 2	229	Uninvited	349
King of Chicago	NC	Winter Games	269
		World Games	269

BON DE COMMANDE Envoi sous 24 heures

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE.....VILLE.....
ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
frais de port (pour la France)	30 FR
TOTAL	

MATTEL INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F
99	MODULE INTELLIVOICE	249 F

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT.)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER*	249 F
110	CHAMPIONSHIP TENNIS*	249 F
111	SKIING	199 F
112	FOOTBALL U.S.*	249 F
113	CHAMP. BASEBALL*	249 F

REFLEXION & 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

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MASTERS OF UNIVERS	199 F
135	DRACULA	199 F
137	ICE TRECK	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
166	PINBALL	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	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
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
194	HOVER FORCE	249 F
195	BLOCKADE RUNNER	149 F
196	ZAXXON	149 F

POUR INTELLIVOICE

197	BOMB SQUAD	149 F
198	SPACE SPARTANS	149 F

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

ATARI 2600 VCS

300	CONSOLE 2600 VCS (avec 3 jeux)	690 F
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	
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

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE CBS	690 F
B	MODULE TURBO	690 F
C	ROLLER CONTROLLER (avec 2 jeux)	390 F
F	ADAPTATEUR MULTI K7 (avec 2 jeux)	350 F
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
215	OMEGA RACE	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	99 F
218	TRESHOLD	99 F
219	SMURF	149 F
220	DONKEY KONG JR.	149 F
221	COSMIC AVENGER	199 F
223	FOOTBALL AMERICAIN	199 F
226	OILL'SWELL	149 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	199 F
232	FRONT LINE (s.c.)	199 F

SUPER PROMO
1 console **GRATUITE**
pour l'achat de
10 K7 au choix
Mattel ou CBS Coleco

234	MOUNTAIN KING	199 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	199 F
239	DUKES OF HAZARD (turbo)	249 F
241	2010	199 F
243	HERO	249 F
244	PITFALL II	249 F
249	KEYSTONE KAPERS	249 F
250	SPY HUNTER	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
259	BUMP N' JUMP	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

INEDIT

273	SKIING	349 F
274	MR. DO CASTLE	349 F

SEGA

400	CONSOLE SEGA MASTER avec HANG ONE	990 F
401	PISTOLET LUMINEUX avec cartouche 3 jeux	450 F
402	CHOPLIFTER	219 F
403	BLACK BELT	219 F
404	THE NINJA	219 F
405	WORLD GRAND PRIX	219 F
406	MY HERO	199 F
407	GHOST MANOR	199 F
408	TRANSBOOT	199 F
409	F 16 FIGHTER	199 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 (Phaser)	219 F
418	TEDDY BOY	199 F
419	SUPER TENNIS	199 F
420	WORLD SOCCER	219 F
421	ZILLION	219 F
422	ENDURO RACER	219 F
423	OUT RUN	269 F

EXCLUSIF

424	SPY V. SPY	349 F
425	ROCKY	349 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F N° ..... F
N° ..... F Frais de port ..... 20 F
N° ..... F machine + 50 F
N° ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

TI 46

TAM-TAM SOFT

MICRO-ONDES

Radio Dreyckland, qui émet sur Colmar et sa région ouvre ses ondes à une émission informatique tous les mercredis de 18 à 18 heures 30. Sur 92. 2 FM vous pourrez savourer les potins micro informatiques, une revue de presse , des tests de jeux récents ou anciens, des petites annonces et des débats en direct avec les animateurs.

TILT EST PARTOUT

Tilt sera présent lors du Festival de la Micro qui se tiendra du 9 au 11 octobre à l'Espace Austerlitz, 30 quai Austerlitz, 75013 PARIS. Sur le stand du journal, vous pourrez rencontrer notre illustre illustrateur Jérôme Tesseyre (voir les couvertures du journal) qui réalisera des dessins sur ordinateur. Jérôme Tesseyre animera également le stand Tilt lors d'Amstrad Expo, qui se déroulera du 6 au 9 novembre à Paris, porte de Versailles. Notre stand sera en outre un des points-relais du grand concours Amstrad grâce auquel vous pourrez gagner de nombreux lots.

INDISPENSABLE

Attention plus qu'un mois et demi avant la sortie de l'irremplaçable guide de l'année 1988. Plus de 700 logiciels ludiques, musicaux ou graphiques passés au crible par la rédaction, tous les micros et consoles qui ont marqué l'année sont critiqués sans complaisance, pour savoir enfin lequel choisir ou comment remplacer son Atari 8 bits, son Oric, une enquête exclusive sur les métiers de l'informatique, tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter son micro, les tout derniers échiquiers électroniques et bien sûr "LES TILT D'OR 1988" sélectionnés par la rédaction.
Indispensable, impératif et important, en vente dans tous les kiosques à partir du 17 novembre. Qu'on se le dise.

GRAPHISTE DE L'ANNEE

Le guide TILT des logiciels de l'année consacrera bien entendu une large place à vos dessins réalisés sur ordinateur. Il est encore temps de saisir votre souris, d'enfourner dans votre lecteur de disquettes votre soft préféré de création graphique et de nous faire parvenir vos images. Les conditions sont identiques à celles du concours mensuel auquel les dessins qui nous parviendront trop tard participeront d'office. Le meilleur dessin gagne un abonnement d'un an à Tilt et tous les gagnants recevront le poster dédicacé d'un dessin de Jérôme Tesseyre.

VENT D'EST, D'OUEST

" Mashemalo n'y va pas mollo" ou la rencontre d'un scénariste français et d'un illustrateur japonais: une bande dessinée tout en humour et finesse retraçant les aventures d'un samouraï et d'un ninja épris tous deux de justice et de liberté (Editions J. Sorg). Mais c'est aussi un logiciel à ne pas manquer qui sort en novembre chez Loriciels.

FOIRE A L'INFORMATICIEN

Toutes les entreprises désireuses d'engager prochainement des informaticiens s'afficheront au salon du recrutement informatique. Pro Search, cette "job fair" ou foire à l'embauche cible les informaticiens confirmés et en poste, débutants s'abstenir. Timorés également puisqu' "un dialogue très direct facilite un tri rapide". Les autres viendront se vendre les 23 et 24 octobre à l'Hôtel Nikko à Paris.

LYCEENS A L'ACTION

Pour sensibiliser les jeunes aux problèmes du tiers monde, Médecins du Monde supervise les "actions écoles". Les enfants choisissent leurs projets et travaillent pour récolter les fonds. . L'année dernière deux opérations ont marqué "l'Action Ecole": l'école en guerre contre la faim en Ethiopie et au Soudan, et l'école en guerre pour le développement au Niger et au Mali. Cette année l'école sera en guerre pour l'école afin d'aider l'éducation dans le tiers monde. Les 14 et 15 novembre à Paris un congrès fera le point sur les actions de l'année écoulée. Contactez, Caroline Molko ou Marie Lamoureux au :(1) 43 57 70 70.

GAGNER UNE ENTREPRISE

La Camif, la ville de Niort et la fondation FIL organisent dans le cadre du carrefour média-jeunesse un concours de "logiciel éducatif faisant appel à l'interaction des médias autour de l'informatique" (sic) sanctionné par un prix particulièrement alléchant: une entreprise au capital de 250 000 francs, un local équipé à Niort, un conseil juridique, des heures de formation à la gestion et une garantie d'emprunt. Le dossier d'inscriptions est disponible à: "Concours création d'entreprise", Carrefour Média jeunesse de Niort, Hôtel de ville, 79022 Niort Cedex,tél: (16) 49 28 00 21. A déposer avant le 30 octobre. La sélection finale aura lieu le vendredi 13 novembre.

LABELLISONS

Ere Informatique crée une nouvelle gamme intitulée "Métal Hurlant" avec l'exclusivité du nom et du logo de la revue de bande dessinée. Au programme de ce nouveau label: le sang et l'horreur avec "Blood", l'humour avec "Bubble Ghost" et surtout l'aventure avec "Clash" sur Amstrad CPC, un jeu rapide et drôle qui augure bien du futur de la série

ART ET INFORMATIQUE

L'atelier Musique et Informatique loue un poste graphisme et musique pour numériser des images vidéo, incruster ou mixer et enregistrer sur magnétoscope 3/4 Umatic les oeuvres des "vidéastes" amateurs. Les musiciens pourront également utiliser le module musical de Philips ainsi que son clavier, le tout pour 50 francs les deux heures, 100 francs avec assistance technique. Ces services sont gratuits pour les adhérents qui bénéficient aussi de prix sur les produits Philips: le MSX 2 VG 8255 à 2700 francs, le module musical à 655 francs et le clavier à 800 francs. AMI, 56 Av Guillebaud 92160 Antony. tél: (1) 46 68 28 28. (adhésion 200 F)

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Cocktel Vision fête son troisième anniversaire en force en sortant 30 produits d'ici la fin de l'année. Outre une large gamme éducative en collaboration avec Nathan, Cocktel Vision se spécialise dans les logiciels de BD avec une nouvelle série: Astérix, Lucky Luke et Blueberry et des jeux d'aventure animée tels que Robinson Crusoë, 20 000 lieux sous les mers et Macaya. Cette petite société de quatorze personnes a doublé son chiffre d'affaires entre 1985 et 1986 pour atteindre 6 millions en 1986 dont 1,3 millions de bénéfices.

MICRO MAGICIENS

Si vous désirez admirer le micro prestidigitateur qui se cache sous le doux nom d' Abdul Alafrez (voir Sésame) en chair et en os, il se produit sur la scène du Zèbre (63, bd de Belleville) du 19 au 31 octobre à 20h30, tous les jours sauf le dimanche.

TAM-TAM SOFT

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.
Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.
Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
Nom_____ Prénom_____
Adresse_____Tél_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:
1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur:
Facultatif:
Nom_____Tél_____
Adresse _____
Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT PARADE LECTEURS

1-ARKANOID
IMAGINE
2-SILENT SERVICE
MICROPROSE
3-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
4-ENDURO RACER
ACTIVISION
5-GAUNTLET
U.S. GOLD
6-PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
7-FLIGHT SIMULATOR 2
SUBLOGIC
8-ANTIRIAD
PALACE SOFTWARE
9- WONDER BOY
ACTIVISION
10- LEADER BOARD
ACCESS SOFTWARE

HIT PARADE BOUTIQUES

1-BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
2-ARKANOID
IMAGINE
3- ROAD RUNNER
US GOLD
4- MORTEVILLE MANOR
LANGLOIS ET KHYLKOR
5-WONDER BOY
ACTIVISION
6-GAUNTLET
U.S. GOLD
7-GOLD RUNNER
MICRODEAL
8- PROHIBITION
INFOGRAMES
9--DEFENDER
MINDSCAPE
10-ENDURO RACER
ACTIVISION

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris; JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017 Paris;FNAC ETOILE; FNAC MULHOUSE; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE;; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 29200 Brest; MICROSTORY, 75005 Paris; EDEN COMPUTER, 75012 PARIS;TEMPS X, AUBAGNE; MIL, Laval; ERE BINAIRE, 14100 Lisieux; MIC BASTIA, Bastia.

ATARI ST REEXPLOITE

Minipuce lance un nouveau système d'exploitation et de développement à l'usage des développeurs, le STOS, sur Atari ST pour 150 francs. Ce système qui peut être ou non interfacé avec Gem comprend entre autres un macro-assembleur 68000, un langage d'initiation à base de Forth, un DOS Shell et un basic puissant comportant plus de 320 instructions.

SOLDES

Apple baisse ses prix qui n'en restent pas moins lourds à supporter pour le portefeuille du pékin moyen. Le Macintosh Plus coûte dorénavant 17 670 F, Le Macintosh SE, 24 800 F et 30 700 F avec disque dur, l'Apple II GS, 15 300 F et le Mac II la bagatelle de 47 300 F.

ELISEZ LES TOP TILT 1988

L'élection des Top Tilt 1988 est réalisée d'après la moyenne de l'année du hit parade des lecteurs. Influez le classement en vous connectant sur le 36-15 code Tilt. N'attendez plus.
Votez pour qui vous voulez mais votez!

FLASH

Sortie en novembre du nouveau Thomson TO 8 D, qui ne se différencie du TO 8 que par la présence d'un lecteur intégré de disquettes 3 pouces 1/2. Son prix ne devrait pas excéder celui d'un ancien TO 8 et d'un lecteur de disquettes achetés séparément. Pour les fêtes de Noël, Thomson proposera pour 4690 F un ensemble comprenant un TO 8 D, un moniteur couleur, une disquette d'initiation au Basic 512 et un Multidos.

Acorn sort l'Archimede, un ordinateur Risc (Reduced Instruction Set Computer, voir Tilt n°35 page 18) équipé d'un microprocesseur 32 bits. En outre, il disposera d'un WIMP (Window Icon and Mouse Program). Son prix, environ 8000 F, est incroyablement bas compte tenu de la technologie mise en oeuvre.

Le nouveau Spectrum +3 (un Spectrum +2 muni d'un lecteur de disquettes 3 pouces intégré) sera-t-il distribué par Amstrad France? A l'heure actuelle, cette machine est disponible en Angleterre mais pas encore importée en France

Contrairement à certaines rumeurs, la transformation des Amstrad PC 1512 en PC 1640 (au standard EGA) par simple remplacement du "flat pack" en charge des fonctions graphiques sera impossible. C'est Amstrad en personne qui le dit.

Philips lance le Vidéowriter, sorte d'hybridation de machine à écrire et d'ordinateur. Exclusivement dédié au traitement de texte, cet appareil qui ne devrait pas être vendu moins de 6000 F disposera de dictionnaires intégrés en plusieurs langues, d'un écran et d'une imprimante.

Le Z 88, dernier micro conçu par Lord Clive Sinclair, est commercialisé en Angleterre pour l'équivalent de 2500 F. Cette machine, équipée d'un microprocesseur Z 80, est un portable disposant d'un écran à cristaux liquides de huit lignes de quatre-vingts colonnes et d'un traitement de texte intégré en ROM. La page entière peut être représentée dans une partie de l'écran pour faciliter la mise en page. Ce micro devrait pouvoir échanger facilement des données avec les compatibles PC.

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT ® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE « *DÉCISION INFORMATIQUE* » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)

PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999F HT
(3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CGA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS :	MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	**716,70F HT**	(850,00F TTC)
	SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	**244,52F HT**	(290,00F TTC)
	SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	**548,06F HT**	(650,00F TTC)
	MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	**450,00F HT**	(533,70F TTC)
	BOITE DE 10 FREEWARE (sur diskettes RPS)	**84,32F HT**	(100,00F TTC)
	BOITE DE 10 DISQUETTES SF/DD	**23,61F HT**	(28,00F TTC)
PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)			
IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100		**1264,76F HT**	(1500,00F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)		**2445,20F HT**	(2900,00F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*

FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS

DYNAMIT COMPUTER **54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers**
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Télex : 643295 F
HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30- 13 h / 14 h- 19 h – SAMEDI 10 h- 13 h / 14 h 30-18 h

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Des prix à vous couper le souffle !

1 - ATARI 520 STF
+ un Tapis Souris,
+ un Joystick
+ 10 disquettes 3,5 p
2 990 F

2 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

3 - ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
Atari SC 1225
+ un cadeau
5 490 F

4 - Atari 1040 STF
+ 1 moniteur monochrome SM 125
+ STAR NL 10
8 390 F

MATÉRIEL ATARI

10 - Atari 520 STF monochrome	5 480 F
11 - Atari 520 STF couleur	5 980 F
12 - Atari 1040 STF monochrome	5 990 F
13 - Atari 1040 STF couleur	7 490 F
14 - Moniteur monochrome SM 125	1 490 F
15 - Moniteur couleur SC 1224	2 990 F
16 - Imprimante Atari SMM 804	NC
17 - Disque dur SH 205	4 990 F
18 - Lecteur 720 K Cumana	1 650 F
19 - Free Boot	490 F
20 - Imprimante Epson LX-800	2 690 F
21 - Imprimante Star NL 10	2 690 F

LOGICIELS ATARI

22 - Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
23 - Barbarians	260 F
24 - Emulcom	750 F
25 - Calcomat plus	570 F
26 - Superbase	850 F
27 - 1 SF Word plus (V.F.)	990 F
28 - Basic GFA	NC
29 - Compilateur GFA	450 F
30 - Megamax C	1 500 F
31 - Music studio	NC
32 - Brataccas + Arena	295 F
33 - Road Runner	249 F
34 - 10th Frame	240 F
35 - Leader Board	255 F
36 - Tonic Tile	210 F
37 - Ultima 3	430 F
38 - Silent Service	210 F
39 - Boulder dash	225 F
40 - S.T Replay	810 F
41 - Digi-drum	225 F
42 - Colonial Conquest	370 F
43 - Guild of Thieves	230 F
44 - Flight Sim II (mono. coul.)	399 F
45 - Sky Fox	320 F
46 - Pirates of the Barbary	150 F
47 - Annales de Rome	210 F
48 - Mort ville Manoir	210 F
49 - The sentinel	185 F
50 - Real Time Clock	450 F
51 - Steinberg	NC
52 - Senario Flights simulator II	220 F
53 - Winter Games	270 F
54 - Little people computer	390 F
55 - Super cycle	230 F
56 - Rings of Zilfin	320 F
57 - Space quest	370 F

58 - Golden Path	195 F
59 - Terrorpods	NC
60 - Tracker	220 F
61 - Gato	390 F
62 - Tai-Pan	195 F
63 - Jewels of Darkness	190 F
64 - Art Director	590 F
65 - Defender of the crown	NC
66 - 221 B. Baker st	240 F
67 - Eagles nest	200 F
68 - The chess master 2000	305 F
69 - Ninja Mission	129 F
70 - Gauntlet	250 F
71 - Solution (gestion)	2 000F HT

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

7 - SLM 804 Imprimante Laser
8 pages minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F/HT

8 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F/HT

9 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un Ordinateur Méga ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F/HT

79 - MEGA ST 4
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F/H.T. monochrome
14 215 F/H.T. couleur.

80 - MEGA ST 2
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3"1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur Monochrome
haute résolution
9950 F/H.T. monochrome
11 215 F/H.T. couleur.

Pour la première fois sur le marché de la micro-informatique, tout Méga, ST professionnel et configuration laser seront vendus systématiquement avec 1 an de garantie incluant la maintenance sur site.

45 41 41 63

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS

Mº 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 Table	395 F
127 - The pawn	240 F
128 - World games	290 F
129 - S.D.I.	320 F
130 - King of Chicago	NC
131 - Goldrunner	240 F
132 - Arazak's Tomb	360 F
133 - Balance of Power	395 F
134 - Kampfgruppe	430 F
135 - Texteraft (V.F)	750 F
136 - 10th Frame	NC

DIVERS

137 - Switch Joy	160 F
138 - Joystick quickshot II	70 F
139 - Joystick quickshot II Turbo	140 F
140 - Joystick pro auto fire	200 F
141 - Joystick pro competition	160 F
142 - Disquette 5 p 1/4 x 10	60 F
143 - Disquette 3,5 p x 10	140 F
144 - Disquette 3 p x 10	300 F

NINTENDO

95 - Console de base Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche	1 190 F
96 - Console de luxe Livrée avec 2 manettes et 1 cartouche + 1 robot et sa cartouche + 1 pistolet et sa cartouche	1 990 F

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 Livrée avec 2 manettes de jeux 1 cartouche Hang one	990 F

ACCESSOIRES

78 - Pistolet Livré avec 3 jeux Marksman shooting Trap shooting Safari hunt	449 F

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 nº de votre choix ainsi que les prix correspondants :

Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F
Nº _____ _____ F

Frais de port logiciels 20 F _____ F
Frais de port matériel 70 F _____ F

Total _____ F

TI 46

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
_____
TEL _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
TYPE DE CONSOLE

carte bleue | | | | | | | | | | | | | | | |
Date exp. Signature

VIDEOSHOP

Prix garanti le plus bas du marché

Crédit : mensualités fixes 400 F par mois

S.A.V. : assuré sur place - crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

OFFRE SPÉCIALE :
ATARI 520 STF + moniteur couleur :
avec imprimante **CITIZEN 120 D**
6.990 F TTC

AMSTRAD

464 Monochrome	: **1.990 F** TTC
464 Couleur	: **2.990 F** TTC
6128 Monochrome	: **2.990 F** TTC
6128 Couleur	: **3.990 F** TTC
PCW 8256	: **4.740 F** TTC
PCW 8512	: **5.926 F** TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

ENCORE PLUS FORT !! ATARI 520 STF 2.990 F TTC

THOMSON

Promotion sur toute la gamme
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

ATARI 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

MSX

MSX II Philips 8235 = 2 490 F
MSX II Philips 8235 + Moniteur Couleur = 3 990 F

Promotion : Livré avec jeu **gratuit** "Les Passagers du vent"

nous consulter promos spéciales

COMMODORE

Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles
- 64 + 1541 + GEOS : **2.990 F** TTC
- C 128 D + Jane : **3.990 F** TTC
- AMIGA + De luxe paint : **8.950 F** TTC

SPECTRUM + 2

Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 990 F TTC

Prix indicatifs au 1.08.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.
(1) Crédit CREG
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée : ATARI 130 XE + lecteur 1050 + 10 jeux : 1990 F

CONSOLE ET CARTOUCHES SEGA DISPONIBLES

nouvelle gamme AMIGA 500 AMIGA 2000
*** reprise de votre Commodore 64 nous consulter**

promotions exceptionnelles sur toute la gamme !

Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.750 F TTC

Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !

* reprise de votre ancien spectrum 300 F

* en état de marche

La gamme PC 1512 est livrée avec "**L'INTEGRALE PC**" comprenant :
- TRAITEMENT DE TEXTE "**EVOLUTION SUNSET**"
- TABLEUR "**CALCOMAT**"
- BASE DE DONNÉES "**SUPERBASE**"

+ **1 PACK DE 4 JEUX** : Leader Board, World Games, Arkanoid, Super Tennis.

BONNE RENTRÉE !!!

Périphériques :

Imprimante DMP 3000	2.290 F TTC
Imprimante CITIZEN MSP 15 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Imprimante DMP 4000 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Disque Dur 20 Méga Tandon	4.990 F TTC
Cartes Kortex	1.450 F TTC
Imprimante Laser	19.900 F HT

Utilitaires :

Evolution	990 F TTC
Word Junior	1.150 F TTC
Multiplan Junior	690 F TTC
Comptabilité Alienor II	1.950 F TTC
Comptabilité Saari	1.990 F TTC
D Base II PC	1.150 F TTC
Framework + Premier	1.150 F TTC
Reflex + Work Shop	1.490 F TTC
Yes You Can !	1.150 F TTC
Quick Mailing	790 F TTC

Bibliographie :

Trucs et Astuces (Micro Application)	179 F TTC
Livre du GW Basic (Micro Application)	149 F TTC
Manuel des références Techniques	249 F TTC
Guide du Basic 2 (Sybex)	128 F TTC
Guide de Dos + (Sybex)	128 F TTC

Langages :

Turbo Pascal	950 F TTC
Turbo Prolog	950 F TTC
Turbo Tutor	345 F TTC
Tool Box	690 F TTC
Quick Basic	990 F TTC
Turbo Basic	990 F TTC
Turbo C	990 F TTC

AMSTRAD PC 1512

Jeux :

Echec 3D	199 F TTC
Flight Simulator	590 F TTC
Infiltrator	260 F TTC
Les Passagers du Vent	299 F TTC
Silent Service	249 F TTC
Winter Games	229 F TTC

OFFRE SPECIALE AMSTRAD PC 1512 :
9.990 F HT (11.848,14 F TTC)
- PC 1512 double lecteur Couleur
- Imprimante DMP 3000
- Logiciel Wordstar
- Logiciel Supercalc 3

Exceptionnel ! Malette PRACTI **990 F TTC**
Promotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !

Offre Spéciale Bureautique
ATARI 1040 STF : 6.990 F TTC
- Unité centrale
- Moniteur monochrome SM 125
- Pack bureautique
- Autoformation - Logiciels bureautiques

Offres 1040 STF :
ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125 : **5.990 F TTC**
avec imprimante CITIZEN 120 D : **7.490 F TTC**
ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur SC 1224 : **7.490 F TTC**
avec imprimante CITIZEN 120 D : **8.990 F TTC**

MEGA ST

MEGA ST
2 MEGA : **9.450 F HT (11.207,70 F TTC)**
4 MEGA : **12.450 F HT (14.765,70 F TTC)**
Imprimante laser SLM 504 :
11.450 F HT (13.579,70 F TTC)

CONFIGURATIONS
Mega Laser 2 :
19.950 F HT (23.660,70 F TTC)
Mega Laser 4 :
22.250 F HT (26.388,50 F TTC)
1/2 journée de formation gratuite pour tout achat d'une de ces configurations

La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique, des cadres, professions libérales.
Déjà de nombreuses applications dans divers domaines professionnels (Architecture, médecine...).

VIDEO SHOP

chez vous ...
à bord du camion expo

VIDEO SHOP vous rend visite pour vous présenter la nouvelle gamme

Déplacement sur simple appel téléphonique

VENDEURS ?
Adressez nous CV + Photo
à VIDEO SHOP - Service du Personnel
B.P. 105 75749 PARIS Cedex 15

4 ATTITUDES

VIDEO SHOP l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

Abdul Alafrez a la pêche

Abdul Alafrez, prestidigitateur hors-pair (de rois) et d'un genre résolument moderne, vous offre tous les mois une initiation à la micro magique. Réalisez avec la complicité de votre machine un tour de cartes qui vous enchantera...

LE PROGRAMME

Avec ces quelques pauvres lignes de basic, vous allez pouvoir épater les foules car, lorsque ce programme tournera, votre ordinateur va faire, avec votre aide occulte, un tour de cartes du meilleur effet.
Commençons par le commencement: le listing. Il a été réalisé en espéranto-basic, pratiquement compréhensible par toutes les machines. Vous pouvez donc le taper tel quel: il y a de grandes chances qu'il tourne immédiatement. Les seules instructions qui peuvent poser des problèmes d'adaptation sont CLS -sur certaines machines HOME ou CALL CLEAR- qui est destiné à effacer l'écran et INKEY$ -sur certaines machines GET ou KEY$- qui saisit la frappe d'une touche (car c'est l'astuce principale de ce programme). Vous pouvez, en attendant, remplacer cette instruction par INPUT. N'espérez pas des merveilles de l'espéranto-basic. Pas de graphisme, pas de son. Pire: les mots s'affichent plutôt n'importe comment. Utilisez donc votre savoir-faire et votre imagination pour améliorer la présentation de ce programme.

LE TOUR

Pour réaliser ce tour, vous avez besoin d'un jeu de 52 cartes et de ce programme. Loin des regards indiscrets, dans un coin sombre, vous allez vous livrer à la première "magouille": préparer le jeu. Sortez tous les piques et classez-les de l'as au roi. Replacez-les sous le jeu, l'as de pique étant la carte inférieure du paquet. Eventuellement, replacez le jeu dans son étui, ça fait toujours bon effet.
Choisissez votre première victime. Placez-la, avec le jeu de cartes, devant l'ordinateur et lancez le programme. C'est ici que vous allez intervenir pour la deuxième fois: une série d'ordres arrive sur l'écran. Lorsqu'ils ont été exécutés, la sous-routine 1000 bloque le programme (l'instruction INKEY$ "lit" le clavier et place ce qui vient d'être saisi dans A$). Il faut appuyer sur une touche du clavier pour que le programme avance. C'est à vous de le faire car c'est à ce moment que tout se passe (le programme ne comporte pas le traditionnel: "Appuyez sur une touche pour continuer svp" ou autres balivernes car vous ne voulez surtout pas que votre client appuie lui-même. Vous frappez donc tranquillement les touches pour faire avancer le programme jusqu'au moment où l'on vous intime l'ordre de "couper le jeu en deux et de compléter votre coupe". Lorsque vous appuyez sur une touche, le programme est en boucle, pas de panique, c'est normal! Le seul moyen de sortir de cette boucle est d'appuyer sur "A", ce qui vous fait passer à la fin du programme. Vous devez surveiller

la carte qui apparaît à chaque coupe sous le paquet et, selon son identité, décider de sortir de la boucle en frappant, l'air de rien, sur "A": IF c'est un pique, THEN vous appuyez sur "A", ELSE vous frappez n'importe quelle touche. C'est tout simple mais, avant de vous lancer dans le show-business, entraînez-vous sans témoin.

LES AMELIORATIONS

Le tour qui précède fonctionne et peut vous satisfaire tel quel mais, une fois son principe acquis, vous aurez à coeur de l'améliorer car la vie est une perpétuelle quête de la perfection. Voici donc quelques suggestions respectueuses.
Un spectateur observateur peut remarquer qu'il y a sur et sous le jeu deux cartes de pique dont les valeurs se suivent. Alternez deux familles de cartes. Par exemple, toutes les cartes impaires de la série restent du pique alors que l'on remplace les paires par du coeur (1P, 2C, 3P, 4C, 5P etc.). Pendant le tour, vous appuyez

évidemment sur "A" lorsqu'apparaît un pique impair ou un coeur pair. Si je vous avais expliqué cela de but en blanc, vous seriez partis en courant mais maintenant que vous êtes initiés aux petits mystères de l'infomagie, vous constaterez que c'est la seule version vraiment valable de ce tour.
Dans le même genre d'idées, je vous conseille fortement de prendre le jeu de cartes à la fin du tour d'un air détaché et de le mélanger vigoureusement afin de détruire toutes traces de votre forfait.
Lorsque le programme boucle sur l'instruction "Coupez le jeu et complétez votre coupe", il semble ne plus avancer. Afin de donner l'impression d'ordres successifs, vous pouvez ajouter à l'ordre principal des petits commentaires de votre cru: "Coupez autant de cartes que vous voulez", "Coupez sans vous lassez", "Et maintenant, vous ne me croirez jamais mais vous allez couper", etc. Ces commentaires sont appelés avec une fonction aléatoire. Je suis sûr que vous êtes capable de réaliser cela et le jeu en vaut la chandelle même si, la plupart du temps, le spectateur tombe sur la série indicatrice dès la première coupe.
Tout le monde s'en doutait: la touche "A" peut être remplacée par une autre et même par tout une série de touches. Par exemple, toutes les touches de la rangée supérieure du clavier peuvent permettre de sortir de la boucle. Pensez aussi que le clavier peut être en position majuscule ou minuscule. La véritable amélioration à ce niveau serait que votre victime appuie elle-même sur les touches pour faire avancer le programme. C'est possible si vous pouvez transmettre secrètement une information à votre ordinateur. Imaginez que vous jouez distraitement avec votre joystick, la série indicatrice arrive sous le jeu, paf! vous appuyez sur le bouton. Mieux, votre joystick (ou votre deuxième joystick!) est caché à l'arrière de votre machine ou n'importe où ailleurs (il n'y a que vous, et encore, qui sache où vont tous ces fils), le moindre mouvement et il prévient le programme de passer à la suite. Royal: votre souris est sur la table, un déplacement imperceptible, par inadvertance, un faux mouvement du revers de la main, et l'information est transmise. Je préfère ne pas vous entretenir des délices de l'infrarouge ou de la commande vocale. Je ne vous donne que l'idée car l'écriture de ce genre de programme est totalement lié à votre machine et l'espéranto-basic ne peut plus rien pour vous. Les plus bidouilleurs d'entre vous m'ont déjà compris à demi-mot et c'est peut-être l'occasion pour les autres de concevoir par eux-mêmes un petit programme. Ils s'apercevront que ce n'est pas aussi difficile que cela. De toute façon, vous avez du pain sur la planche!

(Voir listing page suivante.)

TMPI 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 VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

POUR
- THOMSON
- AMSTRAD
- P.C
- ORIC
- M.S.X.
- COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
NUMERO VERT 05 40 44 17
APPEL GRATUIT

```
10 CLS
20 PRINT"LISEZ TOUJOURS LES INSTRUCTIONS JUSQU'AU BOUT AVANT DE PASSER A L'ACTION
25 PRINT
30 PRINT" VOICI UN JEU DE CARTE COUPEZ LE EN DEUX PARTIES A PEU PRES EGALES. PLACER LA PARTIE SUPERIEURE A VOTRE DROITE."
40 PRINT" PRENEZ CONNAISSANCE DE LA CARTE SUR LAQUELLE VOUS AVEZ COUPER, BIEN ENTENDU PERSONNE NE POUVAIT LA CONNAITRE A L'AVANCE."
50 PRINT" REPLACEZ CETTE CARTE OU ELLE ETAIT."
60 GOSUB 1000
70 PRINT" COUPEZ LE PAQUET INFERIEUR (A GAUCHE) ET COMPLETEZ VOTRE COUPE AFIN DE PERDRE LA CARTE QUE VOUS AVEZ CHOISI"
80 GOSUB 1000
90 PRINT"COUPEZ EN DEUX, LE PAQUET SUPERIEUR (A DROITE).
100 PRINT" RASSEMBLEZ LE JEU EN PLACANT LE PAQUET INFERIEUR (CELUI DE GAUCHE) EN SANWICH ENTRE LES DEUX PARTIE
110 PRINT" LE JEU DE CARTE EST DONC A NOUVEAU ENTIER, POSEZ LE DEVANT VOUS FACE EN L'AIR"
120 GOSUB 1000
130 PRINT" COUPEZ LE JEU EN DEUX ET COMPLETEZ VOTRE COUPE"
140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 140
150 CLS
160 IF A$="A" THEN GOTO 500
170 GOTO 130
499 ' FIN
500 PRINT" RETOURNEZ LE JEU FACE EN BAS"
510 GOSUB 1000
520 PRINT" PRENEZ LA PREMIERE CARTE DU JEU ET POSEZ LA FACE EN L'AIR SUR LA TABLE"
530 PRINT" PRENEZ LE PAQUET ET DISTRIBUEZ, UNE A UNE SUR LA TABLE, AUTANT DE CARTE QU'IL Y A DE POINTS SUR LA CARTE"
540 PRINT" PAR EXEMPLE SI LA CARTE EST UN 7 COMPTEZ 7 CARTES A PARTIR DU DESSUS DU JEU"
550 PRINT"( VALET=11,  DAME=12, ROI=13)
560 GOSUB 1000
570 PRINT" PENSEZ TRES FORT A VOTRE CARTE !"
580 PRINT" RETOURNEZ LA DERNIERE CARTE QUE VOUS AVEZ DISTRIBUE: C'EST LA VOTRE."
590 END
1000 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1000
1010 CLS
1020 RETURN
```

Le truc des programmeurs du mois

Fabrice Decroix et François Garofalo vous proposent cette routine d'affichage de sprites. Elle fonctionne sur Atari ST en mode 320 par 200 et n'est exécutable qu'en mode superviseur. Sa syntaxe est:

MOVE £LIGNE,D0
MOVE £COLONNE,D1
MOVE £HAUTEUR DU SPRITE,D2
MOVE.L £ADRESSE DU DESSIN,A0
BSR SPRITE

Les datas du dessin doivent être enregistrés avec 8 octets par ligne. C'est-à-dire sous la forme:

DC.W $0000,$0000,$0000,$0000.

Enfin, signalons que les £ doivent être remplacées par des dièses.

```
SPRITE:
AND.L   #511,D0
AND.L   #511,D1
AND.L   #255,D2

MULU    #160,D0          ; RECHERCHE DE LA POSITION
MOVE    D1,D7            ; DE L'AFFICHAGE SUIVANT
LSR     #1,D1            ; LA LIGNE ET LA COLONNE
ADD     D1,D0
ADD.L   $44E,D0
MOVE.L  D0,A1
AND.L   #15,D7
SUBQ    #1,D2
MOVE    D2,D6

SP1:
MOVEQ   #0,D0            ; MISE   ZéRO DES REGISTRES
MOVEQ   #0,D1            ; AVANT TRAITEMENT DES DATAS
MOVEQ   #0,D2
MOVEQ   #0,D3

MOVE    (A0)+,D0         ; RECHERCHE DES DATAS
MOVE    (A0)+,D1
MOVE    (A0)+,D2
MOVE    (A0)+,D3

MOVE.L  D0,D4            ; CALCUL DU MASK
OR.L    D1,D4
OR.L    D2,D4
OR.L    D3,D4
NOT.L   D4

ROR.L   D7,D0            ; DECALAGE POUR AFFICHAGE
ROR.L   D7,D1
ROR.L   D7,D2
ROR.L   D7,D3
ROR.L   D7,D4

AND     D4,(A1)          ; 1èRE PARTIE DE L'AFFICHAGE
OR      D0,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D1,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D2,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D3,(A1)+

SWAP    D0               ; SWITCH DES DATAS POUR LA 2èME
SWAP    D1               ; PARTIE DE L'AFFICHAGE
SWAP    D2
SWAP    D3
SWAP    D4

AND     D4,(A1)          ; 2èME PARTIE DE L'AFFICHAGE
OR      D0,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D1,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D2,(A1)+
AND     D4,(A1)
OR      D3,(A1)+

ADD.L   #144,A1          ; AJOUT POUR PROCHAINE LIGNE
DBF     D6,SP1
RTS
```


Terreur sur la ville

pour Atari XL'et XE

Luttant contre les hélicoptères et soucoupes volantes ennemis, vous devez faire l'impossible pour sauver votre citée. Bonne chance!

Remarque:

Notez que les £ (ligne 220 par exemple) doivent être remplacées par des dièses. Il s'agit en effet de paramèter un canal d'entrée/sortie.

```
4 GRAPHICS 0:POKE 755,5:POKE 710,164:GOSUB 1000
5 DIM U(10):DIM H(10):POKE 559,62:POKE 53277,3
6 VW=0:M=112:GOSUB 10100:GOSUB 19000
7 GRAPHICS 2:POKE 559,62:POKE 53277,3:POKE 712,132:POKE 710,132:POKE 752,1
8 POKE 708,76:PRINT "        PAR THOMAS FERRAGU"
9 POSITION 0,3:PRINT £6;"TERREUR SUR LA VILLE"
10 GOSUB 20440:GOSUB 20014:GOSUB 10500
11 GOTO 300:GOSUB 1000
13 GRAPHICS 31:GRAPHICS 0:POKE 752,1
14 FOR T=0 TO 39:POSITION T,20:PRINT CHR$(160):NEXT T
15 POSITION 0,0:PRINT 0:GRPHICS 47:POKE 559,62
16 COLOR 2:PLOT 0,158:DRAWTO 159,158
18 GOTO XL
20 L=180:LL=40:POKE 708,LL:POKE 710,L
21  A=7:B=20:C=91:D=149:GOSUB 20400
22 A=1:B=95:C=38:GOSUB 20270
23 B=131:C=26:A=23:GOSUB 20210
24 A=58:B=100:C=27:GOSUB 20100
25 A=68:B=131:C=20:GOSUB 20210
26 A=102:B=109:C=24:GOSUB 20270
27 A=117:B=95:C=41:GOSUB 20100
28 A=129:B=115:C=21:GOSUB 20100
29 A=137:B=95:C=38:GOSUB 20270
30 A=152:B=120:C=16:GOSUB 20100
31 POKE 53248,80:POKE 53249,88
32 GOSUB 850: POKE 53277,3:POKE 708,LL:FOR Y=0 TO 100:SOUND 0,Y,10,10:NEXT Y:GOTO 64
33 L=164:LL=88:POKE 710,L:POKE 708,LL
34 B=95:A=5:C=41:GOSUB 20100
35  A=12:C=146:B=25:D=144:GOSUB 20400
36 B=126:C=18:A=29:GOSUB 20210
37 B=95:A=56:C=27:GOSUB 20100
38 B=126:C=30:A=66:GOSUB 20210
39 B=95:C=24:A=101:GOSUB 20270
40 B=126:C=30:A=114:GOSUB 20210
41 GOTO 64
43 L=116:LL=74:POKE 710,L:POKE 708,LL
44 A=1:B=95:C=38:GOSUB 20270
45 B=140:C=86:A=15:GOSUB 20210
46 A=111:C=21:B=115:GOSUB 20100
47 B=140:C=32:A=122:GOSUB 20210
48 GOTO 64
49 FOR Y=0 TO 10:POKE R*256+1536+112+Y,0:NEXT Y:POKE 29555,0:N=255:POKE 53277,3
50 POKE 1553,104:POKE 1580,96:POKE 16083,166:POKE 53248,80:POKE 53249,88
51 L=100:LL=40:POKE 710,L:GOSUB 10500
52 FOR U=0 TO 161-PEEK(195)
53 X=USR(1553):SOUND 0,U,10,10:NEXT U
54 GOSUB 10500:POKE 1553,6:POKE 1580,230:GOSUB 20440
55 COLOR 2
56 FOR T=0 TO 95:J=INT(RND(0)*10)+150
57 PLOT T,J:DRAWTO T,160:NEXT T
58 FOR T=0 TO 159:PLOT T,115:DRAWTO T,INT(RND(0)*10)+116:NEXT T
60 B=97:C=32:A=5:GOSUB 20210
61 B=97:C=18:A=45:GOSUB 20210
62 B=97:C=56:A=100: GOSUB 20210
63 M=163:GOSUB 10130:POKE 195,M-1:POKE 3,3
64 POKE 53252,90:POKE 53248,80:POKE 53249,88
65 GOSUB 10500:POKE 53278,5:POKE 53277,3:POKE 709,202:POKE 712,0
66 POKE 53767,42:POKE 53768,72
67 POKE 709,202
68 IF PEEK(182)>255 THEN 200
69 X=USR(16000)
70  X=USR(1536):S=S+PEEK(0)
72 POKE 29446+PEEK(201),3
73 POKE 29449+PEEK(4),12
74 IF PEEK(183)<10 THEN POKE 183,PEEK(204)
75 IF PEEK(184)<26 THEN POKE 184,PEEK(203)
77 POKE 29446+PEEK(201),0
78 POKE 29449+PEEK(4),0
79 IF PEEK(53280)<>0 THEN 107
82 GOTO 68
107 IF N=255 THEN 120
108 SOUND 3,0,0,0:POKE 5,PEEK(5)-1:XE=XE+1
109 V=36+PEEK(32948)*4
110 W=47+PEEK(32948)*4
111  S=S+INT(PEEK(201)/25)
112 IF W>159 THEN GOSUB 122
113 IF V>159 THEN GOSUB 125
114 COLOR 0:FOR T=95 TO PEEK(201)-20
115 PLOT V+0,T:DRAWTO W-0,T
116  0=INT(RND(0)*3):POKE 710,T
117 SOUND 0,T-95,8,14:NEXT T
118 FOR T=0 TO 255 STEP 3:SOUND 0,T,8,10
119 POKE 710,T:NEXT T
120 POKE 200,0:POKE 710,L:POKE 201,252
121 GOTO 65
122 W=W-159
```


AGREE 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 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS — 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Atari, Commodore,		Boîtier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Amstrad, Amiga, housse		10 DISK 3" 1/2	35
QUICK TURBO	135	toile plastifiée.		10 DISK 5" 1/4	45
SWITCH JOY	145	CLAVIER	70	Avec serrure :	
PRO 5000	155	MONIT. MONO	80	100 DISK 3" 1/2	125
SPEED KING	130	MONIT. COUL.	90	100 DISK 5" 1/4	135
LE TAC 5	149	IMPRIMANTE	70		

IMPRIMANTES (Interface et cordon compris)

CITIZEN 120 D	1950 F
STAR NL 10	2850 F
MPS 10	3990 F
MPS 20	4990 F
NEC P6	5490 F

CONSOMMABLES

RUBANS		DISQUETTES	
MPS 801 (x2)		3" SF (x4)	
MPS 803 (x2)		3" 1/2 DF DD (x10)	
CITIZEN 120 D (x1)		5" 1/4 DF DD (x15)	
STAR NL 10 (x1)		5" 1/4 SF DD (x20)	
DMP 2 ou 3000 (x2)		K7 20 mn (x20)	

1000 FEUILLES PAPIER LISTING

OCCASION — Garantie un an

C 64	1000
C 128	1500
C 128 D	2600
1541	1000
464 MONO	1200
6128 COUL.	2900

Et bien d'autres...
ALLO DAVID : 43.57.82.05

DEPANNAGE — Garanti un mois

C 64	380
C 128	420
1541	380
6128	450
520 STF	450
MONIT. MONO	240
MONIT. COUL.	420

ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89
Par courrier
Bon de commande ci-dessous
Bientôt Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐ CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

TI 46

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

```
125 V=ABS(V-159):RETURN
200 IF PEEK(3)=4 THEN 240
201 SOUND 3,0,0,0:ST=ST+1
202 FOR T=0 TO 252 STEP 3:POKE 704,T
203 POKE 705,T:POKE 53249,90:POKE
53249,88
204 POKE 53248,82:POKE 53248,80
205 SOUND 0,T,8,15:SOUND 1,T/3,10,8
206 SOUND 2,T/20,8,6:NEXT T
210 IF ST>6 THEN 500
211 GOSUB 1000:POKE 53277,0
212 GRAPHICS 17:POKE 708,222
215 GOSUB 700
220 POSITION 4,12:PRINT £6;"EME
HELICOPTERE"
222 POSITION 2,12:PRINT £6:ST
230 GOSUB 10500:VW=0:GOSUB
10440=VW=1
231 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE
710,L
232 FOR T=0 TO 39:POSITION
T,20:PRINT
CHR$(160):NEXT T
233 GRAPHICS 47:POKE 710,L:POKE
708,LL
234 POKE 53277,3:POKE 559,62
235 182,0:GOTO 64
240 POKE 3,0:POKE 182,0:POKE 50,0
250 IF XL=49 THEN 400
252 IF XL=43 THEN XL=49
255 IF XL=33 THEN XL=43
260 IF XL=20 THEN XL=33
300 MN=MN+1
305 GOSUB 700
307 GOSUB 1000:POKE 53277,0
310 GRAPHICS 1:POKE 710,164:POKE
712,164
315 POKE 708,220
320 POSITION 5,12:PRINT £6;"TABLEAU"
325 POSITION 13,12:PRINT £6;MN
330 GOSUB 10500:GOSUB 10440:GOSUB
20440
335 GOTO 13
400 COLOR 0:FOR T=115 TO 130
410 PLOT 68,T:DRAWTO 95,T:NEXT T
415 MN=MN+1
417 IF MN=6 THEN 500
420 N=0POKE 50,0:POKE 3,2:GOTO 65
500 GOSUB 1000:POKE 53277,0
502 GOSUB 10500
505 GRAPHICS 0:POKE 710,164:POKE
752,1
510 POSITION 13,3:PRINT "SCORE :
";S*10
520 POSITION 1,8:PRINT "AVIONS
ABATTUS : ";PEEK(11);"
(";PEEK(11)*50;" PTS)"
530 POSITION 1,12:PRINT "SOUCOUPES
ABATTUES : ";PEEK(7);"
(";PEEK(7)*70;" PTS)"
540 POSITION 1,16:PRINT "NOMBRE DE
BOMBES LARGUEES ";XE
550 POSITION 19,19:PRINT
"(";(S*10)-PEEK(7)*70)-(PEEK(11)*50)
;" PTS)"
600 GOSUB 10440:GOSUB 10106
615 GOSUB 20440
620 POSITION 1,22: PRINT "TAPEZ
START POUR RECOMMENCER UNE PARTIE"
630 IF PEEK(53279)=6 THEN 650
640 GOTO 630
650 GOSUB 10500:GOTO 11
700 POKE 200,0:POKE 201,252:POKE
189,0:POKE 186,0
710 POKE 188,89:POKE 187,6:POKE
185,0
720 POKE 53250,0:POKE 53251,0:POKE
203,250:POKE 204,250
730 POKE 53254,0:POKE 53255,0:POKE
184,10:POKE 183,10
750 RETURN
850 COLOR 1:GOSUB 10500:GOTO 860
855 COLOR 0:XX=255
860 PLOT 60,0:DRAWTO 80,30:DRAWTO
70,25:DRAWTO 89,50:DRAWTO
80,45:DRAWTO 100,75
865 IF XX=255 THEN RETURN
870 FOR T=0 TO 255 STEP 2:SOUND
0,T,8,15:SOUND 1,ABS(T-20),8,15
880 POKE 708,T:NEXT T:POKE 708,LL
900 GOTO 855
1000 POKE 53248,0:POKE 53249,0:POKE
53252,0:POKE 53253,0
1001 RETURN
10100 R=PEEK(106)-48:BB=52
10102 DIM F(10):DIM O(10)
10106 FOR Y=0 TO 10:POKE
R=256+1536+163+Y,0:NEXT
Y:N=0:M=112:VW=0:XX=0
10107 POKE 16083,115:POKE
29606,0:XL=20:XE=0
10110 POKE 11,0:POKE 7,0:S=0:POKE
5,5:MN=0:POKE 50,0:POKE 3,0:ST=1
10130 RESTORE
10140 FOR P=0 TO 8:READ U:U(P)=U
10150 POKE R*256+1024+P+M,U:NEXT
P
10151 DATA 7,0,0,128,192,192,255
,127,1
10152 FOR P=0 TO 10:READ U:H(P)=U
10155 POKE
R*256+1280+P+M-1,U:NEXT P
10156 DATA 32,255,32,112,120,244
,242,241,255,254,252
10160 FOR P=0 TO 8:READ U
10165 POKE R*256+P+1536+M,U
10170 POKE R*256+P+1536+12,U
10175 POKE R*256+1536+62+P,U
10180 NEXT P
10215 DATA 24,60,126,255,165,255
,126,60,24
10216 FOR P=0 TO 6:READ U
10217 POKE R*256+1792+37+P,U
10220 POKE R*256+1792+87+P,U
10225 NEXT P
10227 DATA 1,27,63,127,255,102,62
10300 POKE 54279,R:POKE 53278,5
10310 POKE 704,252
10320 POKE 705,252:POKE 706,94
10340 POKE 707,174
10350 POKE 53259,1
10380 POKE 0,0:POKE 10,0
10405 POKE 205,0:POKE 206,116
10410 POKE 208,0:POKE 209,117
10420 GOSUB 1000
10423 IF M=163 THEN RETURN
10430 FOR T=1 TO 10:READ
F,O:F(T)=F:O(T)=0
10435 NEXT T
10436 DATA 96,4,81,2,81,8,96,4,108
,2,128,6,108,4,96,2,81,4,96,2
10440 FOR U=0 TO 8
10446 POKE
R*256+1024+M+U,U(U):NEXT U
10447 FOR U=0 TO 10
10448 POKE R*256+1280-1+U,H(U)
10449 NEXT U:POKE 195,M-1
10450 C=0 TO VW:FOR T=1 TO 10:FOR
U=0 TO O(T)*2:SOUND 0,F(T),10,10
10455 SOUND 1,F(T-1),10,10:NEXT U
10460 SOUND 0,0,0,0:SOUND
1,0,0,0:NEXT T
10465 SOUND 0,108,10,10:FOR T=0 TO
100:NEXT T
10470 NEXT C
10475 GOSUB 10500
10490 VW=1:RETURN
10500 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
10520 SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
10530 RETURN
19000 FOR A=1536 TO 1791:READ
B:POKE A,B:NEXT A
20001 DATA 107,173,120,2,201,13
,240,10,173,120,2,201,14,240,46,76
,107,6,160,0 ,177,205,200,145,205
,136,136
20002 DATA 192,0,208,245,160,0
,177,208,200,145,208,136,136,192
,0,208,245,230,2,165,2,201,3,208
,224,230,195,230
20003 DATA 195,230,195,76,107,6
,165,10,201,255,240,40,198,195
,198,195,198,195,160,0,177,205
,136,145
20004 DATA 205,200,200,192,0
,208,245,160,0,177,208,136,145
,208,200,200,192,0,208,245,230,2
,165,2,201,3,208,224
20005 DATA 165,200,201,255,240,16
,173,31,208,201,6,208,15,169,255
,133,200 ,165,195,133,201,96
20006 DATA 165,201,105,3,133,201
,230 ,185,165,185,201,5,208,42
,169,0,133,185
20007 DATA 165,187,201,6,240,13
,173 ,120,2,201,11,208,6,169,0 ,133
,189,230 ,187,165,187,201,1,240,13
,173,120,2
20008 DATA 201,7,208,6,169,0
,133,189,198,187,230,189,165,189
,197,187,208,7,238,180,128,169,0
,133,189
20009 DATA 165,203,233,8,133,203
,165 ,204,233,2,133,204,165,203
,141,3,208,165,204,141,2,208
20010 DATA 165,186,201,255,240,16
,173,132,2,201,0,208,20,169,255,133
,186 ,165,195,133,4,96,165 ,188,105
,5,133,188
20111 DATA 169,41,141,8,210,96
20013 RETURN
20014 IF BB>212 THEN BB=43
20016 POKE 53248,BB:POKE
53249,BB+8
20017 BB=BB+1:NEXT T
20018 DATA 104,165,188,201,209,208
,8
20019 DATA 169,89,133,188,169,0
,133,186,165,188,141,5 ,208,173
,180,128 ,201,40,208,5,169,0,141
,180,128
20020 DATA 169,0,133,0,230,207,165
,207 ,201,5,208,14,169 ,174,141,195
,2,169,94 ,141,194,2,169,0,133,207
20021 DATA 165,183,233,5,133,183
,165,184,233,13,133,184 ,165,184
,141,6,208,165,183,141,7,208
20022 DATA 169,192,141,115,115,141
,15 ,115,141,65,115,169,48,141,40
,115,141,90,115
20023 DATA 173,37,208,201,0,240,4
,169 ,255,133,,182,173,36 ,208,201
,0,240,4,169 ,225,133,182,173,15
,208,201,0
20024 DATA 204,4,169,255,133,182
,173 ,14,208,201,0,240,4,169,255
,133,182,173,10,208,201,0,240,4
,169,255,133,182
20025 DATA 173,11,208,201,0,240,4
,169,255,133,182
20026 DATA 173,9,208,201,8,208,21
,169,60,141,195,2,169,0,133,207
,133,186,169,89,133,188,169,5
,133,0,230,11
20027 DATA 173,9,208,201,4,208,21
,169,122,141,194,2,169,0,133,207
,133,186,169,89,133,188,169,7,133
,0,230,7
20030 DATA 169,5,141,30,208,165
,201,105 ,76,141,8,210,169,0,133,2
,165,187,105,70 ,141,4,210
20031 DATA 165,186,201,255,240,4
,169 ,252,133,4,165,185,201,5,208
,4,169,252,133 ,185,165,5,201,0,208
,4,169,252,133
20032 DATA 201,169,0,133,10,165
,195,201,9,208,4,169,255 ,133,10
,165,0,201,5,208 ,6,169,0,133,200
,230,5
20033 DATA 165,3,201,8,208,4,169
,255 ,133,182,230,50,165,50,201
,255,208,2,230,3,165,3,201,4,208
,4,169,255
20034 DATA 133,182,96
20050 POKE 53277,0:RETURN
20100 COLOR 1:PLOT A,B:DRAWTO
A+1,B:PLOT A-2,B+1:DRAWTO A+3,B+1
20110 PLOT A-4,B+2:DRAWTO A+5,B+2
20120 COLOR 2:FOR T=B+4 TO B+C:PLOT
A-3,T:DRAWTO A+4,T:NEXT T
20130 COLOR 3:FOR T=B+8 TO B+C STEP
5:FOR Z=T TO T+2:PLOT A-2,Z:DRAWTO
A+3,Z:NEXT Z:NEXT T
20140 COLOR 2:PLOT A-1,B+8:DRAWTO
A-1,B+C:PLOT A+2,B+8:DRAWTO
A+2,B+C
20150 COLOR 1:PLOT A-4,B+C+2
:DRAWTO A+5,B+C+2:COLOR 2
20151 FOR T=B+C+4 TO B+C+15
20160 PLOT A-3,T:DRAWTO A+4,T:NEXT
T
20170 COLOR 1:FOR T=B+C+17 TO
B+C+20:PLOT A-4,T:DRAWTO
A+5,T:NEXT T
20180 COLOR 3:PLOT
A,B+C+14:DRAWTO A,B+C+8
20190 PLOT A+1,B+C+14:DRAWTO
A+1,B+C+8
20200 RETURN
20210 COLOR 2:FOR T=B TO B+12:PLOT
A,T:DRAWTO A+C,T:NEXT T
20215 COLOR 3
20220 FOR T=A+2 TO A+C-2 STEP
3:PLOT T,B+2:DRAWTO T,B+4:PLOT
T+1,B+2:DRAWTO T+1,B+4:NEXT T
20230 FOR T=A+3 TO A+C-3 STEP
2:PLOT T,B+9:DRAWTO T,B+12:NEXT T
20240 COLOR 1:FOR T=B+14 TO
B+16:PLOT A-1,T:DRAWTO
A+C+1,T:NEXT T
20250 PLOT A-1,B-2:DRAWTO
A+C+1,B-2:COLOR 3:PLOT
A+3,B+8:DRAWTO A+C-3,B+8
20260 RETURN
20270 COLOR 1:PLOT A,B:DRAWTO
A+8,B:PLOT A,B+1:DRAWTO
A+8,B+1:PLOT A+1,B+3:DRAWTO
A+7,B+3
20275 COLOR 2:FOR T=B+5 TO
B+C+3:PLOT A+1,T:DRAWTO
A+7,T:NEXT T:COLOR 3
20278 FOR T=B+7 TO B+C+2 STEP 5:FOR
U=1 TO 3
20282 PLOT A+2,T+U:DRAWTO
A+6,T+U:NEXT U:NEXT T
20285 COLOR 2:PLOT A+4,B+7:DRAWTO
A+4,B+C+2
20290 COLOR 1:PLOT A,B+C+5:DRAWTO
A+8,B+C+5
20295 COLOR 2:FOR T=B+C+7 TO
B+C+18:PLOT A+1,T:DRAWTO
A+7,T:NEXT T
20300 COLOR 3:FOR T=B+C+11 TO
B+C+17:PLOT A+3,T:DRAWTO
A+5,T:NEXT T
20310 COLOR 1:FOR T=B+C+20 TO
B+C+23:PLOT A,T:DRAWTO A+8,T:NEXT
T
20320 RETURN
20400 COLOR 2:FOR T=0 TO A:PLOT
B-T,D-T:DRAWTO C+T,D+T:NEXT T
20410 FOR U=B-A TO C+A STEP 5:PLOT
U,D+T:NEXT U:RETURN
20440 POKE 53768,24:FOR I=0 TO 6
STEP 2
20450 POKE 53761+I,168:NEXT I
20460 FOR I=0 TO 6 STEP 2
20470 POKE 53760+I,40*I:NEXT I
20480 RETURN
```


Prog. CH. Scénar.

Une nouvelle rubrique qui a le vent en poupe: nous avons reçu une montagne de scénarios de qualité. Le choix n'a pas été simple et c'est finalement le scénario de Philippe Payrou de Toulouse que nous avons décidé de publier. Il propose une simulation d'hydroclimb. Ce sport constiste à explorer le cours d'un torrent ou d'une rivière. Le but de ce programme est d'atteindre la source du torrent afin de s'emparer d'un delta-plane pour retourner dans la vallée. Dans ce jeu d'arcade, le personnage dispose d'une machette pour supprimer, moyennant quelques points, serpents, arbustes, scorpions, chauves-souris et autres bestioles peu sympathiques. Il peut sauter, nager, grimper sur des falaises et doit éviter les sables mouvants, les rochers etc. Pour corser le jeu, le personnage peut ramasser des minéraux, fossiles et fleurs et ainsi augmenter son score. Pour finir, il devra affronter un rapace, un ours ou un sanglier avant de s'élancer aux commandes de son aile delta. Enfin, basé sur le même principe, Philippe propose aussi un jeu d'aventure. Une équipe constituée de trois ou quatre personnages devra retrouver les restes d'un richissime milliardaire disparu dans un torrent en 1956 afin d'empocher une grosse prime. Philippe espère que ses idées seront exploitées par un programmeur, et franchement c'est tout le mal que nous lui souhaitons! Enfin rassurez-vous, la disparition d'Edgar Pixel n'est que momentanée et il retrouvera rapidement sa place dans "Sésame".

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	LECT K7 MONIT. MONO	1990
CPC 464 C	LECT K7 MONIT COUL	2990
CPC 6128 M	LECT DISK MONIT MONO	2990
CPC 6128 C	LECT DISK MONIT COUL	3990
PCW 8256	LECT DISK MONIT MONO IMP. + TRAIT. DE TEXTE	4740
PCW 8512	2 LECT DISK MONIT. MONO	5930

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		LECTEURS/IMPRIMANTES	
64 K RAM DK' TRONICS	490	CASSETTE	300
256 K RAM	990	DISQUE DD1	1690
256 K SILICON DISK	990	DISQUE FD1	1590
INTERFACES		DMP 2000	1690
RS 232	590	*CABLES*	
ADAPTATEUR MP1	390	DOUBLEUR	
ADAPTATEUR MP2	490	JOYSTICK	100
MULTIFACE II	570	RALLONGE 464	130
TELEMATIQUE		RALLONGE 6128	160
MODEM DTL 2000	1590	PERITEL	150
MODEM DTL 2000 +	1990	CENTRONICS	150
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	CABLE MAGNETO	70
PERIPHERIQUES PCW		*GRAPHIQUE - VIDEO*	
LECTEUR FDZ	1995	TABLETTE GRAPHIQUE	
EXTENSION 256 K	750	GRAPHISOPE II	990
CRAYON OPTIQUE	880	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM MERCITEL	3390	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
RS 232	690	SCANNER DART	790
INTERFACE MANETTE	490	TUNER TELE	1390
PERIPHERIQUE PC 1512		DIGITALISEUR VIDI	990
DISQUE DUR 20Mo -	3990	SOURIS AMX	690
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR	4990	*AUDIO*	
CARTE MODEM KORTEX	1490	SYNTHETISEUR VOCAL	540
IMPRIMANTE DMP 3000	2290	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
IMPRIMANTE DMP 4000	3990	CLAVIER MUSICAL	1350
LECTEUR DISQUE FD3	1780	DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MANETTE	420	INTERFACE MIDI	500
ENDURO RACER	89/139		

PROMO

AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV . . . . . 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	
TRUCS ET ASTUCES	149	BASIC	100	DU PCW	179
PROGRAMMES BASIC	129	BASIC PLUS	100	BIEN DEBUTER	
AMSTRAD OUVRE TOI	99	GRAPHISME		AVEC PCW	129
LA BIBLE		EN ASSEMBLEUR	145	PROGRAMMATION	
DU PROGRAMMEUR	249	*SYBEX*		SUR PCW	149
LE LANGAGE		JEUX		TRUCS ET ASTUCES	
MACHINE	129	DE REFLEXION	78	PC 1512	179
GRAPHISME ET SON	129	JEUX D'ACTION	58	GUIDE DE REFERENCE	
PEEKS ET POKES	99	1er PROGRAMME	108	PC 1512	249
LIVRE DU		PROGRAMMES	82	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	PROGRAM		DE L'UTILISATEUR	128
LE LIVRE DU CPM	149	EN ASSEMBL	108	GUIDE DU BASIC 2	128
LA BIBLE DU 6128	199	CP/M PLUS	148	DOS PLUS PC 1512	128
PSI		CP/M 2.2	128	CLEF POUR GEM	195
LA DECOUVERTE		GUIDE		MS DOS GUIDE	
DE L'AMST	115	DU GRAPHISME	108	DU PROGRAMM	248
102 PROGRAMMES	120	GUIDE DU CP/M	148	PROGRAMM	
AMSTRAD EN FAMILLE	120	GUIDE DU BASIC	128	EN ASSEMBLEUR	268
CLEFS POUR		*PCW ET 5PC 1512*		TRUCS ET ASTUCES	
AMSTRAD N°	140	GESTION SUR PCW	17	TURBO PASCAL	149
TURBO PASCAL	135	CLEFS POUR PCW	215	LIVRE DU GEM	
CPM PLUS	100			PC 1512	199

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

LOGICIEL PCW		ORTHOGRAPHE	195/220	TRILOGY	89/139
MULTIPLAN	490	CARTE DE FRANCE	195/220	STAR RAIDER	95/145
D BASE II	780	CARTE D'EUROPE	195/220	TANK	89/139
POCKET BASE	790	*ARCADE/AVENTURE*		THE PAWN	../189
POCKET CALC	450	ARMY MOVE	89/139	ULTRON 1	../..
POCKET WORDSTAR	890	ARCANOID	89/139	WIZBALL	89/139
ALIENOR	1055	ASPHALT	115/165	WONDER BOY	95/145
DAMOCLES	1700	BARBARIAN	95/139	*SOCIETE*	
CRESUS	1175	BLACK MAGIC	95/139	CHIFFRES ET DES	
LOGICIEL PC 1512		CANADAIR	99/149	LETTRES	168/229
WORSTAR	750	COSAMOSTRA	135/195	MONOPOLY	168/229
SUPER CALC	750	CRAFTON XUNK	135/195	SCRABBLE	168/229
CALCOMAT	820	DWARF	95/149	TRIVIAL	
DATAMAT	820	DUNGEONS	95/145	POURSUITE	168/229
EVOLUTION SUNSET	1170	EXPRESS MAIDER	89/139	BRIDGE	168/229
FRAMEWORK		FLASH	139/195	*COMPILATION*	
PREMIER	1170	GAUNTLET	95/145	GOLD HIT II	89/139
MULTIPLAN JUNIOR	700	INDIANA JONES	95/145	TRIO	89/135
COMPTA CPC	950	KILLED UNTIL D.	95/145	OCEAN HALL STAR	89/135
GESTION CPC	4200	LAST MISSION	135/195	HITS LOGITEL	
COMPTA SAARI	1980	LIVING STONE	135/195	1-2-3	140/..
FACTURATION SAARI	1980	MAG MAX	89/139	HITS PACK 1-2	89/135
GRAPHISME/MUSIC		MARCHE		*SIMULATEUR*	
SUPER PAINT	390	A L'OMBRE	145/195	ACRO JET	89/145
DR DRAW	649	MANHATTAN	125/..	ACE OF FACE	89/145
AMX PAGE MAKER	600	MASTER		F 15 STRIKE	104/159
ADVANCED MUSIC	350	OF UNIVERS	95/145	SILENT SERVICE	89/139
EDUCATIF		MUTANTS	89/139	*SPORT*	
ALGEBRE	195/220	NINJA	95/145	LEADER BOARD	89/139
EQUATION		PAPER BOY	89/139	WORD CLASS	89/139
INEQUATION	195/220	PROHIBITION	120/195	BASKET BALL	89/135
MOTS CROISES	195/220	QUARTET	95/145	SUPER CYCLE	89/139
DEMONSTRATION		ROAD RUNNER	95/145	500 CC	
GEOMETRIE	195/220	SAMOURAI		GRAND PRIX	114/159

CREDIT CREG IMMEDIAT

4 DISK 3" 100 F

AMSTRAD

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Le C.E.S. de Chicago 1986 : n° 34, p. 70
La création d'entreprise : n° 22, p. 24
Le dessin animé par ordinateur : n° 27, p. 16
Le détournement d'un 727 par un jeu à cristaux liquides : n° 12, p. 16
La distribution des jeux vidéo : n° 7, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Les éditeurs de logiciels en France : n° 38, p. 92
Enquête sur le marché de l'informatique : n° 19, p. 22
Exelvision : n° 21, p. 18
Le Festival International de la Technologie : n° 28, p. 54
L'intelligence artificielle : n° 32, p. 118
Les jeux d'arcade : n° 33, p. 98
Les jeux sur vidéodisque : n° 15, p. 16
Les jeux vidéo et leurs dangers : n° 5, p. 28
Les mémoires optiques : n° 41, p. 66
La micro en RFA : n° 42, p. 64
Les obsédés des jeux vidéo : n° 4, p. 17
L'ordinateur du cinéma : n° 39, p. 60
Le piratage : n° 6, p. 18 et n° 24, p. 70
Les premiers ordinateurs : n° 45, p. 68
Les programmeurs et l'argent : n° 14, p. 16
La protection d'un soft : n° 9, p. 18
Musique et informatique : n° 31, p. 94
Les nouvelles images : n° 25, p. 76
Le téléchargement : n° 16, p. 16
Voyage dans le cerveau d'un joueur : n° 10, p. 16

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Adam B.E. : n° 13, p. 22
Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Aquarius B.E. : n° 9, p. 24
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78 MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72 MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21. MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40 MS : n° 29, p. 96
Colecovision B.E. : n° 5, p. 53
Commodore 16 B.E. : n° 22, p. 68
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24 n° 22, p. 70. n° 24, p. 22 MS : n° 27, p. 108.
Datavision B.E. : n° 6, p. 24
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
Electron B.E. : n° 11, p. 38
Exeltel B.E. : n° 39, p. 88
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26 MS : n° 35, p. 11
G 2700 Philips B.E. : n° 3, p. 38
H.B. 500 B.E. : n° 27, p. 105
H.B. 700 B.E. : n° 36, p. 92
Home arcade B.E. : n° 6, p. 22
Intellivision B.E. : n° 1, p. 54
Intertron B.E. : n° 6, p. 26
Lansay 64 B.E. : n° 19, p. 48
Laser 3000 B.E. : n° 14, p. 28
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26 MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40 n° 23, p. 62 n° 32, p. 110
MS :
MTX 500/512 B.E. : n° 16, p. 24
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82. MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Pencill II B.E. : n° 19, p. 46
QL B.E. : n° 20, p. 55
SC 3000 B.E. : n° 9, p. 27. n° 12, p. 42
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
Squale B.E. : n° 21, p. 49
Superchargeur pour VCS 2600 B.E. : n° 10, p. 25
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82 MS : n° 30, p. 88
Tronic B.E. : n° 6, p. 28
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
Vectrex B.E. : n° 5, p. 58
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CARTE POSTALE

Epcot Center : n° 5, p. 92
The Last Starfighter : n° 13, p. 88. n° 16, p. 108
Le musée imaginaire de l'arcade : n° 11, p. 76
Le palace Pier à Brighton : n° 1, p. 64
La presse informatique étrangère : n° 22, p. 106
Le scénario du film « Eletronic Dreams » : n° 20, p. 98
Visite d'Atari US : n° 7, p. 106

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Les billards : n° 43, p.94
Boxe : n° 28, p. 116
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Enquêtes policières : n° 1, p. 18
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Othello/Reversi : n° 3, p. 30
Ski : n° 2, p. 32
Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
L'aventure grandeur nature : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
120 jeux : au banc d'essai : n° 6, p. 53 n° 39, p. 96
Combat : n° 42, p. 110
Commerce interstellaire : n° 42, p. 110
Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106
Création musicale : n° 15, p. 60. n° 29, p. 100
Consoles : n° 2, p. 42
Enquêtes policières : n° 31, p. 104
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux à cristaux liquides : n° 1, p. 27
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104
Joysticks : n° 16, p. 70. n° 41, p. 106
Logiciels éducatifs : n° 14, p. 56. n° 24, p. 86
Logiciels scientifiques : n° 22, p. 76
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n 43, p.80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56. n° 37, p. 124

LUDIC

Advanced Dungeons and Dragons : n° 7, p. 62
L'aigle d'or : n° 12, p. 54
Broadsides : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
Fort apocalypse : n° 13, p. 72
Horse Racing : n° 2, p. 60
Intercepteur Cobalt : n° 9, p. 48
King Quest II : n° 33, p. 33
Manager : n° 11, p. 42
Mugsy : n° 19, p. 85
Le mystère de Kikekankoi : n° 10, p. 66
Pac-Man : n° 1, p. 47
Pitfall : n° 4, p. 38
Le secret de l'arche : n° 5, p. 36
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy vs Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122
Stampede : n° 3, p. 60
The Pawn : n° 45, p. 110
Utopia : n° 4, p. 42

SOLUTION LECTEURS

Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76. n° 21, p. 76. n° 22, p. 98. n° 30, p 138. n° 31, p. 141. n° 32, p. 158 n° 33, p. 147. n° 34, p. 162
The forest at World's end : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Le passager du temps : n° 45, p. 120
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Orphée : n° 31, p. 142
Scoop : n° 28, p. 138
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time in Tonetown : n° 44, p. 90
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143

SOS AVENTURE

L'affaire : n° 36, p. 150
L'affaire Vera Cruz : n° 30, p. 129
Age of adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alternate Reality : n° 41, p. 123
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec tomb revisited : n° 23, p. 89
Ballade pour un spectre : n° 14, p. 54
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtre : n° 35, p. 146
Cholo : n° 43, p. 100
La crapule : n° 44, p. 85
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dungeon système : n° 43, p. 101
The fourth protocol : n° 28, p. 132
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs : n° 31, p. 128
Fer et Flamme : n° 40, p. 124
Le fétiche : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
The gateway : n° 42, p. 128
La geste d'Artillac : n° 29, p. 125
Golden Path : n° 44, p. 84
L'heure du serpent (les passagers du vent II) : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
The hitchiker's guide to the galaxy : 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
Le manoir de Mortvieille : n° 35, p. 148
Mandragore : n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30 p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Le mur de Berlin va sauter : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Nine princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Orphée : n° 29, p. 124
Le passager du temps : n° 42, p. 130
The Pawn : n° 32, p. 149
Perry Masson : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Questron : n° 20, p. 78
La quête du chevalier : n° 28, p. 133
Realms of darkness : n° 43, p. 102
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
The Guild of Thieves : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
The Three Musketers : n° 45, p. 115
La trilogie du temple d'Apahai : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wisard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Aegis animator : n° 35, p. 60
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
The Dambusters : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the crown : n° 40, p. 58
Deluxe music : n° 41, p. 60
Deluxe paint : n° 32, p. 54
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58
Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59
D.P Slide : n° 34, p. 69
Destroyer : n° 39, p. 54
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Exeldrums : n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57
L'expert : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Game Maker : n° 32, p. 55
Graphic adventure creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Gemdraw : n° 24, p. 49
Gunship : n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
Jet : n° 30, p. 59
Kennedy approach : n° 28, p. 52
Light pen : n° 29, p. 86
Little computer people : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar explorer : n° 42, p. 59
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Studio : n° 41, p. 61
The Music Studio : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
The Music system : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
The Newsroom : n° 24, p. 46
The Newsroom Pro : n° 44, p. 58
Néochrome : n° 32, p. 52
North sea helicopter : n° 31, p. 51
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Paint Works : n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66
Pluspaint ST : n° 40, p. 60
Les passagers du vent : n° 39, p. 52
Photo : n° 27, p. 63
Print Master : n° 38, p. 58
QL Peintre : n° 30, p. 58
Racter : n° 42, p. 60
Ready set go : n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53
Red Arrows : n° 27, p. 64
Science Tookit : n° 34, p. 67
Silent service : n° 35, p. 60
Soundsoft : n° 42, p. 60
Star Trek : n° 36, p. 55
Starship Andromeda : n° 33, p. 61
Studio : n° 37, p. 69
Synthesoft : n° 42, p. 60
Système Expert : n° 43, p. 70
Tau Ceti : n° 31, p. 49
Tonic Tile : n° 45, p.66
Trail Blazer : n° 37, p. 68
3D Studio : n° 41, p. 60
Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60

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 :** _____

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

AGREE

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3"1/2 SF 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. mono haute résolution SM 125 3990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 5490
1040 STF M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. Coul 11200
Mega ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. SM1425 14700
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 23600
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 26300

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS
DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 1490
DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA 1490
DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA 2400
IMPRIMANTES
MATRICEL SM 804 1990
LASER SLM 804 13500
MONITEUR
MONOCHROME HR SM 125 1490
COULEUR BR ET MR SMI 2990
VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGITALISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER NC
CAMERA 3350
ZOOM 4450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350
GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
ECHANTILLONNEUR
SOUND SAMPLOR 2490
INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAL 1800
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR
MONO - MONO COUL 250
FREE BOOM 479
TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINITEL 750
CABLE
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINITEL 150
RALLONGE JOYSTICK 100

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO
ATARI 520 STF + Mon. Coul. Philips ..... 4990 F

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S.T. 249
DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC + DISKETTE 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON 149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LIVRE LECTEUR DISK 179
LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE 299
LIVRE DU LOGO 149
PEEKS ET POKES 129
TRUCS ET ASTUCES 149
PSI
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
SYSTEME DE BASE CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 295
GEM 285
C SUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

PROFESSIONNELS
HABAWRITER 1 390
HABAWRITER II 895
TEXTOMAT 450
WORDSTAR 1200
DBASE II 1200
DATAMAT 450
LASERBASE 890
DBMAN 1500
HABADESK 740
HABA SOLUTION 490
HDBASE 1100
HIPPO CONCEPT 990
VIP 1490
TYPESETTER 410
PLATINE ST 1450
TEXT DESIGN 395
HIPPO PIXEL 319
COLOR EDITOR 395
L'EXPERT NC
HIPPO ALMANACH 390
PUBLISHING PARTNER 1450
SUPERBASE 990
BECKER TEXT 750
LANGAGES
GST C 690
MEGAMAX C 1690
MCC C 990
LISP 1450
APL 1900
PASCAL MCC 890
PASCAL PRO 1250
FORTRAN 77 1500
FAST BASIC (CARTOUCHE) 885
COMPILATEUR BASIC 1490
FORTH 450
MACRO ASSEMBLEUR MCC 529
ASSEMBLEUR GST 570
MODULA 2 1390
BASIC GFA 495
COMPILATEUR GFA 650
GRAPHIQUE
AEGIS ANIMATOR 579
ART DIRECTOR 549
CAD 3D 449
DEGAS ELITE 690
EASY DRAW 790
FILM DIRECTOR 649
GFA DRAFT 890
GFA VECTOR 490
GRAPHIC ARTIST 1590
ART SCRIPT 350
PLUS PAINT 345
PUBLISHING PARTNER (FR) 1790
MUSIQUE
MUSIC STUDIO 260
PRO 24 STEINBERG 2490
MASTER SCORE 990
ST STUDIO 600
SOUNDWAVE 1500
EZTRACK 650
CZ-DROID 990
DX-ANDROID 1990
JEUX
AIR BALL 240
ARKANOID 220
BARBARIAN 240
BASEBALL 290
BOULDER DASH 220
CHESSMASTER 2000 340
CRISTAL CASTLE 180
FLIGHT SIMULATORZ 430
SCENARY DISK N7/11 230
FOOTBALL 350
GAUNTLET 250
GOLDENPATH 190
GOLDRUNNER 230
GRAND PRIX 500 CC 200
GUILD OF THIEVES 230
HARDBALL 310
JOUST 280
KARATE KID 2 210
KING'S QUEST 1 OU 3 340
KING'S QUEST 2 290
LA HARCE 190
LEADER BOARD 250
LEADER B. TOURN 130
MERCENARY 240
METROCROSS 240
MORTVILLE MANOR 220
OGRE 340
PAWN 220
PHANTASIE 1 OU 2 300
ROADWAR 2000 290
SDI 370
SHUFFLE BOARD 190
SILENT SERVICE 240
SKYFOX 280
SPACE QUEST 370
STARFLEET 1 390
STARGLIDER 220
STAR RAIDERS 340
STRIKE FORCE HARRIER 230
SUB BATTLE 270
SUNDOG 360
NOUVEAUTES
INDIANE JONES NC
DESCENDER OF THE CROWN NC
WORLD LEADER BOARD NC
TO GUN NC
ENDURO RACER NC
LE MAITRE DES ARMES NC
MISSION NC

CREDIT CREG IMMEDIAT

ATARI ST

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

P.A

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 espacement, 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 6,5 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteurs 3P DDI 1 et 5 1/4 Vortex F1X extension mémoire 512K SP5512 + synthétiseur + très nombreux jeux. **Boris CHEVALIER, 125, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : 43.06.23.97.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + imprimante DMP 2000 + logiciels + cassettes vierges, le tout 3 000 F. **Myriam LABRETTE, 64, av. Charles-Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 45.21.46.43.**

Vends Amst. 664 coul. + imp. Okimate 20 + synt voc (câbles log doc) tbé val. 8 600 F vendu 5 500 F à déb. avec en. + joyst. et logiciels. **David MARCHESAN, 4, chemin du Villiers, Noisy-sur-École, 77123 Le Vaudoue. Tél. : 64.24.57.46.**

Vends nombreux logiciels d'aventure et de rôle pour CPC 6128, moitié prix, réponse assurée. **Pascal MARTIN, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rilleux-le-Pape. Tél. : 78.97.00.06.**

Vends Amstrad CPC 464 monochr. + K7 (Raid, Alien 8, Night Shade, Hit Pack, They Sold a million 3) + guide + 2 livres de prog. (jeux), prix : 2 300 F. **Sylvain DANGU, 2, place Voltaire, les Grandes Bornes, 95190 Goussainville.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très peu servi, acheté le 10 mai 1987, avec une manette, logiciel... le tout : 2 500 F. **J. Baptiste VALENTINI, 10, rue Perrée, 75003 Paris. Tél. : 42.78.41.95 (maison) ou 42.77.10.59 (bureau).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome excellent état + 25 jeux + livre, prix : 2 500 F. **Alexis MATHIEU, 107, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : 46.51.15.25.**

Echange sérieux pour CPC 464 disq., recherche tous éducatifs CM2/6e et progs utilitaires des revues CPC et Amstrad Magazine. **Patrice MALBY, 1, rue Marcel-Royer, 92230 Gennevilliers.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur avec lecteur de disquettes, très nbx jeux et utilitaires, livres, K7, joysticks, disq. et boîte de rang., prix intéressant. **Jean-François CLAVIER, 134, av. de la Tranchée, 37100 Tours. Tél. : 47.54.15.02.**

Vends CPC 6128 + joystick (supers hots) + moniteur couleur, garanti 6 mois + 21 jeux + programmes, prix : 4 500 F (à débattre). **Vladimir GASIC, 100, av. Kleber, 75116 Paris. Tél. : 47.27.52.19 (matin de 8 h à 9 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DDI + mutliface 2 + joystick + nombreuses cassettes et disquettes + nombreux programmes (jeux) + malette, prix : 4 500 F. **Ludovic BOUTAUT, 3, avenue du Nouveau Bezons, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.62.55.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec 20 logiciels pour 1 600 F. **Olivier CHAN, 46, rue Sainte-Anne, 75002 Paris. Tél. : 42.96.82.64 (à partir de 18 h).**

Vends Amstrad PC monochrome + câble moniteur couleur + lecteur externe + logiciels sous garantie : 5 800 F. **Roger SOIMOSAN, 16, rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.48.15.**

Vends 6128 col. + doc. + log : Silent s. + Antiriad, Discology, F & F, Pass du tps + joy. : 5 200 F, peut baisser. **Alexandre BOIDRON, Le Hat Balizac, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.88.70 (après 18 h).**

Vends lecteur de disquettes 5"1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 Ko), compatible Jasmin, prix : 1 800 F. **Marc GROSMAN, 55, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 42.08.11.28.**

Amstrad CPC 464 mono. + 20 jeux (originaux) + joystick boss, le tout en très bon état, pour 2 000 F, à débattre. **Alexandre GOURSAUD, 62, rue Pergolèse, 75116 Paris. Tél. : 45.00.47.78.**

Vends ordinateur CPC 464 monit. couleur + 5 cassettes de jeux, 2 500 F, 8 mois. **Olivia TELGA, 74, rue Jean-Marin-Naudin, 92220 Bagneux. Tél. : 47.35.86.50.**

A saisir ! Cause Atari ST, vends Amstrad CPC 6128 coul. très bon état + magnéto K7 + nbx logiciels (D base 2, Disco logy, Sram 1 et 2, MGT...) 3 500 F. **Thierry LANFRIT, 9, chemin de Lestang, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.81.54.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + documentation + nombreux jeux + 1 joystick + 1 livre, prix à débattre. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris. Tél. : 48.24.74.93.**

Vends CPC couleur 2 990 F. **Jérome MARTZ, 46, boulevard Calmette, 30400 Villeneuve-les-Avignons. Tél. : 90.25.63.61.**

Vends CPC 464 + mon. coul. + 9 K7 jeux + joystick + joysmatic + 9 K7 vierge PC 15, ach. 04/87, parfait état, 2 800 F. **Laurent REGNIER, 4, rue St-Jacques, 89790 Guerchy. Tél. : 86.73.74.12.**

Vends jeux originaux en disquettes pour Amstrad (prix intéressants : liste sur demande). **Franck NOGUERA, boulevard Guy Moquet, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.66.27.**

Vends 6128 mono., doubleur, 3 joy., adaptateur péritel, drive 5 pouces, nombreux jeux, revues valeur réelle, 6 480 F, vendu : 4 399 F. **Stéphan ALLUCHON, 102, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.14.43 (après 19 h).**

Vends lecteurs de disquettes 5"1/4 neufs pour Amstrad, double face, prix : 1 600 F (360 F Ko) et 1 800 F (720 Ko). **Marc GROSMAN, 55, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 42.08.11.28.**

Vends 1 600 F CPC 464 vert + joystick + 80 jeux Arkanoid, Gauntlet, 1942, Cauldron 2, Stryfe...), bon état, acheté déc. 86 + adapt. couleur. **Lionel BOUTET, 43, rue Nantaise, 44160 Pont-Château. Tél. : 40.45.00.47 (après 19 h).**

Vends Amstrad 6128 monochrome + multiface 2 + nombreux jeux : disq. et K7 + cordon Péritel + cordon K7 + 2 joysticks et doubleur + 30 revues, prix : 3 000 F. **Nicolas WARION, 2, place de la Monnaie, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.29.52.**

Vends CPC 464 + couleur + drive DDI1 avec CDM + DR Logo (garantie 4 mois) + 2 joysticks + jeux (K7, disq. : Fer & Flamme, Barbarians...) + livres + mag. excel. état, 5 000 F. **Philippe JANSSENS, 2 bis, allée de la Prairie, 77135 Poncarré. Tél. : 64.30.32.59.**

Vends pour Amstrad CPC 464 : 30 D Fight, le 5e Axe, Silent Service ; K7 originales : 195 F, vends rechargeur de piles (solaire), type R6 ; 1,5 V : 80 F. **Bernard MARMONIER, 145, av. de Pressense, 69200 Venissieux. Tél. : 78.75.98.28.**

Vends Amstrad CPC 464 + 30 jeux + joystick + crayon optique le tout pour 3 500 F. **David ANGLADE, 1, rue des Jardins, 81000 Albi. Tél. : 63.54.82.58.**

Logiciels ésothériques pour CPC : Horoscopes tibétains ou arabes + 65 F l'un ou les 2 pour 110 F. **Eva ESTERGAR, Douloin, Mhere 58140 Lormes ou 12, rue des Roitelets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + logiciels : prix intéressant, Coffret AMX Mouse pour 464 : 450 F (très bon état). **François CASTELAIN, 24, rue de la Croisette, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.04.16.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 1 joystick + 30 jeux, 2 600 F. **Stéphane DUBNER. Tél. : 42.52.11.94 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 64 K + lecteur DD1 + nombreux logiciels disq. + joystick, très bon état (85), le tout presque donné à 3 500 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81.**

Vends 6128, azerty mono, interface TV, nombreuses disquettes, + divers accessoires, le tout 6 000 F. **Gilles de CHEZELLES, 139, av. Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends CPC 6128 couleur tbé + manette + 40 disq. jeux, utilitaires + câbles K7 Hi-Fi + rallonge + nbx livres et revues, l'ensemble : 3 900 F. **Philippe LOCHON, 1, rue Cristino-Garcia , 95200 Eaubonne. Tél. : 39.59.60.88.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128 couleur + de très nombreux logiciels + housses + 2 joy. le tout 4 500 F à débattre, répondez-moi vite. **Antoine DUCLAUX, 80190 Faluy-Nesle. Tél. : 22.85.62.21.**

Vends Amstrad CPC 446 couleur + logiciels + housses + livres + utilitaires + nbx jeux (Enduro Racer + Prohibition, Ark...) : 3 500 F. **Jacky CANTINI, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Vends CPC 6128 couleur + lecteur K7 + 2 joysticks + disq. (jeux et utilitaires avec notices) + 5 livres et revues en tbé : 4 000 F. **Philippe COUTURIER. Tél. : 43.25.00.79.**

36-15 TILT
Insérez vos P.A. directement sur Minitel.
Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

Amstrad 464 K7 vends originaux de Rambo-Munch, Zorro, Skyfox, Green Beret, le tout 150 F ou 60 F l'unité. **Adrien MAROSTEGUY, 13, impasse de la Râpe Vetraz, Monthoux, 74100 Annemasse.**

Affaire ! Vends CPC 464 écran mono. clavier couleur + joys + guide complet + nbx supers jeux + 20 magazines + frais de port payés : 3 000 F. **Thierry BARTHOLI, rue Commissaire-Becker, Font-Pré, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.15.28.**

Vends Amstrad 6128 mono. sous gar. + disquettes + jeux, prix : 3 000 F + vends Amstrad 464 mono., an. 86, + nbx jeux + livre, prix : 1 500 F. **Bruno CHAMBRON, 21, rue des Déportés, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.70.78.**

Vends Amstrad CPC 464 (monochrome) + imprimante Citizen + lecteur disq. DD1 + 25 disq. + doc. + bouquins + joystick, le tout : 4 700 F ! **Boris HOROWITZ, 52, rue du Four aux Prêtres, Grillon-sur-Montcient, 78250 Meulan. Tél. : 30.91.42.41.**

Vends CPC 464 Schneider couleur + lecteur disq. + 30 jeux (sur disq.) + 10 disq. vierges, 3 500 F à débattre. **Bruno HENAUT, 42, rue Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.90.76 (après 19 heures).**

Vends extension Ram Vortex 256 K pour CPC 464 cause double emploi, prix : 500 F (valeur : 1 100 F), (achat au 1/1987). **Alban BRUMENT, 51, rue du Général De-Gaulle, 76630 Envermeu. Tél. : 35.85.74.62.**

Vends Amstrad 6128 coul. + 20 disq. + nbx magazines + livres, le tout 3 900 F. **Goran VASIC, 10, rue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46 (après 19 h).**

Vends Amstrad 464 couleur + programmes + housses + livres + nbx jeux (Arkanoid, Prohibition, Enduro Racer, Barbarian...). Etat neuf. Prix : 3 750 F. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécolovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

APPLE

Vends Apple IIc + Moniteur IIc + support + souris + joystick + drive IIc + Imagewriter 2 + nombreux programmes + livres + boîtier : 9 000 F, à débattre. **Philippe DUGERT, 6, rue des Erables, 78150 Rocquencourt. Tél. : 39.55.49.04 (après 18 h).**

Apple IIc + Moniteur couleur + joystick + livres + logiciels (jeux, utilitaires...) : 6 500 F. **Jean-Christophe PRANDINI, 50, rue Docteur-Rollet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.98.72.**

Vends Apple IIc + écran vert + drive + classeur de rangement + docs + nbrx logiciels + joystick très bon état : 6 500 F, à débattre. **Olivier FAURE, 9, avenue du 8-Mai-1945, 93500 Pantin. Tél. :48.43.95.69.**

Vends IIe, duodisk (carte neuve), 80 col, 128 K, mon coul Taxan V2 (6 000 F NF en 85), stick, nbx logiciels (dont récents), avec doc. : 8 000 F. **Eric CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vends Apple II GS conf couleur + 2 drives 5 1/4 + logiciels GS et IIe. Prix : 20 000 F. Urgent à débattre. **David DENIS, 7, chemin de La Chapelle, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.20.23 ou 39.18.45.71 (après 20 h).**

Vends Apple IIc + mon IIc + souris + joystick IIc + grand nbre de prgms et docs. Le tout en excellent état. Prix : 5 900 F avec sac transport. **Dominique BENAUD, 3, rue des Charmettes, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.41.88.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + joy + souris + nbrx logiciels + valise transport + emballage d'origine. Tbe le tout : 5 900 F. **Manuel RONDELEZ, 8, rue Emile-Clermont, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.21.64.**

Vends Apple IIe + carte 128 Ko/80 col + lecteur + souris + carte SS : 4 500 F. Vends moden Sectrad universel + logs : 2 000 F. **Philippe COURTOIS, route D'Oudalle, 76430 Saint-Aubin-Routot. Tél. : 35.20.56.33.**

Apple IIc + souris + nbx util. + jeux + doc. + liv. : 6 000 F, à déb. **Pierre, 75009 Paris. Tél. : 45.26.53.41.**

Vends Apple IIc + moniteur + stand + souris + joystick + livres + docs + très nbx softs (Bard's Tale 2, Marble Madness, Murder on Mississippi, 2 on 2). Prix : 8 000 F. **Nicolas. Tél. : 21.54.27.73.**

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ
LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT

LA GAMME ENTIERE CPC464.CPC6128 PCW8256.8512 LE PC1512

DU NEUF AVEC ATARI

GAMME TITAN
compatible AT

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL COMPATIBLE PC 9900 HT
+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

AMSTRAD
LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

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

AGREE

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. A 1081	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. A 1081	26290

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES	
A 1010 - EXTERNE 3"1/2	2260
A 1020 - EXTERNE 5"1/4	NC
A 2010 - INTERNE 3"1/2	1690
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)	
MEGABOARD 2	5845
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5"1/4)	5600
EMULATOR GO 64	NC
GRAPHIQUES	
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11 730
TABLETTE EASYL	6000
GRAPHISCOPE II AMIGA	NC
EXCLUSIF	
GO 64 Emulateur C 64	NC
AUDIO	
FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON)	2295
INTERFACE MIDI	580
PRO MIDI STUDIO (SEQUENCER 16 PISTES)	NC
VIDEO	
DIGIVIEW (DIGITALISEUR D'IMAGES)	1995
FRAMEGRABBER	NC
GENLOCK MERKENS	NC
CAMERA HV720	3350
OBJECTIF SCH	950
ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTOS, EKTA, TRANS.)	32000
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
TELEMATIQUE	
EMULATEUR MINITEL	NC
MODEM DTL 3000	6400

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

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

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANÇAIS	190	AMIGA APPLICATIONS	199
AMIGADOS MANUAL AMIGADOS REFERENCE	299	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299
AMIGAWORLD	39	AMIGA SYSTEM GUIDE	199
AMAZING COMPUTING	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199
		BEGINNER'S GUIDE	199
		CLES POUR AMIGA	195
		TRUCS & ASTUCES	199
		TRUCS & ASTUCES (DISK)	120
		BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		*PROGRAMMATION*		HOLLYWOOD POKER	202
MAXIPLAN	2099	*TRANSFERT*		*AVENTURE/ROLE/*	
SUPERBASE FRANCAIS	990	LATTICE C VER.3.10	1490	*WARGAME*	
TEXTCRAFT FRANCAIS	790	AZTEC MAINX COMMERCIAL	3938	ARAZOK'TOMB	349
PAGE SETTER		MACRO ASSEMBLEUR MCC	679	KAMPFGRUPPE	539
INTERNATIONAL	1259	TRUE BASIC	1184	FAERY TALE	404
VIP PROFESSIONNAM	1599	GRABBIT	299	BORROWED TIME	390
DBMAN	1390	CLI MATE	379	KING QUEST III	388
PRINT MASTER PLUS	439	AMIGADOS EXPRESS	233	ROADWAR 2000	315
ART GALLERY 1 OU 2	279	ASSEMBLEUR K-SEKA	679	BALANCE OF POWER	388
PROWRITE	1120	*LUDIQUES*		ULTIMA III	346
WORD PERFECT	NC	*ARCADE*		ALIENS FIRES	388
GRAPHIQUE/MUSIQUE		KARATE KID 2	254	LAND OF LOUNGE	
AEGIS ANIMATOR	NC	GOLDRUNNER	249	IZARDS	445
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1549	BARBARIAN	235	BLACK CAULDRON	388
AEGIS SONIX	790	DEMOLITION	119	PHANTASY III	349
AEGIS DRAW PLUS	1899	PHALLANX	119	*STIMULATION*	
DELUXE PAINT 2	1059	MARBLE MADNESS	259	WORLD GAMES	309
DELUXE VIDEO 1.2	1059	CHALLENGER	110	HARDBALL	349
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET	809	CRUNCHER		LEADERBOARD	309
INSTANT MUSIC	293	ACTORY	110	TENTH FRAME	NC
MUSIC STUDIO	288	SPACE BATTLE	119	CHESSMATER 2000	346
SCULPT 3D (BYTE BY BYTE)	NC	*STRATEGIE ACTION*		BASEBALL EA	407
CAO 3D FRANCAIS	NC	SINBAD	390	FIGHT SIMULATOR II	409
ZUMA FONTS VOL 1.2 OU 3	309	SDI	349	JET	NC
		DEFENDER OF THE CROWN	390	SCENARY DISK 7	237
		SHANGAI	NC	SCENARY DISK 11	237
		THE KING OF CHICAGO	NC	SILENT SERVICE	249
				F15 STRIKE EAGLE	NC

CREDIT CREG IMMEDIAT

AMIGA

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°159

ENTREPRENEURS?

CREEZ VOTRE PROPRE ENTREPRISE!

VOUS ÊTES:

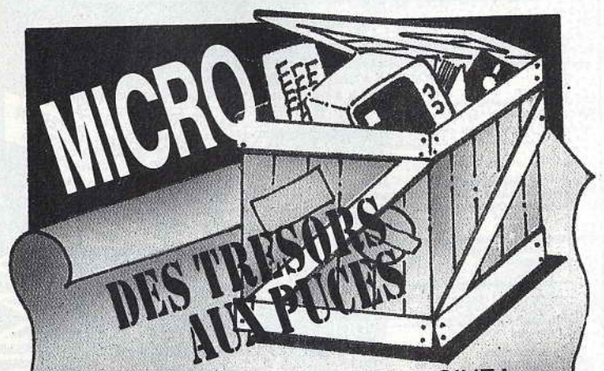
- Dynamique
- Ambitieux
- Passionné par l'informatique
- Désireux de créer une structure dans domaine plein d'avenir.

NOUS VOUS APPORTONS

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

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

VIDEO SHOP Dpt. Entreprises
B.P. 105 75749
PARIS Cedex 15



Du 11 septembre au 11 octobre, SIVEA organise tous les vendredi et samedi une **Grande Braderie de la Micro à St-Ouen.**
Des centaines de logiciels (MsDos, Macintosh, Apple II, Atari...), des livres, des accessoires pour **moins de 100 F.**
Des imprimantes, des modems, des cartes d'extension, des moniteurs **à moins de 1 000 F.**
De vrais trésors, des affaires d'or!

ENTREPOT SIVEA
19, rue Eugène-Berthoud
St-Ouen - De 13 h à 20 h
près du M° Pte-de-Clignancourt

P.A

Vends Apple IIe, 128 K + moniteur + carte 80 col + souris + 2 drives + imprimante Mannesmann Tally + nbrx logiciels + docs : 6 000 F. **Marie-Jeanne, DESBEAUX, 50, rue Félix-Merlin, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 46.22.82.19.**

Vends jeux Apple II à bas prix : Karatéka, Zorro, Night Mission, Sorcelleries, Sundog, Papyrus, Time Zone, Archon II, The Goonies... **Eric NELL, 56, rue du Jura, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.85.65.**

Vends Apple IIe + écran couleur + joystick + drive + nombreux programmes et docs. Tbe. Prix : 5 000 F. **Simon MOURIER, 102, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 42.82.01.45.**

Vends Macintosh 128 K, peu util. + lecteur disquettes + souris : 8 000 F. Imprimante Oume compatible 132 col : 5 000 F. **Claudette GRELARD, 34, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél. : 43.87.63.95.**

Vends Mac + avec 512 K De Ram + très nombreux logiciels de tous types : 15 000 F. **Christophe DEPOIRE, 1 bis, rue du 17-Novembre, 25630 Sainte-Suzanne. Tél. : 81.91.33.18.**

Vends Mac 512 K/400 Ko avec pavé numérique et nbx logiciels. Le tout très bon état. Prix : 10 000 F. **Murielle SECHET, 7, rue de Reims, 94230 Cachan. Tél. : 45.47.61.86.**

Vends Apple 2 C + mon. 2 c. + souris + joystick + logiciels (jeux et utilitaires) : Logo, Multiplan, Apple Work, Conan, Summer Game et autres. Le tout : 3 500 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

ATARI

Achète ou échange, pr Atari XL/XE interface parallèle contre jeux et utilitaire en disk, dont (Paper-Clip, Chesmaster 2000, Disk Wizzard II, etc.) **Nicolas TUIL, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.25.70.**

Achète, pour Atari 800 XL jeux : Dimension X (de Synapse en K7) sorti en 1984. **Pascal OUDOT, 16, rue Armand-Fabre, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.91.14.**

Vends Atari 520 STF + moniteur Thomson couleur. Prix : 4 000 F. **Tél. : 45.35.60.21, à partir de 18 h.**

Vends Atari 2600 VCS + 16 K7 (Pitfall II, Decathlon, Hero...). Le tout en tbé : 1 200 F. Vends aussi K7 pour MO5 de 70 à 120 F (Green Beret, Sorcery...) **Bruno CHEVREAU, La Croix-Rouge, 72340 Marçon. Tél. : 43.44.40.77.**

Vends Atari 130 XE tbé + drive 1050 + nbx jeux sur disquette (Free, Gremlins, Karateka, Silent Service, Hardbal...) + nbx utilitaires : 2 500 F. **Bruno MATHIEU, 19, avenue du Château, 95250 Beauchamp.**

Vends pour Atari XL/XE câble i/o 13 broches : 100 F. Pour ST, câbles divers, liaison joys. + souris, détecteur de sonnerie, liaison mntl : 110 F. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends 800 XL + mon. vert + drive + lect. K7 + 1 joystick, prog. nbx jeux disq. 10 K7 (Silent Serv., Flight Night...) 4 000 F à débattre. **Carl JOUSSEP, impasse Les Grands-Clos, 37260 Artannes. Tél. : 47.26.83.76.**

Vends Atari 520 STF servi 2 mois, moniteur couleur 9J936 Thomson, 20 % sous prix neuf tuner P-S éventuellement 4 000 F + 1 000 le tuner. **BERTIN, 52, Grande-Rue, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.89.82.**

Vends adaptateur Atari + 7 jeux Atari + adaptateur antenne + CBS. Tbé + 2 joysticks + 8 jeux CBS. Le tout : 2 000 F, à débattre. **Smainn BENKEIRA, Marlinat, Lavault-Sainte-Anne, 03310 Néris-les-Bains. Tél. : 70.05.79.96.**

Echange logiciels pour 520 ST (jeux utilitaires). Réponse assurée. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierrre, bâtiment 15, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.90.27.**

Vends pour Atari 800 XL-600 XL, magneto cassettes Pole-position, Fort Apocalypse, Ball Blazer, etc. (3 00 F) **Thierry SAVY, La Roseraie, bd Paul-Ramadier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.38.52, heures repas.**

Vends Atari 520 STF + nombreux softs. Faire offre à : **Cédric JAVAULT, 38, av. Galilé, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.50.16.**

Vends Atari 1040 STF couleur + nombreux logiciel de jeux, Arkanoid, Leader Board, Silent Service, Starglider, The Pawn, etc. + utilitaire : 12 500 F. **Christian WOHLGEMUTH, 8, rue des Prunes, 67140 Zellwiller. Tél. : 88.08.14.97.**

Vends Atari 520 STF 3 000 F et moniteur couleur Atari 1224 : 2 000 F (acheté en décembre 86). **Georges HADZIATHANASSIOU, 12, rue du Maréchal-Foch, 94310 Orly. Tél. : 48.52.67.90.**

Vends Atari 800 XL : 500 F et jeux récents (Spinndizy, Arkanoid, 1942, Green Beret, Starquake...) bas prix. **François COURTEL, ar Rolac'h, 22700 Louannec. Tél. : 96.23.14.23.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 XL 11 + cartouches jeux + 2 joysticks + livre programmation. Servi 3 fois. Etat neuf. Prix : 1 000 F. **Patrick COMBES, 66, rue de l'Eglise, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : 44.43.83.91.**

Vends Atari 1040 STF, moniteur couleur SC1 224, pack bureautique, 4 jeux. L'ensemble état neuf très peu servi sous garantie : 8 000 F. **Pascal GUIMARD, 4, rue des Acacias, 77410 Charny. Tél. : 60.01.90.42.**

Vends lecteur disquette Atari 320 K SM 354 : 1 000 F, vends 800 XL + 5 cart. jeux : 300 F. **Guy BEAUJEAN, 24, rue Kleber, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : 64.41.88.07.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + drive 1050 + tabl. tact. + boîte + jeux (Ultima, Gauntlet, etc.), veleur 5 300 F. Prix : 2 400 F, à débattre. **Stéphane BAUBILLIER, 54, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.85.04.73.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + 40 logiciels + 6 livres + joystick. Année 1987. Etat neuf. Prix : 5 000 F. **Olivier DUFETRE, 88, rue Camelinat, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.86.95.**

Atari 800 XL, drive 1050, imp. 1029, livres trucs et astuces, et disques jeux et utils et K7. Cause ST. Envoi liste contre timbre. **Jean GHOMRI, 4, rue G.-Guilloteau, appt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11.**

Vends pour Atari 800 XL : lec. K7 1010 + 19 jeux. Tous originaux (Gauntlet, Leader Board, Zorro, Bruce Lee, Spy vs Spy, etc.) : K7 et cart. : 900 F. Sép. poss. **Quoc Thinh LE, Cormatin-Grande-Rue, 71460 Saint-Gengoux-le-National. Tél. : 85.50.17.19.**

Vends imprimante Atari SMM 804 pour Atari ST, très bon état, utilisé 1 1/2 mois. Garantie 7 mois + livrets et papiers. Prix : 1 500 F. **Vincent BONNET, 15 Bis, rue St-Léger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.78.57.**

Vends et échange logiciels pour Atari 520 ST (Karateka Master, etc.). **David LESKO, 49, rue Béranger, 92700 Colombes.**

Vends 800 XL + magneto K7 XC 12 + jeux + livres + cartouche : 1 500 F. port compris. Matériel neuf. Ecrire à : **David FAYOLLE, Le Treve Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Pour Atari XL, vends originaux en disk : Summer Games, Leader Board + Tournament en K7 : Nato com., Forb. Forest BM 2001. En cart. : Super Cobra. **Mathieu FENOUILLET-HANGAU, 32, Grand-Rue, 30660 Gallargues-le-Montreux. Tél. : 66.35.39.18.**

Vends Atari 800 XL + 1050 S. Gar + 1010 + Tab S. Gar, + nbrx jeux (The Pawn, Chess Master, Rambrant, Music Studio, etc.) Prix : 4 000 F, à débattre ou éch. 520 ST. **Chi-Khanh TAN, 3, esplanade Maurice-Thorez, 95100 Val d'Argenteuil. Tél. : 39.81.88.92, après 19 h.**

Vends Atari 600 XL + lecteur K7 à réparer + péritel ; vends aussi 800 XL : env. 600 F chaque. **Stéphane KLINGER, Capet Saucats, 33650 La Brede. Tél. : 56.72.22.84.**

Vends jeux pour 520 ST, Starglider, Ninja, National-Karate, Super-Tennis, Brattacas, Stratarate St-Protector : 1 000 F le tout. **Jean-Louis BOERI, 25, rue du Vieux-Perray, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.18.94.52.**

Cause double emploi, vends ordinateur Atari 520 STF avec moniteur monochrome. Achète en nov. 86 (sous garantie). Vendu avec : traitement de texte first word. Tableur Calcomat. Gestionnaire de données Gem JT Base. Basic, logo, logiciel de dessin Néochrome. Joystick, souris. Nombreux jeux : 4 700 F (valeur réelle 7 000 F). **Tél. : 43.48.37.70.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + logiciels + 2 manettes + livres. Prix : 2 700 F seulement. **Patrick ROUCHON, 4, rue de La Paix, 03100 Montluçon. Tél. : 55.62.54.85.**

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 ST, cherche contacts sérieux. Recherche renseignements sur First Word + VIP, etc. **Jean-Claude MOUGEOT, ambassade de France au Brésil, valise diplomatique, ministère des Affaires étrangères, 37, quai d'Orsay, 75007 Paris.**

Vends 800 XL (PAL) + 1050 + 1010 + nbx progr. + Joy + Nbx livres : le tout 2 500 F ou séparément. Contact possible à Paris. **Vincent FOURNOL, 15, rue Neuve, 45100 Tudelle. Tél. : 38.51.07.58 (après 17 h et le week-end).**

Urgent vends Atari 800 XL + drive 050 + lecteur K7 + tablette tactile + 70 K7 de jeux. Prix à débattre 4 000 F. **Stéphane FERRY, 33, rue de Mevu, 60175 Villeneuve-les-Sablons. Tél. : 44.52.24.78 (après 18 h).**

COMMODORE

Vends C 64 Secam Jaap Speed integrer lecteur disquett, comme neuf, nbx disquettes, imprimante MPS 801 neuf. 5 000 F à débattre. **MOURAD. . Tél. : (1) 42.35.30.31.**

Vends cartouche Game Killer pour 100 F. Winter Games. Solo Flight. Pitstop 2, Super Zaxxon, Bazooka Bill, Barbarian : bas prix. **LUC. . Tél. : 87.92.04.83.**

Vends Amiga 1000 + deuxième drive + 3 jeux + disques vierges sous garantie. Prx neuf 14 000 F, vendu 10 000 F. **Thierry BENETEAU, 12, impasse de l'Avenir, 91390 Morsang-sur-Orge. . Tél. : 60.16.20.03.**

Vends C 64 péritel + drive 1541 avec 10 disk. vierges + 11 disk. de jeux originaux + tiroir de rangement pour disk. : le tout 2 300 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Super affaire, vends C 128 + lecteur K7 + livres + jeux. Prix : 1 500 F. Vends aussi Vectrex + 5 jeux. Prix : 900 F le tout en T.B.E. **André CHATEL, 31, avenue Auguste-Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.33.88, après 19 h.**

Vends CBM 64 Péritel + lecteurs disquettes et K7 + 2 joysticks + nombreux jeux et utilitaires. Affaire : 2 700 F. **Patrice PEREZ, 75020 Paris. Tél. : 43.58.39.73.**

Vends Commodore Vic 20 très bon état + 3 livres + 3 cartouches. Le tout : 1 000 F. **Olivier TRINCAL, 22, rue du Fonds-des-Prés, Plappenville, 57050 Metz. Tél. : 87.32.62.99.**

Vends Commodore 64 Péritel antenne + lecteur de cassette + joystick + jeux (1942, Asterix, Express, Raider, Spy II). Le tout 2 500 F. **Frédéric CARITTE, 19, rue Pièce-Côme à Chaunonte. Tél. : 34.71.25.65.**

Vends pour C 64/128, imprimante MPS 803 état neuf. Prix à débattre. Paris ou région parisienne. **Philippe. Tél. : 45.33.01.87.**

Vends C 64 + 1531 + 1541 + très nombreux programmes récents (Road Runner, California Games...). Parfait état. Prix : 4 500 F à débattre... **Jean-Pierre MARCAGGI, rés. Mas-de-Pouane, bât. B, Croix-Sainte, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.36.71.**

Vends C 128 D + moniteur couleur 80 Col 1901 + lecteur K7 + synthétiseur vocal + 3 joysticks + cartouche chargement rapide + nbx logiciels. 5 000 F. **Jean-Michel ESCURAT, 15, rue des Vignerons, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 64.98.12.64.**

Vends CBM 128 D + lecteur 1571 int. + prise Péritel + nombr. jeux et utilitaire + 1 ou 2 boîtes de rangement. Le tout à 4 000 F (à débattre). **Vincent DOUVIER, 79, rue de Feucherolles, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.69.81.**

Vends C 128 + 1570 + Péritel + livres + nombreux jeux dont nouveautés. Affaire à saisir 4 000 F le tout. **Stéphane DAUTRICHE, 20, rue Édouard-Manet, 92190 Meudon-Val-Fleury. Tél. : 46.28.66.30, après 20 heures.**

Vends CBM 64 + 1541 + lecteur K7 + 2 joyst. + voice master + nbx logiciels (Ult. 4, Barbarian, Enduro Racer, Defender of the Crown, etc.), le tout 4 000 F. **Emmanuel LOUIS, 1, rue Blaise-Pascal, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.13.49.**

Vends ou échange jeux sur C 64 et Amiga. Possède Renegade Athena Cath H 23 Stealthfighter Testdrive, Eos Ferrari F1, Out Run. Fournir timbres. **Alain ou Thierry HANCE, 1, rue Abbé-Friclot, 54400 Longwy-Haut.**

Vends C 128 D + livres, peu servi. Prix : 3 800 F. **Michel PERNOT, 16, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.83.64.**

Vends C 64 ou échange en K7. Envoyez liste (Slap, Flight, Army move, Arkanoid, Xévious, Delta, etc.). Réponse assurée. **Chanh NGOUN, 6, les Nouveaux-Horizons, 78990 Élancourt.**

Vends CBM 64 + moniteur mono vert + 1530 + cordon moniteur à console + 1 quick Shot 2 + beaucoup de logiciels, le tout 2 500 F + 1 surprise ! **Emmanuel DESTINÉ, 1311, rue Léopold-Dusart, 59590 Raismes. Tél. : 27.25.47.09.**

Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + livre + nombreux jeux. Le tout 6 000 F (à débattre). **Denis DERRENDIGER, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.53.91, (entre 18 h et 20 h).**

Vends pour C 64, lecteur disk 1541 neuf : 1 000 F + nbx jeux K7 + disk originaux (Defender of the Crow, Silent Service). **Patrick BETOULLE, 7, rue Clément-Ader, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.76.90.83.**

Vends Amiga 500 neuf + moniteur couleur Thomson + 5 logiciels + 10 disks vierges + boîte de rangement + 2 joysticks + souris : 5 500 F (au détail). **Éric-J. TESTON, 16, résidence du Parc, 91300 Massy. Tél. : 64.47.15.49.**

Vends C 128 + 1571 + TV couleur + Pal/RVB + MPS 803 + 1530 + nbrx logiciels + Fast Load + nbrx livres et revues. Prix : 8 500 F. **Dominique SOARES, 3, square du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16.**

Vends ou échange News (Prohibition, Mask). Vends C 64 + drive + 1530 + moniteur mono + disks (News) + joystick : 4 000 F !!! **Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.17.30.**

Vends Commodore Vic 20 avec lect. K7 + nbrx log. + livres + nombreuses extensions + carte mère 3 connecteurs. Le tout 1 500 F à débattre. **Thierry SUARD, Le gage-Vaudry, 14500 Vire.**

Vends C 64 + moniteur coul. + drive 1541 + lecteur K7 + nbrx jeux (toutes les News) + joysticks + doc. (livres, etc.), pour 6 000 F. **Yann LAMY-ROUSSEAU, 2, rue Saint-Jean, bât. A, app. 11, 57360 Anneville. Tél. : 87.70.33.91 (tél. de 19à 20 h).**

Vends Commodore 64 Pal bon état + lecteur K7 + joystick + autoformation Basic + nombreux jeux : 1 250 F. **Roland FREMERY, 6, rue Fridtjof Nansen, 57360 Anneville. Tél. : 87.71.39.63.**

Vends C 64 (Pal) + lect. K7 + 2 cart. Basic Simon. Arrow 64 + divers jeux + livres : 2 500 F. **Stéphane BÉCU, 33, bis, avenue du Floricamp-Mairieux, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.67.92.16.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Power cart. + Péritel + 2 joystick + disks + livres, revues + boîte rang. Le tout : 4 000 F. **Christophe MOREUX, 6, Sente-Saint-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.47.92.**

A saisir ! Vends C 64 bon état + lect. K7 + drive 1541 + manette + doc. et livres + nombreux jeux + cartouche : 3 500 F (à débattre). **Jean-Marc CASTILLON, Toulouse. Tél. : 61.09.88.43.**

Stop ! Vends CBM 128 + 1571 + 1530 + moniteur coul. + cordon Péritel + nombreux prgms + divers. Le tout en parfait état pour 5 500 F. **André WOZNY, 12 bis, allée Pierre-Loti, 92140 Clamart. Tél. : 47.36.38.79.**

Vends 128 D + MPS 803 + lect. K7 + 3 joy. + nbrx prgs + revues + boîte de rgmt + Interface Pal/Péritel. Le tout en excellent état : 6 000 F. **Olivier LEPETIT, 63, rue de l'Abbé-Glatz, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.08.14.**

Vends K7 Commodore 64/128 : 50 F l'unité : Sold a million 2, Barry MC Guigan Boxing, World Cup 86, Summer Games 2, Knight Games, Beach Head 2 et One on One. **François GUÉGUIN, 15, rue du Général-Koenig, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.32.34, après 18 h.**

Vends Commodore 128 + lect. 1571 + impr. MPS 803 + Freeze Frame + disks + 3 boîtes rangement + lect. K7 1531 + 1 joystick : 5 000 F. **Daniel GOLAB, 2 rue Jean-Ladoux-Iranget, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.06.64 ap. 20 h.**

Vends pour C 64, Freeze Frame MK2 New version 320 F + originaux K7 50 F : Judge Dredd, Tau Ceti, Fairlight, Fist 2, Redhawk, Hacker, Antiriad, Nexus, etc. **Attilio DI COSTANZO, 31, quai de l'Ourcq. Tél. : 48.40.81.03.**

Vends C 64 + 1541 + lect K7 + 30 K7 J + 10 disks + 10 disks vierges + adaptateur TV + 2 joyst. + 2 livres + Atari 130 XE. 7 500 F. A débattre. **Philippe DEVE-OGLOU, 19, square Mont-Louis, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.77.15.**

Vends Comodore 128 + drive 1571 + moniteur couleur + nbrx jeux (Defender of the Crown, Bard's Tale II, Arkanoid), + livres + revues pour 6 000 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Épinay-sur Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vends C 64 (Pal/RVB/85) + 1531 (neuf) + nbrx jeux (Bar, Paper, SP, etc.) + livres + docs + 25 hebdogi. Valeur : 5 000 F. Vds : 900 F le tout, T.B. et A.T. **Stéphane GRISON, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Urgent ! Vends C 64 Pal : 1 000 F, Koal Apad : 600 F, lect. K7 : 300 F, nbrx log. : 300 F ou le tout 2 000 F. **Gilbert RINALDI, « Boisredon », chemin de la Font-des-Dônes, 06650 Opio. Tél. 93.77.34.65 à partir de 20 h..**

Vends Commodore 128 avec lecteur K7, nbrx prgs, 5 livres, joystick et câbles mon. et TV. Le tout en très bon état : 2 500 F. **Bertrand VILAIN, 49, rue d'Awoingt, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.29.80.**

Vends C 128 + 1571 + mon. couleur + power car. + disks + docs + livres + joysticks + magnéto. Le tout en très bon état et pour 5 000 F. **Charles-Henri MAILLARD. Tél. : 49.54.40.10.**

Vends CBM 64 + 1530 + 60 jeux (Barbarian, Arkanoid, Metro Cross...) + autoformation Basic + manuels + Paddles + joysticks. Le tout : 2 500 F. **Samuel CHABAUD, 185, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél. : 42.02.64.72.**

Vends C 64 + lecteur 1541 + lecteur 1530 + Power Cartridge + int. Pal/Péritel + nombreux prgs + livres + revues. Le tout pour 3 300 F. **Thierry DESBROUSSES, 192, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.58.65.**

Vends Commodore 64 Pal + lect. K7 + nombreux jeux (originaux). Le tout : 990 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.**

CBM 128 + Azerty + 1541 + 1531 + interf. Pal/Périt. + 2 joyst + nbx log. : 3 600 F. **Christophe NICOLAS, 13, rue Louis-Lecuyer, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.33.21.**

Vends prgs (C 64 sur K7), nbres News au prix que vous voulez. Achète 1541 ; 1571 ; MPS 801 ; MPS 1200 ou moniteur couleur. Réponse assurée. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Urgent vends Commodore 64 + lecteur de disquettes + K7 + jeux + livres + Fast Load : le tout en très bon état de marche : 3 000 F. **Jérôme COUREAU, 22, rue Voltaire, 42270 Saint-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.74.44.54 (vers 8 h).**

Vends C 64 Péritel + lecteur K7 + 1 joystick + 12 jeux dont Eureka, Zaxxon, Omega, Théâtre, Europe, etc. + livres de programmes. Prix : 3 000 F à débattre. **Michel DEJOUET, 32, g. rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.14.93.**

Super offre : Vends pour C 64 K7, 60 jeux (Trailblazer, Match Point...). Prix : 200 F + extension Vic 20 : 100 F. **Éric HILAIRE, 66, boulevard Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.06.43.**

Vends pour Commodore 64 : cartouche Freeze Frame MK3 à 400 F et achète « Action Replay MK3 » à bon prix. **Bruno HESNARD, 12, all. de la Grange-de-Malassis, 91190 Gif. Tél. : 60.12.34.98.**

THOMSON

Vends 2 TO 9, TO 7, TO 7/70, MO 5, très bon état. Prix à débattre. **COKTEL VISION, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.70.85.**

Vends K7 pour TO-MO. Frais de port gratuit, surprise pour le premier qui m'appelle. Prix : 51 F l'une. **Stéphane SCIALOM, 4, rue du Château, 95360 Montmagne. Tél. : 39.83.61.83 (après 17 h).**

Vends ordinateur TO 7/70 + magnétophone + cartouche Basic + 2 manettes + 4 livres + jeux + 9 hebdogiciels. Le tout : 1 500 F. (Région Marseille/Martigues/Fos.) **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 port-de-Bouc. Tél. : 42.06.66.27.**

Vends MO 5 : 1 000 F + lep : 150 F (très bon état) + crayon optique : 100 F + 2 manettes et extension man. : 200 F + 11 jeux : 60 F l'un + livre et nombreux listings : 90 F. **Michel BRAUWERS, 17, avenue de Strasbourg, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.91.74.**

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS 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

AGREE

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	1450
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

SURPRENANT! *Demandez-nous les nouveaux prix*

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES	
MPS 801	1300
MPS 1200	2290
MONITEUR	
1802 (40 col)	1990
1902 (80 col)	2790
LECTEUR	
K7 130	250
DISK 1541	1650
DISK 1571	2490
GRAPHIQUE	
TABLETTE KOALA PAD	1300
TABLETTE GRAPHISCOPE	990
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	640
SOURIS 128	550
AUDIO	
SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER SYNTHE	925
SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC	480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER	850
INTERFACE MIDI	350
INTERFACES	
CENTRONICS	890
IEE	1590
RS 232	650
TELEMATIQUE	
MODEM DTL DIGITELEC	1590
MODEM DTL + DIGITELEC	1990
EMULATEUR MINITEL	390
VIDEO	
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
INTERFACE PAL-RVB	450
TUNER TELE	1390
CARTOUCHES	
CPM	390
POWER CARTRIDGE	470
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME	490
EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PROMO

C 64 + 1541 + Mon. Coul. 1802 . . 4690 F

20 Disk 5" 1/4 100 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530	99
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2	149
LE LIVRE DU CP/M	149	LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541	179
LA BIBLE DU COMMODORE 128	249	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1	149
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570	179	JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER	129
PEEKS ET POKES DU C128	129	*PSI* CLE POUR C64	110
		CLE POUR C128	110
		BASIC C128	149
		CPM/PLUS SUR C128	149
		102 PROGRAMME C64	120
		102 PROGRAMME C128	120

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		+ SILENT SERVICE		*HIT PARADE*	
DATAMAT	350	+ CAULDRON		ARCHONOID	89/135
TEXTOMAT	350	+ GREEN BERET	175	ARMY MOVES	89/145
POWERPLAN	650	KONAMI'S GREATEST HITS		BARBARIAN	95/135
SWIFT	450	+ GREAT BERET		BOMBJACK 2	89/129
SWIFT K7	295	+ PING PONG		COBRA	89/129
WIZASTAR 128	1190	+ HYPERSPORTS		DEEPER DUNGEONS	95/145
VIRGULE SENIOR	750	+ YE AR KUNG 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
PROGRAMMATION TRANSFERT		+ PAC MAN		MOVIE MONSTER	95/145
BASIC 64	350	+ DIG DUC + MR DO	95	SPACE HARRIER	89/129
OSFORD PASCAL	N.C.			STRIKE FORCE HARRIER	95/145
MON. 64	N.C.			SUMMER GAMES II	89/139
DISC DISSECTOR	324			SUPER HUEY 2	95/145
LOGO	595			TERRA CRESTA	89/129
BASIC 128	450			THE GREAT ESCAPE	89/129
EDUCATIFS				TOP GUN	89/129
MAITREMOTS	190			WINTER GAMES	89/139
ORTHOVERBES	190			WORLD GAMES	95/145
ANGLAIS (N° 1 à N° 4)	190			XEVIOUS	95/145
ORTHO (N° 1 à N° 2)	190			AMERICA CUP	95/145
GRAM (N° 1 à N° 6)	190			BATAILLE D'ANGLETERRE	119
ARITH (N° 1 à N° 2)	190			BREAKTHRU	95/145
ALGEBRE (N° 1 à N° 2	190			CRYSTAL CASTLE	95/145
MATS SUP	190			DESTROYERS	ND/145
MIMI	295			DESERT FOX	89/139
				DOUBLE TAKE	89/129
COMPILATION				ELECTROGLIDE	89/129
LES EXCLUSIFS N° 1				GALVAN	89/129
+ LEADERBOARD				GHOST N GOBBELIN	95/145
+ XEVIOUS				GREEN BERET	89/129
+ TAI PAN				HIGHLANDER	89/129
+ TOP GUN	95/160			KONAMIS GOLF	89/129
ALBUM EPYX				JEUX	SANS
+ SUMMER GAME				FRONTIERES	89/129
+ PITSTOP 2				MIAMI VICE	89/129
+ IMPOSSIBLE MISSION				NEXUS	95/145
+ BREAK DANCE	99/145			PARALLAX	89/129
ELITE TRIPLE PACK				PITSTOP 2	89/139
+ GREAT GURAYON				RAMBO	85/139
+ AIRWOLF 2				SANXION	95/145
+ SPACE IN C				STREET HAWK	89/129
+ ERE HITS	99/145			TENTH FRAME	95/145
ENSEMBLE LES LAUREATS				THAI BOXING	89/129
				UCHI MATA JUDO	95/129
				V ! !	89/-
				YE AR KUNG FU II	89/129
				ZORRO	89/139

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 159

COMMODORE GT COMMODORE GT

P.A

Vends MO 5 (clavier méca.) + magnétophone + crayon optique + 2 manettes + jeux + livres + revues. Prix : 2 000 F. **Jean DESCOS, 12, allée de Picardie, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.72.80.**

Vends MO 5 + lep + crayon optique. Le tout : 1 000 F. **Nicolas. Tél. : 21.54.27.73.**

Vends TO 7/70 (très bon état) + magnéto K7 + manettes + interface jeux + clavier méca. + clavier gomme + 40 jeux + livres + programmes (bon état). Le tout : 3 000 F. **Jean-Marc MONGIN, 4, square Sully-Prudhomme, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.35.89.**

Vends MO 5 + ext. music et jeu + 2 josticks + lect. K7 + ext. QDD + Jane et 10 disques + crayon optique + imprimante therm. + livres + 25 jeux + ext. diverse. Prix : 3 500 F. **Éric BERAUD, chalet chemin des Oches, 05220 Monetier-les-bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Affaire ! Vends MO 5 peu servi + 2 joystiks + ext. music et jeux + crayon optique + 55 jeux + K7 vierges. Valeur : 7 150 F, vendu : 5 000 F. **Arnaud LEFEVRE, 788, rue de Clermont, 60600 Breuil-le-Sec. Tél. : 44.50.46.28.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + 2 manettes + crayon optique + ext. jeux/musique + nbx logiciels (Arkanoid, TNT...). Le tout : 1 799 F. **Olivier MERCIER, 5, rue des Archéologues, 59267 Proville. Tél. : 27.81.96.97.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + logiciel de jeu Entropie d'Infogrames sur diquette 3,5 p. Prix : 150 F avec notice. **Fabrice MERILLON, 10, rue de Belle-Vallée, Saint-Firmin-des-Près, 41100 Vendôme. Tél. : 54.23.46.86.**

Vends Microton N 2 A 10 + TEO N 10 A 13 : 150 F, 1 manette (neuve) : 150 F, 1 crayon optique : 75 F. **Fabrice MERILLON, 10, rue de Belle-vallée, Saint-Firmin-des-Près, 41100 Vendôme. Tél. : 54.23.46.86.**

Vends TO 7/70 avec clavier méca. + Basic 1.0 + magnéto + ext. music et jeux + 1 manette + 10 jeux, très bon état. Le tout : 1 000 F. **Régis AEBY, 28, lotissement « les Sorbiers » Jallans, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.27.45.**

Vends TO 8 : 2 000 F + drive 3 1/2 : 1 500 F + lecteur de K7 : 200 F + souris : 200 F + 1 joystick : 80 F + magazines : 100 F + 14 logiciels : 100 F pièce. Le tout : 4 500 F. **Sébastien SCHOEMER, 1, rue Ancillon, 57070 Metz. Tél. : 87.36.12.45.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + extension manettes et jeux + clavier méca. + crayon optique + 32 logiciels + livres. Prix : 1 900 F. **Grégorie POUSSAIN, 29, rue Garibaldi, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.63.54.**

Vends originaux sur disq. 3,5 p. pour Thomson TO 8, TO 9 : OK Cow boy, Super Androïdes, Bactron (aussi pour MO 6). Prix : 100 F chaque. **Jean-Pierre ZANIER, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.82.**

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + QDD + extension music et jeux + Basic + jeux (Volsolo, Karaté, Aigle d'Or...) + Livres. Prix : 2 500 F. **Laurent CARON, le Rocher, rue de la Villette, 49170 Saint-Georges-sur-Loire. Tél. : 41.39.15.45.**

Vends MO 5, tbé + lep + ext. music et jeux + 5 K7 et nombreux livres + guide. Le tout : 1 000 F. **Grégory DELATTRE, école des garçons, Wavrans-sur-l'Aa, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.63.59.**

Vends TO 7/70 + Basic 1.08128 + lep + QDD + ext. 64 K + ext. imp. + câble + megabus + inscrust. ext. manette + 2 quitshot II + ext. minitel. Prix : 3 500 F. Possibilité de détail. **Philippe MOREL, 45, rue Claude-Debussy, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 48.60.35.05.**

Vends MO 5 (clavier méca.) + lep + crayon optique + 80 logiciels + 3 manettes + 15 revues + housse + cadeau. Le tout : 2 000 F. **Serge LENGAGNE, avenue de Grandchamps, 95260 Nours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vends MO 5 avec lecteur K7 + 2 manettes + extension + crayon optique + nombreux jeux avec documents. Le tout : 2 500 F. **Jean BENZIN, 21 *ter*, rue Paulin-Régnier, 47000 Agen. Tél. : 53.66.66.93.**

Vends TO 7/70 tbé + clavier meca. + jeux + extension music + adaptateur manettes + manette + lecteurs K7. Prix : 2 500 F. **Gilles BERRIN, Villa Vert Pré, 55, traverse Cade, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.28.29.**

Urgent ! Vends K7 pour Thomson MO 5, TO 7, etc. A partir de 120 F. Frais de port compris. **Pascal BOUCHEZ, 1, rue de Lorraine, 60000 Beauvais. Tél. : 44.84.01.60 (à partir de 18 h).**

Vends ou échange jeux TO 8 sur disk 3,5 p. Vends lep neuf, peu utilisé : 350 F avec K7 diverses. Vends nombreux Theophile et Microtom. **Alexis TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Vends TO 9 + moniteur N/B + ext. jeux + manettes + lep + logiciels + disquettes vierges + lang logo + manuels. Le tout parfait état. Prix : 7 000 F. **Jacques ANGEL, 3, allée des Lilas, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 16 (1) 43.03.15.62.**

DIVERS

Vends Oric Atmos + lecteur Sedoric + 10 disquettes de jeux et d'utilitaires + jeux sur K7. Le tout : 2 500 F. **Franck HERVOCHON, 5, square de Narvik, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.04.25.**

Vends pour Oric/Atmos : Aigle d'or, 145 F ; le Protector, 65 F ; Talisman, 150 F ; le Géant Glacé, 65 F ; etc. Vends Oric/Atmos : 700 F. **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Vends Oric/Atmos 48 K Péritel 1985 + 50 jeux + cordons + revues : 700 F. Vends MSX Philips VG 8020, neuf 1987 + 4 jeux + revues + magnéto : 700 F. **Hubert GRÉGOIRE, 58, imp. L. Blériot, av. Kennedy, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.18.94.**

Vends nouveautés, sur K7 et disquettes, à bas prix. **Sylvain ONFROY, 5, rue de Granville, 14500 Vire. Tél. : 31.68.15.29.**

Vends disquette 3"5 sous plastique, garantis par fabricant (3 M) 100 % sans erreur, prix commerce : 295 F, vendus par 10 : 100 F seulement ! **Renaud JAFFRE, 6, allée G. Bonnifer, résidence la Forêt, appt 45032, 91230 Montgeron. Tél. : 69.03.48.69 (après 18 H).**

Vends drive SF 354. Cherche échange, propose PGM 520, 1040. Cherche news only. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800 Le Lude. Tél. : 43.45.45.15.**

Suite cadeau vends K7 de jeux Mattel Intellivision neuves et emballées (Soccer, Backgammon, Utopia Math Fun, Reversi, etc.), bas prix. **Stéphane SIX, villa Palladio A, 27, av. de Champagne, 06100 Nice. Tél. : 93.81.29.35.**

Exceptionnel débutant vends Sega-Yeno 64 Ko, disquette 256 Ko, 3,5 pouces, bibliographie, jeux, disquettes, joysticks, cart. K7, prix : 2 000 F. **Gérard BIEDNY, 1, allée Joachim-du-Bellay, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.27.52.**

Vends console vidéo Victrex + 2 manettes + 10 cartouches sur région Bordeaux. **Eric JEGOU, le Clos des Chartrons, appt 131, 13, rue de Leybardie, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.43.12.16 (après 20 H).**

Vends micro ordinateur CBS Adam, console unité centrale imprimante, lecteur K7 + doc. + K7 : 2 000 F. **Jean-Pierre AUDOUSSET, route de Faverdines, 18360 Saulzais-le-Potier. Tél. : 48.63.12.94 (après 19 H).**

Vends Bull Micral 90-20 600 K, clavier moniteur lecteur + programmes prologue fichier multiplan. Prix : 4 000 F avec facilités paiement. **Pierre CHAUX, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.32.67.**

Vends cartouche (Ping-Pong, Nemesis, Yie Ar Kung Fu 2, Hyper Rally, Green Beret) : 130 F pièce ; Space Troule : 50 F en K7 Macadam Bumper 100. **Frédéric BERNARD, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-lès-P.-à-M. Tél. : 83.81.30.47.**

Vends collection de Tilt du numéro 1 au 46, en excellent état : 160 F. **Sylvain RECLUS, 15, allée Jean-Gremillon, 51100 Reims. Tél. : 26.04.16.44.**

Vends Hector HRX + jeux + prise Péritel + livres : 1 200 F. **Philippe NÉ, 26, rue Royale, Boissy-St-Léger. Tél. : 45.69.26.64.**

Vends originaux de Pulsar 2 : 50 F, Mission Delta : 70 F, Flipper 70 F, Top Chrono : 70 F, sur MO 5 et assembleur + livre sur ZX 81 : 100 F. **Bruno BONHOMME, 4, cours du Dauphiné, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.33.54.**

Vends ZX Spectrum + inter. n/b + inter. joysticks + joystick + 15 jeux + 2 utilitaires + livres : le tout 2 000 F à débattre. **Vincent RICHARDEAU, la Jousserie, 72730 La Bazoge. Tél. : 43.25.40.18 (week-end).**

Vends Spectrum 128 K + 2 + joystick + reconnaissance vocale + très nombreux logiciels + revues + livres : 2 990 F. **Djamel TADJER, le Mercure, 96, square de Cos-la-Paillade, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.48.15.**

Vends pour Spectrum : interface pour manette (programmable) + une manette quicshot : 200 F ; extension pour 48 Ko : 100 F ; péritel : 200 F. **Christophe RENAUD, 35, la Laurina, Arsac, 33460 Margaux. Tél. : 56.58.82.74.**

Vends ZX Spectrum 48 K + péritel + interface NB + imprimante Alphacom 32 + interface Joystick + Joystick + jeux programmes + livres. Prix : 2 500 F à discuter. **Jean-Jacques COSTE, rue Paul de Vanssay, Montanges, 01200 Bellegarde. Tél. : 50.56.93.97.**

Vends ou échange des super softs pour votre ZX Spectrum 48 K. En direct d'Angleterre. **Jacques BOUCHET, Les Oubreyts, 07600 Vauls-les-Bains. Tél. : 75.37.44.23.**

Vends pour Spectrum : synthé-vocal : 250 F et crayon optique : 250 F ainsi que interface PHS 60 pour TV sans péritel : 500 F en t.b.é.. **Pascal BRAUD, La Barre, 44750 Quilly.. Tél. : 40.88.22.11.**

Vends ZX Spectrum plus 48 K (janv. 86) + 1 interface + 1 Joystick + 50 jeux + 2 livres + 1 magnéto + 1 TV N/B. Le tout t.b.é. Prix à débattre : 3 000 F. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

Vends ou échange logiciels pour Spectrum 48 K ou 128 K. (Arkanoid, Aliens, Enduro Racer, Stargliders...). Envoyez vos listes. **Alain SLAMA, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.93.56..**

Vends Spectrum + interface Kempson, péritel + transformateur état neuf. Très bonne affaire. 900 F. **Vincent JALOWYJ, 75, rue de Sens, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.36.59.**

Vends Spectrum 48 K + péritel + adapt. N. et B. + ampli son + jeux + livres programmes. 1 000 F. **Eric MOISSET, 136, rue Baudini, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.64.47 (après 18 h).**

Vends Spectrum 128 K + 2 avec manette + péritel + jeux Enduro Racer, Express Rider, Green Beret. Prix : 1 400 F. **Fabrice DOS SANTOS, bâtiment Albret AO52, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : 64.34.57.20.**

Vends Spectrum + 2 128 Ko + Joystick + jeux originaux. Le tout 1 500 F. Valeur réelle 3 500 F. **Frédéric BRIZZI, 3, rue d'Aquitaine, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.62.15.**

ECHANGES

Help !!! Qui pourrait m'aider à compléter ma logithèque CPC 6128 (de préférence nouveautés). Ech. Gauntlet, News, Ghost'n Goblins, Hacker II... **Benjamin BEECHKMANS-DECOSTER, 85, avenue Molière, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02.347.47.94.**

Amstrad échange jeux sur disk 3 pouces : Scalextric-Barbarians. Joindre timbres pour envoi de liste. Vends aussi K7. **François ALLETRUX, 39, avenue Pierre-Curie, 78210 St-Cyr l'Ecole. Tél. : 30.45.10.11.**

Possesseur CPC 6128, échange jeux + utilitaires. **Bertrand MEGNOT, 94, rue Curial, Paris. Tél. : 42.03.01.27.**

Amstrad 6128, échange nbx logiciels contre logiciels ou contre cartouche pour console de jeux Atari VCS 2600. **Olivier DALECHAMPS. 13, rue Benoit-allon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.54.69.**

464, échange logiciels originaux : Barbarian, Les Passagers du Vent 1, Winter Games, Billy la Banlieue. **Alain ANSQUER, Lesvenez, 29149 Plouhinec. Tél. : 98.70.76.59.**

Echange nombreux jeux dont nouveautés contre lecteur DD1 pour Amstrad (frais de port payés). **Alain BILLON, le Clos de la Croix-Rouge, 72170 Asse-le-Riboul. Tél. : 43.33.12.96.**

Cherche contact pour échange de nombreux jeux disk 3 pouces Amstrad. Echange jeux K7 sur CPC 464. Recherche renseignement sur One, Desert Fox. **Eric JARLAND, Romefort Avensan, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.58.85.06.**

Echange nombreux jeux sur CPC 464. Envoyer votre liste de jeux. Réponse assurée. **LOCAL CLUB DES JEUNES, 170, rue Henri-Oillies, 59155 Faches Thumesnil.**

Echange jeux pour Amstrad sur disk 3 p. et 5 p. Réponse assurée. Possède News. **Gilles BOULARD, 14, Rue de Cuverville, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.23.29.**

Echange jeux pour Amstrad CPC 6128, disquettes 3 p. **Xavier BERTRET, 30, rue des Rouleaux, 44115 Basse-Goulaine.**

Echange ou achète disk de jeux pour Amstrad région parisienne. **Nicolas VANDENBUKCKE, 4, hameau du Val-Vatret, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.65.88**

Echange jeux sur Amstrad 6128 (possède nbrx jeux : Arkamoid, Krackout, nouveautés. Recherche Z, Flash, Leviathan, Infiltrator, Barbarian, etc. **Philippe LAVISSE, 24 rue Marie-Curie, 80450 Camon. Tél. : 22.46.39.11.**

Echange ou vends programmes pour 520 ST (Massacre, Manoir, Marche à l'ombre, Superbase, Tonic Tile, Road Runner, etc.). Envoyez vos listes. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Cherche contacts ST pour échanger trucs astuces logiciels. Région des Sables d'Olonne en Vendée (Pawn, Gauntlet, Arkanoid, Starglider...) **Eric DELOULE, 1, allée d'Arundel, 85100 le Château-d'Olonne. Tél. : 51.32.16.97.**

Atari 520 STF, cherche contacts rapides et efficaces. Rech. docs utilit. Recherche schéma prise minitel + ST. Possède nouveauté 87. **A. SADAOUI, 123, rue Omer-Detourne, 80450 Petit-Camon. Tél. : 22.91.91.05.**

Cherche nouveautés sur Atari ST. **Christophe LEPOIVRE, Luché-Pringé, 72800 Le Lude. Tél. : 43.45.45.15.**

Atari ST et Amiga 500/2000. Echange nbx softs + hards Synthe Vocal Atari. Envoyez enveloppe timbrée. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue Gaston-Charbonnier-les-Muguets, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11.**

Echange logiciels sur 520 ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche routines en tout genres en assembleur. **Frédérik JOLY, 7, rue E.-Zola, 88190 Golbey. Tél. : 29.34.49.85.**

ENTREPRENEURS ?

CHOISISSEZ UN METIER D'AVENIR !

VOUS ÊTES :

- Développpeur 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 interessante

Intéressé ?

Adresser nous une demande avec CV + photo à :

TELESOFT Dpt.Développement

B.P. 112
75749 PARIS Cedex 15

Atari ST, échange jeux utilitaires, docs, etc. Région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, Fouquières-les-Béthune, 62400 Béthune.**

Atari XL/XE, recherche correspondants (es) très sérieux et rapides. Pour échanges softs. Echange 1 ampli hi-fi contre 1027 ou 1029. Echange 30 prg contre 1020. Peut aussi échanger contre 1 table tte tactile + prg. Réponse courrier assurée. Merci. **Jean-Philippe CARRIERE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.00.66.**

Echange jeux et utilitaires (surtout jeux) pour 520 ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. 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 Naussac, 12700 Capdenac-Gare.**

Atari 520 STF/XL/XE, cherchent contacts. Réponse assurée. Non sérieux s'abstenir. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigu, Yermen Onville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.**

Echange ou vends nombreux jeux pour Atari XL/XE sur disk. Cherche fanas d'aventure pour conseils, solutions (Mask of the Sun, Free...) **Frédéric BONDON, 4, rue du Bois-Gaillard, Verron, 72200 La Flèche.**

Echange programmes en tout genre sur Atari ST. Vends Prive Kumana, 3 pouces 1/2 (06/87). **Philippe MEROZ, résidence de l'Ese, 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, Startrek, etc.) de préférence Moselle et vends Dragon 32 + logiciels + manettes... **Hervé KAUPP, 9, rue Jules-Ferry, Lommerange, 57650 Fontoy. Tél. : 82.84.45.66.**

Echange logiciels sur ST. Réponse assurée, même contacts pauvres. Recherche expérience en assembleur. **Frédérik JOLY, 7, rue E.-Zola, 88190 Golbey. Tél. : 29.34.49.85.**

Echange jeux pour Atari 520 STF. Possède et cherche nouveautés. **Christian LAVAGNO, 13, avenue Pasteur, 13330 Pellissanne. Tél. : 90.55.24.52, après 19 h.**

ACHATS

Cherche cassette Mattel Electronics Intellevision. **Patrick KLEIN, 24, rue Gustave-Charpentier, 57340 Morange. Tél. : 87.86.16.12.**

Recherche possesseurs de console Sega Master pour échanges, ventes, etc. Si possible dans région parisienne. **Simone HERREMAN, 101, rue Béranger, 92320 Chatillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Achète lecteur Opus Discovery 1, imprimante qualité courrier ainsi que logiciels : The Artist, Their Finest Hour, Paint Plus, 80 F l'unité. **Jean-Claude FAGUIN, 17, rue Jean-Philippe-Rameau, 76000 Rouen. Tél. : 35.60.10.74.**

Achète jeux vidéo pour café et flipper en bonne état, petit prix pour usage personnel. **Pascal BILLAY, 20, rue Pierre-et-Marie-Curie, 92140 Clamart. Tél. : 46.44.29.18.**

Achète joystick pour Apple 2 C, achète éventuellement quelques jeux à bas prix (en-dessous de 100 F). **Sébastien CHEMOUL, 30, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : 45.04.75.40.**

Achète pour CPC 6128 jeux, utilitaires, éducatifs et revues informatiques (CPC, Amstrad Mag, etc.). Echange tous logiciels : envoyez vos listes. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Achète pour C 64 jeux et utilitaires uniquement sur disks. Envoyez liste et prix. Réponse assurée. **Alex CHEVRESON, 14, rue des Nénuphars, 68720 Hochsmatt.**

Achète pour C64 Music Construction Set à n'importe quel prix ! **Jean-Christophe LIEVENS, 5, rue Jean-Jaurès, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.23.55.**

Recherche épaves de Commodore 64, VIC 20, 128 à prix très bas. Recherche aussi épaves de Spectrums. **Sylvain LEMARIÉ, 39, rue du Verboté, 90300 Evette-Salbert. Tél. : 84.26.16.67.**

Cherche jeux en K7 pour C 64. Ecrivez-moi. **Eric LEVRON, 177, rue du Vallon-Roux-Mesnil-le-Haut, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.71..86.**

C 64 : achète Power Cartridge t.b.é., max. 250 F ou échange contre nombreux meilleurs softs. Paris et 95 seulement. Faire offre. **Tél. : 39.47.03.29.**

Achète T07-70 Lep Cart. Basic et Logo. Ech. K7 origin. pour C 64. Région Lyon. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.07.79.**

Cherche programmes jeux sur IBM PC au format 3 1/2 et tout émulateur pour Amiga et Atari ST. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Achète sur PC 1512 Pistop (ou échange contre autres jeux). Achète aussi manette (pas trop cher). **Arnaud GROUSSARD, 5, rue Philibert-Delorme, 75017 Paris. Tél. : 42.67.26.92.**

Atari 800 XL : achète tous périphériques (notices, voice master, drive, moniteur...). Echange logiciels sur disks. **Stéphan LISE, 1, rue Rabelais, 95470 Fosses.**

Urgent ! Atari STF achète Crafton Xunk moins de 50 F. Cherche aussi nombreux logiciels à bas prix en disk seulement. **Feng BANNAVONG, 1, allée la Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Cherche Dos 2.5 F pour Atari XL si possible avec notice. **François MÉRIGUET, place Mazurier, 87290 Château-Ponsac. Tél. : 55.76.50.16.**

Cherche ST magazine n° 1 bon état, prix 25 F et remboursе les frais de port. **Patrick BOUGEROL, 21, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.95.02 (après 20 h).**

Cherche pour Atari XL cartouche assembleur-éditeur. **Boris CORFU, 17, rue de Champigny, 94430 Chennevière-sur-Marne. Tél. : 45.76.78.62.**

Achète ou échange, pr Atari XL/XE interface parallèle contre jeux et utilitaire en disk, dont (Paper-Clip, Chesmaster 2000, Disk Wizard II, etc.) **Nicolas TUIL, 25, rue Pierre-Curie, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.25.70.**

Achète, pour Atari 800 XL jeux : Dimension X (de Synapse en K7) sorti en 1984. **Pascal OUDOT, 16, rue Armand-Fabre, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.91.14.**

CLUBS

Domisoft, club d'échanges de prog. pour 800 XL en disq. et K7 cherche correspondants ou acheteurs, prix bas, pleins de jeux... **Dominique DOMISOFT CLUB, Béthune, 25, avenue des Lilas, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.89.91.78. .**

Cherche Club donnant cours Basic par correspondance ou dans un local dans Paris et le 95. **Stéphane. Tél. : 39.83.61.83.**

Stop ! Nous vous offrons un nouveau Club aux super news (Defender of the Crown...) pour C 64/128. Contact Paris + région parisienne... Vite ! **Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

Il était une fois un C 64 qui cherchait un copain C 64 ou C 128 ou un Club pour échange ou rencontre. Réponse assurée et durable. **Jérôme PAVIE, 10, rue Saint-Exupéry, 91610 Ballancourt (dans l'Essonne). Tél. : 64.93.30.53.**

Club : Storege Master pour 800 XL. Achète tous matériel XL. Vends, échanges, achète jeux sur disq. pas cher ! **CLUB : Storage Master. Tél. : 77.35.24.95 (après 16 h 30).**

Recherche Club Amiga sur Tours ou la région. Echange aussi une quarantaine de softs. **Philippe GAUTHIER, 5, rue Ronsard, 37300 Joué-Lés-Tours. Tél. : 47.53.07.65.**

Cherche adhérents pour fonder Club Atari XL, XE. Ventes, achats, échanges, trucs, idées programmes, (réponse assurée). Offres sérieuses. Joindre 2 timbres pour réponse. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd A.-Cieussa, 13007 Marseille.**

Souhaite créer Club Amstrad dans les environs de Mazamet (Tarn). Envoyer vite votre réponse. A bientôt. **Olivier COURTIN, 19, rue Jules-Michelet, 89200 Mazamet. Tél. : 63.61.78.50.**

Fini le racisme ! Enfin un Club national qui s'occupe de tous les Atari existants : XL/XE, ST/STF, MEGA-ST... Essayez nos services pour 50 F : XL/XE, 60 F : ST/STF (le n° 1 de notre revue) avec disq. **Club Cénacle, B.P. 49, 95110 Sannois. Tél. : (1) 39.80.81.92 ou en direct de 18 h à 19 h.**

A tous les membres d'amis Club de Monnenheim, transféré du Club à Erstein à partir du 1er septembre 1987. Ne concerne que les membres. **Philippe KELLER « CLUB AMSTRAD », 15, rue de la Bourgogne, 67150 Erstein.**

Lance appel pour adhérer ou créer Club PC en Belgique. Recherche amateur IBM Compatibles vue échange programmes, matériels, jeux. **Ghislain MULLER, Gemslaan, 26 B-1900 Overisse (Belgique). Tél. : (02) 687.58.47.**

Commodore 64 : notre journal gratuit « Délirious Magazine » lui est entièrement consacré ! Pour vous abonner, envoyez 4 timbres à 2,20 F à : « Délirious Magazine ». Recherche des personnes pouvant faire des photocopies, sur la région parisienne. **Bruno SUBTIL, 80, avenue Lefebvre, 78300 Poissy.**

Devant l'abondance des P.A. et l'impossibilité de changer la pagination de TILT, *nous sommes obligés de reporter nombre d'entre elles au prochain numéro.*
Merci de nous en excuser.

RUN INFORMATIQUE

à votre disposition l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie Bobillot

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE (angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT-DE-NEUILLY

Informez-vous : assistez à nos démonstrations permanentes dans nos 2 magasins

ATARI 520/1040 MEGATARI
TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST
BLITTER CHIP
COPROCESSEUR GRAPHIQUE
TOS - ENVIRONNEMENT GEM
HORLOGE PERMANENTE
IMPRIMANTE LASER SLM 804
RÉSOLUTION 300 x 300 POINTS/POUCE
8 PAGES MINUTE

AMIGA 500
MULTITACHE • GRAPHISME • IMAGES • VIDEO • SON • RAM 512K

AMIGA 2000
MULTITACHE • RAM 1 Mo
TOTALEMENT MODULAIRE •
VIDEO • GRAPHISME • IMAGES •
COMPATIBLE MS DOS (XT/AT)

Rejoignez le Club AMIGA/RUN

AMSTRAD PC1512 l'intégrale PC
OFFRE SPÉCIALE canon
CHAQUE PC 1512 EST LIVRÉ AVEC CET ENSEMBLE DE LOGICIELS D'UNE VALEUR DE 3 000 F :
• TRAITEMENT DE TEXTE "EVOLUTION SUNSET"
• TABLEUR GRAPHIQUE "CALCOMAT"
• BASE DE DONNÉES RELATIONNELLES "SUPERBASE"
ET EN PLUS UN PACK DE 4 JEUX (Leader Board Golf - World Games - Arkanoid - Super Tennis)
et ce pour le prix du 1512 seul !
et toujours **PCW et CPC**

les machines les plus pointues en démonstration permanente
RUN c'est
● leurs périphériques et accessoires
● les meilleurs logiciels, et les plus récents
● la librairie
RUN = information/service avant/après VENTE

nouveau LA CONSOLE SEGA ET SES JEUX

ETUDIANTS-COLLECTIVITES
CONSULTEZ-NOUS
LE MEILLEUR ACCUEIL VOUS EST RESERVE

CREDIT CETELEM IMMEDIAT
CREDIT ENTREPRISE-LEASING
CONSULTEZ-NOUS

BON à renvoyer à RUN dept V.P.C. : 62 rue Gérard 75013 PARIS
ENVOYEZ-MOI votre liste de logiciels : (ma machine) .....
votre documentation sur l'ordinateur : .....
Nom. ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
TILT 10

SUPER !! POUR TOUT ACHAT RUN OFFRE UN CADEAU SURPRISE SUPER !!

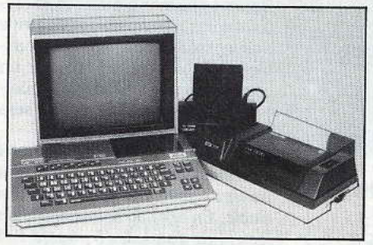
DES ENSEMBLES COMPLETS A DES PRIX INCROYABLES...

VG 5000

● **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K-RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + ● **VU 002** Alimentation + ● **MONITEUR PHILIPS** écran vert 32 cm + ● **Magnétophone** spécial informatique + ● **3 LOGICIELS** + ● **Manuel complet** en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **950F**



MSX

● **MC 810.** Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. Prise Péritel. Microprocesseur Z 80 A + **MONITEUR PHILIPS.** Ecran vert 32 cm + **VW010 imprimante** matricielle 254 c. 4 Col 35c/s + **VU022 Alimentation** + **VU040 Interface imprimante** + **Manuel** en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **1350F**

● MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE ●

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
JE DESIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....
TILT 10

CHER TILT

GONFLETTE

Possesseur d'un *Atari 1040 STF* avec moniteur SM 125, je voudrais savoir si je peux le gonfler en *Méga ST 4*. Si cela est possible, pourriez-vous m'indiquer où trouver le matériel nécessaire ? Enfin, quel est le meilleur moniteur couleur pour *ST*, si possible avec une très bonne résolution (de l'ordre de 1024 par 1024) ?

Emile Foullon
97400 St-Denis
Ile de la Réunion

Transformer un 1040 ST *pose plusieurs problèmes. Le premier est celui de la capacité mémoire (4 Mo sur les* Méga ST *contre 1 Mo sur les* 1040 ST*). Certains kits vendus en magasins permettent cependant d'augmenter facilement la quantité de mémoire vive à l'intérieur d'un 520 ou 1040 ST. Second problème : le blitter. Cet accélérateur graphique est monté d'origine sur les* Méga ST*. D'après Atari, les possesseurs des anciennes machines pourront l'acquérir. Mais, ni prix ni disponibilité n'ont été annoncés. Autre problème : le port interne et l'horloge calendrier. Et là, nous ne sommes pas encore en mesure de vous apporter une solution. Enfin, les possesseurs de* 520 ST *noteront que leur machine présente un autre obstacle : les drives des* Méga ST *sont des 720 Ko formatés contre 360 Ko pour les 520.*

ÉMULATION

Je possède un *Atari 520 STF* et désire acheter un modem et un logiciel me permettant d'émuler le minitel. Mais, dans la jungle des modems je ne sais lequel choisir. Il paraît que le minitel communique en 1 200/75 bauds. Dois-je prendre un modem communiquant à cette vitesse ?
Est-il obligatoire d'utiliser un minitel avec *Emulcom* ou peut-on aussi s'en servir avec un modem ? Je suis tenté par un des modems de Digitelec, mais ils nécessitent tous, paraît-il, une carte-interface pour chaque ordinateur. Est-ce vrai ?

Didier Méance
91430 Igny

En effet, le minitel communique en 1 200/75 bauds. C'est-à-dire qu'il reçoit les données à 1 200 bauds (120 caractères par seconde) et qu'il émet à 75 bauds (7,5 caractères par seconde). Pour qu'un modem puisse avoir accès au réseau minitel, vous devez vous procurer un modèle respectant cette norme (avis V 23 du CCIT). Autre élément important : la liaison entre modem et ordinateur. Généralement, elle est effectuée par l'intermédiaire d'une sortie série type RS 232 ou RS 232 C. Mais cette interface n'existe pas en version de base sur des machines comme les Spectrum *ou* Amstrad*. C'est pourquoi des fabricants comme Digitelec ont proposé des modèles modulaires qui acceptaient des cartes spécifiques à une machine. Ce type de modem est cependant de plus en plus rare : la liaison série ou le câble minitel sont de meilleures solutions. Evidemment, le modem ne suffit pas : il nécessite une partie logicielle décodant les caractères vidéotext transmis afin d'afficher correctement l'image sur l'écran de l'ordinateur. Sur* Atari *plusieurs programmes existent dont* Emulcom*. Mais contrairement à d'autres, ce dernier ne fonctionne pas avec un modem.*

ADAPTER

Sachant manier le fer à souder, je voudrais adapter un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 sur mon *Amstrad CPC 464*.
Pourrais-tu m'indiquer les caractéristiques minimales qu'un drive doit posséder pour être compatible et ou je pourrais trouver un contrôleur de lecteur de disquettes pour *CPC* (car ce lecteur sera utilisé en drive A).

Eric Schmitt

A notre avis la solution que vous pensez mettre en œuvre n'est pas viable. En effet, la connexion d'un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 en A pose un problème pratiquement insurmontable pour un particulier. Ceci pour une raison simple : la carte contrôleur. Nous pensons qu'il est préférable d'acheter un drive 3 pouces Amstrad et de connecter le 5 pouces 1/4 en B. Dans ce cas le lecteur de disquettes doit respecter les normes Shuggart. Attention cependant aux brochages des connecteurs qui diffèrent chez Hitachi, ceci bien que les signaux soient identiques. Si vous persistez, il reste une solution : acheter un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 Loisitech, Tran ou Vortex. Pour plus d'informations à leur sujet, vous pouvez vous reporter au numéro hors-série de Tilt *entièrement dédié aux* Amstrad*.*

ORIC EN PANNE

Voici mon problème, j'ai un *Oric* en panne et j'aimerais savoir à qui je puis me confier pour effectuer les réparations. Etant donné que ma machine n'est plus sous garantie, la FNAC refuse catégoriquement de la réparer. J'ai entendu dire qu'Eurêka avait repris le titre de vendeur officiel d'Oric. Pourrait-il réparer mon ordinateur ?
D'autre part, qu'est devenu « Hebdogiciel » que vous avez cité dans le numéro 34 en page 15. Il paraît qu'il ne sort plus un seul numéro…

Sylvie

Eurêka est non seulement vendeur Oric mais aussi fabricant ! En effet, la marque Oric appartient à Eurêka. Cette société est donc en mesure de réparer les Oric 1, Atmos *et* Téléstrat*. La publication « Hebdogiciel » a cessé de paraître depuis plusieurs mois…*

SILENT SERVICE ET MO 5

J'ai un *MO 5* Thomson et *Silent Service* pour *MO 6, TO 8, TO 9* et *TO 9+* et je n'arrive pas à charger le jeu. Je tape le code donné puis s'affiche : « Found SILENT BAS ». Au bout de quelques secondes, l'écriture devient verte sur fond noir et un message apparaît (Error 2 in 10). Or sur *Théophile* j'avais lu que ce programme était pour toute la gamme Thomson. De plus, sur le manuel d'utilisation il est précisé qu'il peut fonctionner avec un *TO 7/70*. Enfin, les deux faces de la cassette portent les mentions : *TO* d'une part et *MO* de l'autre. Je voudrais donc savoir si *Silent Service* fonctionne sur *MO 5*. Merci d'avance.

Lionel Barbieri
13007 Marseille

Le jeu Silent Service *est entièrement compatible avec les* MO 5*. Pour le charger, il faut lire la face « MO ». Si le message d'erreur apparaît toujours, vérifiez le bon azimutage des têtes de votre LEP (Lecteur Enregisteur de Programmes). Si la défaillance persiste demandez un échange à votre revendeur.*

PÉPÉ LOUIS ET AMIGA

C'est avec un grand plaisir que j'ai lu « Le retour de Pépé Louis » dans votre numéro 43 de juin 1987. Néanmoins, je trouve que Pépé à commis une grave faute vis-à-vis de l'*Amiga*. Il critique son DOS qui, dit-il, se « plante » très souvent. Ces « plantages » sont dus à la mauvaise qualité de certaines disquettes qui ne supportent pas la densité de 880 Ko par face. Nous utilisons l'*Amiga* depuis deux ans et jamais nous n'avons rencontré de problèmes de fichiers perdus. De plus, je pense que l'*Amiga* est le micro le plus performant du moment et je suis certain que l'*A 500* va provoquer le même bouleversement que le *C 64* en son temps.

Grolet Yves
Ordilogic
5690 Sambreville, Belgique

*Alors l'*Amiga, *fiable ou pas ? Nos collaborateurs et nous manions l'*Amiga 1000 *depuis plus d'un an. Il ressort que des problèmes apparaissent avec certains programmes comme* Defender of The Crown *ou* Sinbad*. Pas d'effacement de fichiers certes, mais des plantages au chargement. En revanche, pertes de fichiers pour certains de nos collaborateurs. Ceci avec des disquettes de qualité.*
*Est-ce dû au DOS, aux disquettes, aux drives ? Mystère, mais le problème existe ! Bien entendu, nous n'incriminons que l'*A 1000 *car nous n'avons pas pratiqué les* A 500 *et* A 2000 *suffisamment longtemps pour savoir.*

PROBLÈME DE MANETTE

Possesseur d'un *CPC 464*, je rencontre divers problèmes avec un Quick Shot II+. Certains logiciels comme *Green Beret, Light Force* ou *1942* ne fonctionnent pas avec cette manette. Parfois, j'ai la possibilité de tirer mais pas de bouger, ou vice-versa ! Est-il possible de résoudre ces problèmes ?

Frédéric Perez
42000 Saint-Etienne

Ces problèmes sont le fait du brochage de la prise joystick du CPC*. Bien que basée sur un connecteur type Atari, elle ne respecte pas complètement les connexions Atari. La seule solution réside dans le démontage du joystick et l'élimination des broches incompatibles avec le connecteur Amstrad.*

PIECES DETACHEES
pour tout matériel
SINCLAIR,SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au **+44 291 257 80**
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre ordinateur

FAVORITISME

Serait-ce du favoritisme ? En effet, j'ai noté en feuilletant un *Tilt* que tes articles concernant l'*Amstrad CPC* étaient bien trop chaleureux étant données les capacités de cette machine, par rapport à celles d'un *CBM*. Comparons :
— Résolution graphique : 160 par 200 pour le *CPC* contre 320 par 200 pour le *C 64*.
— Capacités sonores : 3 voies sur 7 octaves pour le *CPC* contre 3 voies sur 9 octaves pour le *C 64*.
— Ludothèque : 6 000 jeux sur *CPC* contre 15 000 sur *C 64*.
Alors, que dire ???
P.S. : Où puis-je trouver *Prohibition* sur *C 64* ?

Vincent Mourre
et Stéphane Dahan
75116 Paris

REMARQUE

J'ai une sérieuse remarque à te faire : tu dis n'importe quoi lorsque dans le numéro 42 (mai) tu affirmes à Goupil que la logithèque Commodore est de bien meilleur niveau que son homologue Amstrad. Je me suis livré à des calculs avec les notes de ce numéro et je n'ai pas triché, vous pouvez vérifier ! J'ai fait la moyenne, catégorie par catégorie : Amstrad a une moyenne de 12,7 contre 12,3 pour Commodore. C'est assez serré ! De plus, dans les trois numéros précédents, Amstrad avait une moyenne générale supérieure. *Commodore* excelle pour les bruitages : 14/20 contre 10 pour les *CPC*. En revanche, l'*Amstrad* gagne en graphisme et animation. *Arkanoïd*, par exemple, est bien meilleur sur *Amstrad* dans le n° 42. Dans ce même numéro, douze jeux sur *Commodore* sont testés contre vingt pour *CPC* : tu te contredis… Il y a plus de jeux sur *Amstrad* qui sortent actuellement en France que sur *Commodore*. La qualité de ceux pour *Amstrad* étant légèrement supérieure.
Autre sujet : le piratage. Je donne sans compter aux vingt-trois Amstradistes que je connais les cinq cents jeux que je possède. De plus, six personnes ont acheté des *Amstrad* grâce à moi. Malgré cela, ces personnes continuent à acheter des jeux. Et il y en a certains que j'ai depuis trois mois avant que tu les testes.

Frédéric

*Etonnant non ? Deux lecteurs, deux avis divergents : pour l'un, nous favorisons l'*Amstrad *vis-à-vis du* C 64*, pour le second c'est l'inverse ! Contrairement à ce que certains d'entre vous pourraient penser, nous ne favorisons ni l'un, ni l'autre, pas plus que d'autres machines d'ailleurs. Il est vrai que les différences de notation peuvent porter à confusion. Les notes et appréciations sont fonction des qualités respectives de chaque ordinateur. Se livrer à des calculs purement statistiques est donc inutile : du fait de la non intégration de certains facteurs, les résultats seront forcément erronés. Signalons que* Prohibition *n'existe que sur* Amstrad *et* Atari ST *pour le moment. Enfin, concernant le piratage, vous connaissez notre position.*

LA GAMME ATARI ST

Je voudrais avoir quelques précisions sur les *Atari ST*. Le *1040* est-il plus rapide que le *520* ? Existe-t-il des programmes spécifiques au *1040* ? Pensez-vous que les *ST* ont encore de l'avenir ? A votre avis, y a-t-il une valeur sûre en micro ?

Ngo Tong-yih,
75005 Paris

Les 520 *et* 1040 ST sont deux machines très proches. Les seules différences résident dans la mémoire plus importante du 1040 *(1 Mo contre 512 Ko pour le 520)* et dans son lecteur de disquettes de plus grande capacité *(720 Ko formaté contre 360 pour le 520). Les autres caractéristiques sont identiques pour les deux machines : processeur 68 000 cadencé à 8 MHz, résolution graphique maximale de 640 par 400 en monochrome, etc.*
Les performances des 520 *et* 1040 ST *sont donc identiques. C'est pourquoi il n'existe pas, à proprement parler, de programmes dédiés au* 1040*. Un* 520 *gonflé pourra, en effet, exécuter des logiciels sur disquettes 720 Ko ou réquérant 1 Mo de Ram. En ce qui concerne l'avenir, les* ST *semblent convaincants. Modernes et séduisants, les* Atari 16/32 *ont encore de beaux jours devant eux. Cela malgré la venue de l'*Amiga 500*. En effet, le marché mondial peut tout à fait absorber ces deux machines concurrentes.*

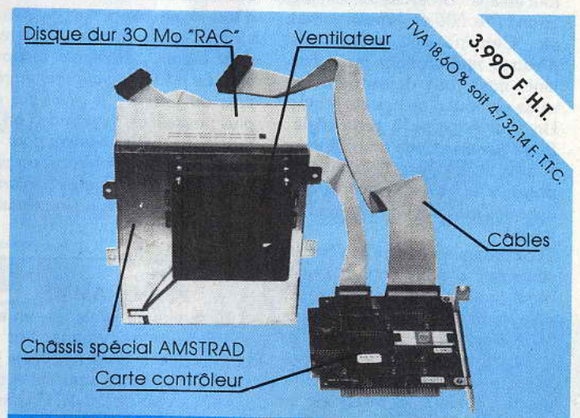
PLAISIR HONNETE

Abonné depuis deux ans, je t'écris afin de donner mon opinion sur les jeux en micro-informatique. Après avoir pris connaissance du hit-parade des lecteurs, des Tilt d'or et des Top Tilt, j'ai décidé de comparer les meilleurs logiciels

EN EXCLUSIVITE

à "La Règle à Calcul"

KIT DISQUE DUR 30 Mo
SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512



MONTAGE GRATUIT EN 15 mn GARANTIE 1 AN

Caractéristiques techniques du Kit RAC HD 30 PC 1512
Faible consommation, système 4 plateaux, 4 têtes, vitesse d'accès moyenne de 60 ms.

PC 1512 HD 30 : unité centrale, moniteur, lecteur 360 Ko + disque dur 30 Mo, souris, MS DOS 3.2, DOS plus, GEM DESKTOP et GEM PAINT, BASIC 2.

la Règle à Calcul

BON DE COMMANDE

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél. : (1) 43 25 68 88 Télex : RAC 201 324 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

Participation aux frais d'expédition :
– pour le Kit disque dur RAC HD 30 : 35 F – pour le PC 1512 : 100 F

CHER TILT

cités. J'ai, de plus, pris en compte la durée de vie des logiciels. J'ai tout essayé : *Green Beret, Skyfox, Grand Prix 500 cc, Winter-games,* etc. Certains sont intéressants, d'autres approfondis ou défoulants mais tous deviennent lassants au bout d'un certain temps. Un seul échappe à cette règle : *Silent Service*. Cette simulation est complète, propose de bons graphismes et se révèle captivante lorsque l'on attend la venue d'un navire.

Et ce programme attire la réflexion suivante : si vous voulez pleinement profiter d'un jeu, ne prenez pas une copie turbo donnée par un copain. Connaître toutes les subtilités d'un logiciel est impossible sans la documentation. Acheter une copie à un pirate est un scandale, en échanger c'est s'engager à ne pas découvrir le jeu dans sa totalité. En conclusion : achetez des originaux.

Anonyme

Contrairement à ce que certains penseront, il ne s'agit pas d'une lettre truquée. La logique de son auteur est implacable : sa démarche est proche d'une réalité tangible et observable. De plus en plus d'utilisateurs de micros se lassent du phénomène copie car la complexité de certains jeux implique la possession d'éléments comme les documentations, des indices divers ou des gadgets pas toujours faciles à reproduire. Et quand, ils le sont, le jeu peut tout de même s'en ressentir.

Des produits comme Meurtres sur l'Atlantique *de Cobra Soft jouissent d'un packaging poussé qui contient de fausses coupures de presse, des indices et témoignages divers. Et il ne s'agit par forcément d'une manœuvre des éditeurs visant à limiter le piratage en rendant certains éléments incopiables. Le packaging apporte un réel plus au joueur : le réalisme est plus poussé, on se prend et on se passionne plus facilement pour un jeu. Bref, le programme n'est plus le seul élément du jeu. Ambiance et réalisme sont d'une importance équivalente.*

PROGRAMME

Il y a quelques semaines, un ami et moi-même avons fait la connaissance d'un nouveau jeu de société à la fois amusant et culturel. Il s'agit de *Trivial Poursuit*. Programmé sur ordinateur, ce jeu demanderait de nombreuses heures de travail puisqu'il comprend plus de mille questions. Je me lancerais volontiers dans sa programmation et je voudrais connaître la démarche à entreprendre pour arriver à sa commercialisation.

Nicolas Rode,
09000 Foix

Adapter Trivial Poursuit *sur micro-ordinateur ? Bonne idée que Domark a eue !*

Ce jeu existe, entre autres, sur CPC, PC *et compatibles ainsi que* Commodore 64 *et est distribué en France par UBI Soft. Pour ce qui est de se faire éditer, vous devez contacter directement les éditeurs, de préférence par courrier, en joignant une disquette ou une cassette avec votre programme. Notez qu'il peut s'agir d'une simple démonstration. Enfin, faites jouer la concurrence : proposez votre programme à plusieurs éditeurs !*

L'EMBARRAS DU CHOIX

Actuellement possesseur d'un *Atari 520 ST*, je songe à le vendre pour en acheter un plus performant et aux possibilités graphiques plus étendues. Afin de choisir et de décider au mieux, j'aimerais connaître votre avis sur les points suivants.

Pensez-vous que l'*Amiga* est promis à un brillant avenir ? Sa logithèque, actuellement de faible importance, va-t-elle évoluer ou risque-t-elle de stagner ?

Ne pensez-vous pas qu'à court terme, dans un an ou plus, cet ordinateur risque d'être dépassé, sur le plan technique, par d'autres machines ?

Quelle est la tendance actuelle du marché de l'informatique ? Dans quel sens celui-ci va-t-il évoluer ? Quel est l'avenir, selon vous, de sociétés comme Commodore ou Atari ? N'est-il pas préférable d'investir dans un ordinateur de marque prestigieuse comme *Apple* ou *IBM* ? Je vous remercie d'avance de votre réponse.

Christophe Barret,
78130 Chapet

*Nous pensons que l'*Amiga *a de bonnes chances de réussir. Très compétitif et relativement abordable, il se pose en concurrent des* ST. *Mais, l'opposition de ces machines ne se soldera pas forcément par la disparition de* Commodore ou Atari. *Le passé est d'ailleurs riche de ce type d'exemples :* Apple II *contre* TRS 80, Spectrum *contre* Oric, *etc.*

La logithèque Amiga *est certes restreinte, mais la France connaît un problème particulier. Du fait de la faible diffusion de l'*Amiga 1000 *dans notre pays, les distributeurs n'ont pas importé tous les produits disponibles. Cette tendance est aujourd'hui inversée et de nombreux éditeurs s'apprêtent à sortir de nouveaux programmes sur* Amiga 500. *Bien entendu, il est évident que cette machine sera dépassée un jour ou l'autre. Mais encore une fois, le passé est riche d'enseignements. Qui se souvient de l'*Elan *(ordinateur aux performances graphiques étonnantes) qui, sorti en même temps que l'*Amstrad, *n'a jamais réussi à s'imposer ?*

De même, le Commodore 64 *largement distancé par les* ST *et* Amiga 500 *reste encore l'ordinateur le plus répandu. Concernant l'évolution de l'informatique, une seule chose est sûre : personne ne peut dire quel sera son visage demain. En effet, comment savoir si le CDI s'imposera ? A la sortie des* MSX *tout le monde prédisait une réussite fulgurante. Qu'en est-il maintenant si ce n'est rien ou presque ! Enfin, nous pensons qu'il n'est pas toujours nécessaire d'investir dans des grandes marques.*

L'achat d'un ordinateur est déterminé par ses applications. Mieux vaut un ST *ou* Amiga *pour le jeu plutôt qu'un* Mac SE *ou un* IBM AT !

TEMPS X

LE ROI DES JEUX SUR CONSOLES ET MICROS

COMPATIBLES PC
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
THOMSON
ATARI

Centre Commercial
BELLE-EPINE
THIAIS
Tel : 46.87.40.30

ATARI 2600
NINTENDO
MATTEL
SEGA
CBS
MSX

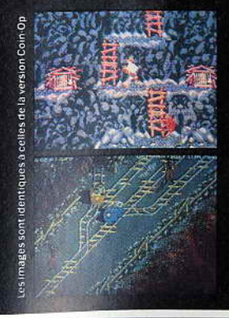
du lundi au samedi de 11h a 20h

Passez à l'action et entrez dans la légende!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM™

La version oi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op

U.S. GOLD All American Software



Les images sont identiques à celles de la version Coin Op

Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

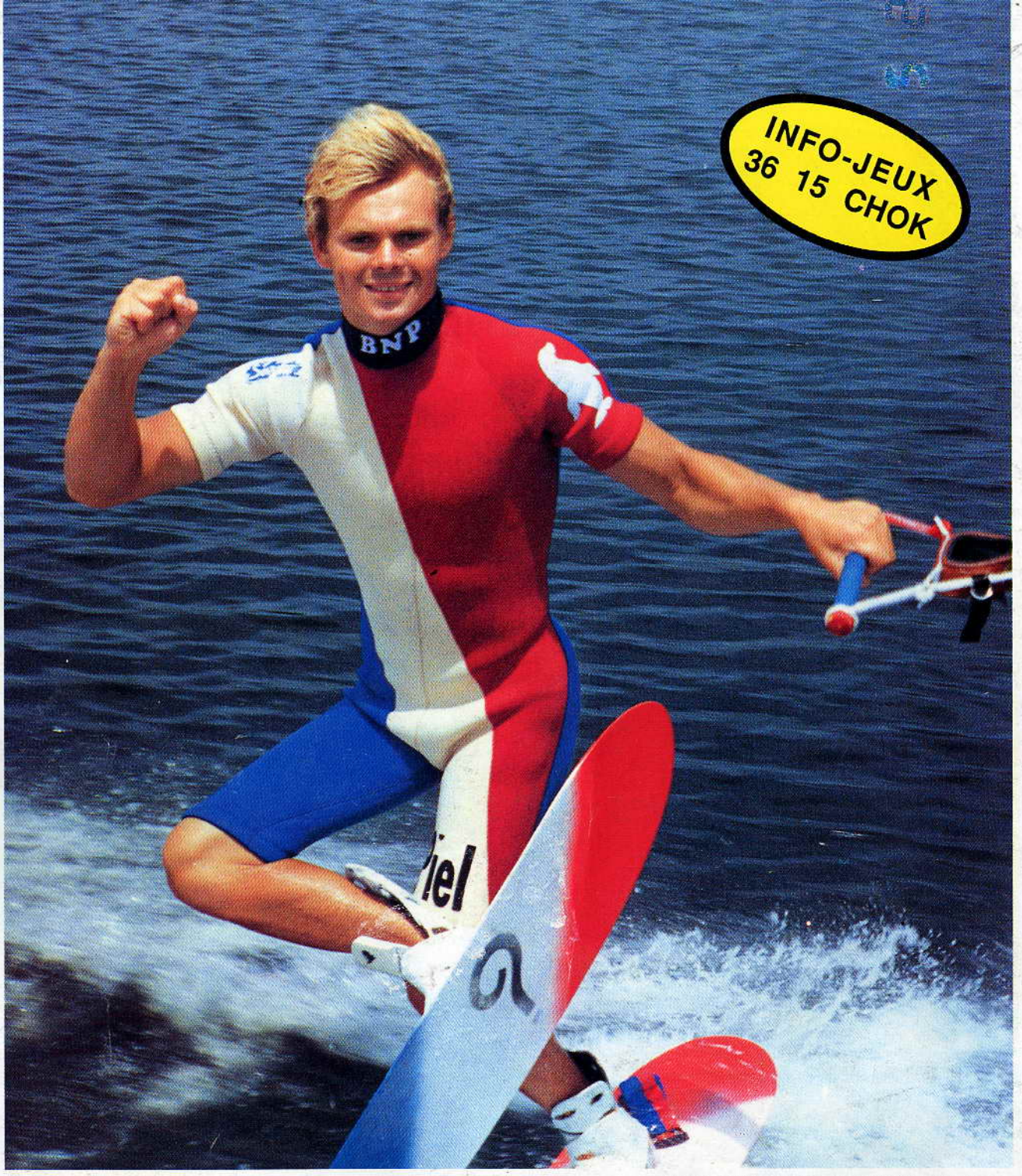
Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battront jusqu'à la mort, des cobras vénéneux porteur de mort, empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

ATARI® GAMES

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés. *Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST



© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

" Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :

THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller.
Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chûte présent à tout instant.
Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances.
A toi de jouer ! Patrice Martin

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE

INFOGRAMES

La micro-spectacle