

TILT



MICROLOISIRS

MONDE

LE C.E.S. DE CHICAGO

EXPRESS

**LES SIMULATEURS
DE CONTRÔLE
AÉRIEN**

POINT

**DU MICRO AU
MINITEL**

ECHOS

**LES JEUX
D'AVENTURE
DE LA RENTRÉE**

LIBERATION

**LES SOFTS DE RÉFLEXION
S'ÉCLATENT**

TRIBUNE

**LE SPECTRUM
AU QUOTIDIEN**

ACTIVISION

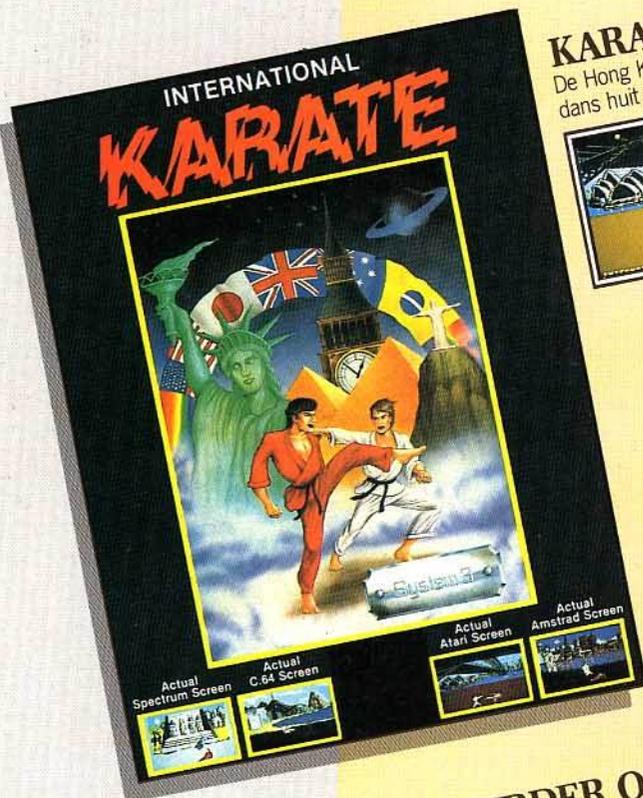
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

TOP NIVEAU

KARATE ET MURDER ON THE MISSISSIPPI

DISPONIBLES SUR COMMODORE

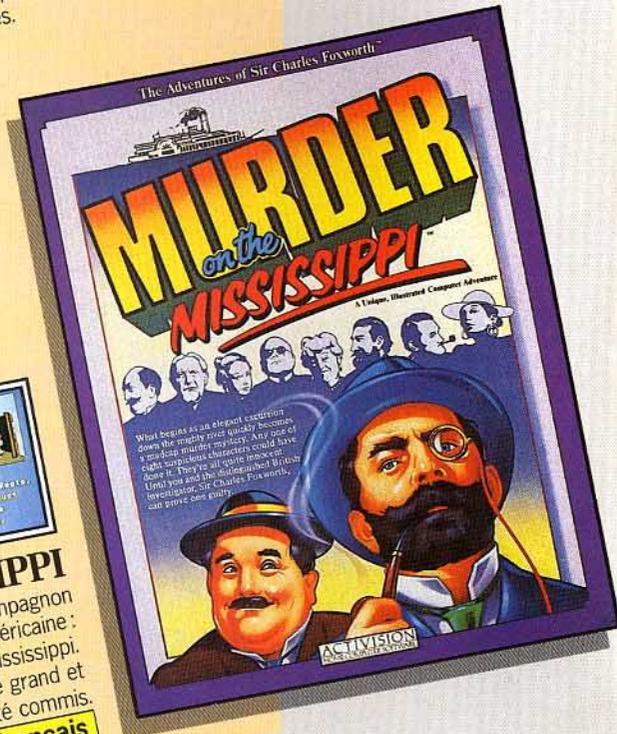


KARATÉ

De Hong Kong à New York, le championnat se déroule dans huit endroits superbement dessinés.



Regardez vos combattants s'affronter avec une technique irréprochable, toutes les prises sont reproduites.



MURDER ON THE MISSISSIPPI

Accompagnez Sir Charles Foxforth et son loyal compagnon Regis Philips dans sa première aventure américaine : Meurtre sur le Mississippi.

Quelque part, d'une certaine manière, sur ce grand et vieux bateau de quatre niveaux, un crime a été commis.

Instructions en français

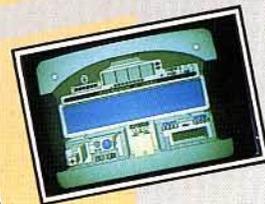
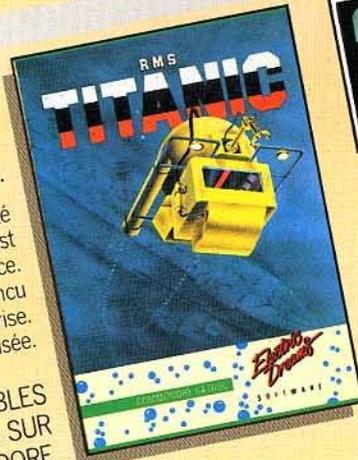


LES NEW'S

TITANIC,
DISPONIBLE SUR COMMODORE ET
DÈS SEPTEMBRE SUR AMSTRAD.

En tant que propriétaire et directeur de la Société de Récupération du TITANIC, votre seul but est de ramener l'épave du Titanic à la surface. Pour financer cette opération, vous avez convaincu des sponsors de commanditer cette entreprise. Elle ne sera pas aisée.

LUCAS FILMS, DISPONIBLES
SUR AMSTRAD ET TOUJOURS SUR
SINCLAIR ET COMMODORE.



SHOW BOAT

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

EDITO

Alors Thomson créa le MO6. Puis, pour faire bonne mesure, il rajouta le TO8 et le TO9+. « Damned » s'écria Apple, il faut faire quelque chose. Et il laissa courir les rumeurs les plus vraisemblables sur des Mac compatibles PC, des Apple II 16 bits et autres merveilles du genre. « Peste diantre » répliquèrent en chœur les fabricants taiwanais et sud-coréens de compatibles pas chers et aussi bien que les vrais. Et ils travaillèrent d'arrache-processus pour être encore moins chers que pas chers du tout. « Or donc, susurra Commodore, peut-être, un Amiga, moins cher... » « Ouf, soupira Eureka, mon Stratos est enfin (presque) terminé... » « Yeah », lança Atari pour impressionner l'adversaire, tout en se demandant ce qu'il pouvait inventer lui aussi. « Tching, tchang, tchong », éternua Philips, tout fier de son M.S.X. II, performant, pas excessivement cher, mais encore trop cher, surtout si le M.S.X. III arrive.

« A vos souhaits », sardoniqua Amstrad en se frottant les mains de l'air de celui qui ne dit rien mais n'en pense pas moins et prépare quelques menues surprises à ses gentils camarades.

Et ce fut la rentrée.

Et tous ceux qui avaient adoré leur premier ordinateur, puis leur second, puis leur troisième, ceux qui avaient rêvé micro, puis acheté micro, ceux qui allaient, enfin, s'offrir ou se faire offrir THE computer se retrouvèrent devant THE problem : lequel choisir ? Et de foncer sur les journaux spécialisés, et de demander leur avis aux copains — très dangereux, ça : plus il y a de copains, plus il y a d'avis — et de comparer... Pour finalement acheter le plus rassurant. Et pour vous, cher Jacques Chancel, le succès d'Amstrad, c'est quoi ?

Je ne sais pas si vous imaginez les services commerciaux des sociétés citées. Concevoir un produit qui ressemblera à tous ceux qui existent

déjà, définir une politique commerciale qui vous prouve par A + B que cet ordinateur, oui, celui-là, avec des touches, au milieu des 257 autres, est fait pour vous. L'horreur !

D'autant plus qu'il devient de plus en plus difficile de vendre un ordinateur dix fois plus cher que sa valeur réelle. Cela se pratique encore, remarquez, mais si vous vous faites avoir, c'est que vous le voulez bien.

Le soft, dans tout ça ?

Il va bien. Atari, Commodore, Amstrad ou Spectrum, ne seraient rien sans lui. Les adaptateurs des hits fleurissent, les logiciels US ou grand-bretons sont de plus en plus traduits en français, et nos productions reflètent les premières places dans les hit-parades anglo-saxons. Que demander de plus ? *Tilt* surfe sur la vague.

L'équipe évolue, se muscle, nos locaux s'agrandissent, la pagination augmente et nous passons en « dos carré », une formule réservée aux journaux de prestige !

Nous sommes HEU-REUX...

Jean-Michel Blottière



**AVEZ-VOUS
L'ETOFFE
D'UN HEROS ?**



Hits



**DISPONIBLE POUR
AMSTRAD - SPECTRUM
COMMODORE C 64/C 128**

Le résultat de la collaboration entre les producteurs du film américain BIGGLES
et les 3 meilleurs programmeurs de MIRRORSOFT.

A la fois, jeu d'arcade, jeu stratégique et jeu d'aventure,
BIGGLES vous entraîne sur terre et dans les airs de 1917 à nos jours.

DEVENEZ UN HEROS!

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

contactez MICROPOOL France

110 bis, avenue du Général Lederc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.00.44.

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Véronique Charreyron, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux, Arnel Roubeix, Jérôme Tesseyre, Josée Valzer, Charles Villoutreix
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoit, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Chantal Renault
ADMINISTRATION - DIFFUSION
 2, rue des Italiens, 75009 Paris.
 Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
 Tél. : (1) 45.23.25.60.
 Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.

France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4 %)

Étranger :
 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
 Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
 BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Directeur technique : Guy Cuypers
Réalisation : Pascale Bruxelles, Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

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

Président-Directeur général :

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

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

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie

TILT Microloisirs
 2, rue des Italiens, 75009 Paris
 Tél. : (16) 1 48.24.46.21
 Téléc. : 643932 Edimondi
 Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.



TILT JOURNAL

14 La relance du standard M.S.X., les nouveaux Thomson, les softs gratuits, le créateur du mois, le secret des couvertures de Tilt, la trahison d'Apple, les dernières nouveautés.

TUBES

48 La sélection des meilleurs logiciels du mois impitoyablement testés par les spécialistes de Tilt. Cassettes, cartouches et disquettes.

TILT PARADE

66 Fantavison pour Apple II, Science Toolkit, pour Apple II, Nexus pour Commodore 64 et 128, D.P. Slide pour Amiga

ACTUEL

70 The Consumer electronics show de Chicago. Cinq ans après, les consoles contre-attaquent. Aux States, le jeu règne en maître. La France suivra-t-elle ?

SESAME

78 Indicateur de présence du crayon optique sur TO 7, TO 7/70 et TO 9. La dernière bougie pour C 64, un affichage 80 colonnes pour Atari 130 XE et 800 XL, Q* Bert pour Yeno SC 3000, Ali Bobo pour Spectrum, Bad Boy pour les Thomson.

PETITES ANNONCES

89 Achats, ventes
 Clubs, échanges.

TAM-TAM SOFT

99 L'actualité de la micro informatique, en bref et en vrac. Le hit-parade des meilleures ventes.

CHER TILT

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

BANC D'ESSAI

106 Minitel est pris qui microyait prendre : Minitel, modem intégré, logiciel d'émulation, transpac, accès aux banques de données, transfert de fichiers : le second souffle de la micro passe par les réseaux

MICRO STAR

114 Spectrum on the rock : extension innombrables, formidable ludothèque, existence tumultueuse... Tilt se livre au jeu dangereux des pronostics !

DOSSIER

124 La micro, ça déménage : 26 logiciels de réflexion au tiltoscope : backgammon, Othello, échecs, scrabble...

KID'S SCHOOL

142 C'est la rentrée. Découvrez les derniers logiciels éducatifs.

CHALLENGE

146 Les meilleurs logiciels de contrôle aérien feront de vous de vrais aiguilleurs du ciel

LUDIC

149 Cauldron II : la citrouille contre-attaque !

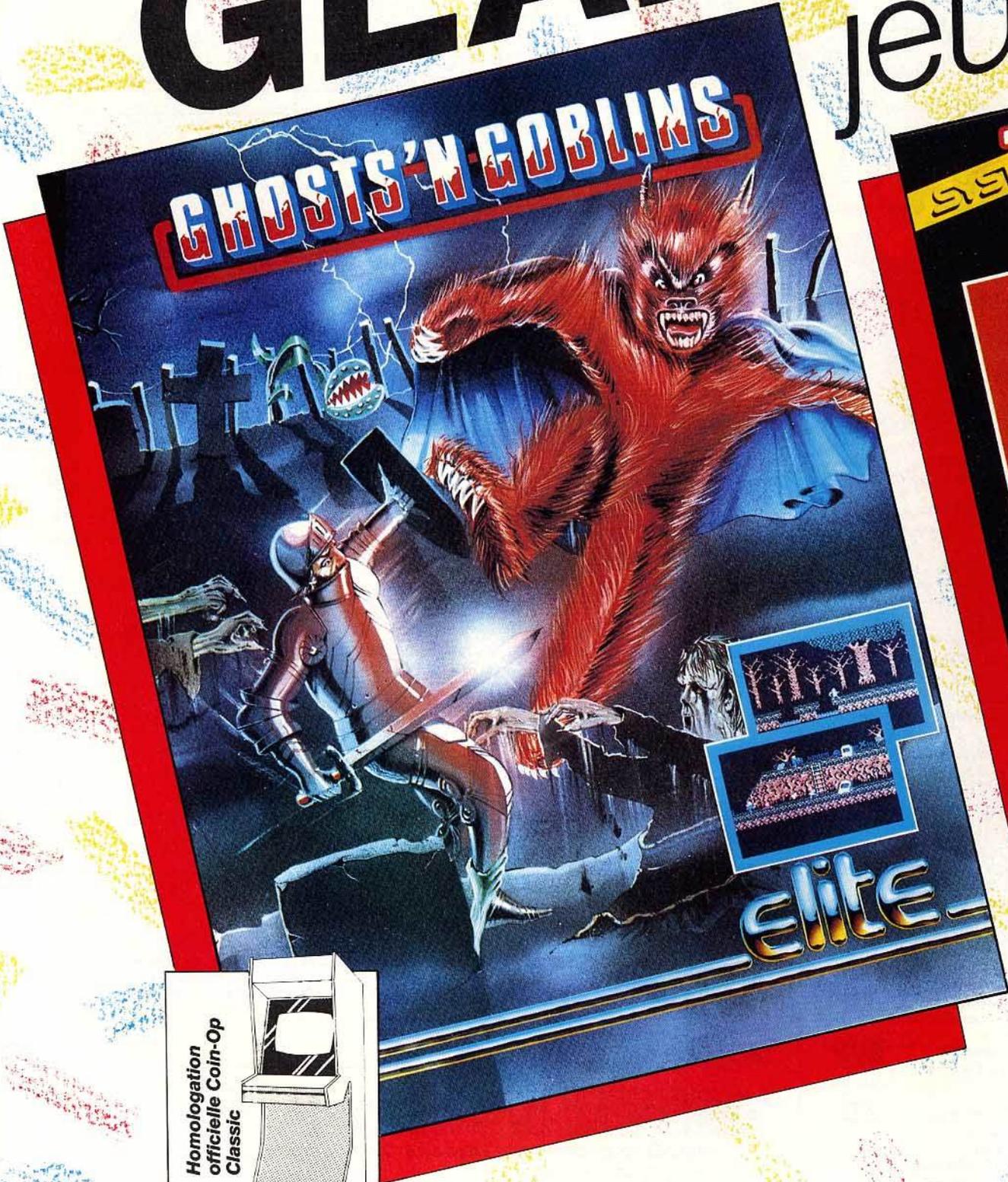
SOS AVENTURE

150 Tempête sur les Bermudes pour Apple II, Murder on the Mississippi pour Commodore et Apple, Shogun pour Commodore et Amstrad et Uninvited pour Macintosh, dix nouveautés, et Message in a bottle.

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

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

Les GÉANTS d'arcade jeu int



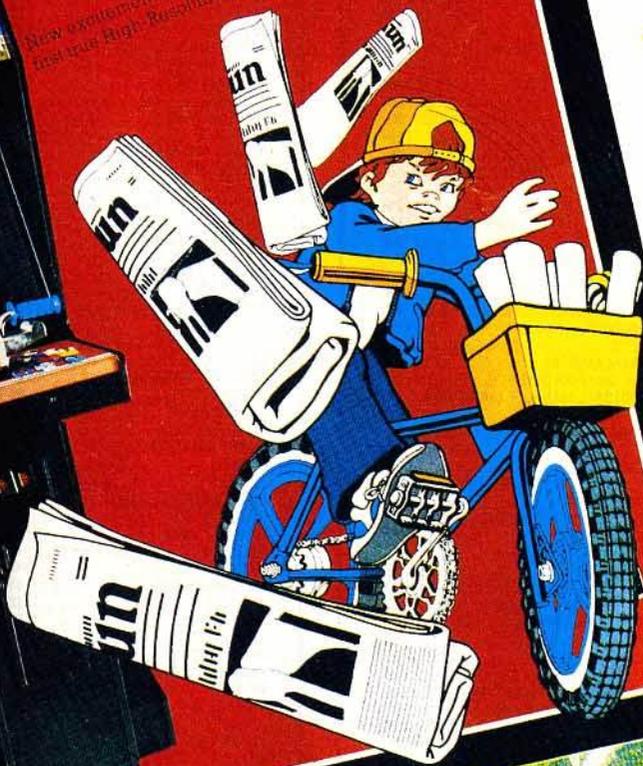
Homologation
officielle Coin-Op
Classic



u ormatisé

ERBOY

New excitement from Atari System II, the industry's
most advanced High-Resolution game system.



elite

CAPCOM

ATARI®

Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
C16

Cassette
Cassette
Disque
Cassette
Disque
Cassette

Les meilleurs titres Elite sont disponible
auprès des bons concessionnaires de
logiciel.

Mme Sylvie Hugonnier,
1. Voie Félix Ebiué, 94000 Créteil, Paris.
Tel: 433 92321.
Poste 3076. Telex: 220 064

elite



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

**COCONUT
RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF

**FORUM-EXPO
COMMODORE**

+ de 1000 TITRES

**COCONUT
MONTARNASSE**
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85

10h à 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ATARI 520 ST	
AMAZON	350
ARTGALLERY N°1	300
BLACK CAULDRON	570
BALLYHOD	250
BRATACCAS	320
BRIDGE 4.0	300
B.S.S.	390
BORROWED TIME	250
CHESSMASTER 2000	450
CALENDAR	250
CARDS	400
D.E.G.A.S.	375
DISK HELP	350
DOS SHELL	320
D.F.T.	390
EASY DRAW	2000
FLIGHT SIMULATOR II NOT FR	570
FARENHEIT 451	350
F15 STRIKE EAGLE	399
FLIP SIDE	185
HITCHHIKER'S GUIDE	215
HABAMERGE	350
HABADEX	550
HABAVIEW FRANCAISE	750
HABAWRITER FRANCAIS	750
HACKER	250
JOUST	500
KISSED (D. BUGGER)	350
K SEKA ASSEMBLEUR	465
LEADER BOARD	399
LANDS OF HAVOC	175
M DISK	125
MODULA 2/ST	1400
MINDSHADOW	250
MUSIC STUDIO	340
MUDPIES	185
NEOCHROME	500
NINE PRINCES OF AMBER	350
PERRY MASON	350
PRINT MASTER	400
PAWN	225
ROGUE	400
RUBBER STAMP	400
SILENT SERVICE	340
SPIDERMAN	200
SUNDOG	400
SWORD OF KADASH	400
TEXTOMAT	450
TIME BANDIT	250
TWIN PACK (SOFT SPOOL + M DISK)	250
TREASURE ISLAND	340
TEMPLE OF APASHI TRILOGY	380
UTILITIES	390
ULTIMA II	475
UNIVERSE II	710
WINTER GAMES	399

ORIC/ATMOS	
ATLANTIS	130
BASIC TURBO	140
CRYPT SHOW	110
DIGGER	110
DAMBUSTERS	130
FORMULE 1	140
HYPERSPACE 4	140
HADES	180
KARATE	110
LA GUERRE DE SECESSION	140
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	149
LA CITE MAUDITE ERE	125
LORITEL	395
L'AGLE D'OR	169
MASQUE D'OR	130
MONTSEGUR	115
MACADAM BUMPER	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MISSION DELTA	100
REVERSI CHAMPION	140
STARTER 3D	130
SUPER JEEP	160
SAGA	140
STAR	125
TYRANN	149
TOUR FANTASTIQUE	
TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	120
TERMINUS	140
THE HOBBIT	250
TRIATHLON	135
XENON 3	120
XENON	120
ZORGON	120
ZOOLYMPICS	120
1815	129
3D FONGUS	149

THOMSON	
ARSENE LAPIN	115
ANDROIDES	179
AIRBUS (M05)	395 K
ANIMATIX	250
AFFAIRE EN OR (T07/M05)	145
AGLE D'OR	139
AIR ATTACK	150
ALPHAVILLE	199
AU PAYS DES COMPTES	189
ATLANTIS	120
BEACH HEAD	159
BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	135
BILLARD	89
BYORHYTHMES (T07/M05)	120
CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	195
CUBE INFORMATIQUE	295
CARTE DE FRANCE	149
CARTE D'EUROPE	175
CAP SUR DAKAR (T07/M05)	180
CONTROLE AERIEN	495 K
CATEGORIC (M05)	140
C.A.O. (T07/M05)	320
CHALLENGE VOILE (T07/M05)	140
CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120
CROCKY II (M05)	110
CHOPLIFTER (M05)	260 K
CHOPLIFTER (T07/M05)	260 K
COLISEUM	140
CORPS HUMAIN	150
CUISINE FRANCAISE	99
DICTEE ELECTRONIQUE	150
DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159
DIEUX DU STADE T09	210 D
ERNEST (T07/M05)	95
EDUCATIF 1	130
ELIMINATOR	99
EMPIRE	150
F.B.I.	190
FOX	149
FLIPPER	140
GEODYSSÉE (T07/70)	179
GESTE D'ARTILLAC	245
HISTOIRE DU THEATRE (T07/M05)	125
IMPERIALIS (T07/70)	195
INSPECTEUR GADGET	179
J'ENTENDS	199
JE LIS J'ECRIS	199
JE TU IL	189
KHRONOS (T07/70)	180
KARATE (T07/70/M05)	175
LORITEL (M05)	450
LA NUIT DES TEMPLIERS	145
LA VEGAS	195
L'OREILLE FINE	199
LECTURE RAPIDE	239
LES 7 MAGICIENS	159
LORANN (T07/M05)	145
MANDRAGORE (T07/70/M05)	195
MEMOIRE MOONSTRE	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MICRO SCRABBLE (T07/70/M05)	175
MISSION DELTA	160
MINOTAURE	110
MINER 2049 (M05)	260 K
MINER 2049 (T07/70)	260 K
MON GENERAL	110
NUMERO 10 (T07/M05)	130
N° 10/SCRABBLE/	
PLANETE INCONNUE	249
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195
PAYS DU MONDE	160
PHONEMIA	230
POLITIK POKER	89
PULSAR II	110
PLANETE INCONNUE	190
RODEO	210
REVERSE	110
REGATES	175
SAN PABLO (T07/70)	155
SUPER TENNIS	195
SORTILEGES	169
SORTILEGES T09	250 D
SPACE SCHUTTLE (M05)	245
T07/M05 A L'ECOLE	199
THESAURUS	195
TOUTANKAMON	139
TYRANN	150
TOP CHRONO	99
VAMPIRE	210
VOL SOLO	185
VERA CRUZ	149
VOX (M05)	160
YAMS POKER SOLITAIRE	120
YETI	120

SPECTRUM	
1815	135
3D KIT	190
5° AXE	140
SPECTRUM	
ACTION MADNESS	99
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER 2)	79
ARNHEM	130
AUSTERLITZ	110
ALIEN 8 ULTIMATE	90
BOBBY BEARING	90
BOUNCES	110
BIGGLES	120
BOULDERDASH III	110
BOUNDER	79
BOMB JACK	79
BALLBLAZER ACTIVISION	80
BATMAN OCEAN	70
BARRY MC GUIGAN'S	110
CAULDRON 2	89
CORE	99
CLIFF HANGER	110
CHIMERA	50
CYBER RUN ULTIMATE	80
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	75
COMPUTER HITS 10 VOL 2	95
CAULDRON	89
DELTA WING	90
DESERT RAT	140
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
EQUINOX	119
ELITE	145
FALKLANDS' 82	99
F.A. CUP FOOTBALL	99
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
GHOST AND GOBLINS	75
GLADIATOR	110
GREEN BERET	89
GUNFIGHT ULTIMATE	80
GYROSCOPE	99
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HUMAN TORCHE	89
HEAVY ON THE MAGICK	110
HOTSHOTS	119
HACKER	99
INTERNATIONAL RUGBY	99
IMPOSSIBLE PISSION	80
KIREL	110
KNIGHT RIDER	89
KUNG FU MASTER	89
LA GUERRE DE SECESSION	140
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
MANTRONIX	99
MERMAID MADNESS	99
MOVIE	85
MACADAM BUMPER	120
N.O.M.A.D.	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
MERCENARY	140
PAPER BOY	79
PENTAGRAM	95
PRICE OF MAGICK	99
PING PONG	85
POLE POSITION	85
QUAZERTRON	110
REBEL PLANET	89
ROCK'N'WRESTLE	89
RAMBO	89
ROCKY HORROR SHOW	89
SPLITTING IMAGES	120
SAI COMBAT	79
SAMANTHA FOX	99
SKYFOX ARIOLA	79
SPTIFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SABOTEUR	80
SVEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	90
SPY VERSUS SPY	90
STARQUAKE	79
THEATRE EUROPE	115
TURBO ESPRIT	125
THEY SOLD A MILLION 2	70
THE WAY OF THE TIGER	80
THE WAY OF EXPLODING FIST	89
TOMAHAWK	85
THE NEVER ENDING STORY	99
UNDERWULDE	90
VIII	80
WORLD CUP CARNIVAL	89
WHO DARES WIN 2	70
WINTER GAMES	89

A.T.A.R.I.	
WATERLOO	130
YIE AE KUNG FU	75
ZORRC	85
30 GAME	120
A.T.A.R.I.	
ALTERNATE REALITY	195 D
AMAZON	330 D
ARCHON II	125 D
ARCADE CLASSICS	95 C
ASYLUM	149 C
ARCHON	119 C
AIRWOLF	85 C
BETA LYRAE	120 C
BETA LYRAE	175 D
BOULDERDASH II	120 C
BOULDERDASH II	180 D
BLUE MAX 2001	95 C
BLUE MAX 2001	145 D
BLUE MAX	95 C
BOULDER DASH	90 C
BRUCE LEE	144 C/D
BOUNTY BOB STRIKE BACK	97 C
BALLBLAZER	95 C
BALLBLAZER	145 D
CONFLICT IN VEITNAM	430 D
CONAN	145 D
CRUSADE IN EUROPE	199 D
COLOSSUS CHESS 3.0	109 C
COLOSSUS CHESS 3.0	210 D
CHOP SUEY	95 C
CHOP SUEY	135 D
DROZPONE	99 C
ELECTRA GLIDE	95 C
FORT APOCALYPSE	95 C
FOOTBALL MANAGER	139 C
FIGHTER PILOT	95 C
FIGHTER PILOT	125 D
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D
FLIGHT SIMULATEUR II NOT. FR.	675 D
GOONIES	95 C
GOONIES	145 D
GHOSTBUSTERS	149 D
GHOSTCHASER	95 C
HUMAN TORCHE	145 D
HACKER	95 C
HACKER	145 D
HARD HAT MACK	112 C
JUMPJET	125 D
JUMPJET	95 C
KNOCK OUT	110 C
KNOCK OUT	149 D
KNIGHT OF THE DESERT	145 D
KENNEDY APPROACH	144 C/D
KORONIS RIFT	180 D
KARATEKA	275 D
LUCIFER'S REALM	160 D
MUSIC CONSTRUCTION SET	190 D
MR ROBOT	139 C
MOVIE MAKER	165 D
MEDIATOR	95 C
MEDIATOR	125 D
MERCENARY	135 D
MERCENARY	95 C
MIG ALLEY ACE	95 C
NAM	430 D
ONE ON ONE	95 C
QUASIMODO	90 C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D
RACING DESTRUCTION SET	190 D
REALM OF IMPOSSIBILITY	180 D
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
SOLO FLIGHT 2	150 C
SOLO FLIGHT 2	190 D
SEASIDE	160 D
SILENT SERVICE	145 D
STEVE DAVIS SNOOKER	120 C
STEVE DAVIS SNOOKER	180 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SPY HUNTER	95 C
SPY HUNTER	145 D
SUPER ZAXXON	145 D
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
SPLITFIRE ACE	95 C
SOLO FLIGHT	144 C/D
STRIP POKER	95 C
SARGON III	670 D
THE WORM IN PARADISE	140 C
TAPPER	95 C
TAPPER	145 D
THEATRE EUROPE	99 C
TIGERS IN THE SNOW	145 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	99 C



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

GREAT AMERICAN ROAD RACE	145 D
THE BATTLE OF SHILOH	520 D
ULTIMA 4	750 D
ZORRO	95 C
ZAXXON	147 C
COMMODORE 64	
IMPORT USA	
ACROJET US SSI	390 D
BATTLE GROUP US SSI	655 D
BLACK THUNDER US	210 D
COLONIAL CONQUEST US SSI	570 D
JET US SUBLIC	570 D
NEWSROOM US	390 D
NINE PRINCES OF AMBER US	390 D
REACH FOR THE STARS US	460 D
ULTIMA 4 S	650 D
POWER CARTRIDGE	475 K
1789	275 D
ALTER EGO	195 D
ARCHON II	95 C
ARCHON II	125 D
ARC PANDORA	110 C
ARC PANDORA	170 D
ARCADE CLASSICS	95 C
ARCADE HALL OF FAME	95 C
ARCADE HALL OF FAME	125 D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169 D
BATMAN	89 C
BOUNCES	110 C
BOMBO	99 C
BIGLES	99 C
BIGLES	149 D
BOULDERDASH III	110 C
BOULDERDASH III	180 D
BOMB JACK	89 C
BOMB JACK	139
BALLBLAZER	75 C
BALTIC 85 SSI	475 D
BROADSIDES SSI	580 D
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99 C
COMBAT LYNX / CRITICAL MASS	140 D
CORE	130 C
CRUSADE IN EUROPE	95 C
CRUSADE IN EUROPE	145 D
CYBERUN	95 C
CAULDRON	79 C
CAULDRON 2	90 C
COMMANDO	85 C
COMMANDO	133 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90 C
COLOSSUS CHESS IV	170 D
COLOSSUS CHESS IV	120 C
DANSE MACABRE	190 D
DESERT FOX	89 C
DESERT FOX	139 D
EMPIRE	95 C
EXPLODING	85 C
ELITE	135 C
ELITE	195 D
FAIRLIGHT	89 C
FIGHT NIGHT (BOXE)	89 C
FIGHT NIGHT	139 D
FLIGHT SIM II NOTICE FR	490 C
FLIGHT SIMULATOR II N FR	570 D
FASTLOAD EPYX	219 K
GHOST AND GOBLINS	95 C
GHOST AND GOBLINS	145 D
GOLF CONSTRUCTION SET	180 C
GOLF CONSTRUCTION SET	190 D
GAME MAKER	190 D
GREEN BERET	89 C
GREEN BERET	149 D
GAMES KILLER	143 K
GEOLOGIQUE 1990 SSI	549 D
GOONIES	89 C
HUMAN TORCHE	139 D
HUMAN TORCHE	180 D
HARDBALL	89 C
HARDBALL	139 D
HACKER	95 C
HACKER	138 D
INTERNATIONAL KARATE	69 C
IMPOSSIBLE MISSION	75 C
IMPOSSIBLE MISSION	139 D
INTERNATIONAL TENNIS	145 C
KNIGHT GAMES	95 D

KNIGHT RIDER	99 C
KUNG FU MASTER	89 C
KUNG FU MASTER	139 D
KENNEDY APPROACH	89 C
KENNEDY APPROACH	139 D
KARATEKA	95 C
KARATEKA	165 D
KNIGHT OF THE DESERT	89 C
KNIGHT OF THE DESERT	139 D
LAW OF THE WEST	145 D
MURDER ON THE MISSISSIPPI	169 D
MERMAID MADNESS	99 C
MERMAID MADNESS	160 D
MACADAM BUMPER	145 C
MOVIE MAKER	190 D
MUSIC SYSTEM	174 C/D
MERCENARY	99 C
MERCENARY	149 D
NEXUS	99 C
NEXUS	145 D
NICK FALDO'S OPEN (GOLF)	140 C
OMEGA PLANETE INVISIBLE	250 C
PAPERBOY	95 C
PAPERBOY	145 D
PENTAGRAM	85 C
PHANTASY	145 D
PILGRIM	99 C
PSI 5 TRADING COMPANY	89 C
PSI 5 TRADING COMPANY	139 D
PING PONG	89 C
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D
QUESTRON SSI	699 D
R.M.S. TITANIC	110 C
R.M.S. TITANIC	170 D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	85 C
ROCK'N'WRESTLE	129 D
REVS	190 D
RACING DESTRUCTION SET	175 D
RACING DESTRUCTION SET	95 C
SOLO FLIGHT 2 NOT FRANCAISE	160 C
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	210 D
SILENT SERVICE	95 C
SILENT SERVICE	145 D
SHOGUN	110 C
SHOGUN	169 D
SOUTHERN BELLE	120 C
SPINDIZZY	120 C
SPINDIZZY	180 D
SABOTEUR	110 C
SAMANTHA FOX	95 C
SAMANTHA FOX	149 D
STARSHIP ANDROMEDA	95 C
SARGON III	635 D
SKYFOX	95 C
SKYFOX	125 D
SUMMER GAMES II	89 C
SUMMER GAMES II	139 D
THE STANDING STONES	175 D
TAU CETI	99 C
TAU CETI	160 D
TUBULAR BELLS	99 C
THE WAY OF THE TIGER	95 C
THE WAY OF THE TIGER	145 D
THE VERY BIG CAVE ADVENTURE	89 C
TIME TUNNEL	89 C
TIME TUNNEL	139 D
THEY SOLD A MILLION II	95 C
THEY SOLD A MILLION II	125 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95 C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	139 D
TIGERS IN THE SNOW	95 C
TIGERS IN THE SNOW SSI	145 D
ULTIMA III	195 D
URIDUM	94 C
URIDUM	144 D
V III	89 C
WORLD CUP CARNIVAL	95 C
WORLD CUP CARNIVAL	145 D
WAR PLAY	89 C
WAR PLAY	120 D
WIZARDRY	129 C
WIZARDRY	170 D
WHO DARES WIN II	79 C
WINTER GAMES	89 C
WINTER GAMES	139 D
YIE AR KUNG FU	89 C
ZORRO	89 C

ZORRO	139 D
ZOIDS	110 C
AMSTRAD	
WINTER SPORTS PROMO	59
ATTENTAT RAINBOW	195 D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	89
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	135 D
AIGLE D'OR	180
AIGLE D'OR	220 D
AFFAIRE VERA CRUZ	150
AFFAIRE VERA CRUZ	190 D
ARNHEM	120
AIRWOLF	99
AIRWOLF	125 D
BIGGLES	99
BIGGLES	169 D
BATMAN	89
BATMAN	160 D
BOULDERDASH III	110
BOMB JACK	90
BOUNDER	85
BOUNDER	139 D
BACK TO THE FUTURE	90
BALLBLAZER	90
BATAILLE D'ANGLETERRE	114
BATAILLE D'ANGLETERRE	190 D
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95
BARRY MC GUIGAN'S	140
BOULDERDASH	105
CORE	110
CLASSIC INVADERS	59
CLASSIC INVADERS	99 D
CUBE INFORMATIQUE	290
CAULDRON	79
CAULDRON II	90
CONTAMINATION	119
CONTAMINATION	190 D
CRAFTON ET YUNK	119
CRAFTON ET YUNK	190 D
COMMANDO	85
COMMANDO	145 D
COLOSSUS CHESS IV	119
COLOSSUS CHESS IV	165 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90
DAMSTAR (SIM VOILE)	140
DAMSTAR	190 D
DAMBUSTERS	99
DEVILS CASTEL	160
DESERT RATS	120
DATAMAT	338 D
DAMS	280
DAMS	294 D
EQUINOX	135
EQUINOX	175 D
ELITE	130
ELITE	210 D
FAIRLIGHT	90
FAIRLIGHT	145 D
FIGHTER PILOT	85
FIGHTER PILOT	130 D
GHOST'N GOBLINS	89
GLASS	99
GLASS	169 D
GUNFRIGHT	95
GOLIATH	120
GREEN BERET	90
GREEN BERET	160 D
HEAVY ON THE MAGIC	90
HEAVY ON THE MAGIC	165 D
HARRIER STRIKE FORCE	95
HYPERSPORTS	120 D
HACKER	90
HACKER	140 D
JUMPJET	99
KUNG FU MASTER	90
KUNG FU MASTER	145 D
KNIGHT GAMES	90
KNIGHT RIDER	90
L'HERITAGE	165
L'HERITAGE	185 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D
LASER BASIC	240 D
MERMAID MADNESS	99
MERMAID MADNESS	169 D
MAX HEADROOM	110
MOVIE	85
MOVIE	169 D
MONOPOLIC	190 D

M.L.M. 3D	150
MERCENAIRE	99
MUSIC SYSTEM	169
MUSIC SYSTEM	235 D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	140
MONTSEGUIR	117
MACADAM BUMPER	120
MACADAM BUMPER	178 D
MANDRAGORE	195 D
MANDRAGORE	250 D
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110
NODES OF YESOD	110
NODES OF YESOD	169 D
N.O.M.A.D.	110
NIGHTSHADE	90
PAPERBOY	90
PRICE OF MAGIC	110
PING PONG	79
PING PONG	145 D
PACIFIC	119
PACIFIC	169 D
RICHELIEU GESTION	195
RICHELIEU GESTION	250 D
REVERSI CHAMPION (OTHELLO)	150
ROCK AND WRESTLE	80
RAMBO	79
ROCKY HORROR SHOW	85
SHOGUN	95
SHOGUN	169 D
SWORDS AND SORCERY	99
SAMANTHA FOX	170 D
SAMANTHA FOX	95
SKYFOX	95
SPINDIZZY	90
SPINDIZZY	140 D
SABOTEUR	90
SABOTEUR	160 D
SPITFIRE 40	90
SPY VS SPY	90
SPY VS SPY	130 D
STRATEGY	145
STRATEGY	185 D
SORCERY	85
SORCERY	130 D
TOMAHAWK	89
TOMAHAWK	139 D
TURBO ESPRIT	99
TURBO ESPRIT	160 D
TANK COMMANDER	89
THEY SOLD A MILLION II	110
THEY SOLD A MILLION II	140 D
TAU CETI	95
TAU CETI	149 D
TENNIS 3D	160
TENNIS 3D	220 D
TLL	85
TLL	135 D
TYRANN	160
THEY SOLD A MILLION	90
THEY SOLD A MILLION	135 D
THE WAY OF EXPLODING FIST	89
THEATRE EUROPE	115
THE LAST V8	59
V	95
V	169 D
WINTER GAMES	90
WINTER GAMES	169 D
WATERLOO	135
WORLD CUP CARNIVAL 86	90
WORLD CUP CARNIVAL 86	145 D
WARRIOR	95
WARRIOR	195 D
WAY OF THE TIGER	90
WAY OF THE TIGER	140 D
WHO DARES WIN II	90
WHO DARES WIN II	140 D
YIE AR KUNG FU	99
YIE AR KUNG FU	149 D
ZOIDS	95
ZOIDS	170 D
ZORRO	90
3D BOXING	110
3D BOXING	149 D
3D GRAND PRIX	99
3D GRAND PRIX	145 D
5° AXE	170
50 GAMES	140
50 GAMES	190 D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Reservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F
Précisez <input type="checkbox"/> Cassettes <input type="checkbox"/> Disk	Total à payer: _____ F
Règlement : je joins <input type="checkbox"/> un chèque bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> mandat-lettre	
<input type="checkbox"/> je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)	
Précisez votre ordinateur de jeux :	
<input type="checkbox"/> THOMSON <input type="checkbox"/> ATARI 800 <input type="checkbox"/> AMSTRAD <input type="checkbox"/> ORIC <input type="checkbox"/> MSX <input type="checkbox"/> C64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM	

Veuillez préciser T07 ou M05 sur votre bon de commande.

NOS LOGICIELS ETAIENT FAITS POUR EUX!

Sans aucun doute les micro-ordinateurs AMSTRAD représentent une part de plus en plus importante dans la micro-informatique.

US GOLD et ULTIMATE ont décidé d'adapter leurs meilleurs jeux pour ces micros et vous en proposent 4 d'une qualité exceptionnelle pour compléter votre collection. KUNG FU MASTER — Directement issu du jeu d'ARCADE américain où des experts en arts martiaux et des démons de toutes sortes sont vos ennemis. Pour libérer votre bien-aimée il faudra éviter les

en art martial. Après le célèbre BEACH HEAD, voici BEACH HEAD II qui remet face à face les forces alliées et le cruel dictateur. La qualité graphique des nombreux écrans et la voix

synthétique en font un logiciel exceptionnel. GUNFRIGHT vous plongera dans l'atmosphère du Far-West aux moments les plus épiques. En tant que Shériff vous aurez fort à faire pour maintenir l'ordre dans votre ville et éviter à tout prix la rencontre avec la bande de McGRAW le tireur le plus rapide de l'Ouest.

Enfin les "DAMBUSTERS" Ce célèbre jeu de simulation des raids aériens pendant la seconde guerre mondiale contre les barrages de Mohne Eder et Sorpe, fait déjà partie des classiques: Tilt d'or 1986.

KUNG-FU

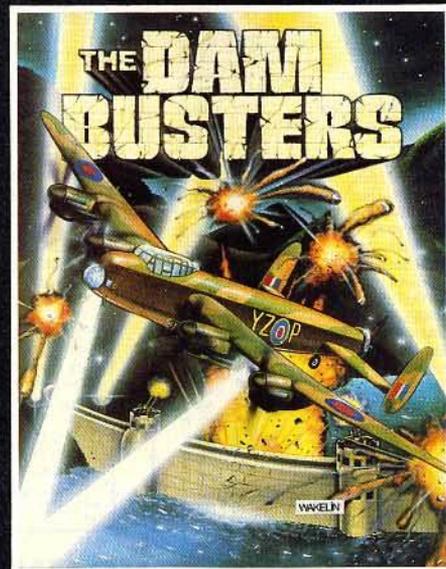
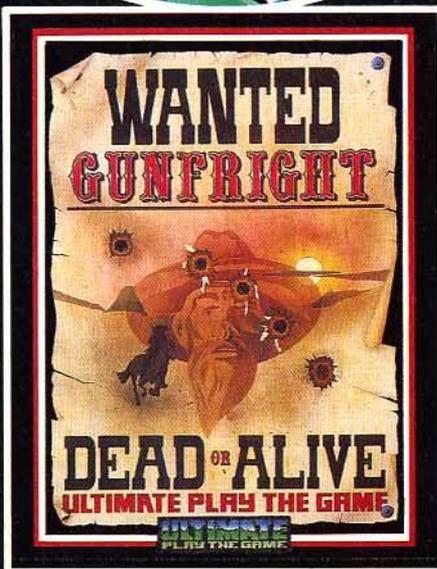
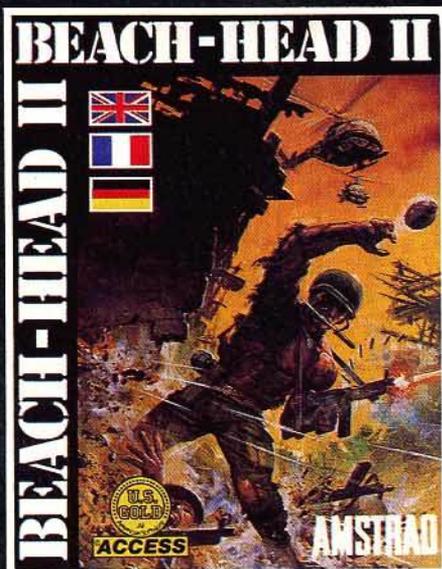


démons, les dragons, les serpents, les insectes mortels. Méfiez-vous des gardes armés et soyez prêt à parer toute attaque. Votre seule défense acré votre talent

MASTER

AMSTRAD

DISPONIBLE SUR
Cassette et Disc.



ULTIMATE
PLAY THE GAME

US GOLD FRANCE (S.A.R.L.) — Zac de Mousquette
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Telephone: 93 42 71 44.

CHAÎNE COMPACT-DISC LASER

elle va faire jazzer.



4490^{F*}
la chaîne complète



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.

Et une sacrée musique dans vos oreilles.

Pour 4490F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle :

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec égaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.

Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.

• La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990F.

* Prix public généralement constaté.

** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.

AMSTRAD

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : _____

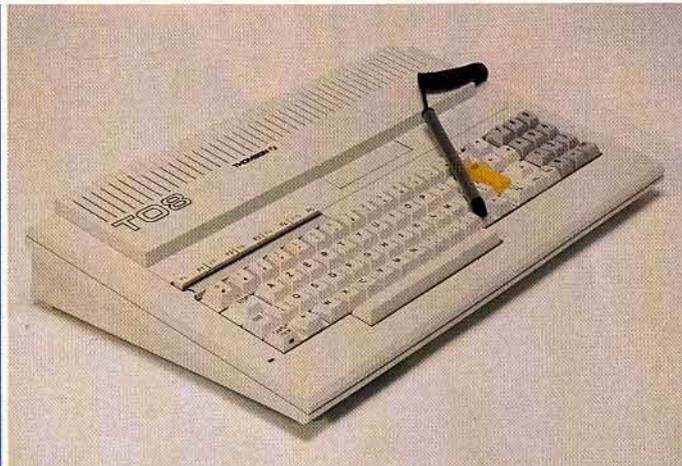
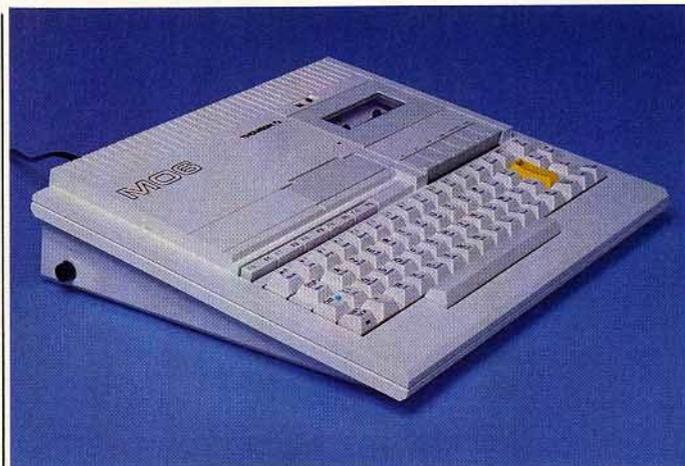
adresse : _____

code postal | | | | | ville _____

_____ tél. : _____

Renvoyer ce coupon à
Amstrad France, BP 12 - 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83





Le Thomson toujours trois fois

Inspirés par le TO 9, voici les nouveaux Thomson. Ils se nomment MO 6, TO 8 et TO 9+ et doivent permettre à notre premier constructeur d'ordinateurs familiaux de reprendre le leadership sur ce marché. Ils sont beaux, ils sont français, ils sont puissants, et ce sont les premières machines de conception sérieuse chez Thomson. Pour tout savoir sur eux, lisez la suite...

C'est la rentrée des classes, et voici que Thomson rend ses devoirs de vacances. Notre cher constructeur national nous propose trois nouvelles machines : MO 6, TO 8, TO 9+. Ces ordinateurs ont certains points communs : microprocesseur 6809 E à 1 Mégahertz, palette de 4 096 couleurs, huit modes d'affichage (les mêmes que ceux du TO 9). Malgré une certaine ressemblance, ces machines ne s'adressent pas tout à fait au même public, et cette gamme paraît beaucoup plus homogène qu'auparavant. Le TO 9 ne disparaît pas, il est recentré sur le « haut du milieu » de gamme et, en plus, la sortie de ces nouvelles machines est accompagnée de la présentation d'une nouvelle gamme de périphériques. Mais ne brûlons pas les étapes...

Le MO 6 vise le marché de l'initiation, son créneau est le même que celui de son aîné, mais cette machine semble bien plus convaincante que le MO 5. Le processeur reste le 6809 E, le Basic du MO 5 est toujours présent mais il est accompagné du Basic 128 — déjà connu des possesseurs de TO 9 — et du programme « Réglages et Préférences ». La mémoire morte de 64 Ko a une possibilité d'extension grâce au connecteur de cartouche (identique à celui du MO 5). La capacité de mémoire vive est de 128 Ko, dont 112 Ko utilisateur. Il est possible aussi de faire des programmes Basic occupant toute la mémoire disponible, ceci par le biais du Basic 128. La palette est identique à celle du TO 9 (4096 couleurs), il en est de même pour les huit modes d'affichage. Le MO 6 peut donc imprimer

le texte en quatre-vingts colonnes.

Pour le son, nous avons quatre voix sur sept octaves. La mémoire de masse est intégrée, il s'agit d'un lecteur de cassettes (et non d'un QDD), ce dernier fonctionnant à 1 200 bauds — pour assurer la compatibilité avec le MO 5 — et à 2 400 bauds.

Les possibilités d'extension ne sont pas oubliées : un connecteur pour crayon optique, un connecteur type bus d'extension, une sortie imprimante parallèle, deux connecteurs joystick, une sortie son CINCH. Il est possible de connecter un lecteur de disquettes en se procurant la carte contrôleur — d'ailleurs Thomson propose un nouveau lecteur de disquettes de trois pouces et demi, d'une capacité de 640 Ko formaté. Le clavier est Azerty et mécanique, il reprend la disposition de celui du TO 9 à un petit détail près : il n'y a pas de pavé numérique. La touche Basic est toujours existante, ce qui permet un accès direct à certains mots Basic. De plus, cinq touches de fonction sont présentes, à l'image du TO 9.

Le prix, relativement compétitif, du MO 6 est de 2 690 francs.

Le TO 8 est considéré comme « milieu de gamme », à l'image du TO 7/70. Par rapport à ce dernier, il connaît un nombre important d'améliorations qui le rendent plus crédible et le font ressembler, de manière étrange, à un super TO 9. Le microprocesseur est, bien évidemment, le 6809 et la mémoire morte représente 80 Ko — il est possible de l'étendre par le slot pour mémo 7. Elle contient le Basic du TO 7, ainsi qu'un nouveau Basic dénommé

512 ; le programme « Réglages et Préférences » est aussi présent dans une version améliorée : il est désormais possible de créer un disque virtuel qui permet d'avoir plusieurs programmes en mémoire et de passer de l'un à l'autre très rapidement. La mémoire vive de 256 Ko donne environ 235 Ko pour l'utilisateur et est extensible à 512 Ko avec 491 Ko disponibles. A l'image de ce qui existe déjà sur le TO 9 et sur le MO 6, ce nouveau Basic permet d'utiliser toute la mémoire disponible pour le Basic.

Pour le graphisme, mêmes performances : 4 096 couleurs, huit modes d'affichage, quatre-vingts colonnes. Les capacités sonores sont de quatre voix sur sept octaves. Contrairement au MO 6, la mémoire de masse n'est pas intégrée en version de base, mais le contrôleur de disquette est dans la machine. Cela permet de connecter directement un drive. De plus, il ne faut pas oublier que le Dos est intégré dans le Basic 512. Ses extensions : un connecteur de bus, une prise crayon optique, une sortie pour imprimante parallèle, deux connecteurs pour joystick, une sortie magnéto, une prise pour lecteur de disquettes, un bus pour l'extension mémoire et une sortie CINCH pour le son. Le clavier est d'un aspect identique à celui du TO 9 : mécanique, Azerty, avec pavé numérique et touches de fonctions. Le prix du TO 8 en version de base est de 2 990 francs (version qui ne comprend pas le crayon optique).

Il existe une offre à 5 990 francs qui contient un TO 8, un moniteur couleur et un lecteur de disquettes trois pouces et demi. Ces prix sont honnêtes, sans plus !



Le TO 9+ occupe le créneau difficile de la petite informatique d'entreprise. C'est, en cela, une alternative au phénomène PC, sa force résidant dans sa capacité de communication grâce à un modem intégré, mais aussi au minimal logiciel livré en version de base. Globalement, le TO 9+ se présente comme un TO 9 gonflé moins les défauts de son aîné. Les 80 Ko de mémoire morte intègrent les mêmes fonctions que le TO 8 — Basic 1 et 512, « Réglages et Préférences », etc. La mémoire vive de 512 Ko n'est pas extensible, l'utilisateur dispose d'environ 419 Ko pour ses programmes. Comme sur le TO 8, il est possible de créer un disque virtuel et de charger plusieurs logiciels en mémoire. Pour ce qui est du graphisme et des capacités sonores, rien ne change : 4 096 couleurs, huit modes d'affichage, quatre voix sonores sur sept octaves. Le point le plus marquant est l'intégration d'un modem dans l'ordinateur, ce modem est en full duplex — V23 réversible — et permet d'envisager toutes les applications télématiques.

Côté extension, le TO 9+ dispose de deux connecteurs de bus, une sortie imprimante parallèle, une prise pour lecteur de disquettes supplémentaire et une pour le branchement d'un magnéto, une sortie pour le crayon optique, deux ports joystick, une sortie CINCH pour le son et la trappe à cartouches. Le clavier ne change pas. Donc, mis à part la capacité en Ram et le modem, le TO 9+ ne présente pas de grande différence. Ceci dit, Thomson innove au niveau du soft. Le TO 9+ propose quatre logiciels de base : *Paragraphe* — le traitement de texte — dans une version revue, *Fichiers et Dossiers* — gestion de fichiers —, *Communication* qui permet l'exploitation du modem et un tableur qui se nomme *Multiplan*. Cet ensemble devrait être le cheval de bataille du TO 9+ car il permet de répondre à la majorité des besoins visés.

De plus, Fil proposera pour cet ordinateur des logiciels professionnels — comptabilité, gestion de stocks et autres — à des coûts relativement faibles. Cela montre bien la volonté de Thomson de proposer un ordinateur « semi-professionnel » et rapidement opérationnel qui ne soit pas en marge de la gamme. Le prix du TO 9+ est de 7 490 francs. Il existe deux offres supplémentaires : une unité centrale avec un moniteur couleur pour 8 990 francs, et une

unité centrale plus une souris avec un nouveau moniteur vert à très haute définition et une imprimante qualité courrier pour 9 990 francs. Ces prix sont un peu élevés, mais il ne faut pas perdre de vue que ces ensembles sont directement opérationnels.

Parallèlement à la sortie de cette nouvelle gamme, Thomson propose une nouvelle série de périphériques. L'ancienne souris disparaît au profit d'une nouvelle, plus petite et moins chère (350 francs), un nouveau modèle de joystick sera proposé au prix de 120 francs l'unité, prix identique pour le crayon optique qui est en baisse. La carte d'extension de 256 Ko de Ram pour TO 8 devrait tourner aux environs de 1 500 francs, ce qui est relativement cher. Une nouvelle extension RS 232 C devrait sortir au prix de 490 francs, le lecteur de disquettes 3 pouces et demi coûte 1 990 francs.

Dernière nouveauté de la rentrée : le moniteur noir et vert à très haute définition, dont le prix n'est pas encore connu. Ces périphériques fonctionnent avec tous les ordinateurs Thomson, sauf l'extension mémoire qui est dédiée au TO 8. A savoir : le TO 9 baisse à 4 490 francs en version de base et il existe deux offres supplémentaires : une unité centrale et un moniteur vert à très haute définition pour 5 490 francs. Si vous désirez un moniteur couleur à la place du moniteur vert, cela vous coûtera 6 490 francs. Mathieu Brisou.

Echanges

Inauguré le 9 mai 1986, D.I.A.L.O.G. vient de prendre le départ pour la course aux bonnes affaires ! Distributeur d'une gamme étendue de produits (de Commodore à Apple en passant par Oric...), le magasin ne manque pas de ressources... L'import est bien sûr au rendez-vous avec, chaque semaine, des nouveautés en exclusivité. Mais si l'on parle affaires, D.I.A.L.O.G. frappe très fort avec la création d'un club « échange », tout à fait nouveau sur le marché parisien ! Contre la déception du « Super-Flop » ou tout simplement pour changer d'horizon, on vous propose ici d'échanger vos anciens logiciels contre l'un des mille titres disponibles en boutique. A 20 francs la cassette et 30 francs la disquette (plus une cotisation annuelle de 150 francs), il y a vraiment de quoi abandonner le piratage et éviter les magasins de location ! Quant à la vente du matériel, D.I.A.L.O.G. espère bien développer prochainement un service 520 ST et Amiga et assure d'ores et déjà la distribution de l'Amstrad, du Commodore et des micros Thomson. Les projets pour octobre sont nombreux : organisation de « soirées test », concours ou rencontres avec les créateurs de logiciels. On parlera action, aventure ou éducation... Une affaire à suivre ! (D.I.A.L.O.G. : 28, rue des Carmes, 75005 Paris. Tél. : 43 29 55 31.)

Megam, games à la Villette



François X. Bouchart

Ni pédagogique, ni professionnelle, l'informatique que vous trouverez à partir d'octobre à la Grande Halle de la Villette se veut tout simplement amusante. L'espace de 300 m² sera divisé en trois parties :

— un coin lecture où les « intellos » pourront dévorer leurs revues préférées, françaises ou étrangères.

— un lieu plus spécifiquement ludique où une cinquantaine de machines de tout poil (micro ordinateurs allant du Thomson à l'IBM PC, sans oublier les Commodore, Amstrad, Apple et autres Atari...) offriront l'accès à de nombreux logiciels renouvelés régulièrement. Les co-auteurs du projet, René Eksl et Alain Elkaim souhaiteraient en faire une antichambre de « SOS Aventure », lieu de rencontres, de communication, de confrontation entre les acharnés, ceux bloqués parce qu'ils ne savent pas que la clé est cachée sous l'oreiller de Dracula ou celui qui risquerait, sans une aide bienvenue, de finir ses jours dans une cellule humide et nauséabonde.

— un espace spectacle privilégiera les jeux collectifs, grands écrans, modèles réduits avec robots pilotés par les joueurs ainsi que des

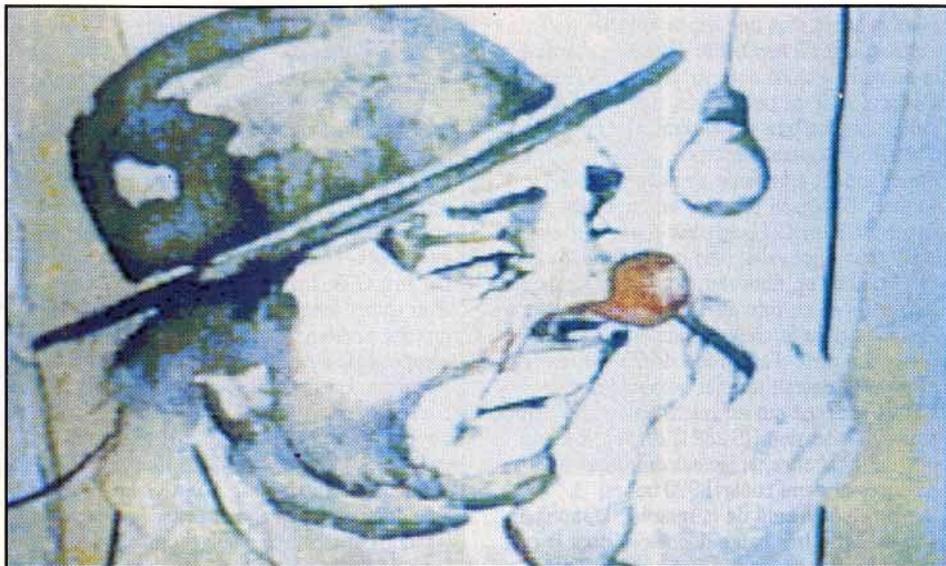
expositions sur les technologies de pointe. Après avoir testé les logiciels (25 francs pour 40 minutes de jeu), vous pourrez acheter vos préférés, sur place, au comptoir de vente. Nous attendons avec impatience l'année 1988 qui verra surgir de terre un immense vaisseau intergalactique (1 400 m²) offrant, aux inconditionnels de Megam, une gamme de produits encore plus étendue, un amphithéâtre réservé aux enfants et un espace jeux de matières où les mélomanes pourront composer leurs œuvres, les plasticiens créer des sculptures, etc. Mais, déjà, lors du salon de la Musique qui se tiendra du 14 au 21 septembre à la Grande Halle, Megam interviendra avec des animations « informatique et musique »...

Consécration



Merci Dieu. Enfin, Kilt, pardon, Tilt à la une d'Hebdogiciel ! Toutes les semaines, fébriles, nous le feuilletons. En vain. En petit, en italique, en micro-caractères, dans un coin, en fin de journal, en rappel, nous ne demandons pas grand-chose. Eh bien non. Le mépris, la morgue, l'indifférence peut-être ? Pas la moindre citation, pas le plus petit filet de fiel... Et là, la consécration ! Bien sûr, quelques menues erreurs se sont glissées ici ou là. Mais peu importe, c'est l'intention qui compte.

Signé : l'Autre



Les ambitions de Philips

Patrick Fauquette dirige le département micro-informatique de Philips, qui relance le standard MSX... en pensant au Nouveau Système de Communication (NMS). *Tilt* sonde cette ambition.



Tilt : Vous venez de lancer le micro-ordinateur VG 8235, le second en France à respecter le standard MSX. C'est parier sur un standard dont la première version ne s'est pas imposée...

Patrick Fauquette : Par principe, Philips recherche la standardisation des produits. Nous définissons une politique mondiale, ainsi sommes-nous à l'origine des standards (comme pour beaucoup de produits tels le compact-disque, la cassette vidéo, l'utilisation du laser). Sinon, nous devons nous raccrocher à des standards comme le standard VHS des magnétoscopes (après des expériences peu satisfaisantes sur le plan économique).

T. : Le VG 8235 correspond à une montée en puissance de Philips dans le domaine de la micro-informatique ?

P.F. : Oui, pour nous, un standard c'est le meilleur compromis d'un certain nombre de normes et de spécifications auxquelles ont adhéré plusieurs fabricants. MSX a eu un démarrage difficile. En micro-informatique, sévissent des quantités d'entreprises limitées à cette activité. Elles mènent des politiques agressives, voire à la limite du suicide car, pour vivre, elles ont besoin de créer du chiffre

d'affaires. Leur pérennité n'est pas assurée. Ce marché se nettoie depuis trois ans, et se nettoiera encore un an ou deux.

T. : Vous profitez de cette instabilité.

P.F. : Non ! Par rapport aux entreprises qui n'ont pas de structures multi-produits, nous avons une stratégie réfléchie. Notre force principale réside dans des capacités de développement et de recherche quasiment uniques dans le monde. Nos services de recherche ont une structure mondiale : Europe (à Eindhoven), Etats-Unis (dans le cadre de la

North American Philips), Japon (à Tokyo). Plusieurs centaines de chercheurs travaillent sur des produits qui prendront le gros du marché de l'électronique grand public.

T. : Donc, si le marché de la micro-informatique domestique ou de loisirs stagne, vous estimez que ce n'est pas grave, et relève d'une péripétie conjoncturelle ?

P.F. : Le marché de la micro-informatique oscille entre 400 et 450 000 machines (celles qui sont vendues moins de 6 000 francs), il croîtra très faiblement en volume, mais très fort en valeur. Une foule de petits produits ont disparu du marché, les spécifications des produits augmentent, et les prix aussi. Notre objectif est d'être présent, avec des produits qui sont ce qu'ils sont ; le VG 8235 est un produit compétitif. Prenons l'analogie avec la hi-fi où l'image de Philips n'a jamais été fantastique les années passées : on était quand même leader sur le marché. Sans proposer de haut de gamme, les consommateurs étaient satisfaits. Et puis un jour, on a sorti le compact-disque, et on est devenu leader sur ce marché dans le monde entier, en particulier en France. Les nouveaux produits tirent l'ensemble du marché : maintenant l'ensemble des produits hi-fi est adapté aux spécifications des compact-disques, et notre notoriété comme notre part de marché hi-fi évolue très nettement. C'est ce qui se passera dans le traitement de l'information électronique grand public, avec l'arrivée de l'ensemble de concepts et de produits nouveaux vers 1987-1988.

T. : Le rapport entre le VG 8235 et ce nouveau système de communication n'est pas évident, sauf la présence du sigle NMS sur le boîtier.

P.F. : Tout ce qui est aujourd'hui vu, lu, écrit et parlé se traite par l'édition de bouquins, par l'édition de disques, de cassettes vidéo, par la transmission d'images, etc. Tout ça se traitera à partir d'un seul et même ensemble. L'ordinateur ne sera plus essentiel, mais un moyen de gestion de l'ensemble de ces éléments. On peut

P.C. pour tous

Après une forte baisse des prix, imposée par les producteurs d'Extrême-Orient, les compatibles PC se retrouvent de plus en plus chez les particuliers. Mais le nombre, peu élevé, de programmes de jeu disponibles en France pour PC restreint la pénétration du marché familial par ces ordinateurs : le marché du compatible n'est que potentiel, ceci avec toutes les réserves que cela sous-entend. Fait sans précédent : certains éditeurs prennent les devants et préparent des programmes « familiaux » sur PC. Ces éditeurs sont, entre autres, Loricels, Ere, Microïd, Rainbow Production. Les premiers programmes à venir seront probablement des adaptations comme *Sapiens* ou *Crafton* et *Xunk*, et leurs prix seront en rapport avec le marché visé.

Cet état de fait est intéressant, ceci pour deux raisons. La première est que ces logiciels vont, certainement, permettre à ces éditeurs d'exporter vers les U.S.A. Aux Etats-Unis le marché est très orienté PC, il existe beaucoup de logiciels du genre *Lode Runner*, *Zaxxon* et

autres ; la lecture des revues américaines montre bien que PC n'est pas incompatible avec ordinateur familial. Cette pénétration du marché US permettra aux éditeurs, européens, de gagner de l'argent, donc de vendre moins cher. Cette baisse du prix des programmes permettra de débloquer le marché qui, de potentiel, passera à l'état de réalité. Le second aspect qui donne à réfléchir est que ces programmes risquent de couper l'herbe sous les pieds de pas mal de fabricants de cartes. En effet, les cartes d'émulations PC fleurissent aux quatre coins du monde avec un argument simple : émuler, PC son ordinateur (*Atari*, *Amiga*, *Amstrad*, et autres), c'est avoir accès à une fantastique bibliothèque de logiciels familiaux — en utilisant son ordinateur de façon classique — et professionnels. Mais si de nombreux programmes accessibles apparaissent pour PC et compatibles, les cartes d'émulation deviennent trop chères et d'une trop grande complexité en comparaison du modèle émulé (ceci en comptant le prix global, carte d'émulation et ordinateur).

certainement considérer que la première étape de ce nouveau système de communication (le New Media System) est le VG 8235 et ceux qui vont suivre derrière. L'autre étape, c'est le CDI, le Compact-Disque Interactif : un projet mondial beaucoup plus vaste.

T. : On imagine mal aux compact-disques la facilité d'inscrire et d'effacer indéfiniment des informations. Vous lancez le compact-disque textuel aux Etats-Unis par la diffusion d'une encyclopédie, application peu interactive !

P.F. : Ça ce sont des Rom (de la mémoire morte qui ne peut être que lue) : ce n'est pas vraiment du CDI, c'est une étape. Quand un nouveau système ou concept arrive, il n'est évidemment pas ce qu'il deviendra dix ans après : sur un ordinateur de ce type, on va connecter un compact-disque, peut-être audio dans un premier temps, puis une caméra vidéo et d'autres choses encore. On va pouvoir mélanger les différentes sources à l'intérieur de votre ordinateur, générer des textes, des graphiques spéciaux, des images et des sons, digitaliser l'image, sonoriser des films qui auront été faits à partir de caméras vidéo. Sur un disque de 12 centimètres de diamètre ou de 20, ou de 31, on pourra mettre un certain nombre d'informations, à voir, à lire ou à écouter. Les ordinateurs comme le VG 8235 et ceux qui suivront permettront d'y intervenir. Ce que le CD Rom ne peut pas faire aujourd'hui.

T. : Pour les MSX, vous faites un effort particulier d'incitation des éditeurs de logiciels ?

P.F. : Je n'ai jamais vu de machine arriver sur le marché avec 2 000 logiciels : une grande quantité d'éditeurs ont reçu les machines vers le mois de mars et développent des logiciels sur les spécifications des MSX 2. Il doit y avoir 450 logiciels MSX sur le marché français, dont 25 % de best-sellers. On a besoin d'un catalogue général des logiciels MSX, on y travaille afin de l'éditer au mois de septembre.

T. : Philips va-t-il continuer une gamme ascendante dans les prix et les performances ? Mordrez-vous sur des usages plus professionnels ?

P.F. : Nous ne voulons pas créer de produits à usage professionnel. Le 8235 qui n'a pas de pavé numérique sur la partie droite du clavier est bien réservé aux usages domestiques. Le 8250 disposera d'un pavé numérique. Les machines qui sortiront après, permettant la digitalisation et la surimpression d'images, seront accompagnées de logiciels adaptés à la création graphique de haut niveau. Les images de Rolf Knie que vous avez vues sont créées avec la tablette graphique et non des images digitalisées.

T. : Pensez-vous tenir vos prix, ou bien, comme ceux du VG 5000 par lequel Philips s'est lancé dans la micro-informatique, vont-ils baisser de façon importante, au fur et à mesure de l'apparition de nouvelles machines ?

P.F. : On doit s'adapter à ce que fait l'ensemble du marché ! Les prédécesseurs du 8235 étaient distribués seulement par les circuits hi-fi et audio vidéo grand public. En un mois, nous avons pénétré 127 boutiques spécialisées en informatique, avec le 8235, nous voulons monter aux 200 principales.

T. : Vos premiers retours vous incitent-ils à être optimiste sur la vente ?

P.F. : La vente ? Excellente !

Propos recueillis
par Denis Scherer

Synthèses vocales

Beau parleur, le Commodore prend la parole. A l'aide de ses cent trois sonorités de base, ce synthétiseur vocal vous permet d'intégrer sous Basic un langage phonétique convaincant. L'adressage mémoire est simple, le résultat tout à fait honorable. Livré avec un ampli et un haut-parleur « boule », le logiciel comporte deux sous-programmes. Utilisez le mode « démo » pour tester dans un premier temps les cent trois sonorités présentes ; Phon 100 laisse ensuite libre cours à votre imagination pour composer les dialogues de vos propres logiciels.

Mis au point par la société Techni-Musique et Parole Informatique, ce logiciel peut également être accompagné de deux autres programmes : Vocagraphic et Voca 1 fr. Le premier offre la possibilité de créer ou de modifier vos propres mots de synthèse vocale à partir des phonèmes de base. La manœuvre consiste à modifier le volume, le delay, la fréquence ou encore la bande-passante d'un phonème afin de modifier la tonalité générale de la voix. Toutes les options se manient avec souplesse et précision et mettent en place différentes courbes symboliques. Voca 1 fr offre pour sa part un catalogue de trois cents mots pré-programmés. A noter enfin l'existence de divers logiciels éducatifs ou utilitaires sur Amstrad : Vocaclavier permet aux non-voyants de suivre par l'écoute leurs travaux informatiques (lecture de l'écran,

etc.) ; Vocachiffres et Vocalphabet proposent un travail oral et visuel pour les enfants de 5-8 ans. Synthétiseur Vocal pour Commodore ; cassette ou disquette : 600 ou 640 francs. Distribué par Techni-Musique et Parole Informatique. Centre Commercial, rue Fontaine du Bac, 63000 Clermont-Ferrand. (Egalement disponible sur Thomson, Amstrad, M.S.X. et Oric.)

La rentrée d'EXL

La nouvelle version de l'EXL 100 d'Exelvision, est annoncée. Ce nouvel ordinateur est ni plus ni moins un EXL 100 avec l'Exelmodem incorporé. Sa configuration de base : une unité centrale, un clavier mécanique, un moniteur couleur ou noir et vert, une Exelmémoire de 16 Ko, un magnétophone, l'Exelbasic, et un nouveau logiciel qui s'appelle Exellearn. Le prix devrait être aux environs de 3 500 francs pour la version noir et vert, et 4 500 francs pour la version couleur. Cela ressemble beaucoup à l'ancien pack télématique à une petite nuance près : Exellearn. Ce logiciel vous permettra d'avoir accès au service télématique que propose Exelvision (la mise en place devrait intervenir aux alentours du 15 octobre. Pour plus d'informations sur ce service, consulter Tilt 32), service qui est le principal argument de vente de l'EXL 100. D'autre part Exelvision annonce une nouvelle Exelmémoire pour la fin de cette année, elle devrait contenir 64 Ko de mémoire.

Les S.T. s'étoffent

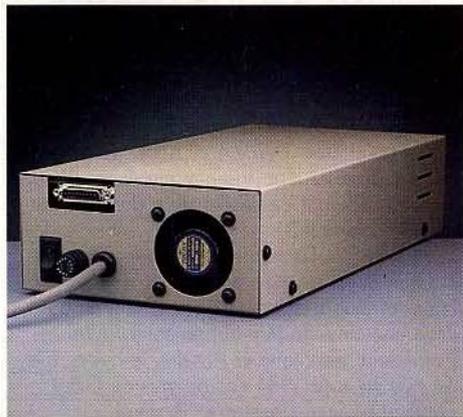


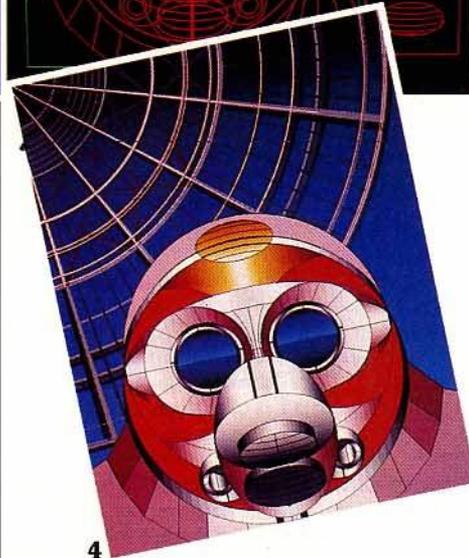
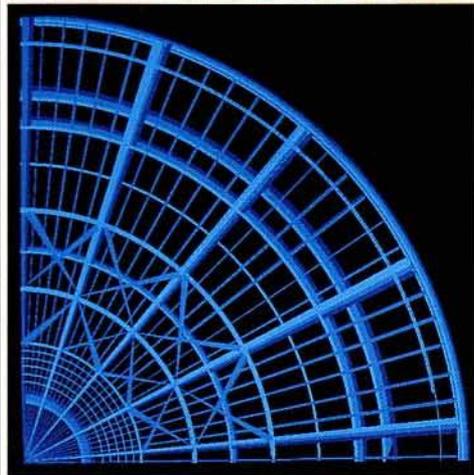
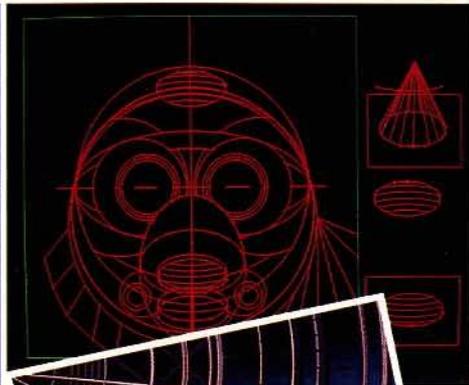
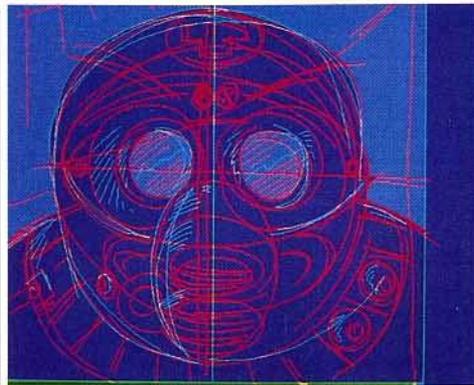
Atari propose deux nouveaux périphériques pour la gamme ST, il s'agit d'une imprimante et d'un disque dur. L'imprimante porte le doux nom de SMM 804. Elle est matricielle, à impacts, bidirectionnelle optimisée. Sa matrice d'impression est de 9x9, ce qui lui permet de proposer plusieurs formes d'impression (qualité courrier, italique, condensé, etc.). Elle fonctionne à la vitesse de 80 caractères par seconde en mode normal, elle accepte du papier A4 en feuille à feuille ou en continu. Son branchement sur les ordinateurs ST se fait en passant par l'interface parallèle équipant la gamme. Son prix se situe aux alentours de 2 500 francs.

Le second périphérique est le SH 204, disque

dur, d'une capacité de 20 Mo formaté. La vitesse de transfert est de 5 Mb par seconde. Ce périphérique permet de réduire les manipulations de disquettes, ce qui augmente encore le confort d'utilisation de la gamme ST. Le SH 204 est principalement destiné aux applications professionnelles, son prix est de 6 990 Francs.

La mise en place des Rom (mémoire morte) sur les 520 et 1040 ST est désormais annoncée pour le Sicob. Les acheteurs de ST se verront proposer ces circuits pour environ 300 francs. Pour ce prix vous aurez droit au TOS (système d'exploitation) et à Gem (intégrateur graphique) résident, ce qui permettra de libérer la mémoire vive du ST d'environ 200 Ko.





Jérôme Teisseyre réalise plusieurs ébauches autour du sujet fort du numéro. A partir du projet retenu, il élabore la couverture soit directement sur la palette, avec ou sans brouillon (n° 1), soit traditionnellement. Le dessin est alors digitalisé ou calqué ligne par ligne à l'aide du stylo optique afin d'être retravaillé. Pluto permet de jouer sur les couleurs ou les cadrages. Le dessin naît parfois de la réunion des squelettes de formes géométriques simples (n° 3). Les différents éléments (n° 2) peuvent être manipulés séparément (superposition, copie...). Le dessin final (n° 4) trop carré ou trop froid a été refusé pour un robot style B.D.

(une primitive est une fonction que le processeur sait faire de lui-même, « un logiciel en Rom »). Interfacé avec un compatible PC, Lucie 2D, nom du logiciel et, par extension, du système, intègre les fonctions courantes qui vont du tracé de formes géométriques aux copies, rotation et symétrie, en passant par 36 pinceaux prédéfinis, un amas de polices de caractères, 16 niveaux de zoom, une bibliothèque d'objet. Voir ci-près les étapes de conception d'une couverture de Tilt.

Actuellement Lucie a trois sources de revenu : la prestation de service, réalisation de graphismes d'affaire ou d'animation en deux dimensions ; la location du matériel et, depuis un an, l'importation et la commercialisation du Pluto en France. La configuration complète : le soft maison, un moniteur haute-résolution, une tablette graphique, un système de recopie d'écran et de digitalisation et une carte d'interface VES pour l'enregistrement en 3/4 de pouce image par image coûte 110 000 francs. Ils comptent vendre une machine par mois : « Nos objectifs sont à la mesure de nos moyens. Nous ciblons une clientèle plus intéressée par les performances de l'outil que par la société qui le vend. Il est sûr que notre cave inspire moins confiance que les bureaux high tech de certaines sociétés ! commente Gilles avec humour. Mais Gixi et Graph 9 rafflent les gros poissons, nous, nous récupérons les petits. Nous leur apportons, en plus des performances pures de la machine, un savoir-faire important et pouvons jouer un rôle de conseil pour les aider à préciser leur besoin. Très peu de clients savent ce qu'ils veulent. Ils sont persuadés qu'ils vont avoir la Sogitec pour pas cher. Pour eux imagerie électronique se dit Paint Box, la superbe palette de Quantel. Pourtant voiture n'est pas synonyme de Ferrari... »

Véronique Charreyron



Découvrez nos couvertures

« Sur quelle machine Jérôme Teisseyre réalise-t-il les couvertures de Tilt ? » Son secret : Lucie Vidéographie.



Il est des valeurs sûres auxquelles on peut se raccrocher dans la vie, même si le monde bascule autour de soi. A Tilt, c'est le courrier des lecteurs, et à l'intérieur du courrier des lecteurs « LA » question : « Sur quelle bécane Jérôme Teisseyre arrive-t-il à concocter ses couvertures ? » Un pilier, un roc. L'heure et venue d'y répondre : Lucie Vidéographie vous ouvre ses portes. Derrière ce nom, ne cherchez pas une histoire d'un romantisme échevelé ou un vieux reliquat de beatlemania (*Lucy in the sky with diamonds*).

Lucie vient de l'unité de conception d'images électroniques, un sigle obtenu après un brainstorming d'enfer. Lucie se cache au frais dans une cave de Montrouge entre Pluto, le processeur graphique et Rosalie, le chien. Elle est née en août 1984 des œuvres de Gilles Lambert et Jean-Christophe Bernard.

Le premier se morfondait dans l'informatique bancaire et le second réalisait des images en Basic et en Assembleur sur un DAI pour ses projets d'architecture. Très vite le DAI s'est avéré insuffisant pour créer des images de synthèse. « Nous avons acheté un processeur graphique en Angleterre : le Pluto (une palette est composée d'un processeur graphique et d'un logiciel). En revanche, le logiciel est fait maison et nous le peaufinons en permanence. L'accent est mis sur la facilité d'emploi. Le Pluto était le meilleur rapport qualité/prix à l'époque. Ça l'est encore, malgré ses quatre années d'existence », explique Gilles. Survolons ses caractéristiques techniques : une résolution aux normes vidéo professionnelle, 768 x 576 points, 256 couleurs affichables simultanément sur un total de 16 millions (sur un Amiga l'écran affiche 16 couleurs sur 4096) deux pages en mémoire (pour « scanner » d'une page à l'autre), digitalisation en temps réel et genlockable. Le Pluto possède une synchronisation interne, pour piloter le moniteur par exemple. Cette synchronisation n'est pas forcément compatible avec d'autres normes vidéo. Chaque régie a sa propre synchro. Un système est dit genlockable, lorsqu'il peut être synchronisé par une source extérieure, magnétoscope, vidéodisque, etc. Autant d'options qui distinguent le Pluto d'une palette Graph 9 ou Gixi qui offrira moins de couleurs et des primitives moins performantes

NOUVEAU
Offre de lancement

METTEZ LE MONDE DES ORDINATEURS à portée de votre main



Initiation à l'informatique

**EXAMINEZ
GRATUITEMENT
CE LIVRE UNIQUE
PENDANT
10 JOURS!**

Des textes
simples,
un langage
quotidien

Des illustrations
parlantes

informatique complète qui répondra à toutes les questions que vous vous posez.

Parmi les volumes de cette collection :
• Le Logiciel • Les Images électroniques
• Les Entrées/Sorties • La Protection des données • Les Langages de programmation, etc.

COMPRENEZ SANS PEINE LE LANGAGE ET LE FONCTIONNEMENT DES ORDINATEURS

LE MONDE DES ORDINATEURS, nouvelle collection publiée par les Éditions TIME-LIFE vous permet de comprendre comment fonctionnent ces ordinateurs qui vous entourent, chez vous, dans votre cuisine, dans votre voiture ou à votre travail...

Grâce à *Initiation à l'informatique*, premier volume de cette collection unique, grâce à son langage clair, à ses photographies parlantes, à ses schémas détaillés :

- Vous suivrez la fascinante évolution des ordinateurs depuis leur naissance ;
- Vous apprendrez sans peine le langage des ordinateurs ;

- Vous examinerez le fonctionnement intérieur d'une "puce" ;
- Vous observerez la circulation des informations dans toutes les parties de l'ordinateur.

DÉCOUVREZ TOUS LES ÉLÉMENTS D'UN MONDE FASCINANT

A partir du premier volume *Initiation à l'informatique*, avec **LE MONDE DES ORDINATEURS**, vous vous constituerez une collection

DE SUPERBES OUVRAGES

- Grand format : 23,5 x 28 cm
- Couverture rigide argentée
- Environ 128 pages
- Des schémas clairs
- Des photographies couleurs spectaculaires

EN CADEAU POUR VOUS

ce boulier inventé il y a 1500 ans

Avec votre volume *Initiation à l'informatique* en examen gratuit, vous recevrez, en cadeau, cet authentique boulier (24,7 x 12,3 x 2,1 cm d'épaisseur) reproduction fidèle de la première calculatrice du monde.

Le mode d'emploi qui y sera joint vous permettra de l'utiliser comme le firent nos lointains ancêtres, avec une déconcertante facilité.



BON D'EXAMEN GRATUIT

à retourner sous enveloppe affranchie
à Time-Life International B.P. 83-08 - 75362 Paris cedex 08

A RETOURNER

EDITIONS
**TIME
LIFE**

OUI, veuillez accepter ma demande de consultation du volume *Initiation à l'informatique* et envoyez-le moi pour un examen gratuit de 10 jours, en même temps que mon cadeau : le boulier inventé il y a 1500 ans. Si je décide de garder *Initiation à l'informatique*, je réglerai la facture qui accompagne ce volume, soit 135 FF + 14 FF de frais d'envoi. Vous m'enverrez alors les volumes suivants de la collection **LE MONDE DES ORDINATEURS**, à raison d'un livre toutes les six semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours. Je ne suis nullement tenu d'acheter un nombre minimum de livres et je suis en droit d'arrêter ma collection à tout moment en vous le faisant savoir par écrit. Si le volume *Initiation à l'informatique* ne répond pas exactement à mon attente, je vous le retournerai dans les 10 jours suivant sa réception. Vous cesserez toute autre expédition de cette collection et je ne vous devrai rien.

INSCRIVEZ EN MAJUSCULES VOS NOM ET ADRESSE

F2 ZAA R9

NOM _____ Prénom _____

N° _____ Rue _____ Code Postal _____

Ville _____

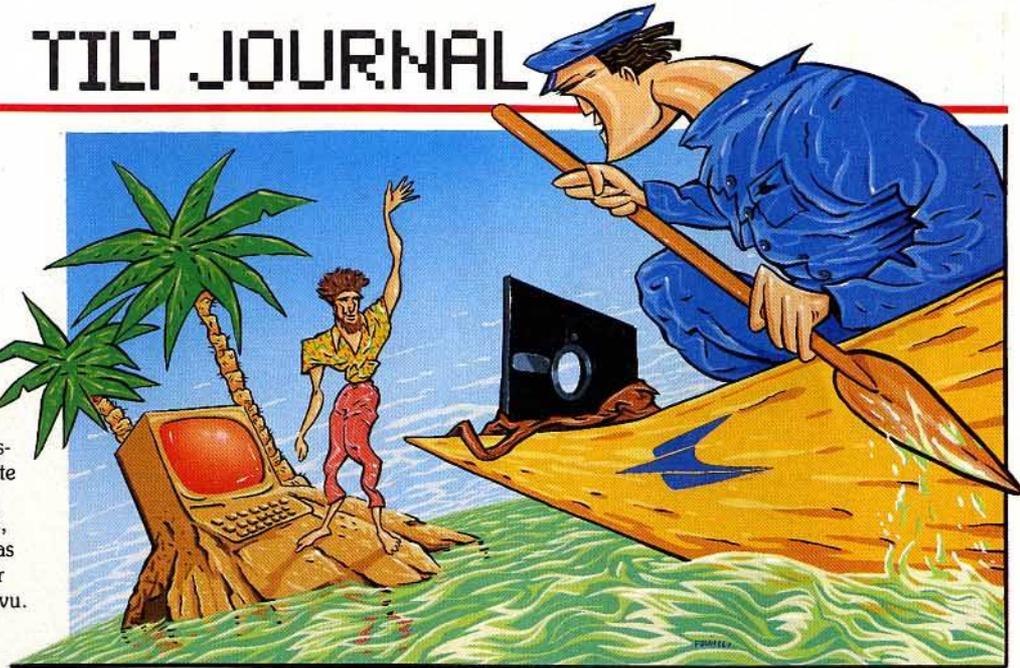
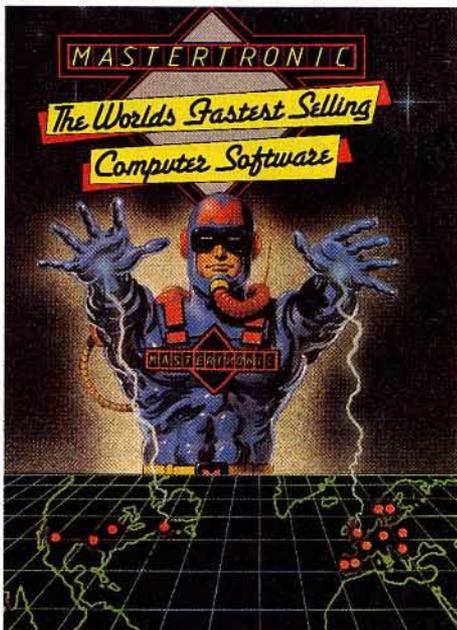
Signature _____

A l'attaque

La guerre entre pirates et éditeurs de programmes vient de connaître un nouveau tournant. La société KBI - qui fait de la duplication de logiciels - propose, depuis quelques mois, un système de protection très intéressant à tous ses clients (c'est-à-dire aux éditeurs). Ce système est simple : KBI s'est aperçu que certains ordinateurs pouvaient lire des données mais pas les écrire, c'est cette idée de départ qui fut retenue pour la protection. C'est pourquoi il est impossible de copier une disquette, protégée de cette manière, avec un ordinateur de configuration standard. Du moins aux dires de cette société, car l'imagination des pirates ne connaissant pas de limites, il ne serait pas étonnant de les voir contre-attaquer et, peut-être, plus tôt que prévu.

Cinq millions de logiciels et moi, et moi, et moi !

Mon premier est une gamme de softs de qualité. Mon second, une fourchette de prix imbattables : 30 à 40 francs. Mon troisième, une société internationale qui vient de créer sa branche française. Et mon tout est Mastertronic. Ces champions toutes catégories du marketing à grande échelle possèdent 20 % du marché anglais et arrivent en seconde position en France après US Gold. En deux ans, ils ont inondé l'Europe de cinq millions de logiciels au rythme de six nouveaux titres par mois. Mastertronic France signifie la disponibilité immédiate des nouveautés mais aussi la recherche de partenaires français qui viendront grossir l'équipe des quarante programmeurs existante. Trois nouveaux titres sur Amstrad sortent pour la rentrée : *Radzone*, une aventure/action irradiée, *Storm* qui est l'adaptation du hit d'arcade *Gauntlet*, et *Kane* qui, pour une poignée de dollars, vous entraîne dans l'univers des cowboys et des shérifs.



Public domain : des softs gratuits... ou presque

On trouve tout... dans le domaine public, ou presque. Produits rarement finis, ou figés, mais modifiables à volonté par l'utilisateur averti. Vous ?

Nous vous présentons dans le « Tilt Parade » un logiciel remarquable : *DP Slide*. Remarquable, *DP Slide* l'est par ses performances intrinsèques mais aussi par... sa gratuité.

DP Slide fait partie en effet des programmes du domaine public pour l'Amiga collationnés et diffusés par R. Fish. Que recouvre le concept du « Public domain » ? Il s'agit tout simplement d'un mouvement anglo-saxon de diffusion de logiciels gratuits (« freeware ») ou de logiciels à contribution volontaire (« pay-if-you-like »). Concurremment à la diffusion de l'informatique (avant même la micro), des groupes d'utilisateurs se sont formés pour échanger des trucs, des expériences et des programmes. Désormais, pour le prix du timbrage d'une boîte de disquettes ou celui d'une communication téléphonique pour un téléchargement, on peut trouver les dernières nouvelles, les renseignements les plus techniques, des programmes originaux, des programmes portés d'une machine à l'autre, des versions bribes de démonstration de logiciels du commerce ou tout simplement l'équivalent gratuit de ces mêmes programmes du commerce. Il y a dans le domaine public énormément de choses (bien sûr pas toujours originales, efficaces ou utiles), mais certains secteurs sont mieux couverts que d'autres. On trouve notamment des utilitaires : communication, traitement de texte, éditeurs de disquettes, éditeurs graphiques, compilateurs... et des jeux.

Les contributions au domaine public ne sont pas, en règle générale, écrites pour celui-ci. En fait les hobbyistes décident à postériori de mettre à la disposition de leurs comparses les petits et gros programmes qu'ils ont élaborés pour leur usage. Parfois les programmes ainsi diffusés ont

été réalisés au cours de l'écriture de programmes plus importants qui, eux, seront commercialisés ou constituent des versions d'évaluation et de démonstration. Un motif puissant de diffusion d'un programme est l'existence d'un problème particulier que l'auteur n'a pas le temps de résoudre convenablement : le programme fonctionne tel quel mais certaines améliorations, bien que prévues, ne sont pas incorporées. Les logiciels du domaine public sont rarement des produits finis ou figés, ils ne peuvent pas remplacer les programmes commerciaux, mais ils constituent une bonne alternative en termes d'efficacité et de puissance, d'autant plus qu'ils sont modifiables à volonté par l'utilisateur averti qui dispose des fichiers sources. Il semble évident qu'un programme que l'on peut étudier et modifier est supérieur au programme commercial, véritable boîte noire, du point de vue formation en informatique et connaissance de la machine. Néanmoins, l'utilisation intelligente des logiciels du domaine public demande du temps, beaucoup de temps, et certains programmes nécessitent plus de ressources qu'un programmeur isolé ne peut en fournir. L'industrie logicielle a donc encore de beaux jours devant elle.

Voici les coordonnées directes de Robert Fish : 345, Scottsdale Road, Pleasant Hill, CA 94523, et celle de Paul A. Biondo, l'auteur de *DP Slide* : 185, Powderhouse Blvd. Somerville, MA 02144. Mieux vaut cependant essayer de passer par des clubs ou par certains journaux américains. Le Club OUF, Ordinateurs Utilisateurs de France, est le correspondant du magazine Byte (OUF, BP 62, 75621 Paris Cedex 06, tél. : 43.44.82.65). International Software Distribution (ISD France),

LA MAGIE, L' AVENTURE C'EST EXCALIBUR



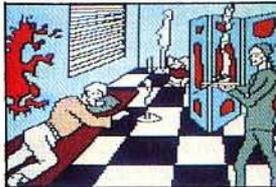
LA CITE PERDUE



EXCALIBUR QUEST



GLOBE TROTTER



Distributeur Exclusif:

DPMF Diffusion
155, rue de Paris
92100 Boulogne

Tél. 48-25-79-15

COMMANDE

POUR AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
ET APPLE II, IIe, IIc

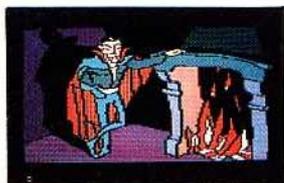
A retourner à EXCALIBUR
19, rue de La Trémoille 75008 PARIS

- | | | |
|--------------------------|--------------------------------|-------|
| <input type="checkbox"/> | Excalibur Quest | 199 F |
| <input type="checkbox"/> | Faÿal | 199 F |
| <input type="checkbox"/> | Globe Trotter (2 disquettes) | 250 F |
| <input type="checkbox"/> | L'Antre de Gork | 199 F |
| <input type="checkbox"/> | La Citée Perdue (2 disquettes) | 250 F |

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Ci-joint un chèque de _____ F
Précisez APPLE ou AMSTRAD.

Qté



tél. : 42.97.48.27, diffuse des disquettes du « Public Domain ». PC UG, BP 18, 75101 Saint-Germain-en-Laye Cedex, est le correspondant du PC Users Group US (il faut savoir qu'il existe environ 450 disquettes du « Public Domain » pour IBM). Deux journaux US sont particulièrement utiles pour tous ceux qui recherchent des programmes : « Byte », bien évidemment, et « Mister Dobbs Journal of Software Tools for Professionals Programers » — bientôt « Software Tools » tout court ! Quant aux serveurs, vous pouvez vous connecter à VAXNET, BIX, COMPUSERVE ou suivre le Bulletin Board Service (BBS).

Même si la somme demandée pour les logiciels « Pay if you like » est modeste, il faut la payer : les utilisateurs français ont déjà mauvaise réputation et votre contribution, si minime soit-elle, est importante. Les softs du domaine public représentent une source de programmes non négligeable. Il serait dommage qu'elle se tarisse. C'est le moment ou jamais de jouer le jeu...

Nicolas Coste

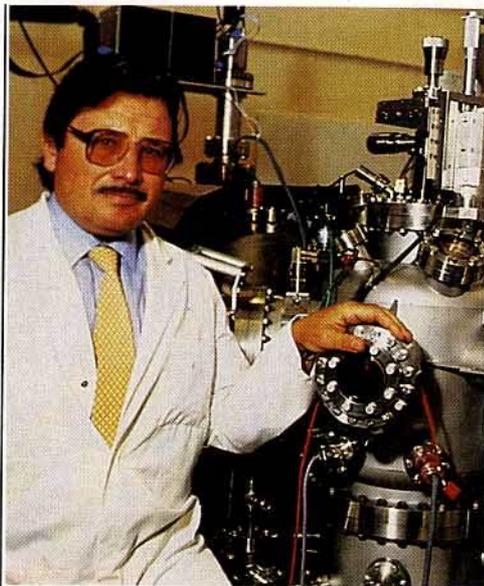
Apple expo : trahison !



Apple, c'est fini ! Fini les jeans, fini l'« apple way of life »... Même les pommes, pourtant toujours au rendez-vous, n'ont plus le même goût. Apple devient sérieux. Evolution inévitable ? Peut-être.

Il n'empêche ; la visite d'Apple expo n'est pas très gaie pour les fans d'Apple « ancienne manière ». Aucune des nouveautés « hard » tant attendues. Des *Ile et Ilc* rarissimes. Le *Mac* omniprésent, avec sa cohorte de traitements de texte — *Mac auteur*, très beau et très performant —, de gestionnaires de fichiers — *Easy Puss* trône à côté des classiques *ABC Base* et *Quatrième dimension* —, de logiciels d'émulations et de modems (cf. « Banc d'essai »), de disques durs, etc. Des softs ludiques ? *Flight simulator II*, enfin disponible officiellement sur *Mac*, avec ses graphismes somptueux ; *Canal meurtr*, un jeu d'aventure signé Froggy Software, digne de *Déjà vu* ou de *Uninvited* ; la carte couleur de *International Computer*, pas vraiment une nouveauté, mais qui, associée à des softs de création graphique comme *Super Paint* ou *Full Paint*, permet des réalisations intéressantes et... that's all, folks. Pas de quoi exploser de bonheur, s'pas ? Quant aux logiciels de jeux tournant sur *Apple II*, c'était carrément le grand désert arc-en-ciel. Evolution un peu triste et, en même temps, pratiquement inévitable. Au point de développement atteint par la société, rester sur le marché « familial », si sensible aux modes et si volage, serait suicidaire. Le professionnel rapporte beaucoup plus, avec une stabilité de marché sans commune mesure avec celle du « grand public ». Reste à savoir si le rouleau compresseur Apple sera de taille à affronter le grand rouleau compresseur bleu...

Photo : Monsieur Calmont, directeur d'Apple France



Après l'âge du bronze, de l'acier, du pétrole et du silicium, nous entrons dans l'âge de l'arseniur de gallium. Christian Vérié, chercheur au C.N.R.S., a expliqué à Tilt la révolution technologique qui naîtra de ces nouveaux matériaux. Loin des exposés techniques incompréhensibles au pékin moyen, ce chercheur de pointe sait expliquer sans ennuyer, avec une simplicité et une clarté que nombre de scientifiques pourraient lui envier. Le silicium est mort, vive les semi-conducteur trois/cinq.

— En quoi vos recherches constituent-elles une révolution ?

— Nous assistons à la remise en cause d'un processus de développement industriel hérité du passé. L'industrialisation était fondée sur l'existence d'un matériau unique avec lequel on faisait tout, de la fourchette à la carrosserie. Dès 1945, les transistors des circuits intégrés utilisaient le silicium qui domine encore l'industrie électronique. Aujourd'hui, le matériau unique est remis en cause par le « *tayloring* » (sur mesure). Chaque matériau sera élaboré en fonction d'une application particulière. Le silicium s'estompe faisant place aux semi-conducteurs : les composés trois/cinq. Les chiffres font référence au tableau de Mendeleïev qui classe les éléments selon leurs poids périodiques. Colonne trois : le gallium, colonne cinq : l'arsenic, cela donne un composé trois/cinq de même structure atomique que le silicium ou le diamant.

— Quels étaient les défauts du silicium ?

— Le silicium n'est pas la panacée universelle. Il n'émet pas de lumière alors que la plupart des semi-conducteurs le font et peuvent être utilisés dans les câblages optiques. En haute fréquence, pour la réception hertzienne ou les radars, le silicium s'essouffle. Alors qu'auparavant on demandait au silicium d'être la bonne à tout faire, il est désormais possible d'obtenir le semi-conducteur optimal en alliant les composants à l'infini... Le câblage transatlantique est composé d'un alliage quaternaire de composés trois/cinq. Certains alliages permettent de multiplier par dix ou vingt la vitesse de traitement des circuits intégrés. Leur utilisation sera généralisée d'ici dix ans.

Futur : l'ère de l'arseniur de gallium

Dans les laboratoires du CNRS, sur les collines de Sophia Antipolis, se prépare les matériaux du XXI^e siècle. Le Silicium n'en a plus pour longtemps. L'Arseniur de Gallium et autres composés trois/cinq sont prêts à prendre la relève. Ils sont plus rapides et plus performants.

— Quelles sont les autres applications possibles ?

— La maîtrise de l'énergie est l'une des applications majeures. Nous en sommes encore aux balbutiements de l'utilisation de l'énergie photovoltaïque (tout ce qui permet de transformer la lumière en électricité et qui dépasse largement la seule énergie solaire). Les cellules photovoltaïques ne peuvent, pour l'instant, convertir à haut rendement toutes les couleurs du spectre. Nous travaillons sur la conversion photovoltaïque à très haut rendement, plus de 40 %, obtenue grâce au « sur mesure ». Les cellules photovoltaïques « arc-en-ciel » ou multispectrales fourniront l'énergie de demain. Notre premier client est l'espace. Les satellites sont voraces en énergie, il faut donc tirer le maximum de kilowatts d'une surface réduite pour éviter les surcharges.

— Ces technologies de pointe sont-elles déjà opérationnelles ?

— Notre rôle est de rechercher, de démontrer que c'est possible. Nous irigerons les entreprises plus tard. D'ici trois ans nous essaierons les unités de fabrication. Notre premier client sera certainement l'aérospatiale. L'enjeu spatial sera considérable en l'an 2000. Toutes les activités de pointe à haute valeur ajoutée se feront dans l'espace. Cela ouvre des perspectives fabuleuses dans le domaine énergétique.

— Pourquoi quitte-t-on Paris ?

— Par esprit pionnier. Ici, c'est le Far West où tout peut se créer. C'est ce qui s'est passé aux Etats-Unis, de la côte Est à la côte Ouest. I.B.M. a essaimé en Californie. A plus petite échelle, la région parisienne l'a fait à Sophia. Nous sommes en majorité des ex-Parisiens. On ne badine pas avec la qualité de la vie et le confort. Il est plus agréable de travailler dans des bâtiments neufs adaptés à nos besoins. De plus, nous sommes dans un contexte éminemment favorable. Un seul exemple : la pépinière d'entreprises qui nous permettra de créer une société en nous déchargeant des formalités administratives pour lesquelles nous ne sommes pas faits.

Nathalie Meistermann



DIF-LOG

16, rue des Champs
78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

Tél. (1) 39 74 32 89

Les dernières nouveautés à des prix

THOMSON

KS 1815 M05 T07/70 T09	121
DT 5° AXE T09	211
DT AIR ATTACK T09	211
KS ANDROIDES	135
DT ASSDESASS	295
KS ASSDESASS	295
KS ATLANTIS M05 T07/70 T09	106
DT CAP SUR DAKAR T09	226
DT COLISEUM T09	211
KS EDUCATIF 1 - MEMORAM	91
KS EDUCATIF 2 PLURIEL/AMSTERM	91
KS EDUCATIF 3 NOMBRES/DICO	91
KS EDUCATIF 4 MATHASARD	91
KS EDUCATIF 5 ORTHO-REPERE	91
KS EDUCATIF 6 VOCABULAIRE	91
KS EDUCATIF 7 CONJUGAISON	91
KS EDUCATIF 8 COURS/AUTO	91
DT EMPIRE T09	211
KS EXTRA MISSION	106
KS F.B.I.	135
KS FOOTBALL	161
DC KARATE	186
KS KARATE	161
QD KARATE QDD M05	195
QD KARATE QDD T07	195
DT KARATE T09	195
KS L'AFFAIRE VERA CRUZ	135
DT L'AFFAIRE VERA CRUZ T09	194
KS LA GESTE D'ARTILLAC M05	211
DT LA GESTE D'ARTILLAC T09	246
KS LA GESTE D'ARTILLAC T07-70	211
KS LE MILLIONNAIRE M05	121
KS LES DIEUX DU STADE II M05	135
KS LES DIEUX DU STADE II T07	135
DT LES DIEUX DU STADE II T09	154
DT MALEDICTION DE TAAR T09	226
DT MANDRAGORE T09	246
KS MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	203
KS MISSION PAS POSSIBLE	135
DT OCEANIA T09	211
KS OMEGA PLANETE INVISIBLE M05	211
KS OMEGA PLANETE INVISIBLE T07	211
DT OMEGA PLANETE INVISIBLE T09	246
KS PILOT	102
KS PLANETE MORTE M05-T07	133
KS POP POP M05-T07	133
KS POSEIDON M05 T07/70	198
DT PULSAR 2 T09	193
DT RODEO T09	211
KS SCARFINGER	150
DC SIRIUS T07/70 BASIC 128	189
KS SIRIUS T07/70 BASIC 128 & 1.0	148
DT SIRIUS T09	189
DT SOLEIL NOIR T09	193
QD SORTILEGES QDD T07	195
KS S.O.S. SPACE M05-T07	133
DT S.O.S. SPACE T09	174
DC SPEEDY WONDER M05	189
KS SPEEDY WONDER M05	148
KS SPEEDY WONDER T07/70	148
DC SPEEDY WONDER T07/70	189
DT SPEEDY WONDER T09	189
KS SUPER JIMMIE M05-T07	133
KS SUPER TENNIS	189
KS THESAURUS	133
DT THESAURUS T09	166
QD VAMPIRE	195
KS VAMPIRE	154
DT VAMPIRE T09	195
DT YETI T09	193

COMMODORE

KS ARCHON 2	107
KS BATAILLE D'ANGLETERRE	121
KS BATAILLE POUR MIDWAY	121
KS BIGGLES	76
KS BOULDER DASH III	80
KS BOXING	106
DC EXPLODING FIST	114
KS EXPLODING FIST	76
KS FA CUP FOOTBALL	82
DC FIGHTING WARRIOR	114
KS FIGHTING WARRIOR	70
DC GOLF CONSTRUCTION SET	159
KS GOLF CONSTRUCTION SET	145
DC IMPOSSIBLE MISSION	132
KS IMPOSSIBLE MISSION	89
KS JIMMY BUSINESS	111
DC JIMMY BUSINESS	133
DC KARATEKA	291
KS L'ILE INFERNALE & FEU	133
DC L'ILE INFERNALE & FEU	155
DC LODGE RUNNER CHAMPIONSHIP	291
DC LORD OF THE RINGS	185
KS LORD OF THE RINGS	147
KS MEURTRE A GRANDE VITESSE	137
DC MUGGY'S REVENGE	114
KS MUGGY'S REVENGE	70
DC REDHAWK	114
KS REDHAWK	70
KS ROCK'N'WRESTLE	86
DC ROCK'N'WRESTLE	123
DC S.O.S. OVOIDES	133
KS S.O.S. OVOIDES	111
DC SAMANTHA FOX	114
KS SAMANTHA FOX	70
KS SCARABEUS	107
KS SERENAIDE	148
KS SHOGUN	95
DC SKYFOX	145
KS SKYFOX	107
DC STARION	114
KS STARION	76
DC SUMMERGAMES 2	132
KS SUMMERGAMES 2	89
KS TERREUR SUR LE NID	111
DC TERREUR SUR LE NID	133
DC THE HOBBIT	166
KS THE HOBBIT	139
DC TRAFIC... PANIQUE	133
KS TRAFIC... PANIQUE	111
KS WINTER GAMES	89
DC WINTER GAMES	132
DC WORDSTAR POCKET 128	686
KS ZOIDS	70
DC ZOIDS	114

AMSTRAD

KS AM - STRAM - DAMES	99
DT AM - STRAM - DAMES	143
DT BATMAN	118
KS BATMAN	77
KS BIGGLES	103
DT BIGGLES	159
KS BLADE RUNNER	98
DT BUGGY 2	141
KS CAP HORN	107
DT CAP SUR DAKAR	226
KS CAP SUR DAKAR	162
DT CHIP PACK 2 DISK	176
KS COLOSSUS CHESS 4.0	103
KS COMMANDO	80
DT COMMANDO	129
DT CRAFTON ET XUNK	189
KS DEVIL'S CASTLE	141
DT EDEN BLUES	189
DT EXCALIBUR QUEST	121

AUTRES TITRES, AUTRES MICROS : TARIFS SUR SIMPLE DEMANDE

COMPAREZ !!!

FRACASSANTS

EXELVISION

KS EXPLODING FIST	103	KS 1000 BORNES	98
DT FEU !	145	KS 1000	69
KS FEU !	111	KS AFFAIRE EN OR	105
KS FIGHTING WARRIOR	95	KS ANACONDA	69
KS GALACHIP	141	KS ATI 42	133
KS HARD HAT MACK	106	KS BACKGAMMON	143
DT HIGHWAY ENCOUNTER II	107	KS BUGS BUSTER	85
KS IMPOSSIBLE MISSION	89	KS CAR CRASH	76
KS JIMMY BUSINESS	111	KS CITE D'OR	132
DT JIMMY BUSINESS	145	CA CPT MENKAR	289
KS JUNGLE JANE	98	KS CRAPETTE	113
DT JUNGLE JANE	128	KS ENIGME D'ALGENUBI	133
DT L'AFFAIRE VERA CRUZ	161	KS EXELJACK	93
KS L'AFFAIRE VERA CRUZ	135	KS EXELPOKER	132
KS L'HERITAGE	135	CA GUPPY	271
DT L'HERITAGE	154	KS KUNG FU	82
KS L'ILE INFERNALE	111	KS L'ANNEAU DE L'UNION	76
DT L'ILE INFERNALE	145	KS LE PETIT PENDU	80
KS LA GESTE D'ARTILLAC	211	KS LE TRESOR DE TOUT ANKH AMON	143
DT LA GESTE D'ARTILLAC	211	KS LES PARAS	122
KS LE MILLIONNAIRE	121	KS M'YAMS	61
KS LORD OF THE RINGS	168	DT MEURTRE A GRANDE VITESSE	181
KS M.L.M. 3D	141	KS MEURTRE A GRANDE VITESSE	144
KS METRO 2018	95	KS MIDWAY 1942	69
KS MISSION ELEVATOR	71	KS MILLE PATTES	77
KS PANZA DROME	107	KS MONOPOLIC	146
DT PANZA DROME	145	KS MUSICAL	113
KS PING PONG	75	KS OTHO	76
KS RAMBO	82	KS POLICHINELLE	69
KS REDHAWK	95	KS PUZZLE MASTER	154
DT ROCK'N'WRESTLE	139	KS REMI	84
KS ROCK'N'WRESTLE	76	KS ROBUX	103
DT ROCKY HORROR SHOW	107	KS ROMULUS ROME ET MOI	98
KS ROOM TEN	65	KS SUPER BAD	77
KS S.O.S. SPACE	121	CA TENNIS	327
DT S.O.S. SPACE	151	KS VEGA X4	89
DT S.O.S. OVOIDES	145	CA VIRUS	250
KS S.O.S. OVOIDES	111	CA WIZARD	250
KS SAMANTHA FOX	70	KS WORLD WAR 3	91
DT SKY FOX	167		
KS SORCERY	85		
DT SPEEDY WONDER CPC 464	189		
KS SPEEDY WONDER CPC 464	148		
DT SPEEDY WONDER CPC 664/6128	189		
KS STARION	76		
KS STRANGE LOOP	89		
DT STRIKE FORCE HARRIER	139		
KS STRIKE FORCE HARRIER	76		
KS THE HOBBIT	159		
KS TRAFIC... PANIQUE	111		
DT TRAFIC... PANIQUE	145		
DT WHO DARES WINS II	124		
KS YIE AR KUNG FU	75		
DT ZAXX	170		
KS ZAXX	124		
DT ZOIDS	131		
KS ZOIDS	70		

PCW 8256

DT 3D CLOCK CHESS	159
DT C BASIC COMPILER 6128-8256	500
DT DR DRAW 6128-8256	500
DT DR GRAPH 6128-8256	500
DT GESTION DE FICHER	201
DT GESTION DOMESTIQUE 8256	189
DT L'EXPERT 150 REGLES	801
DT PASCAL MT 6128-8256	500
DT POCKET BASE 8256	609
DT POCKET CALC 6128-8256	347
DT POCKET WORDSTAR	648
DT POCKET WORDSTAR 8256	686

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 Chanteloup-les-Vignes

NOM	TITRES (*)	PRIX
PRENOM		
ADRESSE		
		
		
MICRO UTILISE :			
Exelvision	<input type="checkbox"/>	Thomson	<input type="checkbox"/>
Amstrad	<input type="checkbox"/>	Commodore	<input type="checkbox"/>
PCW 8256	<input type="checkbox"/>		
Ci-joint mon règlement :			
Chèque <input type="checkbox"/>	C.C.P. <input type="checkbox"/>	Mandat <input type="checkbox"/>	
Participation aux frais		15	
TOTAL A PAYER			

(*) Avec le titre merci d'indiquer le support choisi. Ca : Cartouche - Ks : Casette - Dc : 5"1/4 - Dt : 3" et 3"1/2 - QD : QDD.

COMMODORE 64 INCROYABLE !

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

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

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

ARCADE HALL OF FAME NF
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN **95/125 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP FOOT **95 F**
+ CHUCKIE EGG 2
+ TIR NA NOG

ALBUM OCEAN
+ HUNCHBACK
+ MR WIMPY **49 F**
+ CHINESE JUGGLER

Nouvelle série Americana Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES 35 F
SLAMBALL 35 F
SCOOTER 35 F
SHAMUS 35 F
NEW YORK CITY 35 F
SCROLLS OF ABADON 35 F
NEUTRAL ZONE 35 F
BREAKDANCE 35 F
SENTINEL 35 F

NOUVEAUTES!

	CD
ACROJET NF	95/145 F
BAT MAN NF	89 F
CO & CO NF	119 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
CYBERUN NF	95 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GALVAN NF	89 F
GEMSTONE WARRIOR	145 F
GERMANY 85	95/145 F
HIGHLANDER NF	89 F
HUMAN TORCH NF	89/139 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
INTL KARATE	69 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
KNIGHT ON THE DESERT	89/139 F
MIAMI VIC NF	89/129 F
MIKI NF	89 F
MONOPOLY NF	175 F
NIGHT SHAD NF	95 F
PAPER BOY NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
PHALSBURG NF	ND/145 F
PHANTASIE NF	ND/145 F
QUESTRON	ND/145 F
ROLLER COASTER NF	89/135 F
SOLO FLIGHT NF	95/145 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SUPER HUEY NF	95/145 F
SUPERCYCLE	95/145 F
SUPERSTAR PING PONG NF	95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE RETURN of the FIST NF	95/129 F
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM NF	95/145 F
WARRIORS OF RAS	95/145 F



HIT PARADE C/D

ALTERNATE reality NF	ND/145 F
BIGGLES NF	95 F
BOMB JACK NF	89/139 F
BOUNDER NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	95/135 F
COMIC BAKER NF	89 F
COMMANDO NF	85/135 F
DESERT FOX NF	89/139 F
GHOST N GOBELINS NF	95/145 F
GREEN BERE NF	89/129 F
HARD BALL NF	89/139 F
HYPERSPORT	89 F
KENNEDY APPROACH NF	89/139 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
KING FU MASTERS NF	89/139 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
Legend of amazone women NF	85/145 F
MACADAM BUMPER NF	145 F
NEXUS NF	95/145 F
PING PONG NF	89/125 F
PSI 5 trading company NF	89/135 F
RAMBO NF	85/139 F
REBEL PLANET NF	89/139 F
REVS	95 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SORCERY NF	95 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPER BOWL	95 F
SUPER ZAXXON NF	89/139 F
TEMPLE OF APHIA NF	89/139 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE WAY of exp fist NF	85/125 F
THE WAY of the tiger NF	95/145 F
TIGERS IN THE SNOW	95/145 F
TIME TUNNEL NF	89/139 F
V!!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F
YE AR KUNG FU NF	89/125 F

ASYLUM NF	99/145 F
BACK to the futur NF	95 F
BALL BLAZER NF	75 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
BEACH HEAD 2 NF	89/139 F
BLACKWICHE NF	95 F
BLUE MAX 2001 NF	89/139 F
BOUNTY BOB str, back NF	89/139 F
BRIAN JACK	89 F
BRUCE LEEN NF	89/139 F
BUCK ROGERS	49 F
BUD BLITZ NF	95 F
COLOSSUS CHESS IV	120 F
COMPUTER hit 10 vol 2	95 F
DESIGNER PENCIL NF	95 F
DRAGON SKULL NF	89 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE NF	95 F
EIDOLON NF	95 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
ELITE	135 F
ENTOMBED NF	89 F
EUREKA NF	249 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
FAIRLIGHT	9 F
FIGHT NIGHT NF	89/139 F
FIGHTER PILOT NF	95 F
FIGHTING WARRIOR	85 F
FORT APOCALYPSE NF	89/139 F
FRANCK Bruno boxing	89 F
FRANKIES goes to HWD NF	89 F
FRIDAY THE 13	89 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GHOSTCHASER NF	75 F

GREAT ROAD RACE NF	95 F
GROGS REVENGE NF	95 F
GYROSPOD	65 F
HACKLER NF	95 F
IMHOTEP NF	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	75/139 F
INDIANA JONES	89 F
INFINIS NF	119 F
INT SOCCER	145 F
JUMPJET NF	95 F
KERMIT STORY MAKER	95/145 F
KORONIS RIFT	95/145 F
LAW OF THE WEST NF	95/145 F
LITTLE COMPUTER NF	95 F
MASTER of the LAMPS NF	95 F
MERCENARY NF	89 F
MIG ALLEY ACE NF	89/149 F
MUSIC STUDIO NF	99/149 F
NATO COMMANDER	89 F
NEVER ENDING	89 F
OPERATION CYBORG NF	115 F
OUTLAWS	89 F
PADDIRAC NF	119 F
PARADROID	79/135 F
PENTOGRAM NF	85 F
PITFALL NF	95 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
POLE POSITION	75 F
RACING DESTRUCTION	95 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
RED ARROWS NF	89 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
ROCK'N WRESTLE NF	49/129 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SAUCER ATTACK NF	95 F
SCALEXTRIC	115 F
SHADOW FIRE NF	95 F
SHOGUN NF	95 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE DOUBTS	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
SPITFIRE ACE	95 F
SPY VS SPY NF	95/125 F
SPY VS SPY II NF	95/125 F
STAR ship Andromeda	95 F
STRIP POKER NF	89 F
SUPER HUEY	95 F
SUPERMAN NF	89/139 F
THE DAMBUSTERS NF	89/139 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
ULTIMA III	199 F
URIDIUM	95 F
VEGAN NF	145 F
WEDO DIMENSION NF	95 F
WIZARDS LAIR	95 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZAXXON NF	95 F
ZORRON NF	89/139 F

SPECTRUM INCROYABLE!

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

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

ARCADE HALL OF FAME NF
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK **95 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

ALBUM OCEAN NF
+ MR WIMPY
+ HUNCHBACK **79 F**
+ KONG
+ POGO
+ ESQUIMEAU EDDIE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP **95 F**
+ CHUCKIE EGG
+ TIR NA NOG

NOUVEAUTES

CAULDRON 2 NF	89 F
CYBERUN NF	89 F
DESERT FOX NF	95 F
GALVAN NF	79 F
GHOST N GOBELINS NF	79 F
HIGHLANDER NF	79 F
HUMAN TORCH NF	89 F
INTERNATIONAL karate NF	75 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	79 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KNIGHTMARE RALLEY NF	79 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
KUNG FU MASTERS NF	89 F
LEADER BOARD NF	95 F
MIAMI VIC NF	79 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PSI 5 TRADING COMPANY	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
SILENT SERVICE NF	95 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERMAN NF	95 F
THE GOONIES NF	95 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F

HIT PARADE

ALIEN HIGHWAY	79 F
BATMAN NF	75 F
BEACH HEAD 2 NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMB JACK NF	85 F
BOUNDER NF	79 F
COMMANDO NF	75 F
COMPUTER HIT VOL 2	95 F
GREEN BERET NF	89 F
HYPERSPORT	85 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MATCH DAY NF	65 F
PING PONG KONAMI	89 F
POLE POSITION NF	85 F
RAMBO NF	85 F
SCRABBLE NF	185 F
SHADOW FIRE NF	915 F
SKYFOX NF	79 F
SPY-VS-SPY NF	95 F
SUPER TEST DECATHLON	49 F
THE DAMBUSTERS NF	89 F
THE WAY OF EXPL. FIST	89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF	89 F
V!!! NF	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
YE AR KUNG FU	75 F
ZORRON	85 F

10 COMPUTER HITS	79 F
A VIEW A KILL NF	105 F
ALIEN 8 NF	95 F
BACK TO THE FUTURE	89 F
BALL BLAZER	85 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE Midway NF	119 F
BOUNTY BOB ST, BACK NF	95 F
BRIAN JACK	49 F
BRUCE LEE NF	65 F
CAULDRON NF	89 F
ELITE	145 F
EUREKA NF	249 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR NF	79 F
FRANK BRUNO BOXING	85 F
FRANKY GOES TO HWD NF	95 F
GHOSTBUSTER NF	89 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HIGHTWAY ENCOUNTERS	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85 F
LEGEND OF AMAZON NF	95 F
MILLIONAIRE NF	119 F
MINDSHADOW	85 F
NIGHT SHAD NF	89 F
PENTAGRAM NF	95 F
PITFALL II NF	89 F
RED ARROWS NF	95 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	79 F
ROCK'N BOLT NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	89 F
SABOTEUR	85 F
SWORDS AND SORCERY	95 F
THE UNDERWURDLE NF	65 F
THEATRE EUROPE NF	119 F
TRANSFORMER	85 F
VIDEO 3D NF	119 F
VIDEO CALO NF	119 F
VIDEO FICHES NF	119 F

ATARI 600/800/XL/130

INCROYABLE!

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

Nouvelle série Americana
Des jeux supers
à micro-prix

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

NOUVEAUTES!

BEACH HEAD 2NF ND/145 F
CRUSADE IN EUROPE... 95/145 F
DECISION IN THE DESERT 95/145 F
FIGHTER PILOTNF 95/125 F
GEMSTONE WARRIORNF ND/145 F
HARDBALL 95/145 F
JUMPIETNF 95/125 F
MEDIATORNF 95/125 F
MERCENARY 2ND CITY.. 85/125 F
QUESTRON ND/145 F
RAID OVER MOSCOWNF ND/145 F
SILENT SERVICENF 95/145 F
SMASH HIT VOL 4NF 95 F
SOLOFLIGHT2NF 95/145 F
SUPER HUEY 95/145 F
TEMPLE OF APSHAI... ND/145 F
THE EIDOLON ND/145 F
ULTIMA 4 ND/145 F
WARRIORS OF RAS ND/145 F

HIT PARADE

AIRWOLF 89 F
ALTERNATIVE REALTYNF ND/145 F
BALL BLAZERNF 95/145 F
BLUE MAX 200NF 95/145 F
BRUCE LEE NF 145/145 F
CHIMERA 49 F
ELECTROGLIDNF 95/135 F
F 15 STRIKE EAGLE... 145/145 F
GREAT US ROAD RACENF 99/145 F
HUMAN TORCHNF ND/145 F
KENNEDY APPROACHNF 145/145 F
KNIGHT of the desertNF ND/145 F
MIG ALLEY ACENF 95/145 F
POLE POSITIONNF 95/145 F
REBEL PLANETNF ND/145 F
RESCUE on FractalNF 95/145 F
SPY HUNTERNF 95/145 F
SPY VS SPY IINF 95/145 F
SPY'S DEMISE 99/145 F
SUPER ZAXXONNF 95/145 F
TAPPERNF 95/145 F
THE GOONIESNF 95/145 F
THEATRE EUROPENF 99 F
TIGERS IN THE SHOW.. ND/145 F
ULTIMA III ND/145 F
ZORRONF 95/145 F

ASYLUMNF 95/145 F
BEACH HEAD ND/145 F
BEAM RIDERNF 135 F
BLUE MAXNF 95 F
BOULDER DASHNF 99 F
COMPUTER WARNF 119 F
DECATHLONNF 125 F
DRELSNF 95 F
DROP ZONENF 99 F
ENCOUNTERNF 95 F
FORT APOCALYPSENF 95/145 F
GHOSTBUSTER 149 F
GHOSTCHASERNF 95 F
HACKERNF 95/145 F
LODE RUNNERNF 119 F
MELTDOWN 85 F
MERCENARYNF 95/135 F
NATO COMMANDER... 95/145 F
ONE ON ONENF 95 F
SOLO FLIGHT 95/145 F
SPITFIRE ACENF 95 F
STRIP POKERNF 95 F



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !**

**+ DE 75000 JEUX
EN STOCK**

THOMSON

TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR 95 F
PULSAR II 95 F
YETI 95 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE = **259 F**
LA PLANETE INCONNUE

NOUVEAUTES

GREEN BERET 149 F
L'EVADE de Topiocatraz... 139 F
MEURTRE SUR Atlantique.. 195 F
MONOPOLY 175 F
SUPER TEST Decathlon... 149 F
THE WAY OF THE TIGER.. 149 F
VAMPIRE 169 F

NUMERO 10 (Platini)..... 135 F
BEACH HEAD 159 F
ECHECS 3.7 110 F
MON GENERAL 95 F
MINOTAURE 95 F
1815 135 F
FOX 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS 155 F
INVASION 159 F
DIEUX DU STADE 159 F
AIGLE D'OR 139 F
ANDROIDE 179 F
FBI 195 F
EMPIRE 115 F
MANDRAGORE 195 F
SCRABBLE 175 F
KARATE 175 F
CINQUIEME AXE 125 F
COLISEUM 125 F
OCEANIA 125 F
LORRAN 125 F
AIR ATTACK 195 F
CHRISTAN 179 F
SOLEIL NOIR 95 F
LA GESTE d'Artillac 245 F
OMEGA Planète invisible... 195 F
LAS VEGAS 195 F
TOUTAN KHAMON 139 F
SORTILEGE 169 F
AFFAIRE VERA CRUZ... 149 F
EXTRA MISSION 109 F
BLITZ 249 F

NUMERO 10 (Platini)..... 135 F
BEACH HEAD 159 F
ECHECS 3.7 110 F
MON GENERAL 95 F
MINOTAURE 95 F
1815 135 F
FOX 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS 155 F
INVASION 159 F
DIEUX DU STADE 159 F
AIGLE D'OR 139 F
ANDROIDE 179 F
FBI 195 F
EMPIRE 115 F
MANDRAGORE 195 F
SCRABBLE 175 F
KARATE 175 F
CINQUIEME AXE 125 F
COLISEUM 125 F
OCEANIA 125 F
LORRAN 125 F
AIR ATTACK 195 F
CHRISTAN 179 F
SOLEIL NOIR 95 F
LA GESTE d'Artillac 245 F
OMEGA Planète invisible... 195 F
LAS VEGAS 195 F
TOUTAN KHAMON 139 F
SORTILEGE 169 F
AFFAIRE VERA CRUZ... 149 F
EXTRA MISSION 109 F
BLITZ 249 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO (solo flight) 185 F

MO 5

CROCKY 2 85 F
MILLIONNAIRE 125 F
STANLEY 129 F
TOP CHRONO 95 F
VOX 160 F
MISSION DELTA 160 F
FLIPPER II 169 F
TABLO 5 225 F
SPACE SHUTTLE 195 F

ATARI 520 ST

Adventure twin pack 220 F
BRATACUS 320 F
COLOURSPACE 185 F
DEADLINE 185 F
DEGAS 375 F
FLIPSIDE 185 F
HITCH HIKERS 215 F
K-RAM 275 F
K-SEKA 465 F
LANDS OF HAVOC 175 F
M-COPY 125 F
H-DISK 125 F
MUPDIES 185 F
PLANETFALL 185 F
RAM disk 2 print spooler... 225 F
RHYTHM 375 F
SEASTALKER 175 F
SOFTPOOL (FILES) 125 F
ZORK ONE 175 F
THE PAWN (FIREBIRD).... 225 F
WHISHBRINGER Infocom... 250 F
STARCROSS 195 F
SORCERER 195 F
SPELLBOUND 195 F
SUSPENDED 195 F
ZORK 2 195 F
ZORK 3 195 F

MSX

ALIEN 8 89 F
BOUNDER 89 F
GUNFRIGHT 89 F
KNIGHT LORE 89 F
NIGHT SHADE 89 F
THE WAY OF THE TIGER.. 89 F
JACK THE NIPPER 89 F
WALKYR 89 F

"SOLDES" ORIC

MR WIMPY 69 F
MISSION DELTA (ere) 69 F
MILLIONNAIRE 69 F
CITE MAUDITE (ere) 69 F
STAR 69 F
1815 69 F
FRELON 69 F
TRIATHLON (ere) 69 F
SECRET DU TOMBEAU... 69 F
MACADAM BUMPER (ere).. 69 F
3D FONGUS 69 F
AIGLE D'OR 69 F
FLIPPER 69 F
RETOUR DR GENIUS 69 F
LORIGRAPH 69 F
SACA 69 F

**SOLDES MONSTRES
EN SEPTEMBRE
DANS LES POINTS
DE VENTE MICROMANIA**

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

NOUVEAU À PARIS!

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

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

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite!
PRINTEMPS HAUSSMANN HACHETTE ST MICHEL
64, Bd. Haussmann 24, bd. St Michel
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS 75006 PARIS
Métro Havre-Caumartin Métro St Michel

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

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

**1 AN DE GARANTIE
TOTALE**

JBG Electronics présente...

Septembre 1986, JBG Electronics fête son deuxième anniversaire de bons et loyaux services! Atari, Commodore, Amstrad ou M.S.X., les imports d'Angleterre arrivent toutes les semaines avec, pour les meilleurs, une démonstration à la clé... L'été a fait bronzer le prix des logiciels pour Commodore, vendus par trois pour moins de 200 francs. Et pour réussir votre rentrée, ne manquez surtout pas les softs Mastertronics. De 30 à 45 francs, on trouve chez JBG *The last V8* et un grand nombre de titres

fameux pour un prix défiant toute concurrence. L'action est pour sa part servie par un choix de joysticks impressionnant, une des spécialités de la maison! JBG vous livre sous vingt-quatre heures et offre de nombreuses possibilités de crédit. Enfin, pour finir en musique, vous pourrez toujours admirer le dernier né d'Amstrad: la fameuse chaîne compacte laser, offerte pour le prix d'un CPC 6128! (JBG Electronics, 163, av. du Maine, 75014 Paris. Tél.: 45 41 41 63.)



M.S.X. II: la menace

Le M.S.X. 8235 est le nouveau M.S.X. de Philips, mais à la différence de ses prédécesseurs il s'agit d'un M.S.X. 2. Il semble plus convaincant que les insipides VG de la série 8000...

Après le « raz-de-marée » (!) du M.S.X. 1, voici que le standard repart à l'attaque après une cure de jouvence, et avec un nouveau nom: M.S.X. 2. Mais, contrairement à la première, cette seconde version ne déchaîne pas les passions, et les constructeurs européens et américains ne semblent pas effrayés par l'arrivée de ce petit dernier. Pourtant, ils devraient y regarder de plus près...

En effet, les perspectives de développement de ce micro sont très grandes, surtout chez Philips qui ne considère plus l'ordinateur comme un outil unique, mais comme maillon d'une chaîne dénommée New Media System (NMS).

Sous ce sigle se cache le concept du « tout-informatique » grand public, l'ordinateur gérant différentes applications, depuis la protection de la maison par caméras et radars interposés, jusqu'au suivi budgétaire familial ou à

l'éducation des enfants. Un concept pas vraiment nouveau mais dont la concrétisation se faisait attendre.

Mais plutôt que d'étudier le NMS, faisons connaissance avec le VG 8235, digne représentant de la gamme M.S.X. 2.

Contrairement au M.S.X. 2 Sony, le Philips se présente en un seul bloc, de couleur gris foncé légèrement perlé, et son design est relativement original. Sur le côté droit, nous trouvons un lecteur de disquettes au format trois pouces et demi, d'une capacité de 360 Ko formaté: il est dommage, pour ne pas dire aberrant, que le format choisi ne soit pas identique à celui du Sony car le Philips ne peut pas lire les disquettes au format 720 Ko utilisées sur le Sony. Standard, vous avez dit standard? Toujours à droite du boîtier et en-dessous du drive, nous avons deux prises pour joystick.

Bien, passons de l'autre côté et repartons car il n'y a rien à voir par là! Les possibilités d'extension se trouvent à l'arrière de l'ordinateur: un connecteur pour une seconde unité de disquettes, une prise pour magnétophone (afin d'assurer la compatibilité avec les M.S.X. 1), une sortie parallèle pour imprimante, un bus d'extension, trois sorties vidéo (Péritel, moniteur monochrome, téléviseur PAL), une prise pour le cordon d'alimentation et l'interrupteur. Tout ceci est très complet, mais il est dommage qu'une interface RS 232 C n'ait pas été prévue en version de base.

Vu du dessus, l'ordinateur présente un clavier Azerty inclinable qui comporte 72 touches, dont 5 de fonction, 5 de commande et 4 permettant le déplacement du curseur. Au-dessus du clavier, nous trouvons la trappe pour cartouche Rom, trois led (unité de disquette en marche, majuscules enclenchées, ordinateur sous tension), et un bouton de Reset. Le tour du propriétaire terminé, passons à la technique. Le VG 8235 contient 64 Ko de Rom (48 Ko pour le Basic plus 16 Ko pour l'exploitation du lecteur de disquettes, c'est comme pour le Sony). La capacité en Ram est de 256 Ko, avec 128 Ko pour le graphisme et autant accessible à l'utilisateur. La mémoire disponible représente donc le double de celle du Sony, mais le problème reste le même: la mémoire disponible sous Basic n'est que de 29 Ko, donc pour avoir accès au reste, il faut se servir des instructions de gestion du disque virtuel. A part la différence de Ram et de prix, le VG 8235 est un M.S.X. 2 tout comme le HB 500 de Sony, et il a les mêmes défauts (pas de logiciels, micro-processeur vieillot, etc.), et les mêmes qualités (graphisme d'enfer, capacités sonores excellentes, Basic puissant, etc.). Une différence cependant entre le VG 8235 et le HB 500: le Philips est livré avec deux softs, un de dessin, un pseudo-intégré et, en plus, vous aurez droit au M.S.X. Dos et à une démo.

Malheureusement, ces logiciels ne sont vraiment pas terribles. A savoir: les manuels livrés avec le Philips sont illisibles: on ne peut utiliser cette machine qu'à la condition expresse de se procurer un bon bouquin sur le sujet. Heureusement Philips prépare un nouveau manuel. Alors, que faire? Le M.S.X. 2 est séduisant à plus d'un titre mais il n'existe pas encore de logiciel utilisant les possibilités de ce système, et la concurrence des Atari et autres peut éprouver cette deuxième édition du M.S.X. Quant au prix du M.S.X. II, suivra-t-il la courbe descendante de son prédécesseur le M.S.X. 1? Wait and see... Mathieu Brisou

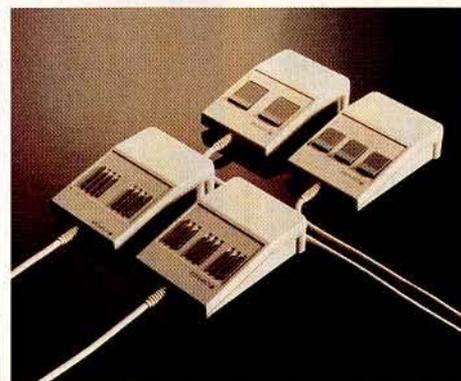
Souris de luxe

Quoi de plus semblable à une souris qu'une autre souris? C'est la question qui se pose si l'on sait que quelles que soient leurs formes, elles sortent presque toutes de la même usine. Logitech est bien placé pour le savoir puisqu'il fournit les plus grands: Helwett Packard, Olivetti, Digital Equipment ou ATT. Sous le design de chaque marque, rond, ovale ou carré, se cache la même bestiole. Mais, comme tout fabricant qui se respecte, l'anonymat pèse et le marché du grand public est tentant.

D'où le lancement de la Logimouse C7, une souris optomécanique, qui s'adresse aux compatibles IBM PC, XT et AT et coûte 1 000 francs. Mais qu'est-ce qu'elle a de plus que les autres? Si l'on en croit les fabricants, elle allie la meilleure technologie au meilleur prix.

Techniquement parlant, la C7 offre une résolution de deux cents points par pouce et la vitesse de transmission des données de l'animal à l'ordinateur peut atteindre neuf mille six cents bauds. Autant de détails qui détermineront l'ampleur et la vitesse du mouvement à effectuer

pour obtenir un déplacement sur l'écran ou une validation. La Logimouse s'adresse aux artistes avides de précision ou aux speedés du Lotus un, deux, trois, amateurs de souris qui valident plus vite que leur ombre. La Logimouse C7 est distribuée en France par Alphatronic, la tour d'Asnières, 4, avenue Laurent-Cély, 92606 Asnières Cedex. Tél.: 47 91 44 44.



SPECIAL AMSTRAD INCROYABLE !

AMSTRAD-GOLD HITS NF
 + BEACH HEAD 2
 + SUPER TEST DEATHLON
 + RAID
 + ALIEN 8
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
 + BRUCE LEE
 + MATCH POINT (Tennis)
 + KNIGHT LORE
 + MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
 + BEACH HEAD
 + DEATHLON
 + SABRE WULF
 + JET SET WILLY

CID
120/180 F

115/145 F

90/135 F

AMSTRAD CASSETTES

NOUVEAUTES !

BALL BLAZER NF	95 F
CAULDRON 2NF	79 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DESERT FOX NF	95 F
EVE SPY	35 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
GALVAN NF	89 F
HEAVY ON THE MAGIC	95 F
HIGHLANDER NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95 F
INTERNAT KARATE	95 F
JACK THE NIPPER NF	95 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	95 F
MIAMI VIC NF	89 F
MISSION ELEVATOR NF	109 F
MONOPOLY FR	175 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
REBEL PLANET NF	95 F
ROBOT NF	119 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SPY TREK	35 F
STREET HAWK NF	89 F
SUPERBOWL	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
THE GOONIES NF	99 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE RETURN of the FIST NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
UCHI MATA JUDON NF	89 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX NF	99 F
BAT MAN NF	89 F
BIGGLES NF	95 F
BOMB JACK NF	95 F
CAULDRON NF	79 F
COMMANDO NF	89 F
COMPUTER 10 HITS VOLI	95 F
CONTAMINATION NF	115 F
CRAFTON ET XUNK NF	115 F
EDEN BLUES NF	115 F
GHOST N GOBBELINS NF	89 F
GREEN BERET NF	95 F
GUNFRIGHT NF	95 F
HYPERSPORTS NF	95 F
KNIGHT GAMES NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	95 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
PACIFIC NF	115 F
PING PONG NF	79 F
RAMBON NF	79 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SPY VS SPY NF	95 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TAU CETI	95 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
THEATRE EUROPE NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
V! NF	95 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD CUP 86 NF	95 F
ZORRON NF	95 F

AFFAIRE VERA CRUZ NF	169 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 NF	75 F
ALIEN HIGHWAYS	89 F
BACK TO THE FUTURE	95 F
BATAILLE d'Angleterre NF	115 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSSUS CHESS 4	119 F
DUNDARACH	105 F
FAIRLIGHT	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FRANCK BRUNO BOXING NF	95 F
FRIDAY THE 13TH	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
HACKER NF	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
HOLD UP NF	105 F
L'HERITAGE NF	169 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
LORD OF THE RING	165 F
MACADAM BUMPER NF	125 F
MANDRAGORE NF	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MILLIONNAIRE NF	119 F
MINDSHADOW	85 F
MISSION DELTA NF	105 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
NIGHT SHADEN NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
RALLY II NF	95 F
RED HAWK NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX NF	99 F
SORCERY NF	89 F

SPINDIZZY NF	95 F
SPITFIRE 40	95 F
STARQUAKE	89 F
SWORDS AND SORCERY	99 F
TANK COMMANDER NF	95 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
TITANIC NF	95 F
TUBARUBAN NF	89 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

NOUVEAUTES !

CAULDRON 2NF	135 F
COLOSSUS CHESS 4	169 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
GALVAN NF	145 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HIGHLANDER NF	145 F
HUMAN TORCH NF	145 F
JACK THE NIPPER NF	145 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	145 F
KNIGHT RIDER NF	145 F
KONAMI'S GOLF NF	145 F
MIAMI VIC NF	145 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MONOPOLY FR NF	245 F
NEXUS NF	145 F
PAPER BOY NF	145 F
REBEL PLANET NF	145 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBOT NF	169 F
ROLLER COASTER NF	135 F
SCRAM NF	168 F
STREET HAWK NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	145 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
THE RETURN of the FIST NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F

HIT PARADE

GREEN BERET NF	145 F
HYPERSPORTS NF	125 F
KNIGHT GAMES NF	145 F
KUNG FU MASTER NF	145 F
MOVIE NF	145 F
MULTIPLAN NF	498 F
PACIFIC NF	159 F
PING PONG NF	145 F
SCRABBLE FR NF	245 F
SORCERY NF	130 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	145 F
THE WAY OF THE TIGER NF	145 F
THEATRE EUROPE NF	195 F
V! NF	145 F
WINTER GAMES NF	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
YE AR KUNG FUN NF	125 F
ZOMBIE NF	175 F

3D MEGACODE NF	230 F
3D VOICE CHESS NF	145 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF	125 F
ALIEN HIGHWAYS	135 F
AMELIE MINUIT NF	165 F
BACK TO THE FUTURE	145 F
BORED ON THE RING	135 F
ELIDON	49 F
FAIRLIGHT	145 F
FIGHTER PILOT NF	135 F
FRANK BRUNO BOXING NF	145 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
HACKER NF	145 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET NF	155 F
L'HERITAGE NF	189 F
LORD OF MIDNIGHT	135 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MANAGER NF	175 F
MINDSHADOW NF	145 F
MISSION DELTA NF	175 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
MUSIC SYSTEM NF	145 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
RED ARROWS NF	135 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TAU CETI	145 F
TL NF	130 F
TOMAHAWK NF	145 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORKING BACKWARDS	95 F
ZORRON NF	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	155 F
BAT MAN NF	145 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BIGGLES NF	145 F
BOMB JACK NF	145 F
BOUNDER NF	129 F
BRUCE LEE NF	125 F
CAULDRON NF	125 F
COMMANDO NF	145 F
CONTAMINATION NF	195 F
CRAFTON ET XUNK NF	195 F
D BASE II NF	650 F
EDEN BLUES NF	195 F
EXPL fist + FIGHT Warrior NF	185 F
GHOST N GOBBELINS NF	145 F

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

NOUVEAU: MICROMANIA A PARIS !

- Printemps Haussmann
 - Hachette St Michel, 29, bd. St Michel
- Démonstration des jeux sur écran vidéo

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

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

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

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

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

NOM _____
 ADRESSE _____
 TEL _____

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
 Envoyez votre ordonnance de jeu; ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MOS ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

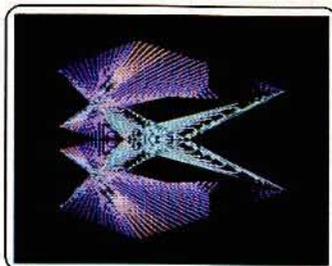
TILT JOURNAL



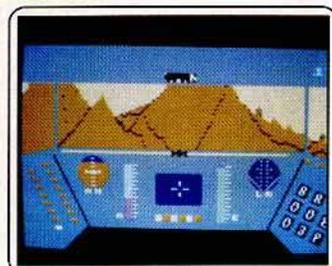
The bard's tale : ce fabuleux jeu de rôle (*Tilt 33*) est désormais disponible sur *Apple*. Les possibilités sont impressionnantes (on peut reprendre des équipes de *Wizardry* et *Ultima*) et les graphismes de meilleure qualité que la plupart des autres jeux de rôle. Un must. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II*. Prix : F. Intérêt ★★★★★)



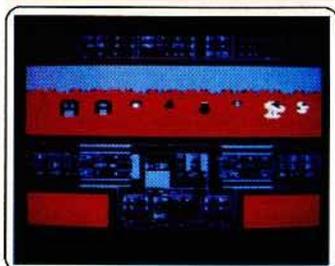
Jet strike mission : un petit vol pour un gros bombardier. Choisissez votre cible, votre armement, et en route pour la grande désillusion... Le tableau de bord est complet, il manque juste la souplesse, le graphisme et le réalisme des « vrais » simulateurs de vol ! Une mission difficile à supporter... (Cassette Alpha pour *C 64/128*. Prix : B. Intérêt ★)



Tubular bells : pour profiter des possibilités graphiques du *Commodore*, ce programme vous propose de créer une animation de figures géométriques. Variation de couleurs ou de symétrie, formes pleines ou rayons « lasers », une superbe musique signée Mike Oldfield ! (Cassette Nu Wave pour *C 64* et *128*. Prix : A. Intérêt ★★★)



Rescue on fractalus : présenté dans *Tilt 23* pour *Atari*, il fait aujourd'hui son apparition sur *Amstrad*. Vous partez à la recherche des rescapés sur la planète *Fractalus*. Pilotage spatial, tir laser, le graphisme 3D avait surpris à l'époque... L'ensemble reste convaincant, sans plus. (K7 Activision pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt ★★★)



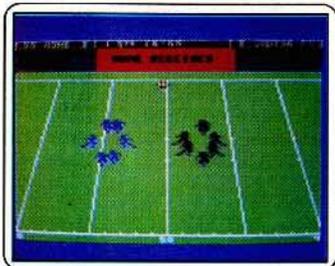
Super huey : après les avions et navettes spatiales, c'est au tour des hélicoptères de faire leur apparition sur *Apple*. Votre mission sera de retrouver et secourir de malheureux soldats en détresse en évitant les attaques ennemies. La simulation est bien réalisée et assez fidèle. (Disquette Cosmi pour *Apple II*. Prix : D. Intérêt ★★★)

Coup d'œil

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



Bug blitz : ou l'éternel combat spatial contre l'envahisseur. Le graphisme est dénudé, l'animation des plus simples... Il suffit de détruire en un temps record une pléiade d'insectes futuristes, sans heurter les champs radio-actifs ou mines, ennemis. Du déjà vu ! (Cassette Ariolasoft pour *C 64*. Prix : B. Intérêt ★)



Football (américain) : s'il est déjà difficile de contrôler toute une équipe de joueurs, ce n'est pas le graphisme de *Football* qui vous viendra en aide. Difficile de retrouver les multiples stratégies annoncées dans la notice et de reconnaître le sportif que l'on aime... (K7 Ariolasoft pour *C 64/128*. Prix : B. Disq. Prix : C. Intérêt ★★)



M.L.M. 3D : égaré sur la Lune, votre seul but est de fuir au plus vite. La seule fusée disponible est protégée par une horde d'ennemis. Tir à répétition et sauts d'obstacles, l'action l'emporte sur la stratégie. Animation 3D convenable pour ce logiciel qui manque surtout d'originalité. (Cassette Chip pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt ★★)



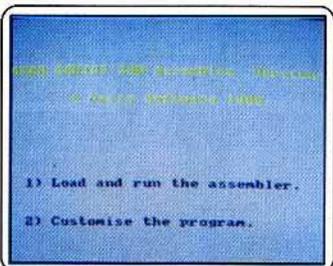
Thrust : peu convaincant au premier abord... Récupérer des blocs d'énergie sur une planète hostile, rien de nouveau. Cependant, lorsqu'il s'agit de diriger la soucoupe, de lutter contre la pesanteur pour tirer les fûts dans l'espace, on reste séduit par la difficulté et le réalisme de la manœuvre ! (K7 Ariola pour *C 64*. Prix : B. Intérêt ★★★)



Pippols : une action pure sur *MSX*, jolie, bien ficelée mais sans aucune originalité. Pippols bombarde dix ennemis différents tout en progressant dans un scrolling vertical. Sur son chemin il ramasse fruits et pièces d'or pour finalement atteindre le diamant sacré au Nord. (Cartouche Konami pour *MSX*. Prix : C. Intérêt ★★★)



Racing : la plus belle course d'automobiles du monde existe enfin. Ce programme est différent des autres : ici tout est redéfinissable. Vous pouvez choisir votre voiture, celle de vos challengers, le style de la course, le tracé du circuit, et même l'âge du capitaine. A voir ! (Disquette Electronic Arts pour *Atari XL/XE*. Prix : B. Intérêt ★★★)



Laser Genius : un outil de travail précieux pour les développeurs sur *Amstrad* qui maîtrisent l'anglais, car la notice est dans cette langue. Editeur, Assembleur, analyseur. Un ensemble très complet. Le tout utilisable en quarante ou quatre-vingts colonnes. (Disquette Ocean pour *Amstrad*. Prix : C. Intérêt ★★★★★)



Super androïde : un remake de *Lode Runner* sur *TO 9*. Ce programme offre tout ce que sait faire son illustre prédécesseur : création de tableaux, sauvegarde, chargement, réglage du niveau de jeu, etc. Hélas, les personnages sont trop petits, et il est difficile de les suivre. (Disquette Infogrames pour *TO 9*. Prix : C. Intérêt ★★★)



Treasure hunt : grâce à quelques indications données au début de chaque jeu, vous allez pister le « trésor ». Vous parcourrez l'Angleterre à bord de votre hélicoptère. Si vous êtes sur la bonne voie, l'ordinateur vous le dira. Un bon jeu d'enquête qui vous fera mieux connaître ce pays. (Cassette Mascen pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt ★★★)



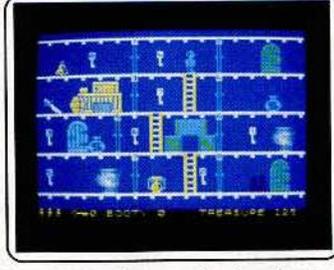
L'héritage, panique à Las Vegas : Infogrames avait frappé fort avec *Las Vegas*, un logiciel d'aventures graphiques superbe (Tilt 29). Si le nom du programme s'est modifié pour *Amstrad*, il s'agit bel et bien du même logiciel et nul ne s'en plaindra... Génial! (Cassette Infogrames pour Amstrad. Prix : B. Intérêt ★★★★★)



Little computer people : les petits bons-hommes qui habitent les ordinateurs hantent désormais les *Apple* (voir Tilt 28). Les graphismes et surtout le bruitage sont moins travaillés que dans la version *Commodore* mais le jeu n'en reste pas moins toujours aussi sympathique. (Disquette Activision pour *Apple II*. Prix : F. Intérêt ★★★★★)



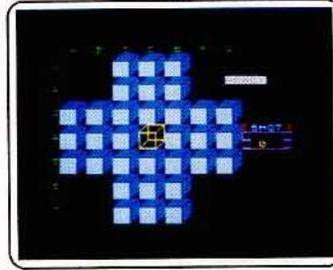
Don Juan : séduire votre belle n'est guère facile! En fonction de son caractère (nouveau à chaque jeu et qu'il vous faudra découvrir), vous allez suivre les méandres de la Carte du Tendre. Prenez garde à votre rival qui n'attend qu'un faux pas pour vous la souffler. (Disquette No Man's Land pour *Apple II*. Prix : B. Intérêt ★★★)



Booty : pour s'emparer du trésor des pirates, Booty va fouiller le navire de fond en comble. Il s'agit de collecter les clés de couleurs correspondantes aux portes à ouvrir, d'éviter vos adversaires et de collecter tout ce qui traîne. Classique et bien conçu. (Cassette Firebird pour C 64/128. Prix : B. Intérêt ★★★)



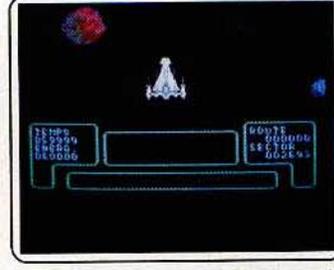
Boulder dash II : cette nouvelle version n'apporte pas grand chose par rapport à la précédente, si ce n'est une plus grande difficulté (on était pourtant déjà bien servi de ce côté dans la première!) avec l'intervention de papillons et autres mouches. Simple et prenant. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II*. Prix : E. Intérêt ★★★★★)



Solitaire : payer 85 francs pour un logiciel qui se contente de gérer le déplacement des pions sans vous suggérer aucune aide nous paraît abusif, d'autant que l'entrée des coups est un peu fastidieuse et le graphisme quelconque. Pour le même prix achetez un solitaire en bois! (Cassette No Man's Land pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt ★)



Winter games : inutile de présenter ce logiciel... Les jeux olympiques d'hiver s'ouvrent sous la tutelle de l'*Amstrad*. Bobsleigh, patinage artistique ou ski acrobatique, le rire et le réalisme sont de la partie. Une très belle prestation graphique qui séduira les sportifs de la micro! (Disquette Epyx pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt ★★★★★)



Starship Andromeda : toujours à la recherche du Zyron et du Tryst (cf. Tilt 33), les aventuriers d'Androméda peuvent désormais recevoir leurs messages intergalactiques en français! La quête est soutenue par un graphisme convaincant. (Cassette Ariolasoft pour C 64/128. Prix : A. Intérêt ★★★★★)



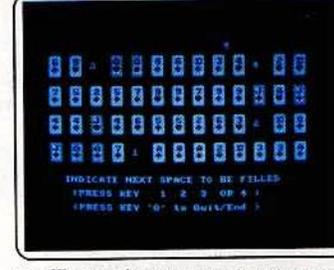
Chimera : votre but : découvrir au plus vite le mécanisme d'autodestruction de ce missile avant qu'il ne fasse exploser la Terre. Le cycle de désamorçage est complexe et risque de vous tenir longtemps en échec. Le graphisme est toujours aussi réussi et le jeu très difficile (Cassette Firebird pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt ★★★★★)



Shadowfire : déjà testé dans Tilt 24 pour C 64 et *Spectrum*, ce fut un des premiers jeux de rôle spatial. Pour combattre l'infâme général Zoff, vous disposez de cent minutes... Choix d'icônes et fenêtres multiples, un maniement très agréable. (Cassette Beyond pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt ★★★★★)



Toad runner : en attendant de retrouver sa figure royale sous le baiser d'une princesse, cette grenouille va affronter les multiples salles du château. Stockez dans vos quatre poches divers objets et trouvez la façon d'anéantir les monstres et d'ouvrir les issues secrètes... (K7 Ariola pour *Amstrad*. Prix : B. Disq. Prix : C. Intérêt ★★★)



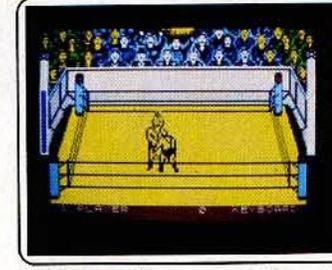
Shuffle : jeu de cartes et tapis vert, ce programme renferme huit épreuves distinctes. « Réussites », Black-jack ou Carpet, l'ordinateur peut jouer contre vous ou laisser la place à plusieurs partenaires. La présentation du jeu est agréable et le maniement des cartes très aisé. (Cassette Alpha pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt ★★★★★)



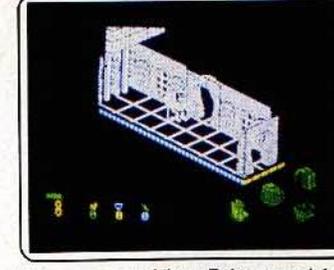
Tau Ceti : adapté pour C 64 et 128, ce logiciel d'aventure spatiale est un véritable casse-tête... Paysages, pilotage complexe ou stratégie, le programme est d'une richesse époustouflante. Testé en version *Amstrad* dans Tilt 31 *Tau Ceti* est ici servi par un graphique et sonore excellent. (K7 CRL pour C 64. Prix : B. Intérêt ★★★★★)



Movie Maker : Ce logiciel permet la création de séquences animées de toutes sortes avec accompagnement sonore. Chose importante : les séquences créées sont réutilisables sans ce logiciel, ceci avec n'importe quel programme écrit par l'utilisateur. (Disquette Electronic Arts pour *Atari XL* et *XE*. Prix : B. Intérêt ★★★★★)

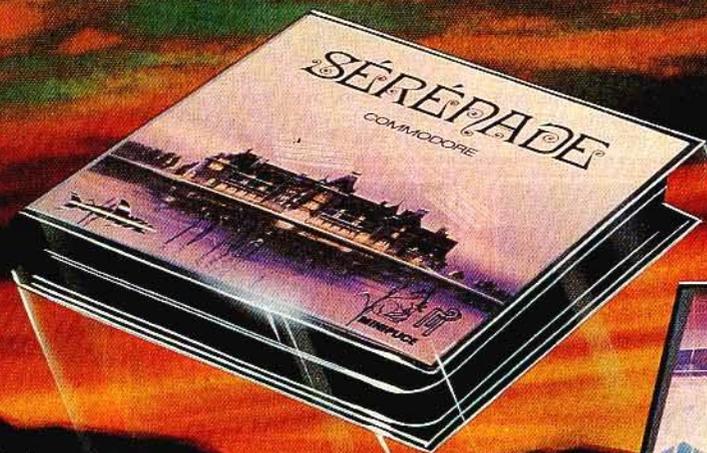


Rock'n wrestle : cette nouvelle version pour *Spectrum* (voir Tilt 30) conserve toutes les multiples et complexes possibilités de combat. Par contre, on note une nette dégradation du graphisme des personnages (en noir et blanc et taillés à la hache) et des bruitages. Dommage. (Cassette Melbourne pour *Spectrum*. Prix : B. Intérêt ★★★)



Bat man : pour délivrer Robin, notre héros devra rassembler son vaisseau ainsi que son équipement disséminés dans la cité de Gotham. Evidemment, de nombreux hommes à la solde des méchants vont lui barrer la route. Un très bon jeu d'aventure-action aux graphismes superbes. (K7 Ocean pour *Spectrum*. Prix : A. Intérêt ★★★★★)

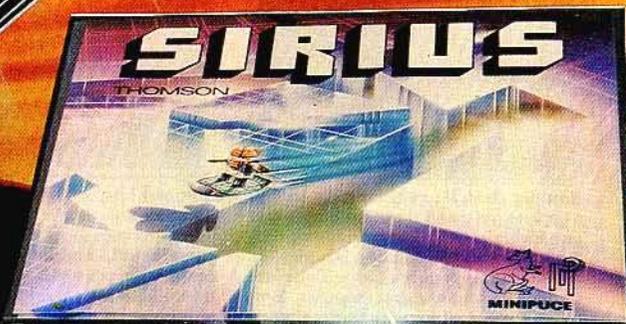
DES SOFTS



SÉRÉNADE

L'histoire des premières fausses notes entre ROMEO et JULIETTE. Romantique à souhait, Hystérique un max. Voilà SÉRÉNADE.

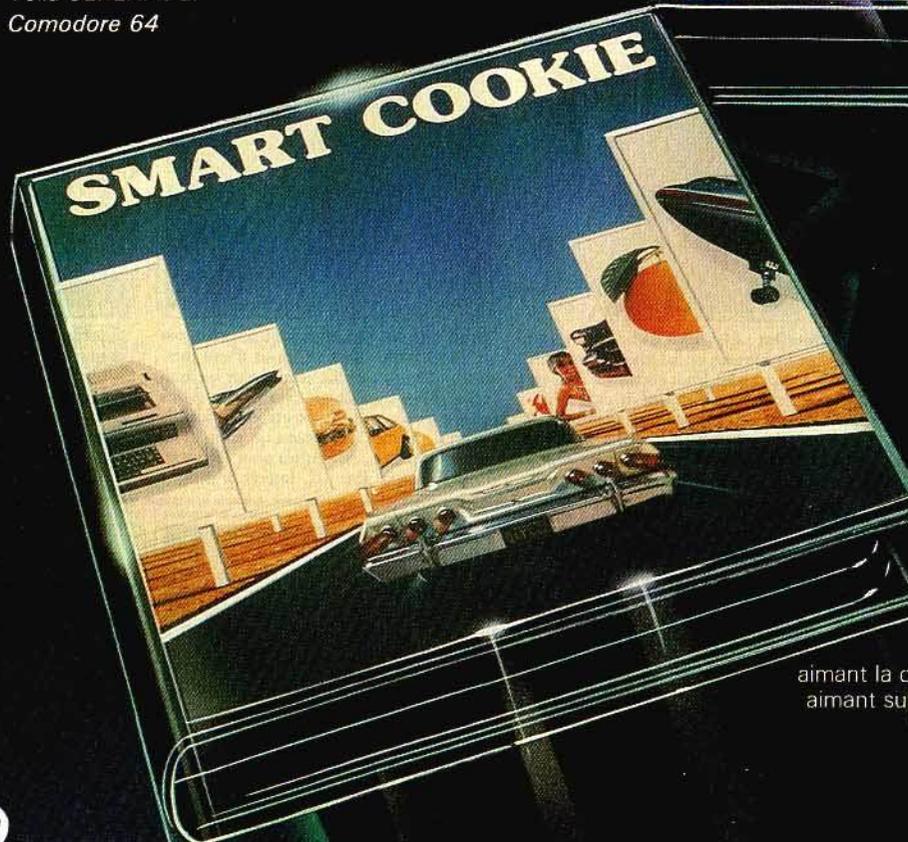
Comodore 64



SIRIUS

Télex de votre mission
Action... stop
Aventure... stop
Destruction... stop
Mystère... stop
Bonne chance... stop

Thomson T07/70 et T09



SMART COOKIE

Beau, intelligent, facile à jouer aimant la compagnie recherche joueur sympa aimant super graphisme et jeux constructifs.

Atari 520st et 1040st



S.A.R.L. MINIPUCE

Editeur :
6, Rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
Tél. : 48.25.79.15

D'ENFER

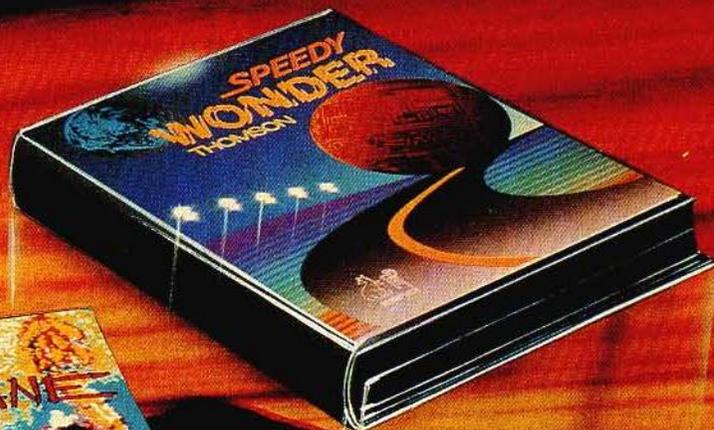


JUNGLE JANE

C'est l'histoire des papous... Y a des papous à poux et des papous pas à poux... Y en a partout ! Et puis, y a JANE... En bref, on a un vrai jeu, quoi. Out.

(Hebdogiciel n° 136)

Amstrad 464, 664, 6128



SPEEDY WONDER

Restez cools,
vous pouvez speeder vos programmes
Amstrad 464, 664, 6128
Thomson M05, T07/70, T09



DANCING GIRL

Ca swingue pour vos soifs
avec DANCING GIRL.

Amstrad 464, 664, 6128.



Distribution exclusive :
155, Rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : 48.25.79.15

Reprise de votre ancien ORIC

Pour l'achat de l'un des ensembles TELESTRAT décrits ci-dessous

ORIC TELESTRAT

HYPER-BASIC :

Structuré et compilé. Plus de 250 instructions qui en font le Basic le plus complet et le plus rapide du marché. En plus des instructions classiques (toutes les fonctions arithmétiques et logiques, structures de contrôles, gestion du son et des graphismes haute et basse résolution etc... on trouve la définition de procédures (labels), un éditeur plein écran avec commande au clavier, à la souris ou au joystick, scrolling avant/arrière (sur les listings), un jeu d'instructions télématiques (attente de communication, téléchargement de programmes ou de fichiers via le MINITEL...), des instructions de communication avec n'importe quel autre ordinateur via le RS 232. Entrées/sorties banalisées et bufférisées gérées par numéros de canaux, permettant notamment le transfert de données de n'importe quelle entrée à n'importe quelle sortie. 4 fenêtres d'écran définissables par l'utilisateur. L'HYPER-BASIC est interfacé dans le 2 sens avec le logiciel TELEMATIC : une arborescence peut rendre la main au Basic, et un programme Basic peut appeler une fonction de TELEMATIC.

Extensions prévues (hard et soft) avant fin 86

Carte 80 colonnes entièrement compatible VIDEOTEX. Sortie PERITEL RVB. Incrustation vidéo possible.
ORIC.NET pour créer un réseau de TELESTRAT pouvant communiquer entre eux et partager les mêmes ressources. Exemple: Un TELESTRAT maître avec 4 MICRODISC et 4 TELESTRAT esclaves en serveurs ou autres pourront partager la base de données et tous les périphériques. Cela en fera le système multi-utilisateurs le moins cher du marché.
MIDI : interface avec logiciels de téléchargement de séquences et de sons, séquenceurs, plus extension du BASIC permettant de réaliser soi-même des logiciels MIDI.
MODEM avec numérotation et réponse automatiques.
Digitaliseur d'images VIDEOTEX fonctionnant à partir d'une caméra vidéo. Pour des serveurs "pros"!
Horloge en temps réel **Cartouche RAM 64k** d'extension mémoire
GANG PROGRAMMER programmeur d'Eproms 2708 à 27512 pour développer les applications en ROM.

TELEMATIC

Le logiciel intégré qui permet de réaliser soi-même facilement un serveur monovoie :

Emulation MINITEL : Commande du MINITEL au clavier du TELESTRAT ou du TELESTRAT au clavier du MINITEL. Visualisation des pages MINITEL sur l'écran du TELESTRAT, mémorisation des pages VIDEOTEX sur disquette, impression de pages sur imprimante standard.

Composition de pages VIDEOTEX : elle se fait sans difficulté comme avec un traitement de texte (couleurs de fond et de caractères, lettres simple ou double largeur et/ou hauteur etc...) avec la possibilité d'incorporer des graphismes. La gestion d'écran se fait au clavier, au joystick ou à la souris.

Gestion d'arborescences : une fois les pages composées et nommées, vous organisez votre arborescence à votre gré : menus, pages écrans, pages temporisées etc.. Arborescences affichées en couleurs, ou imprimées. Une arborescence peut gérer plus de 1000 pages, une disquette peut en stocker 2 à 300.

Micro-serveur : Le TELESTRAT ainsi utilisé est un serveur mono-voie. Connecté au MINITEL, il attend la communication, décroche et lance le serveur. Il peut enregistrer des messages, décrocher au bout d'un temps déterminé etc..

Borne de communication : déconnecté du MINITEL, il peut fonctionner en mode local et un utilisateur peut interroger le serveur sur place, exactement comme s'il appelait au MINITEL. Avec une arborescence de type journal cyclique, il peut délivrer de l'information automatiquement, sans intervention extérieure.

Interaction possible avec l'HYPER-BASIC pour l'accès aux fichiers ou pour des applications plus sophistiquées.



Ensemble TELESTRAT n°1

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" doublée face MICRODISC (400k)
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSEED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc..)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

3990 F
moins reprise 690 F =
3300 F
ou 250 F. par mois *

Un "kit développeurs"
 A l'attention des constructeurs ou développeurs de systèmes, matériel et logiciels susceptibles de fonctionner avec le TELESTRAT, nous avons réuni un "KIT DEVELOPPEURS" comprenant notamment un dossier système avec tous les vecteurs du langage-machine, toutes les adresses-mémoire, un dossier technique, un programmeur d'EPROMS etc.. Pour tous renseignements, contacter Jean-Pierre MORLANE au 42 81 20 02.

Nouveau ! * Votre TELESTRAT en formule crédit !

Credit à durée variable selon le montant. Faible apport à la commande et premier versement 3 mois plus tard !

Ensemble n°1 sans reprise - 3990 F. au comptant	Ensemble n°2 sans reprise - 4750 F. au comptant	Ensemble n°3 sans reprise - 5890 F. au comptant
à la commande - 402 F.	à la commande - 485 F.	à la commande - 482 F.
23 mensualités de 200 F. (1 ^{er} 90 jours après)	28 mensualités de 200 F. (1 ^{er} 90 jours après)	41 mensualités de 200 F. (1 ^{er} 90 jours après)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 138 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.	T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 222 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.	T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 410 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 1012 F. (Ass. OMA et PF. comprise)	Coût total du crédit : 1535 F. (Ass. OMA et PF. comprise)	Coût total du crédit : 2732 F. (Ass. OMA et PF. comprise)
Ensemble n°1 avec reprise - 3300 F. au comptant	Ensemble n°2 avec reprise - 4060 F. au comptant	Ensemble n°3 avec reprise - 5280 F. au comptant
à la commande - sans apport	à la commande - 226 F.	à la commande - 77 F.
18 mensualités de 250 F. (1 ^{er} 90 jours après)	19 mensualités de 250 F. (1 ^{er} 90 jours après)	26 mensualités de 250 F. (1 ^{er} 90 jours après)
T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 96 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.	T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 114 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.	T.E.G. en vigueur au 1/7/86 : 18,24%, et perception forfaitaire 280 F., conformément à l'arrêté du 3/7/86.
Coût total du crédit : 702 F. (Ass. OMA et PF. comprise)	Coût total du crédit : 916 F. (Ass. OMA et PF. comprise)	Coût total du crédit : 1817 F. (Ass. OMA et PF. comprise)



Après acceptation de votre dossier par la Société CREG 19 Rue Lord Byron 75384 PARIS CDX08.
 S.A. au capital de 81 755 000 Fr. RCS. PARIS B 542052907

1 ou ATMOS pour 690 F.

Offre exceptionnelle

Ensemble TELESTRAT n°2

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur monochrome vert EUREKA MV12 haute résolution
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSEED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (Peritel, Moniteur, MINITEL etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

Des serveurs déjà en fonction sur TELESTRAT:

EUREKA :	(1) 42 81 22 72
PHAETEL :	(1) 43 22 17 73
VISMO :	(1) 43 38 00 29
I.T.S. :	(1) 42 82 02 41
E.P.V.S. :	(1) 69 04 94 01
COGECOM :	(1) 43 29 55 35
IN Bureau d'études	90 95 21 00
ESPACE MICRO (1)	42 80 26 10
P.A.I. :	49 46 67 87
DUBASQUE :	40 70 08 07

4750 F
moins reprise 690 F =
4060 F
ou 250 F. par mois *



5950 F
moins reprise 690 F =
5260 F
ou 250 F. par mois *



Ensemble TELESTRAT n°3

- Unité centrale TELESTRAT 64k
- Unité de disquettes 3" double face MICRODISC (400k)
- Moniteur couleur RVB/PERITEL 36cm EUREKA MM14
- Cartouche programme TELEMATIC
- Cartouche langage HYPER-BASIC
- Disquette MASTER STRATSEED avec de nombreux utilitaires et programmes exemples.
- Les 3 manuels (Utilisation, Telematique, Index BASIC)
- Tous les cables (MINITEL, PERITEL, Telephone etc...)
- Alimentation Secteur 220V pour le TELESTRAT et le disque

Peripheriques

Moniteur monochrome vert MV12	1150
Moniteur couleur EUREKA MM14	2490
Magnétocassette ORIC à piles	350
MICRODISC supplémentaire (sans alim.) ..	1790
Imprimante matricielle COSMOS 80	2890
Imprimante plotter 4 couleurs MCP40	990

Accessoires

Souris pour TELESTRAT	490
Joystick type QUICKSHOT 1	95
Joystick type QUICKSHOT 2	120
Cable pour imprimante parallèle	180
Disquette vierge 3" double face	39
Alimentation pour MICRODISC	490

Logiciels

Disquette "JEUX D'ARCADE N°1" (3jeux) ..	200
Disquette "JEUX D'ARCADE N°2" (3jeux) ..	200
Disquette "DANGEREUSEMENT VOTRE" ..	200
Cartouche ROMATMOS (émulation ATMOS) ..	200
Cartouche ROMORIC1 (émulation ORIC 1)	200
Cartouche "TELE-FORTH"	390

Bon de commande à retourner à :

ORIC INTERNATIONAL 39 Rue Victor Massé . 75009 . PARIS



LA TELEMATIQUE EN PLUS !

Teleph. 42 81 20 02 Tlx. 649 385

Démonstration et informations sur MINITEL
au 42 81 22 72

Professionnels de la télématique, nous
consulter pour RV. et démonstration

Je souhaite recevoir rapidement un ensemble TELESTRAT n° (cocher la configuration choisie)

- Ensemble n°1 (TELESTRAT avec MICRODISC et cartouches) au prix de 3990 F.
 Ensemble n°2 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur vert et cartouches) au prix de 4750 F.
 Ensemble n°3 (TELESTRAT avec MICRODISC, moniteur couleur et cartouches) pour 5950 F.
 Accessoires et périph. (préciser)

Je vous renvoie mon ORIC 1 ou ATMOS pour reprise 690 F. OUI NON

Ci-joint mon règlement par chèque de (montant de ma commande) - 690 F. en cas de reprise)

Je choisis de régler à réception du colis (montant de ma commande) - 690 F. en cas de reprise + 100 F. de frais de contre-remboursement)

Je choisis de payer mon TELESTRAT à crédit selon la formule décrite ci-contre, en mensualités de F. Ci-joint mon apport initial de F. par chèque et les pièces nécessaires à la constitution du dossier **.

Je bénéficierai d'une garantie totale d'un an Pièces et Main d'œuvre sur le matériel ainsi qu'une maintenance gratuite logiciels (mises à jour) pendant cette période.

Nom Signature (des parents si client mineur)

Adresse

Code Ville

** Joindre à toute demande de crédit un bulletin de salaire, une photocopie de pièce d'identité, une quittance de loyer ou d'EDF/GDF, et un Relevé d'Identité Bancaire pour la constitution du dossier.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE



MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

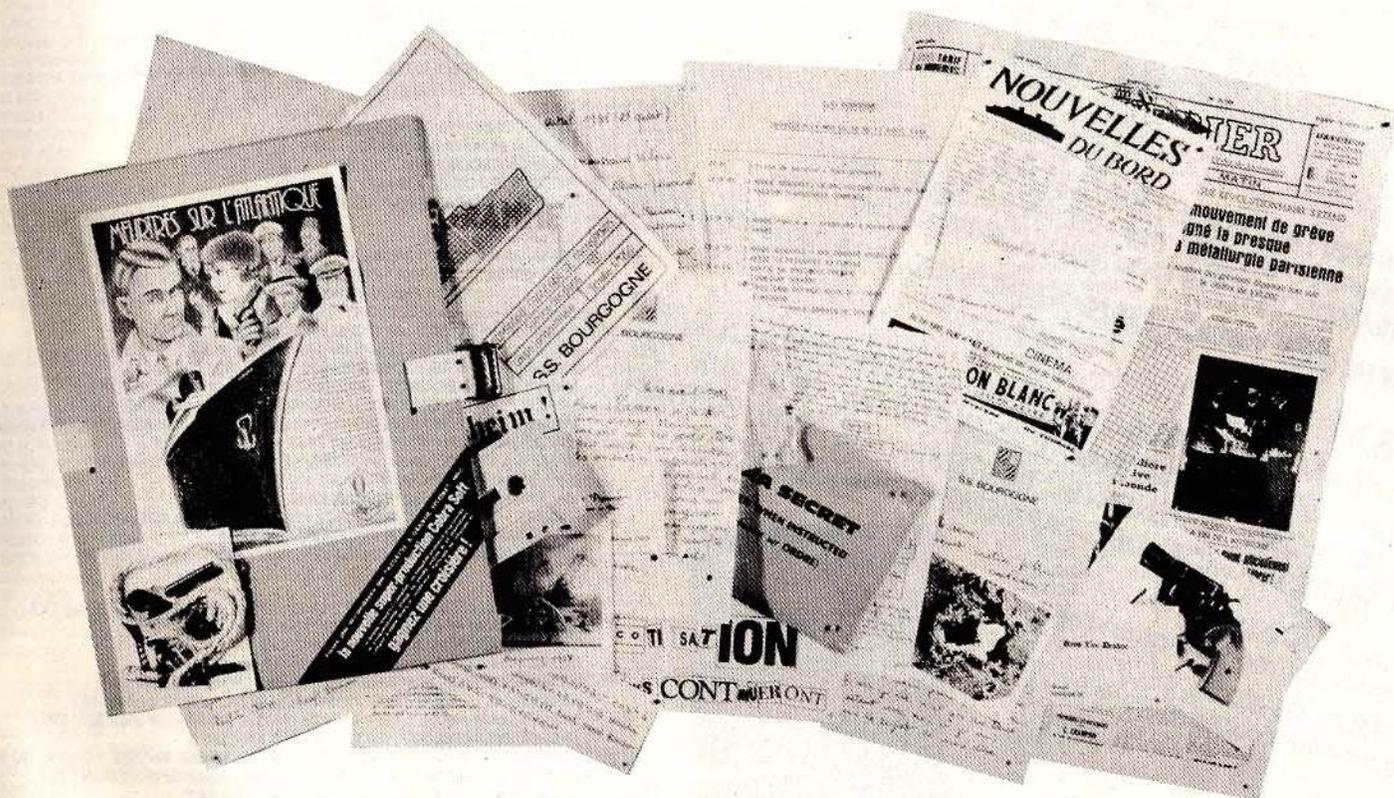
1938. Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre, le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New York. A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... e pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous y trouverez ainsi projeté au cœur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la Seconde Guerre mondiale cinq ans plus tard.

Un programme imaginé et réalisé par
Bertrand BROCARD avec Marianne ALISON

la nouvelle super-production Cobra Soft

Avec **MEURTRE A GRANDE VITESSE**, COBRA SOFT a séduit et étonné l'ensemble de la presse micro-informatique qui découvrait un programme original et intelligent... Avec **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE**, COBRA SOFT va encore plus loin ! 40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisée une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisation pour les graphismes des personnages!

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, **MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** contient 2 cassettes ou disquette (plusieurs programmes et enregistrements), photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (voir photo ci-dessous).



- Pour **AMSTRAD** (cassette-disquette)
Sortie Imminente pour **THOMSON** :
(cassette - disquette ou QDD)
Prochainement pour **COMMODORE**
- CASSETTE : 220 F
DISQUETTE OU QDD : 279 F

gagnez une croisière !

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1^{er} prix : une croisière en méditerranée !



COBRA SOFT : 100 LOGICIELS MICRO-INFORMATIQUE !

Demandez notre catalogue en utilisant le bon de commande ci-contre et en précisant "Catalogue". Joignez deux timbres à 2,20 Frs.

BON DE COMMANDE "MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE" !
AMSTRAD / THOMSON / Cassette / Disquette / QDD
(rayez les mentions inutiles)

M. _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Ci-joint mon règlement par chèque. Rajouter 10 F pour le port)

FRS

à envoyer à COBRA SOFT BP 155 - 71104 CHALON S/S

MSX VIDEO

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Métro : Ledru-Rollin / Gare de Lyon
Tél. : 43.42.18.54 +

ORDINATEURS MSX

CANON V20 : 890 F / SONY HB 75-F : 990 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 890 F / SONY HB 501-F : 1990 F
SPECTRAVIDEO SVI 738 (PORTABLE + DRIVE CP/M) : 3990 F
SONY HB 500 F + UTILITAIRES PROFESSIONNELS OU 3 CADEAUX : 6990 F

PHILIPS MSX2

256 K de RAM, LECTEUR DE DISQUETTES 360 K INTEGRE, CLAVIER ORIENTABLE, MONITEUR HAUTE RESOLUTION COULEUR OU MONOCHROME, FOURNI AVEC TRAITEMENT DE TEXTE, GESTION DE FICHIERS, LOGICIEL DE GRAPHISME ET UTILITAIRE DOS.

MSX2 PHILIPS VG 8235 N
(avec moniteur monochrome) 5990 F
MSX2 PHILIPS VG 8235 C
(avec moniteur couleur) 7790 F
+ CADEAU



*NOUVEAUTÉS

MONITEURS

PHILIPS BM 7502, MONOCHROME : 990 F
PHILIPS CM 8521, COULEUR : 2790 F
PHILIPS CM 8535, MOYENNE RESOLUTION : 3490 F
SONY KX 14, HAUTE RESOLUTION : 6490 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX

PHILIPS VY 010 (3,5", 360 K) : N.C.
PHILIPS VY 011 (2ème LECTEUR) : 1990 F
SONY HBD-50 (3,5", 360 K) : 2590 F
SPECTRAVIDEO SVI 707 (5 1/4", CP/M) : 2990 F
SPECTRAVIDEO SVI 787 (2ème LECTEUR, CP/M) : 2490 F

LECTEURS DE CASSETTES POUR MSX

SONY SDC 500 : 430 F / PHILIPS D 6450 : 450 F / SANYO DR-202 A : 675 F
PHILIPS VY0030 : 350 F

IMPRIMANTES MSX

CANON T22 A, 80 COL : 1890 F / SONY PRNC 41, COULEUR : 1290 F
CANON PRN-T24 : 2290 F / PHILIPS VW 0010 : 1490 F
PHILIPS VW 0020, 80 COL : 1990 F / PHILIPS VW 0030, QUALITE COURRIER : 2990 F
MACHINE A ECRIRE CANON 9-70 : 2990 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA POUR TOUS MSX

CLAVIER MUSICAL YK-01 : 790 F / SYNTHETISEUR FM SFX-01 : 890 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI 4 VOIES SFG 05 : 1690 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE DMSI : 1250 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA

MUSIC COMPOSER YRM-101 : 250 F
VOICING PROGRAMM YRM-102 : 250 F
MUSIC MACRO YRM-104 : 290 F
VOICING PROGRAM II YRM-52 : 450 F
MUSIC MACRO II YRM-504 : 450 F

ACCESSOIRES MSX

CASSETTES AUDIO C20 PAR 5 : 35 F / DISQUETTES 2,8" : 29 F
DISQUETTES 5" 1/4 PAR 10 : 77 F / DISQUETTES 3" 1/2 PAR 10 : 240 F
EXTENSION 64 K RAM PHILIPS VU 0034 : 490 F
CARTOUCHE DE DONNEES SONY HBI-55 : 240 F
CABLE MAGNETO MSX : 65 F / CABLE IMPRIMANTE MSX : 250 F
INTERFACE IMPRIMANTE PHILIPS VU 040 : 260 F / INTERFACE RS-232C : 650 F
MODULATEUR PERITEL-ANTENNE PHILIPS VU 011 : 490 F
MANETTE MSX QUICKSHOT I : 85 F / MANETTE MSX QUICKSHOT II : 125 F
MANETTE MSX CANON VJ-200 : 165 F / MANETTE MSX SONY JS-55 : 149 F
MANETTE MSX HYPER SHOT : 149 F / MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-C75 : 290 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-75 + CAPTEUR : 320 F
MANETTE MSX SONY JS-70 : 390 F / TRACK BALL SONY G85E : 450 F
MANETTE MSX "JOYSCARD" QUICKSHOT VII : 149 F
MANETTE MSX "JOYBALL" QUICKSHOT IX : 199 F
MANETTE MSX "JOYPAD" SONY JS 33 : 129 F / TRACK BALL CAT : 490 F
SYNTHETISEUR VOCAL (PARLANT FRANÇAIS) : 490 F
PORT RALLONGE POUR SYNTHETISEUR VOCAL : 120 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC 98 F / GUIDE DU GRAPHISME 98 F / 56 PROGRAMMES 78 F
JEUX D'ACTION 49 F / JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F / LE LIVRE DU MSX 110 F
102 PROGRAMMES MSX 120 F / MSX EN FAMILLE 120 F / SUPER JEUX MSX 120 F
LA DECOUVERTE DES MSX 150 F / CLEF POUR MSX 150 F
ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F / MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
BASIC MSX ET MSX-DOS 125 F / JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
INTRODUCTION A MSX 108 F / GUIDE DU BASIC 128 F
BASIC MSX : METHODES PRACTIQUES 120 F
PROGRAMME EN ASSEMBLEUR 98 F
APPLICATIONS FAMILIALES EN BASIC MSX 98 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX 149 F

JEUX D'ACTION

	K7	D	C
A VIEW TO A KILL	129 F		
ALPHA SQUADRON			230 F
ANTARCTIC ADVENTURE			190 F
ATHLETIC LAND			190 F
ATTACK OF KILLER TOMATOES*	95 F		
AUTOROUTE	129 F		
BARNSTORMER	95 F		
BATTLE CROSS			230 F
BEAMRIDER	120 F		
BLAGGER	95 F		
BOOGA-BOO	95 F		
BOOM (space Invader)	49 F		
BOUNDER*	120 F		
BOULDER DASH	95 F		
BUCKROGERS	135 F		
BUZZOF	95 F		
CIRCUS CHARLIE			190 F
CHACK'N POP	95 F		
CHILLER	49 F		
CHORO Q	95 F		
CHUCKIE EGG	95 F		

	K7	D	C
COMIC BAKERY			190 F
CONGO BONGO			135 F
COG INN	149 F		
COSMO-EXPLORER			230 F
DOG FIGHTER	75 F		
DROME	115 F	195 F	
E.I.			230 F
EXERION			230 F
ERIC & THE FLOTTERS	75 F		
FIRE RESCUE	95 F		
FRUITY FRANK	75 F		
GALAXIA	75 F		
GHOUSBUSTERS	135 F		
HERCULE	149 F		
HERO	120 F		
HOPPER	49 F		
HOT SHOE	75 F		
HUMPHREY	95 F		
HUNCHBACK	95 F		
HUNTER KILLER	95 F		

	K7	D	C
ILLUSIONS	149 F		
JACK THE NIPPER*	99 F		
JET BOMBER	95 F	145 F	
JET SET WILLY I OU II	95 F		
KEYSTONE KAPERS	135 F		
KICK IT	95 F		
KNIGHTMARE			230 F
KNIGHTIME*	49 F		
LAZY JONES	95 F		
LODE RUNNER			350 F
MACADAM BUMPER	160 F	190 F	190 F
MAC ATTACK	89 F	165 F	
MANIC MINER	95 F		
MASTER OF THE LAMPS	120 F		
MAZE MAXE	130 F		
MOLECULE MAN*	49 F		
Mr WONG'LOOPY LAUNDRY	95 F		
NINJA	75 F		
NORSEMAN	95 F		
OIL'S WELL	115 F		

SPÉCIAL RENTRÉE... TAUX DE CREDIT EN BAISSÉ, PROFITTEZ-EN...

AMIGA 14.950 F TTC..... CITIZEN 120D 2.990 F..... STAR NL10C 3.250 F....

EPSON LX 90 3.250 F..... CITIZEN 40 COL. COMMODORE 490 F..... MPS 803 1.690 F..

... LE NOUVEAU C64 EST DISPONIBLE!

Commodore

128 D 5 990 F

Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64+ CPM +

1571 3 250 F

MONITEUR COULEUR 1901
Haute résolution
40/80 colonnes avec câbles. **3 890 F**

MONITEUR COULEUR 3 390 F

Haute résolution 40/80 col. compatible 128 avec câbles

1 C 128

+ 1 LECT. CASSETTE

+ 5 JEUX

+ 1 MANETTE DE JEU **3 650 F**

Crédit : comptant 690 F

+ 12 mensualités 285,13 F

1 C 128

+ 1 LECT. DISK + 4 JEUX

+ 1 MANETTE DE JEU **5 190 F**

Crédit : comptant 890 F

+ 12 mensualités 408,08 F

1 C 128

+ 1 MONITEUR COUL

+ 1 LECT. CASSETTES

+ 1 MANETTE DE JEU

+ 5 JEUX **5 990 F**

Crédit : comptant 990 F

+ 12 mensualités 475,22 F

LECTEUR DISK 1541 1 790 F

MONITEUR COULEUR 2 390 F

MONITEUR MONOCHROME

40/80 colonnes pour C 128 **1 150 F**

C 64 Pal **1 990 F**

INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE

MONITEUR COULEUR 36 cm **2 590 F**

SOURIS + SOFT C/D **790 F**

CRAYON OPTIQUE **450 F**

CAPOTS DE PROTECTION C 64 **120 F**

CAPOTS DE PROTECTION C 128 **150 F**

MODEM DIGITELEC AGREE PTT

COMPATIBLE MINTEL **1 490 F**

MODEM DIGITELEC + **1 990 F**

MODEM DIGITELEC 2100 **2 990 F**

(intelligent)

**TOUS UTILITAIRES
CASSETTES/DISQUETTES
DISPONIBLES**

RENDEZ VOTRE COMMODORE ENCORE PLUS PERFORMANT

NOUVEAU

FREEZE FRAME 490 F

Utilitaire de copie

POWER CARTRIDGE 490 F

Back-up cassettes et disquettes.

DIGITALISEUR D'IMAGES 1 800 F

SOURIS 128 550 F

LES HITS COMMODORE

ACE - C/D **109/150 F**

ADVENTURE Cst. SET - D **175 F**

ARCHON II - C/D **115/145 F**

BATALYX - C/D **115/175 F**

BOMB JACK - C/D **89/155 F**

BORROWED TIME - D **160 F**

BOULDER DASH III - C/D **110/175 F**

CAULDRON - C **89 F**

CAULDRON II - C **109 F**

COLOSSUS CHESS IV - C/D **105/155 F**

COMMANDO - C/D **89/135 F**

DANSE MACABRE - D **165 F**

EPIDOLON - C/D **105/155 F**

EMPIRE - C **105 F**

GHOST'N GOBLINS - C/D **105/165 F**

GOLF Cst. SET - C/D **150/165 F**

GOONIES - C/D **99/149 F**

GREEN BERET - C/D **99/155 F**

GYROSCOPE - C/D **105/145 F**

HARDBALL - C/D **105/160 F**

INTERNATIONAL KARATE - C **89 F**

KARATEKA - C **105 F**

KORONIS RIFT - C/D **110/145 F**

KUNG FU MASTER - C/D **105/145 F**

LEADER BOARD - C/D **105/155 F**



1 C 64 + 1 MONITEUR

MONOCHROME 40/80 col.

+ 1 LECT. DISK + CADEAU **4 290 F**

Crédit : comptant 690 F

+ 12 mensualités 340,95 F

1 C 64

+ 1 LECT. CASSETTE

+ 1 MONITEUR COULEUR

+ 1 MANETTE DE JEU

+ 6 JEUX **4 250 F**

Crédit : comptant 650 F

+ 12 mensualités 340,95 F

1 C 64

+ 1 MONITEUR MONOCHROME

+ 1 LECT. CASSETTE

+ 6 JEUX **2 990 F**

Crédit : comptant 490 F

+ 12 mensualités 236,60 F

1 C 64

+ 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX

+ 1 MANETTE DE JEU

Pal **2 290 F**

Péritel **2 650 F**

Crédit : comptant 450 F

+ 12 mensualités 208,69 F

1 C 64

+ 1 LECT. DISK

+ 1 CADEAU SURPRISE

Pal **3 690 F**

Péritel **3 990 F**

Crédit : comptant 590 F

+ 12 mensualités 331,64 F

GAME MAKER - C/D 155/205 F

VOICE MASTER 890 F

Fabrique programme de synthèse et reconnaissance vocale l'ordinateur reproduit votre voix et vous obéit à la parole.

GRAPHISCOP II 1 490 F

Tablette graphique

MAGIC MOUSE 790 F

LEGEND OF AMAZON WOMAN - C 115 F

LITTLE COMPUTER PEOPLE - C/D 105/145 F

MANDRAGORE - C/D 235/250 F

MASQUERADE - D 165 F

NIGHT RIDERS - C/D 105/165 F

PINBALL Cst. SET - D 175 F

PING PONG - C/D 89/145 F

PITSTOP II - C/D 115/175 F

RACING DST. SET - C/D 155/175 F

RAMBO - C/D 89/135 F

RASPOUTIN - C/D 105/165 F

ROAD RACE - C/D 105/145 F

SKYFOX - C/D 110/145 F

SORCERY - C 95 F

SPY VS SPY II - C/D 110/155 F

STARSHIP ANDROMEDA - C/D 115/140 F

SUMMER GAMES I - C/D 109/175 F

SUMMER GAMES II - C/D 89/175 F

THEY SOLD A MILLION II - C/D 105/165 F

ULTIMA III - D 175 F

URIDIUM - C/D 105/149 F

U¹ - C 105 F

WINTER GAMES - C/D 99/175 F

WORLD CUP CARNIVAL - C/D 109/165 F

YIE-AR KUNG FU - C/D 89/125 F

ZORRO - C/D 95/149 F

Amstrad

NOUVEAU!

GRAPHISCOP II 1490 F

Nouvelle tablette graphique pour AMSTRAD

MODEM DIGITELEC

à partir de **1 490 F**

version AMSTRAD

CADEAU!

Pour l'achat d'un AMSTRAD

5 jeux + 1 manette de jeu gratuits.

ou 1 crayon optique



AMSTRAD CPC 6128 128 K

CPC 6128 4 490 F

monochrome **3 990 F**

CRÉDIT : comptant 990 F + 12 mens. **285,13 F**

CPC 6128 5 990 F

couleur **5 290 F**

CRÉDIT : comptant 790 F + 12 mens. **426,68 F**

CPC 464 monochrome 2 690 F

Crédit : comptant 490 F

+ 12 mensualités 208,69 F

CPC 464 couleur 3 990 F

Crédit : comptant 590 F

+ 12 mensualités 322,35 F

Imprimante DMP 2000 **2 290 F**

Lect. disk + Contrôleur **1 990 F**

Adaptateur péritel **390 F**

Crayon optique **290 F**

Adaptateur 2 joysticks **220 F**

Synthétiseur vocal français **490 F**

Câble imprimante parallèle **150 F**

Disquette 3 pouces, les 10 **350 F**

3 D FIGHT - C/D 140/240 F

SEME AXE C/D 185 F/199 F

AFFAIRE VERA CRUZ - C/D 155/185 F

AMELIE MINUIT - C/D 119 F/185 F

BAD MAX - C/D 170/190 F

BALLE DE MATCH - C/D 115 F/175 F

BATTLE OF BRITAIN - C/D 115 F/190 F

BRUCE LEE - C/D 99 F/155 F

CAULDRON - C/D 89 F/145 F

CAULDRON II - C/D 99/155 F

DAMBUSTERS - C 115 F

EMPIRE - C/D 210 F/290 F

EXPLODING FIST - C 99 F

FIGHTER PILOT - C/D 89 F/139 F

FIGHTING WARRIOR - C/D 89 F/199 F

FOOT - C/D 175 F/195 F

GHOST'N GOBLINS - C/D 99/155 F

GOLDEN HITS - C/D 115/165 F

GREEN BERETS C/D 105/155 F

GREMLINS - C/D 99 F/155 F

HACKER - C/D 99/155 F

HIGHWAY ENCOUNTER - C/D 89 F/139 F

IMPOSSIBLE MISSION - C 115 F

INFERNAL RUNNER - C 140 F

JUMP JET - C/D 99 F/139 F

LA GESTE D'ARTILLAC - C 240 F

MACADAM BUMPER - C/D 135 F/199 F

MANDRAGORE - C/D 235 F/250 F

MATCH DAY - C 99 F

METRO 2018 - C/D 170 F/190 F

ORPHEE - D 235 F

PACIFIC - C 119 F

PING PONG - C/D 89 F/140 F

RAMBO - C 89 F

RALLY II - C/D 160 F/250 F

ROCKY HORROR SHOW - C/D 99/129 F

SABOTEUR - C 105 F

SCRABBLE - C/D 240 F/300 F

SKYFOX - C 115 F

SORCERY - C/D 99 F/145 F

SPINDIZZY - C 99 F

SPY VS SPY - C/D 105 F/155 F

TENNIS 3 D - C/D 140/190 F

THE SAURUS - C/D 165/199 F

THEY SOLD A MILLION II - C/D 110/165 F

THE WAY OF THE TIGER - C/D 95/140 F

TURBO ESPRIT - C 105 F

WARRIOR - C/D 130 F/195 F

WHO DARES WIN II - C/D 85/135 F

WINTER GAMES - C 115 F

YIE AR KUNG FU - C/D 99/155 F

ZORRO - C 99 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

GESTION FAMILIALE - C 150 F

ANSLETTRES (trait. texte.) - C 150 F

GESTION DE FICHIERS - C 180 F</

MICROSTORY

LE SPÉCIALISTE

ATARI®



PROMO

ATARI 520 STF & 1040 STF

Une technologie de pointe pour tous

520 STF 7 990 F

+ moniteur couleur

520 STF 5 990 F Nous consulter

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

Livré avec Logo - Basic. Néochrome et traitement de texte. Notice en français.

Moniteur monochrome HR 1 990 F

Moniteur couleur HR 3 990 F

1040 STF 9 990 F

Unité centrale 1024 K, un lecteur disk 3 1/2 p. intégré 720 K double face avec moniteur monochrome haute résolution 640 x 400.

AVEC moniteur couleur 11 990 F

ROM DISPONIBLES, VENEZ NOUS VOIR...

Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Disk dur - 10 Méga.	Nous consulter
Pack First Word (traitement de texte), DB Master (fichier), K Spread (tableur)	1 500 F

IMPRIMANTES CITIZEN, EPSON, STAR COMPATIBLES ATARI, NLQ, friction-traction, à partir de 2 790 F

Digitaliseur d'images 1 800 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible 850 F

LOGICIELS UTILITAIRES

PRINT MASTER	370 F
VIP professionnel : logiciel intégré équivalent Lotus 1-2-3	1 890 F
Hipposimple : gestion fichiers	690 F
K Spread : tableur	490 F
Metacomco : macro-assembleur	920 F
GST - Macro-assembleur	590 F
Seka - assembleur	490 F
GST Compilateur C	690 F
Modula 2, donne accès au GEM	1 450 F
Forth ST	450 F
Pascal	790 F
Degas	390 F
Habawriter	850 F
Habaview	850 F
Lattice C.	990 F
H. D. Base (D. Base II)	890 F
First world	490 F
Fortran	1 290 F
Textomat	450 F
Easy draw	990 F
Plus paint	395 F

JEUX

Brattacas : superbe jeu d'aventure avec manette	290 F
Sundog :	
Aventure dans l'espace	330 F
Ultima II : Jeux de rôle	590 F
King Quest II : Aventure	590 F
Major Motion	410 F
Mindshadow : Aventure	295 F
Hacker	295 F
Transylvania	390 F
Borrowed Time	295 F
The PAWN aventure	210 F
Black Cauldron aventure	590 F
Music Studio	295 F
Temple of Apsah	295 F
Time Bandit	310 F
Sword of Kadash	390 F
Brimstone	390 F

LIBRAIRIE

Trucs et astuces	149 F
La bible du ST	249 F
Le livre du ST	249 F
Le livre du Gem sur ST	149 F
Le livre langage machine du ST	149 F
Graphisme et Son	149 F
Du Basic au C.	149 F

ATARI 130 XE

+ lect. disk 1050

+ moniteur monochrome

3 650 F

comptant 750 F

+ 12 mensualités de 273,82 F

LES NOUVEAUTÉS ATARI

Ball Blazer - C	115 F
Beach Head - D	175 F
Black Cauldron aventure	590 F
Blue Max 2001 - C	115 F
Boulder Dash - C/D	99/149 F
Bruce Lee - C/D	149/149 F
Chop Suey - C/D	99/149 F
Conan - D	149 F
Electra Slide - C/D	109/149 F
F15 Strike Eagle - C/D	129/149 F
Jumpjet - C	109 F
Karateka - D	329 F
Koronis Rift - D	175 F
Lucifer Realm - D	175 F
Mercenary - C/D	109/149 F
Road-Race - C/D	109/175 F
Super Zazzon - C/D	00/149 F
Théâtre Europe - C	109 F
The Gonies - C/D	109/NC
The PAWN aventure	210 F
Zorro C	109 F

Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col.	890 F
Atari 130 XE	1 490 F
Lect. disk 1050	1 490 F
Imprimante 1029	1 490 F
Tablette tactile + Atari Artist	650 F
130 XE + Lect. disk 1050	2 990 F
Magnéto-cassette	450 F

SPECIAL CASSETTE INFORMATIQUE C15 : 11 F

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 18,24 %

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

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

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

DEMANDE DE CRÉDIT

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OFFRE SPECIALE

PACK 6 JEUX (CASSETTES)

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



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



US GOLD 1 (CASSETTE)

US GOLD 2 (DISQUETTE)

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

78^F TTC au lieu de ~~120^F~~

118^F TTC au lieu de ~~180^F~~



SALUT L'ARTISTE: (CASSETTE)

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

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

UTILITAIRES (CASSETTES)



INITIATION AU BASIC

Un apprentissage simple, clair et complet pour tous ceux qui veulent programmer leur Amstrad.



EASY AMSCALC

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



MASTER FILE

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

198^F TTC au lieu de ~~245^F~~

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

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



AMSOFT

NOUVEAUTÉS



US GOLD 3 (CASSETTE) US GOLD 4 (DISQUETTE)

Quatre leaders du hit parade logiciel pour Amstrad : Bruce Lee, Balle de Match, Match Day, Knight Lore.

120^F_{TTC}

180^F_{TTC}



PACK 1955 (DISQUETTE)

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

240^F_{TTC}



SPITFIRE 40 (DISQUETTE)

Un excellent simulateur de vol avec possibilités de combat aérien.

169^F_{TTC}

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

VDMC
62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT
ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES
LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS
CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE
MICROLUDE
44, rue Saint Yon
17000 - LA ROCHELLE
KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération.
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE
MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX
ESPACE MICRO
47, av. Alsace Lorraine
38000 - GRENOBLE
MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES
M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE
TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

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

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.

— Ça t'embête si je mets la radio?



FMN
NETWORK FM
N°1

TANT QU'IL Y AURA DES PILES.

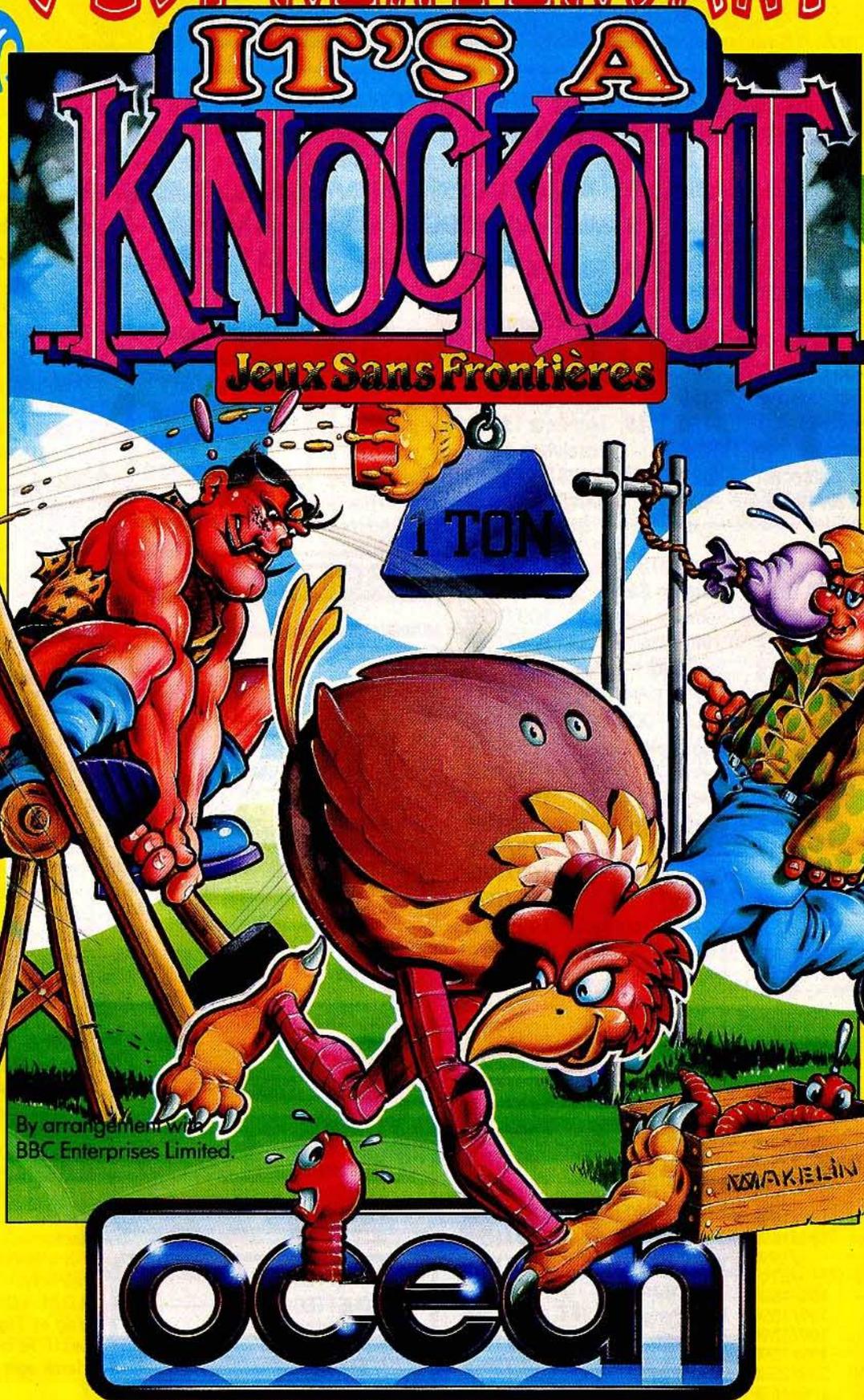
TOULOUSE 97.4 FM
PERPIGNAN 94.1 FM
NICE 91.9 FM
NANCY 102.1 FM
MONTPELLIER 91.9 FM
LYON* 91.5 FM
LILLE 97.3 FM
GRENOBLE 98.8 FM
CÔTE BASQUE 102.7 FM
CARCASSONNE 94.1 FM
BORDEAUX 103.2 FM
AVIGNON 98.2 FM
ANNECY 102 FM
ARCACHON 102.9 FM
AGEN 103.8 FM

*En cours de constitution.

C'EST DESOPILANT C'EST DINGOUE

C'EST RENVERSANT

C'est génial C'EST DEMENTI



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 4998.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H. DIMANCHE DE 14H A 18H

GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	Lecteur Disq 1541	1890
5	Impr MPS 801	1490
6	Moniteur vert + son	990
7	Monit blanc+son	1190
8	Moniteur couleur	2490
9	Adaptateur pal/secam	590
10	Adapt Peritel/Antenne	500

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal+JANE	3250
14	C128 Sesam peritel	3490
15	Lecteur Disq 1571	3290
16	Moniteur 1901 hte resolution	3790
17	C128D(128+1571)+ JANE	6790

AMIGA
14200 ttc
Tel 47 66 11 77

NOUVEAU
C64 Peritel
+ Lect 1541
+ 1 Disq Jeu
4290 Frs

AMSTRAD Mono/Coul

CPC 464	NC/NC
CPC 6128	NC/NC
PCV 8256	5990F
DRIVE FD1	1590F
Doubleur joy	190F

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS
AVEC L'AMSTRAD

AMSTRAD K7/DISQ

Sorcery	99/145
EQUINOX	109/159
Tau Ceti	109/159
Contamination	139/189
Sold a Million 2	129/149
Who dares win 2	109/159
COMMANDO	109/159
PACIFIC	139/189
Zorro	109/
Vera Cruz	/250
Kung Fu Master	109/159
Exploding Fist	99/200
3D Grand Prix	109/149
Sky Fox	119/169
L'HERITAGE	249/249
Strike Force Har	109/159
Electric Wonderl	109/159
BATMAN	109/159
GOLD HITS	129/159
Sword&Sorcery	109/159
Word Cup Carni	109/159
DAMBUSTER	109/159
SHOGUN	109/159
Cauldron II	109/159
Fighter Pilot	109/159
Highway Enc 2	109/159
SAI COMBAT	109/159
Cauldron	99/149
BOULDER DASH3	109/159
ELITE	/289
WINTER GAMES	109/169
Rambo	109/159
Hacker	109/159
TOMAHAWK	/159
Fairlight	109/159
N.O.M.A.D	109/
Way of Tiger	109/159
Geste Artillac	249/249
Mandragore	290/290
V	109/
Bomb Jack	109/159
GREEN BERETS	109/159
ZOMBIE	/159

OFFRES C64 & C128

19	2+3	2490F
20	2+4	3990F
21	1+3+6	2990F
22	1+3+8	4490F
23	1+4+8	5990F
24	1+4+8+5	7290F
25	14+16	6490F
26	14+3	3690F
27	13+4+8	7290F
28	13+15+16	9990F
29	17+16	9990F

NOUVEAUTES K7/DISQ

ACROJET	/290F
SILENT SERVICE	109/169F
ULTIMA IV	/590F
BORROWED TIME	/169F
GREEN BERETS	109/159F
EARTH OF AFRICA	/290F
KNIGHT GAMES	109/159F
SUPER CYCLE	/390F
EURYDIUM	109/159F
MOVIE MAKER	/189F
DRAGON'S LAIR	159/199F
MERCENARY II	109/169F
ALTERED	/199F
JET	/570F
NEXUS	109/159F
BOMB JACK	109/159F
NIGHT RIDERS	109/159F
STREET HAWK	109/159F
OMEGA PLANETE INVI	259/259F
LEADER BORD	109/169F
SOLD MILLION 2	129/159F
CAULDRON 2	109/159F
GHOST Gobelins	109/169F

GOLD HITS 129/159F

Summer Games	109/159F
Summer Games 2	109/159F
Winter Games	109/159F
Impossibl Mission	109/159F
POWER CARTRIDG	475F
HOCUS FOCUS	109/159F
Fight Knight	59/159F
Zorro	109/159F
Goonies	109/159F
Skyfox	119/159F
Karateka	119/159F
Commando	109/159F
Rambo	109/159F
Kennedy Approach	149/149F
Elite	149/199F
PAPER BOY	109/159F
Ultima 3	/189F
BOUNCES	109/159F
Exploding Fist	99/159F
SPINDIZZY	109/159F
Spy vs Spy 2	119/169F
TAU CETI	109/159F
Dambusters	99/149F
Fighter Pilot	109/159F
GAME MAKER	159/199F
Time Tunnel	109/159F
Kung fu Master	109/159F
Superman	59/149F
Ping Pong	109/159F
Rasputin	109/159F
Trilogy APSHAI	/200F
Flight Simulator2	420/570F
Year Kung Fu	109/159F
BARD'S TALE	/420F

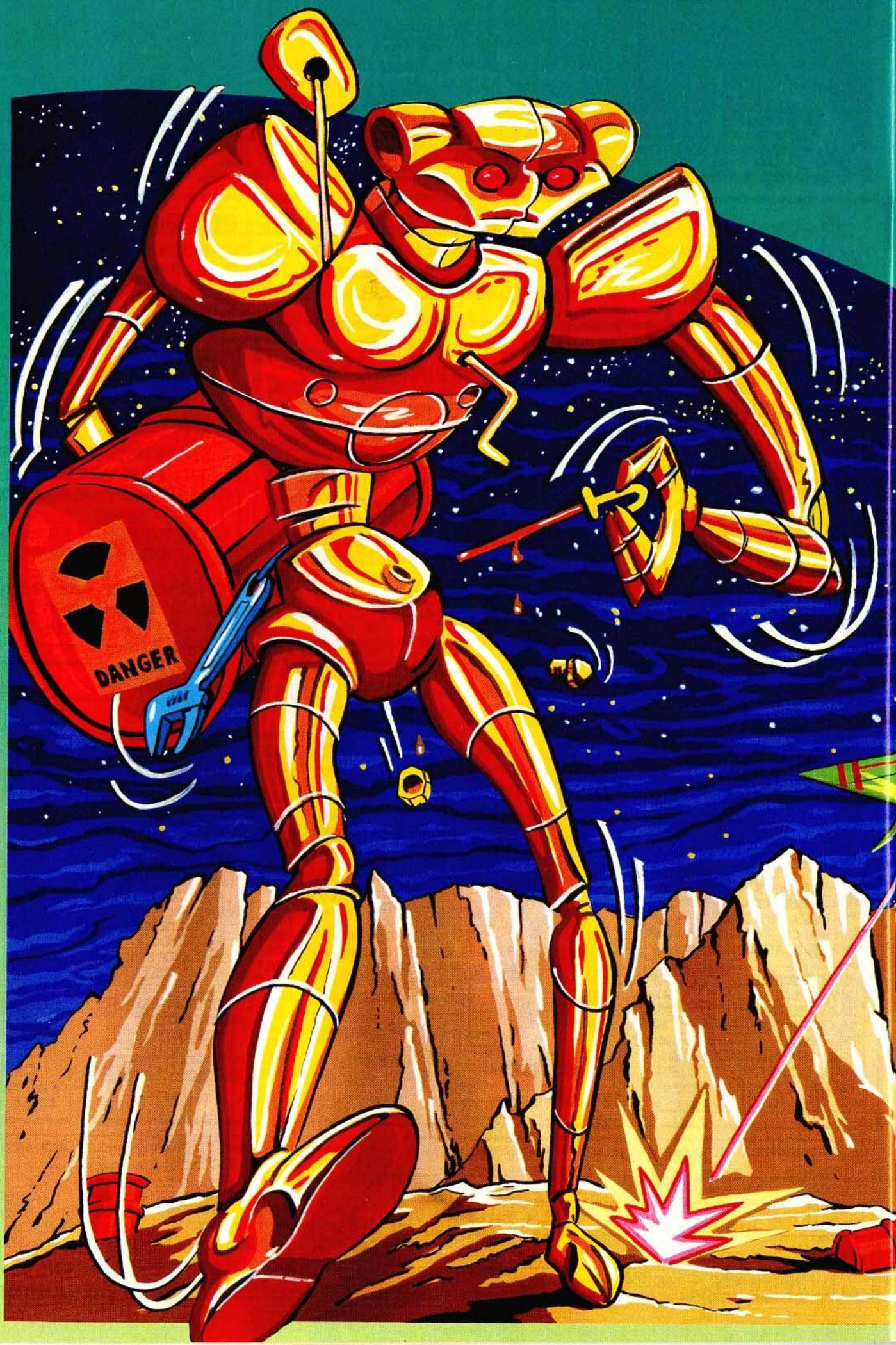
SOFT AMIGA

MINDSHADOW	255F
BORROWED TIME	255F
HACKER	255F
BOLDENOLDIES	390F
ARCHON	NC
ONE ON ONE	NC
BRATACCAS	NC
ARTICFOX	NC
DELUXE PAINT	1090F
VIP (LOTUS 1,2,3)	1990F
AEBIS (IMAGES)	790F
AEBIS (ANIMATOR)	1290F
AEBISDRAW	1590F
BIZMOZ	420F
COOK FINANCIAL BOOK	450F
ANALIZE	1090F
INSTANT MUSIC	450F
MARBEL MADNESS	NC

LOGICIELS APPLE

Ultima IV	590F
LAW OF THE WEST	390F
News Room	590F
DAMBUSTERS	390F
Winter Games	250F
Summer Games 2	250F
American challeng	390F

10 DISQUETTES 3"	450F
10 DISQUETTES 5",25	99F
10 DISQUETTES 3",56F	250F
10 DISQUETTES 3",5DF	300F
QUICK SHOT2	100F
QUICK SHOT9	149F
JOY CONTACT	189F



TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

EQUINOX

Radioactivité

Sur cet astéroïde minier, toute la population humaine a fui. En effet, de nombreux containers radioactifs gisent dans les multiples galeries de la mine et tout risque d'exploser d'un instant à l'autre. Vous demeurez seul, pauvre petit droïde, pour parer à cette menace. Le complexe minier est réparti en huit niveaux différents. Mais pour aller de l'un à l'autre, vous devez avoir collecté le ticket de passage. Vous n'accéderez à ceux-ci, ainsi d'ailleurs qu'aux containers, qu'en utilisant intelligemment les objets récupérés sur votre route. Bien entendu, nombre d'ennemis de tout poil seront au rendez-vous pour vous gêner dans votre mission. Mais vous pourrez aussi utiliser certains appareils qui vous faciliteront grandement la tâche. Ainsi le téléporteur vous transportera rapidement pour peu que vous ayez le ticket approprié. Les téléporteurs inter-niveaux sont encore plus puissants, bien qu'ils ne vous permettent que de descendre et non de monter.



Si vous n'avez pas réussi à mettre la main sur un ticket de téléportation et que vous en avez vraiment besoin pour aller plus loin, il existe une autre solution : vous échangez une de vos vies contre un de ces précieux tickets. Lorsque vous aurez trouvé un container, il vous faudra encore vous en débarrasser en le jetant dans les « vide-ordures ». Un bon jeu d'aventure et d'action, aux jolis graphismes et assez difficile. (Cassette Mikro-Gen pour Spectrum.)

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

BILLY LA BANLIEUE

Gros cœur de Paname

Votre rêve le plus cher est de vous transformer en rocker de dernière catégorie afin de faire les quatre cents coups dans Paris ?



Grâce à ce programme, le rêve devient réalité. Voilà qui vous séduit, mais à votre place je me méfierais. Vous n'avez pas idée de ce que peut être la vie d'un rocker, surtout celle de Billy, le malheureux que vous allez incarner. On passe son temps à courir dans tous les coins et à prendre garde aux nombreux personnages sournois et patibulaires. Prenons quelques exemples simples : la chérie, il faut lui apporter un joli petit cœur, sinon elle se met à vous battre à mort ; ou encore le policier qui vous tire dessus sans raison, le petit loubard du coin qui vous étripe pour s'emparer de votre blouson en cuir qui lui plaît beaucoup, le krishna de service qui, oubliant sa non-violence, vous saute dessus pour vous prendre vos biens, bref c'est épuisant. En plus, Paris est une ville beaucoup plus grande qu'il n'y paraît, pleine de recoins et, surtout, de sous-sols : le métro, mais aussi les égouts, et puis tout plein de galeries peu connues. Dire que vous allez être obligé de vous balader dans ces coins crasseux pour échapper à tous les méchants qui vous veulent du mal ! J'en ai le cafard. Heureusement, la qualité du programme me reconforte. Ce logiciel, vraiment très bien réalisé, offre un graphisme magnifique et une animation sans reproche. En conclusion : c'est un très bon programme à tous les niveaux. (Disquette Loriciels pour Amstrad.)

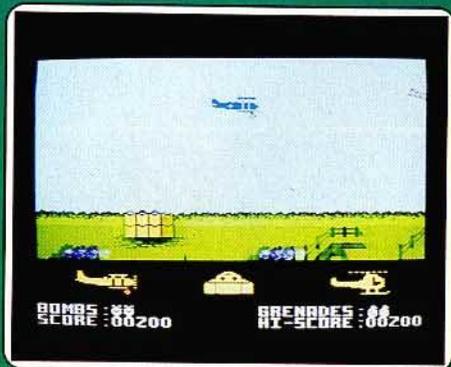
Type _____ action/aventure
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ B

BIGGLES

Gare aux ennemis !

Notre héros Biggles a pour mission de détruire la toute nouvelle arme des ennemis : un canon à ultrasons. Mais pour y arriver, il lui faudra franchir avec succès de nombreuses étapes. En premier lieu, à bord de son avion, il va survoler le territoire ennemi pour tenter de localiser et de photographier l'arme. Il lui faudra bien sûr éviter la D.C.A. et les tirs des avions ennemis. ▶

TUBES



Pour se défendre, il dispose heureusement de mitrailleuses et de quelques bombes. Ayant atterri, il franchira les lignes de défense à pied, malgré les nombreux attaquants qui font feu de toutes parts. Ses seules armes sont un pistolet mitrailleur et quelques grenades dont il saura faire bon usage, en particulier pour faire sauter d'un seul coup tout un groupe d'attaquants. Il pourra d'ailleurs en récupérer d'autres dans les caves.

Enfin arrivé à Londres, il va effectuer une dangereuse traversée sur les toits de la ville en compagnie de son frère jumeau. Cette fois, aucun des deux ne sera armé. Vous devrez pourtant éviter les patrouilles, bien calculer votre élan pour sauter de toit en toit et ne pas trop éloigner les deux frères l'un de l'autre. Si un garde vous embête, accroupissez-vous et il passera à côté sans vous remarquer. Vous devriez maintenant être en possession du code secret qui vous permettra d'aller plus loin. Les deux frères, à bord de leur hélicoptère, vont convoyer Marie puis, de place en place, arriver à l'endroit où se trouve le canon à détruire. Un difficile jeu d'action, aux graphismes corrects et très variés, mais le joystick répond un peu bizarrement. (Cassette Mirrorsoft pour Spectrum.)

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

WORLD CUP CARNIVAL

La France en finale

Que diriez-vous de vous replonger dans l'excitation du Mondial ? Qui sait, peut-être parviendrez-vous cette fois à conduire la France en finale ? Pour commencer, sélectionnez donc votre équipe. Chacune est composée de six joueurs (impératif de programmation oblige).

Comme dans tous les jeux de ce type, vous contrôlerez le joueur se trouvant le plus près de la balle. Il changera d'ailleurs de couleur à ce moment là, ce qui permet de le reconnaître plus facilement. Par contre, le goal est contrôlé systématiquement par le programme. Il a d'ailleurs ses bons et ses mauvais côtés. Ainsi, s'il ne se laisse pas facilement encaisser un but, il a la désa-

gréable habitude de détourner le plus souvent le ballon en touche au lieu de le renvoyer à un partenaire.

Tous les coups de football sont permis, depuis l'interception et le tackle, jusqu'au dribble, en passant par des coups plus simples comme les passes. Les commandes réagissent bien et vite. Par contre, il se passe des choses curieuses quand les deux adversaires les plus proches du ballon sont trop près l'un de l'autre. En effet, il arrive dans ce cas que l'un d'eux, voire les deux, disparaissent momentanément de l'écran ! Si les deux camps sont à égalité une fois le temps écoulé, les prolongations auront lieu, comme dans la réalité. Dans le mode entraînement, vous aurez la possibilité de marquer des pénalités ou au contraire de tenter de les arrêter. Un bon jeu de football. (Cassette Sport-Billy pour Spectrum.)

Type	_____	football
Intérêt	★★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	_____	B

SOCCER 86

Footballeurs novices

France-Italie : l'ordinateur entame l'hymne national de chacune des équipes. Vous venez de définir la couleur du maillot de vos joueurs et le degré de difficulté du match. Il est en effet question de se battre tout d'abord contre l'ordinateur. Graduée de 1 à 100, la force de votre adversaire n'est jamais exceptionnelle. Jusqu'à 50, l'ordinateur commet des fautes impardonnables et vous laisse prendre la balle à la moindre occasion. Dans les degrés supérieurs, c'est surtout la rapidité du jeu qui augmente. L'animation supporte moyennement les dribbles et shoots et il est souvent difficile de prévoir la portée des passes. Manié au joystick, un seul de vos joueurs tente d'intercepter le ballon. Dommage que l'on ne puisse sélectionner soi-même le joueur en question ou placer les autres membres de l'équipe pour préparer une action particulière. L'ordinateur donne systématiquement la main au joueur qui se trouve le plus proche de la balle et vous devrez attendre que le scrolling vous dévoile le reste du terrain pour connaître la position de vos partenaires. Le jeu reste spontané et accessi-

ble aux footballeurs novices ! (Cassette Loriciels pour Amstrad.)

Type	_____	match de football
Intérêt	_____	★★★
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

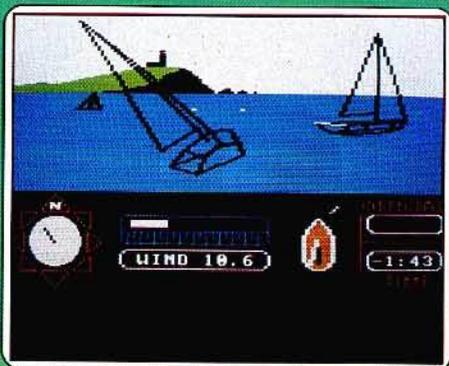


TUBES

peu de courants pour dévier votre route, un compas qui vous indique en permanence votre cap, un vent régulier et un voilier challenger peu agressif.

Peu à peu, tout se complique : les parcours entre les bouées sont de plus en plus complexes, votre compas disparaît, les courants deviennent plus violents. Faire le meilleur temps sur les sept régates devient un challenge réellement difficile ; et pourtant, c'est le seul moyen d'accéder à la régata finale, la « Cup Race »...

Toutes les courses se déroulent dans une même baie, aux « amers » (points de repères) remarquables. Phare, pont, village, forêt, colline vous permettent de toujours savoir où vous vous situez ; de plus, une « vue d'avion » inscrit sur le tracé général de la régata la dernière partie du parcours accompli. Les conditions de navigation sont assez bien recréées : votre bateau gite, accélère, vire de bord, empanne ; vous pouvez relever ou abaisser la dérive, régler l'unique voile... Par contre, impossible de chavirer.



Sympathique, *American Challenge* aurait gagné à être plus sophistiqué. Les marins y retrouveront l'excitation de la régata mais pas les finesses des réglages subtils et des tactiques élaborées. Pour les novices, pas d'inquiétude : le mode d'emploi donne les bases de la navigation à voile. Un atout de poids : deux ordinateurs peuvent jouer l'un contre l'autre, via modem ou câble. (Disquette Mindscape pour *Apple II* ou *IBM PC*.)

Type _____ simulation de régata
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ —
Prix _____ E

VROOM

Grand Prix

Dans le grondement assourdissant des moteurs, le départ de cette nouvelle course de formule 1 est sur le point d'être donné. Ce championnat est composé de cinq courses successives se déroulant sur des circuits de Grand Prix. Mais pour pouvoir participer à la course suivante, il faut encore réussir à se qualifier. Apparemment, votre voiture est équipée d'une boîte automatique car vous n'aurez pas à vous soucier de changer de rapport. La position de votre

engin sur le circuit est rappelée dans un petit cadre à gauche de l'écran. Vous aurez tout intérêt à la surveiller pour ralentir un peu avant d'aborder les virages. En effet, si vous allez trop vite, la voiture chasserait et sortirait des limites du circuit avec, comme conséquence immédiate, une perte de vitesse, voire un accident si vous percutez un poteau indicateur. A ce propos, le nombre de voitures qui vous est alloué n'est pas limité. Ce n'est pas une raison pour percuter les voitures que vous double-



rez car la perte de temps qui en découle risque fort de vous faire éliminer.

Le graphisme en 3D et l'animation sont fort bien réalisés. Les roues et le volant tournent dans les virages et le paysage se déplace. Les changements de direction sont suffisamment doux pour ne pas donner de mouvements saccadés. Quant aux bruitages, ils sont particulièrement bien rendus. Vous entendrez même les ratés du moteur en cas d'accélération rapide, le crissement des pneus dans les dérapages et le bruit différent de votre voiture roulant sur le bas-côté. Une bonne simulation de course automobile, assez difficile. (Microcassette Pyramide pour *Q.L.*)

Type _____ course de voiture
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

SUPER-CYCLE

Course de gros tubes

On entre vite dans la course, le temps de choisir la couleur de sa moto, son cuir et le niveau de difficulté. Deux autres motos se trouvent sur la ligne de départ ; bien plus, elles tournent déjà. Sur le tableau de bord, très réaliste, le compteur de vitesse et le compte-tours seront à surveiller spécialement pour passer les vitesses à temps : un moteur surmené casse. La mécanique réagit au quart de tour, le moteur rugit, les pneus crissent dans les nombreux virages. Pas le temps de regarder défiler les paysages de ville, de mer, de neige, de nuit et de désert surchauffé : la moto amplifie les moindres impulsions du joystick. Gare aux flaques d'huile, aux plaques de verglas et, surtout, aux autres motards qui enverront votre engin dans le fossé ou le réduiront au



sort peu enviable de petit tas de débris fumants. Heureusement, même le crash le plus spectaculaire permet de repartir, après avoir perdu de précieuses secondes, mais au risque de se faire rataliner par ceux qui vous suivent.

Commencer au niveau de difficulté 1 autorise les scores qui donnent accès à la course suivante, dans un nouveau décor, et permet de les inscrire sur le tableau des records. Commencer par le niveau 3 tient du suicide. La course va très vite, nécessite des nerfs d'acier et une main de velours : conduire le plus rapidement possible sans sortir de la route. Le bruitage de haute qualité ainsi que le graphisme et son animation ne manqueront pas d'aiguiser vos réflexes. (Disquette Epyx pour *Commodore 64/128TM*.)

Type _____ course de moto
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

GHOSTS'N GOBLINS

Epouvante

Sinistre ambiance que celle-ci... Un cimetière en ruine dans l'aurore frémissante d'un matin d'hiver, vous avancez courageusement vers votre destin. C'est l'amour qui guide vos pas,





un amour qui vous permet encore de surmonter vos craintes. Pas pour longtemps... Au premier « mort-vivant » qui surgit de sa tombe, c'est la panique ! Dragons mortels ou fantômes diaboliques, vous sautez par dessus les pierres tombales, escaladez les échelles et tentez de saisir votre première découverte, un superbe bouclier. Une torche enflammée réduira en poussière presque tous vos assaillants, et seule la rapidité de vos mouvements peut vous empêcher de toucher un « mort-vivant » ou de mourir sous l'attaque des dragons.

Ce logiciel d'arcade ne possède pas un scénario très original. Par contre, la qualité graphique des décors et de l'animation mérite bien quelques souffrances... Sur une musique qui n'est pas sans rappeler celle de *Ghostbusters*, le scrolling dévoile un paysage superbe. Quant à l'action, elle est d'une vitalité épuisante. Comme de bien entendu, vos adversaires sortent de terre à tout moment et en tout lieu ; inutile donc d'espérer quelques secondes de répit. Il vous est tout juste permis de rester

immobile sur une échelle, pour peu qu'aucun goblin ne soit à proximité... Que ne ferait-on pas pour celle qu'on aime ! (Cassette Elite pour *Commodore 64* et *128* ; également disponible pour *Amstrad* et *Spectrum*.)

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



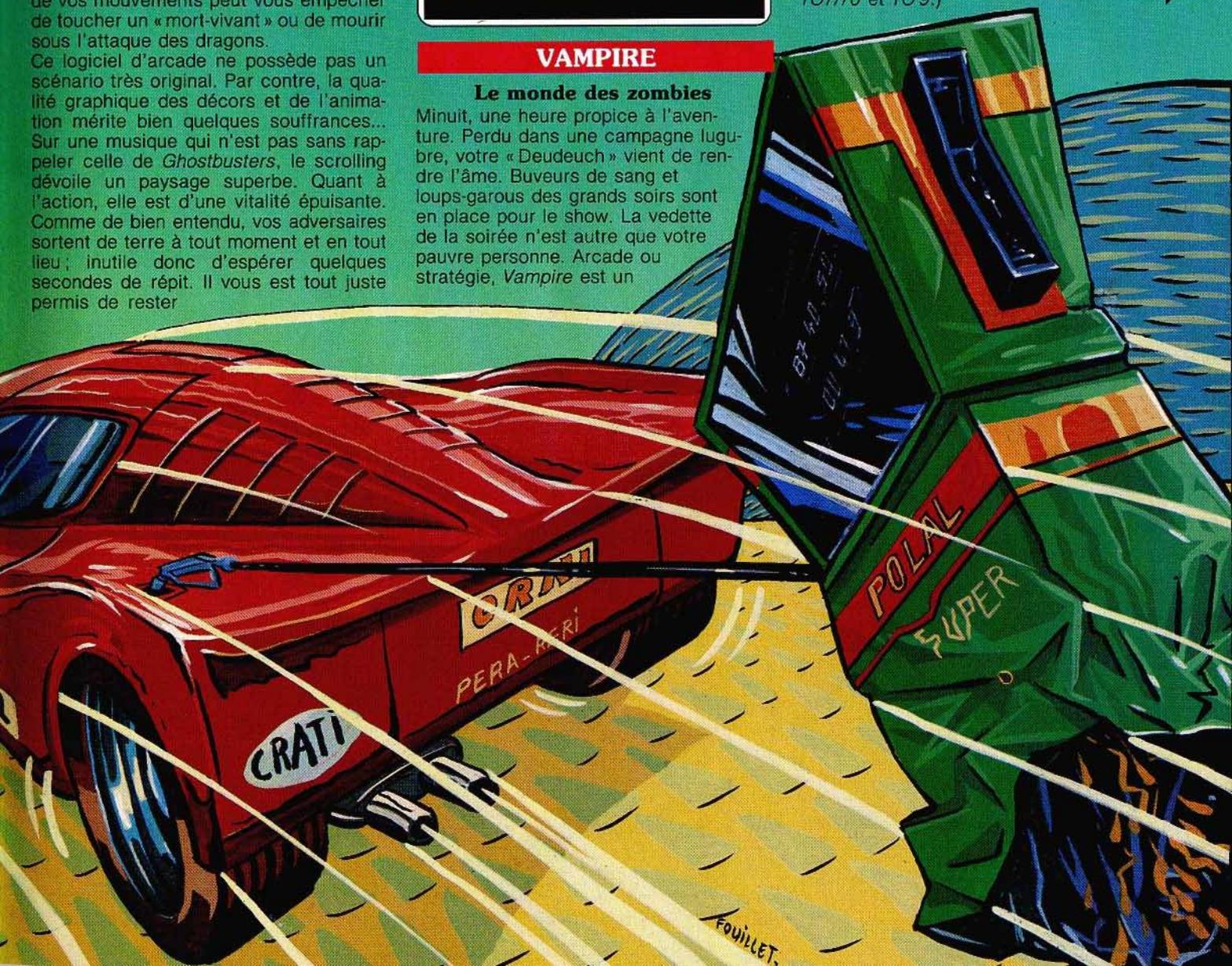
VAMPIRE

Le monde des zombies

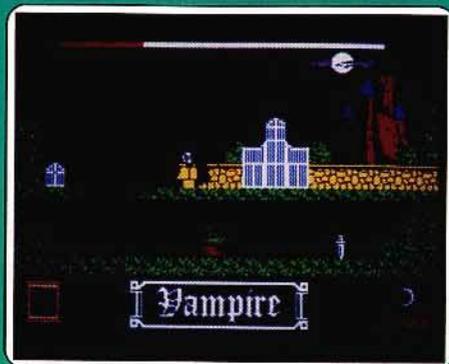
Minuit, une heure propice à l'aventure. Perdu dans une campagne lugubre, votre « Deudeuch » vient de rendre l'âme. Buveurs de sang et loups-garous des grands soirs sont en place pour le show. La vedette de la soirée n'est autre que votre pauvre personne. Arcade ou stratégie, *Vampire* est un

logiciel classique. Classique par son scénario, certes, mais d'une vitalité peu commune aux logiciels pour *Thomson*. Le graphisme, tout d'abord, est très convenable. On accède aux différents écrans à l'aide de petites portes réparties dans un décor éloquent. Si l'animation des personnages est (trop) simple, le combat est enlevé et nécessite une adresse et une rapidité exceptionnelles. Armé d'un pistolet, vous viendrez facilement à bout de ce premier zombie. Par contre, le vampire suivant n'est abattu que si vous prenez l'épée, puis ouvrez la porte à l'aide du sac d'or.

L'action nécessite de nombreux aller-retour et vous devez mémoriser tous les passages avec précision. Votre quotient vital est très vite rongé par les assauts répétés des différents monstres, et il importe surtout de ne jamais rester immobile. Pour un logiciel qui passionnera tous les joysticks de *Thomson*, nous regrettons seulement l'absence fatale de bruitages. Il eut été si agréable d'entendre hurler quelques victimes égorgées ! (Cassette Infogrames pour *MO5*, *TO7/70* et *TO9*.)



TUBES



Type _____ arcade
 Intérêt ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Animation ★★★
 Bruitage ★
 Prix _____ B et C

ELECTRIC WONDERLAND

Ça coule de source

Sourciers, à vos ordinateurs ! Le but de *Electric Wonderland* pour Amstrad, est de découvrir la source de jouvence. Travail de sourcier donc, où la baguette de joie remplace celle de buis. La recherche de la source de jouvence n'est pas chose facile, celle-ci étant très convoitée par une foule de personnages bizarres, tous plus inquiétants les uns que les autres. Un petit conseil d'ami : faites très attention à votre niveau d'énergie car elle est vitale. Votre moyen de locomotion est le skateboard à hélice — ne riez pas, c'est très sérieux : attaché à lui, vous portez un petit chapeau surmonté d'une hélice qui permet de voler sur terre, ou dans les galeries souterraines —



et ce moyen de locomotion consomme beaucoup d'énergie. Tout ceci se passe sur plusieurs niveaux et dans un nombre incalculable de salles.

Ce logiciel est, qualitativement, très correct, animation et graphisme arrivent tous deux au top niveau ; de même pour la bande son. Un défaut pourtant, la mauvaise gestion du joystick rend la tâche ardue, voire lassante. Cet avis est strictement personnel : à vous de l'essayer avant de l'adopter ! (Cassette Gasoline Software pour Amstrad.)

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



ALIEN HIGHWAY

Sauver la Terre

Voici la suite de *Highway encounter*. Grâce aux Vortons, la tentative de domination de la Terre a échoué. Mais la menace est toujours présente. Seule une destruction plus complète des équipements de l'ennemi pourra le réduire définitivement à l'impuissance. Votre mission consiste à frapper le cœur industriel de l'envahisseur avant que ses armées n'aient le temps de se regrouper. Vous manœuvrez le Vorton qui, cette fois, doit guider le Terratron jusqu'au bout de la « Grand'Route ». Ce Terratron est en fait une bombe de grande puissance qui permet de faire exploser d'un seul coup l'ordinateur principal. Bien évidemment, la route est très fréquentée : uniquement par des ennemis qui cherchent à vous arrêter par tous les moyens. De plus, vous



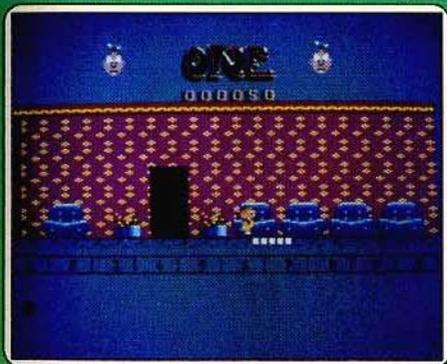
ne pouvez absolument pas sortir de la route car elle est bordée par une barrière électrifiée à très haut voltage. Paradoxalement, il vous faut aussi alimenter votre Vorton en énergie. Ceci peut être fait dans les sept stations de régénération à votre disposition sur le chemin. Le graphisme et l'animation sont de bonne qualité mais le jeu ne change guère de la précédente version. (Cassette Vortex pour Spectrum.)

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

ONE

Laissez-les vivre

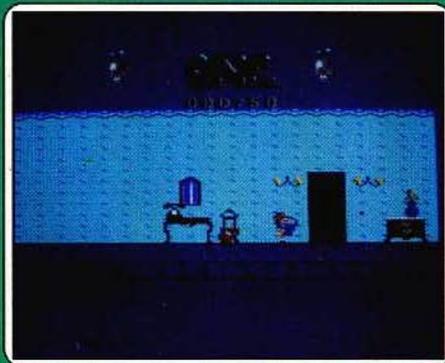
La vie des enfants n'est pas toujours aussi facile qu'on le pense ! Mettez-vous dans la peau de celui du logiciel *One*, sur *Amstrad*. Ce programme met en scène la scandaleuse affaire du « môme » que ses parents ont laissé seul avec un baby-sitter (hélas, l'agence de placement ne disposant plus de jolie jeune fille, elle envoie, à la place, un monsieur d'un genre tout à fait honnête qui, malheureusement, révèle une légère tendance à l'alcoolisme et à la violence — d'ailleurs, il semble que ce douteux personnage faisait partie de la légion étrangère,



mais chut, je ne vous ai rien dit !). C'est alors que le pauvre enfant comprend sa douleur : dès que cet « affreux horrible pas beau » découvre des jouets qui traînent, il se met à le battre — pas le jouet, mais l'enfant.

C'en est trop, l'enfant fait appel à toute son intelligence : la seule solution est la guerre. Guerre sans merci car tous les coups sont permis : peaux de bananes contre coups de poing, tartes à la crème contre tortoises pas piquées des vers, et tout et tout. A première vue le combat semble inégal, mais le gamin connaît très bien la trentaine de pièces de sa maison, alors que le vilain n'est pas sur son terrain. Une histoire pleine de rebondissements et de facéties. Un logiciel rapide aux graphismes étonnants et à l'animation de très bonne facture. Ne manquez pas de vous le procurer.

Deux petits regrets : le manque de musique, et le passage d'une salle à l'autre. Ce dernier se fait par changement de l'image



écran et non par scrolling, c'est dommage. (Disquette et Cassette D3M pour Amstrad.)

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

DEATH WAKE

Guerre atomique

Encerclées par un ennemi redoutable, vos forces armées perdent peu à peu du terrain... L'issue de cette guerre tient sans aucun doute au plan atomique de votre adversaire. Derrière un barrage naturel de terres et d'océans, ce dernier va bientôt



déclencher l'ultime explosion ! Commandant d'un destroyer, vous venez de prendre connaissance de votre mission : traverser les troupes ennemies et détruire le laboratoire de lancement nucléaire. Escorté de deux autres bâtiments, vous prenez la route du nord. Mais attention, l'ennemi est déjà informé de vos intentions et déploie ses forces aériennes et navales dans le seul but de stopper votre convoi...

Ce wargame d'action se décompose en diverses phases de jeu. Vous affrontez, par étapes successives, des raids aériens, des convois maritimes ou encore vous traversez de dangereux champs de mines. A chaque succès remporté, la carte des manœuvres apparaît à l'écran : en lançant vos forces aériennes à l'offensive, vous tentez d'enrayer les manœuvres ennemies afin de protéger votre route.

Les animations de ce logiciel sont intéressantes, notamment en ce qui concerne le réglage du tir contre les bâtiments adver-

ses. Si certaines étapes semblent répétitives (combat contre les raids ennemis, par exemple), ne relâchez pas votre attention une seconde... L'ultime combat de votre mission peut s'engager d'un instant à l'autre ! (Cassette Quicksilva pour C 64.)

Type _____ wargame-action
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★
 Prix _____ B

TIME TRAX

Seul face aux envahisseurs

A la suite d'un cataclysme nucléaire, vous restez seul dans cette maison. Les trois étages qui apparaissent déjà à l'écran dévoilent un nombre impressionnant de meubles et appareils ménagers. Votre première tâche consiste à fouiller chaque pièce de fond en comble... Maniée au joystick, la sélection des différentes options vous permet d'examiner un objet, de saisir ou de poser un indice, ou encore de sélectionner votre arme. Car bien entendu, l'aventure va très vite vous opposer aux envahisseurs de votre chère planète... Le combat commencera à coups de revolver pour laisser place bientôt aux sortilèges magiques. Cette quête pour la paix vous fera visiter un monde étrange. Les portails temporels per-



mettent d'accéder à différentes zones du futur ou du passé. Il s'agira alors de collecter les indices convenables, de s'armer en conséquence et de ne jamais perdre le fil de l'aventure !

Pour un scénario classique, *Time Trax* a l'avantage de proposer un terrain de manœuvres vaste et bien conçu. Les décors sont réalistes fouillés et ne laisseront pas de sitôt. Mais que dire de, l'animation... Pour un jeu qui nécessite réflexe et rapidité, la lenteur de notre héros pose un réel problème, surtout lorsqu'il s'agit d'éviter un ennemi ou de rejoindre au plus vite un portail temporel. Il nous reste heureusement la stratégie ! (Cassette Mind Games pour Commodore 64 et 128.)

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



Pour moi, les maths c'est plus un problème !

Calculatrices scientifiques Texas Instruments : faciles à comprendre, faciles à utiliser.

Ma calculatrice Texas Instruments et moi, on travaille vite et bien ; comme ça j'ai le temps de faire autre chose.

Les calculatrices Texas Instruments sont conçues pour rendre la vie plus facile. Par exemple, le groupement logique des fonctions sur le clavier et les touches larges me permettent de travailler rapidement et facilement.

Bien mieux : sur la TI-30 Galaxy, il y a sur l'écran des indicateurs d'opérations pour suivre pas à pas les calculs : on sait toujours où on en est.

Et bien sûr, les calculatrices Texas Instruments ont toutes les fonctions nécessaires aux calculs les plus élaborés. Par exemple : la TI-52 permet les changements de base, les calculs de loi normale et les nombres complexes.



Quant à la calculatrice à énergie lumineuse TI-31 SLR, dernière-née de la gamme scientifique Texas Instruments, elle offre toutes les fonctions dont on a besoin au lycée.

Les calculatrices Texas Instruments sont bien adaptées à la vie d'étudiant : elles sont solides, leurs couleurs sont sympas et elles ont toutes un étui protecteur.

Et puis, les calculatrices Texas Instruments sont garanties deux ans (échange standard dans votre magasin).

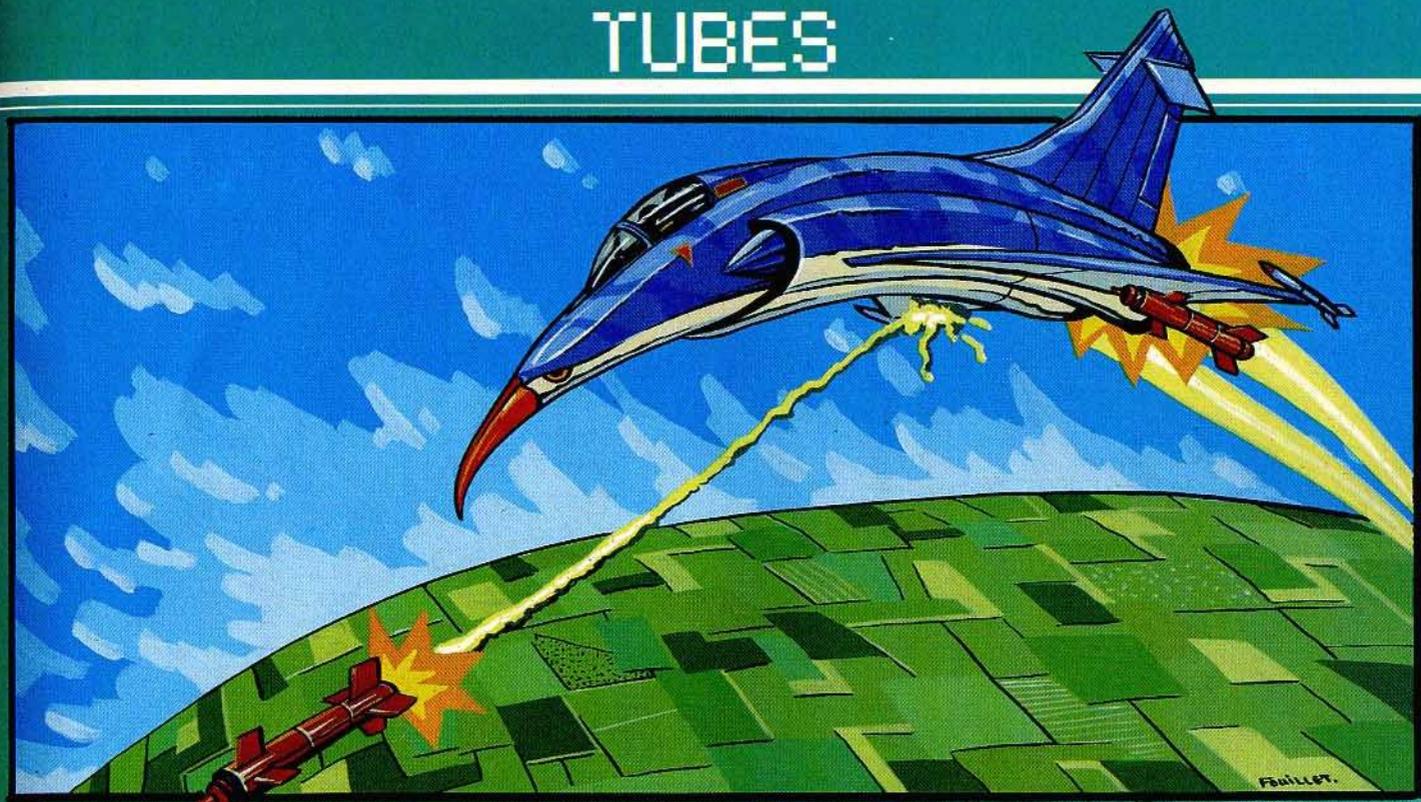
Faire équipe avec Texas Instruments c'est vraiment génial !

Des calculatrices pour des maths plus faciles et une vie plus relax.

**TEXAS
INSTRUMENTS**



TUBES



WAR PLAY

A vos joysticks

Perdue au fond du Pacifique, cette petite île est le quartier général de votre plus grand ennemi : ce dernier y possède plusieurs unités blindées ainsi qu'une importante flotte aérienne. Votre état-major vient de relever le défi : c'est votre division qui hérite de cette dangereuse mission... Vous devez anéantir les forces opposées pour finalement détruire le quartier général de l'adversaire. Sur trois niveaux de difficulté, le combat se répartit entre trois types d'appareils : les tanks, tout d'abord, se manient au joystick ; ils peuvent détruire les blockhaus ou blindés adverses. Les deux autres attaques sont aériennes : si vos jets interceptent les raids ennemis, ce sont les bombardiers qui achèvent cette dangereuse mission...

Le jeu d'action est très simple. Les divers appareils tournent pour ainsi dire sur place et le pilotage n'approche en rien la simulation. Réservé aux fanas du joystick, ce logiciel séduira plus par la rapidité du combat que par le réalisme de l'action... (Disquette Anco Software pour Commodore 64.)

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

SUMMER SANTA

Les embûches de Noël

La vie de père Noël n'est pas de tout repos. Il suffit d'essayer ce jeu pour le constater « de visu ». Père Noël new look, vous partez donc de la grotte où sont entreposés des jouets qu'il vous faudra acheminer un

Des objets volants parfaitement identifiés sillonnent l'espace aérien de chaque pièce de la maison : casseroles et cafetières menaçantes mues par un fort esprit d'indépendance, fantômes divers et autres oiseaux de malheur sont là pour causer votre perte ! Comme tout effort mérite récompense, une bonne rasade de sherry vous apportera un réconfort attendu, matérialisé sous la forme de quelques points de bonus. N'épiloupons pas sur le comportement singulier de ce père Noël qui se permet de vider les fonds de verre...

Ce jeu amusant est servi par un graphisme bien conçu. (Cassette Alpha pour Spectrum.)

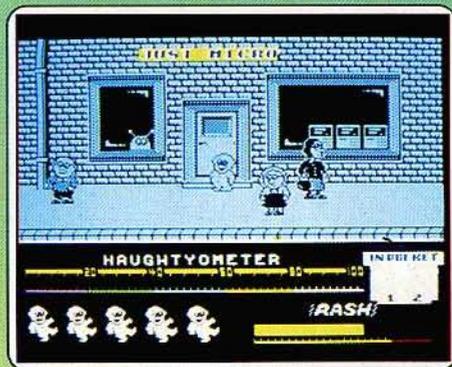
Type	action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Au début du combat, vous possédez plusieurs appareils de chaque type. Vous ne pouvez malheureusement envoyer qu'un avion ou un tank au combat : surveillez donc attentivement les attaques ennemies afin de ne pas opposer vos blindés aux tirs sauvages des jets adverses. L'animation de ce



à un. Pénétrer de nuit dans les maisons n'est pas chose aisée, surtout lorsque des chiens méchants en défendent l'accès... A l'intérieur, la vie n'est pas plus facile. Des obstacles en tout genre s'interposent pour vous empêcher d'atteindre les chaussettes que vous devez remplir de cadeaux.

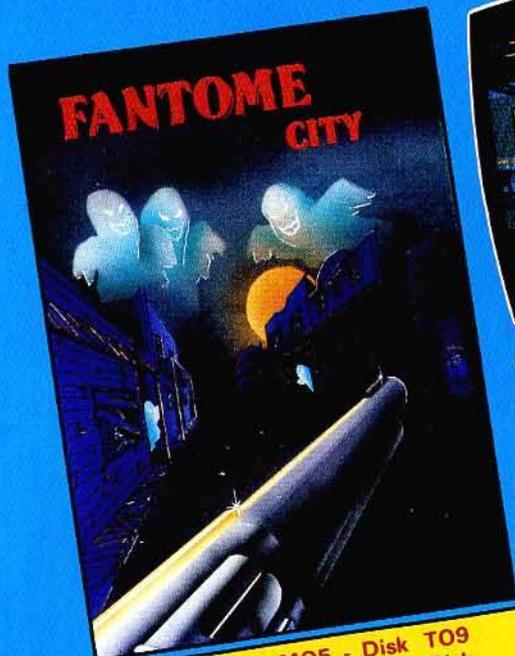


JACK THE NIPPER

Donnez libre cours à vos pulsions destructrices !

« J'ai tout cassé la belle vaisselle... » Nul n'ignore plus la célèbre chanson de Sabine ▶

Foncez dans l'Action

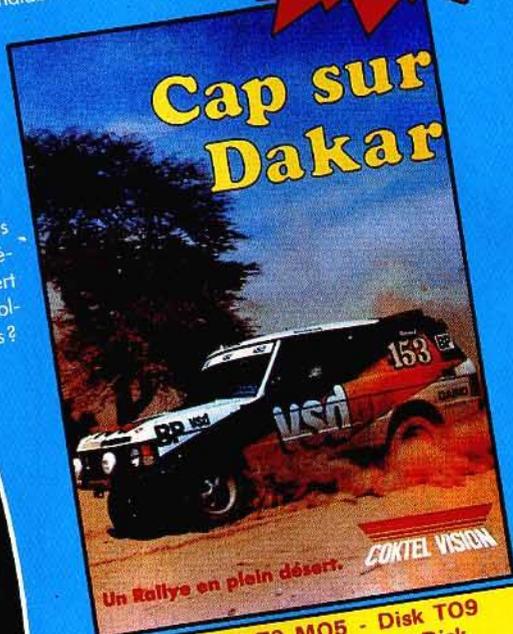


ACTION

FANTOME-CITY:
Quelle terrible destin pour un pistolero que de se trouver dans une ville fantôme de l'ouest, face aux esprits vengeurs de ses victimes? Fier cow-boy, en pénétrant dans le vieux saloon, garde ton sang-froid, sois rapide et précis où il t'en coûterait!
Jeu d'action en plusieurs tableaux, au rythme endiablé.

K7 T07 70 M05 - Disk T09
Amstrad K7 - Amstrad Disk
Avec ou sans manette.

ACTION ET AVENTURE

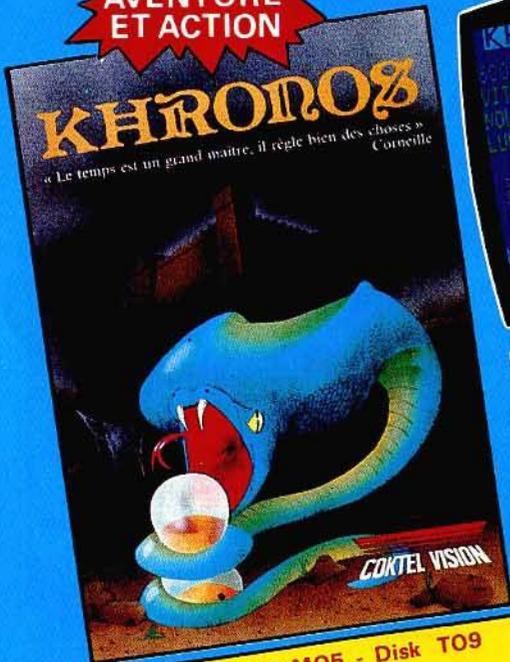


CAP SUR DAKAR:
Participer au "Dakar", quelle super aventure! Vous devrez trouver et convaincre vos sponsors, choisir véhicule et matériel avant d'affronter le terrible désert saharien. Arriverez-vous au bout de votre course folle, et si oui, ferez-vous mieux que vos concurrents?
Un jeu d'action et d'aventure pétaradant.

Cap sur Dakar

K7 T07 70 M05 - Disk T09
Amstrad K7 - Amstrad Disk
Avec ou sans manette.

AVENTURE ET ACTION



KHRONOS:
Il vous reste 4 semaines pour accéder à l'éternité. Dans les dédales d'un château peuplé de créatures hostiles, vous survivrez aux pièges et aux rudes combats, si vous vous procurez la clef du voyage dans le temps. Un scénario bien ficelé pour un suspens palpitant.

K7 T07 70 M05 - Disk T09
A paraître sur Amstrad.
Avec ou sans manette et crayon optique

COKTEL VISION

COKTEL VISION
25, rue Michelet 92100 Boulogne Tél. : (1) 46 04 70 85
Distribué par P.C.V. Diffusion

Je désire recevoir le catalogue COKTEL VISION.

Prénom Nom

Adresse

Code postal Ville

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

TUBES

Paturel. A ceux qui seraient tentés de suivre ses conseils avisés, ce logiciel apportera une aide appréciable. Dans une certaine mesure, il s'agit là d'un jeu éducatif qui vous apprendra comment devenir un être nuisible et insupportable : vous serez bientôt la star du négatif, l'ennemi public n° 1. Vous incarnez Jack, chérubin à l'air angélique, lassé par les jeux ennuyeux de ses petits camarades. Jack, ayant décidé de s'amuser en faisant le maximum de bêtises, s'en va semer terreur et désolation dans les lieux les plus divers : magasin de vaisselle, musée, poste de police... Les ordinateurs se devaient bien sûr de figurer dans un jeu informatique. Jack les retrouvera donc dans la boutique de micro ou directement à la fabrique. Pour accomplir ses méfaits, il dispose de toute une gamme d'accessoires allant de la bombe aux bouteilles de désherbant sans oublier les tubes de colle et autres sarbacanes... Un baromètre de méchanceté enregistre vos progrès. Attention, être méchant n'est pas si facile qu'on le croit. C'est tout un art, et vous risquez fort dans les premiers temps de vous faire traiter de gentil niais, ce qui dans le système de valeurs du jeu constitue l'injure suprême. Le graphisme est excellent, même si la reconnaissance des petits objets est parfois difficile. (Cassette Gremlin soft pour Spectrum.)

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



THE LAW OF THE WEST

A l'attaque des Dalton

Pensez-vous rester en vie jusqu'au lever du soleil ? Parviendrez-vous à abattre les célèbres Dalton ? Résisterez-vous aux attaques du Kid et aux avances de Miss Rose ? Bref, vous sentez-vous capable de faire respecter la « dure loi de l'Ouest » ? Ne répondez pas, dégagez ! Shérif d'une petite ville tranquille de l'ouest des Etats-Unis; vous devez, en tant que tel, faire respecter l'ordre et la loi. Vous disposez pour cela d'une aide appréciable : votre colt. Malgré le graphisme juste correct et la fixité du personnage principal (il aurait été en effet agréable de pouvoir parcourir les rues de

la ville), *Law of the west* surprend cependant par la manière dont est traité le thème ainsi que par l'originalité du mode de dialogue : tour à tour se présentent à vous des pistoleros, joueurs professionnels, ou simplement des « gamins » voulant se « faire un nom ». En positionnant votre joystick vers le haut, vous pouvez dégainer immédiatement et risquer de devenir ainsi un « maniaque de la gâchette ». Attention, parmi les personnages rencontrés, certains ne sont que d'honnêtes citoyens.

Par contre, et c'est là un des atouts du logiciel, vous pouvez, toujours à l'aide du joystick, déplacer le bandeau situé au bas de l'écran et choisir parmi les phrases proposées celle qui effraiera votre interlocuteur, l'apaisera ou au contraire le provoquera, le tout sur des airs de folklore américain. Un conseil, ne heurtez pas la susceptibilité du docteur, cela pourra vous servir plus tard... (Disquette Acqojade pour Apple II.)

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

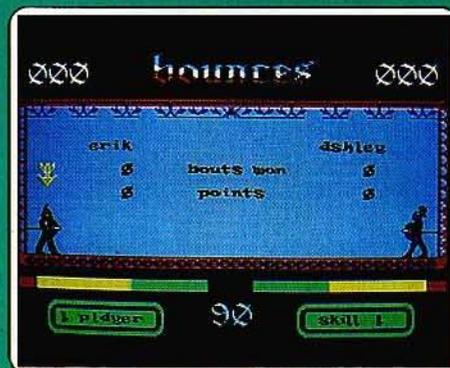


BOUNCES

Superballe

A mi-chemin entre le squash et le baseball, ce sport futuriste met entre vos mains un « tube de renvoi » et une balle de slugdomium ! Les deux joueurs viennent d'entrer dans la salle. Chacun d'eux est relié au mur voisin par une corde élastique. Muni d'un bouclier et du fameux tube, vous allez affronter votre adversaire et surtout les rebonds incongrus du projectile. Il existe dès lors deux moyens de faire grimper son score : tout d'abord, tenter d'envoyer la balle (après l'avoir réceptionnée dans votre tube...) dans les buts adverses ou encore « allonger » votre partenaire d'un coup de

tube dans le ventre ! Les buts sont situés sur le plafond de la salle et ne pourront être atteints que par de subtils rebonds. Quant à la corde qui vous relie au mur, son élasticité va bien vite épuiser les joueurs qui s'avancent continuellement vers l'adversaire...



L'animation des personnages est surprenante. Ainsi, pour peu que vous tombiez à terre, vous serez tiré sans merci jusqu'au mur de votre camp, puis laissé là

inerte, en panne d'énergie. Original et plein de vivacité, ce logiciel est particulièrement agréable dans le mode « deux joueurs ». (Cassette Beyond pour C64 et 128, existe également pour Spectrum.)

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

STAR TREK

Equipage disparu

Le luxueux livret d'accompagnement précise : « Confidentiel. Réservé au personnel habilité de la flotte spatiale. » Vous avez ▶

UNE MISSION QUE VOUS NE POURREZ JAMAIS ACCOMPLIR?

GALVAN

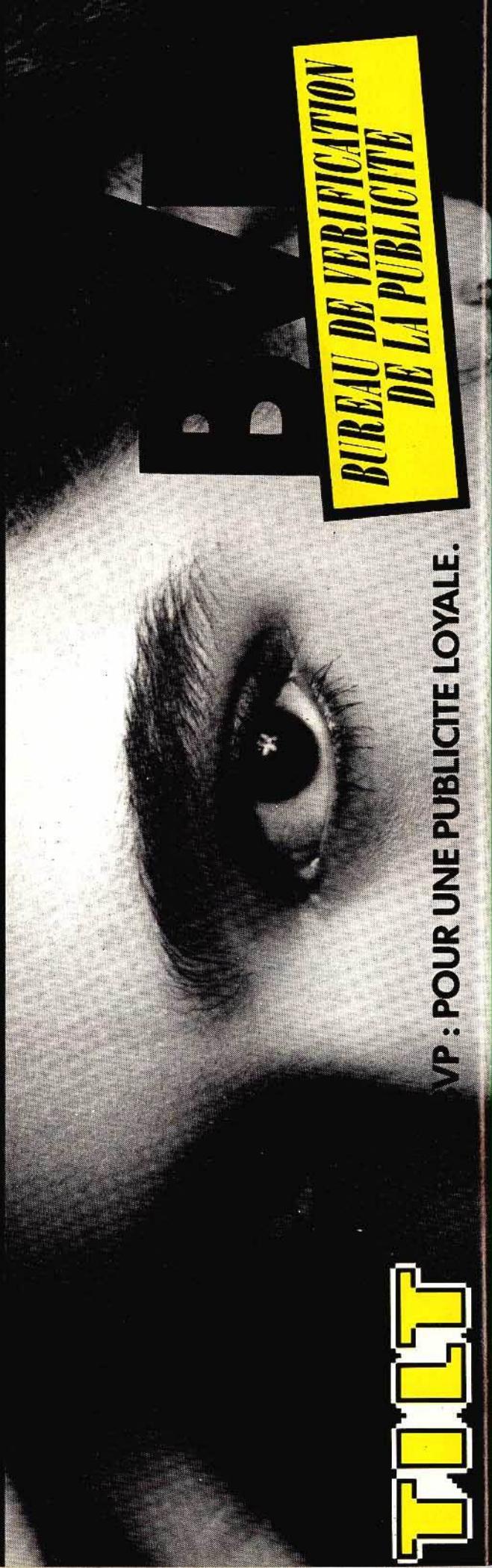


ZAC DE
MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

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

TEL: 93
42 4998

“Séduisez-moi.
Mais ne trichez pas.”



TOLLT

MP : POUR UNE PUBLICITE LOYALE.

**BUREAU DE VERIFICATION
DE LA PUBLICITE**

TUBES

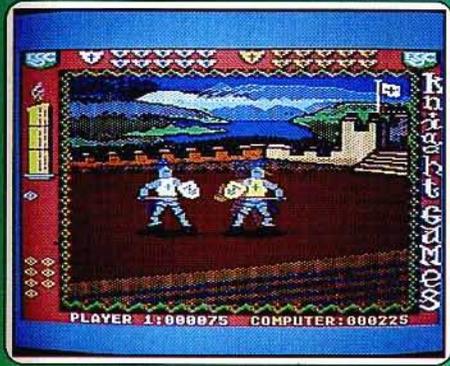
connaissances fabuleuses ou au contraire vous rendre à jamais prisonnier de lui ! Un bon jeu d'action avec un peu de stratégie, aux graphismes et à l'animation très agréables. (Cassette System 3 pour *Spectrum*.)

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

KNIGHT GAMES

Matraquage

L'idée n'est pas mauvaise... Réunir sur un même programme huit épreuves de combats médiévaux et permettre au joueur de pratiquer le tir à l'arc, l'épée, la masse d'arme, etc. une bonne occasion d'user ses joysticks ! Dans un graphisme agréable, le décor est original. Vieux pont de bois ou cour de château, vous affrontez votre



adversaire à l'aide de sept prises différentes. L'animation est vive et précise mais, très vite, on s'aperçoit qu'il s'agit avant tout de frapper sans discontinuer, de « matraquer » l'ennemi. Il est de plus difficile de juger de l'efficacité des prises, et de reconnaître l'approche de la victoire. Les épreuves de tir (arc ou arbalette) sont de même trop sommaires et trop simples. Dommage, on aurait aimé mettre au point une stratégie, varier les attaques et acquérir, au fil des jours, un peu plus d'expérience. Rien de tout cela n'est hélas possible, *Knight games* manque de souplesse et les épreuves sont trop semblables les unes aux autres. Il s'agit en définitive d'un jeu d'action au contexte graphique et sonore intéressant... (Cassette English Software pour *Commodore 64* et 128.)

Type	combats médiévaux
Intérêt	★★★ (pour l'animation !)
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

HOCUS FOCUS

Reporter photographe

Le pauvre Jérémie n'aurait jamais dû accepter ce job... Le reportage qui vient de lui être confié n'est pas de tout repos : aller photographier les installations du professeur

Potty, un adepte de la radioactivité et de la recherche génétique ! Son appareil dans une main, une épée dans l'autre, le valeureux reporter se lance dans l'aventure. Pour découvrir le secret du professeur, Jérémie doit visiter un nombre important de caves et galeries souterraines. S'il faut ainsi explorer la moindre potiche ou le moindre tiroir, combattre les monstres créés par le professeur ou ramasser une échelle de corde pour remonter d'un niveau, le plus important consiste à ne pas se faire voler les précieux clichés... Jérémie doit remonter fréquemment à la chambre noire afin d'y développer ses films et de compléter ce sensationnel reportage. Ce jeu d'arcade a l'avantage de proposer

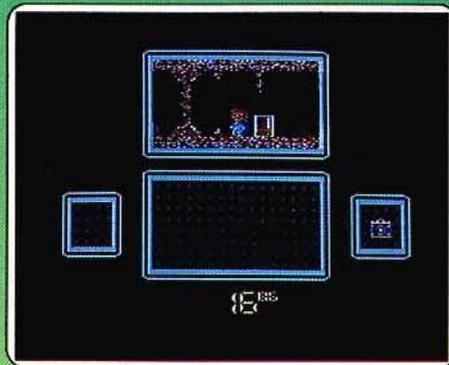
ou éclats de rire, d'une ambiance convaincante. (Cassette Quicksilver pour *C 64*.)

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

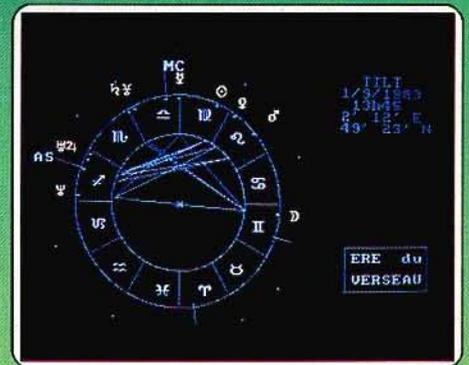
L'ERE DU VERSEAU

Votre carte du ciel

Facile d'accès grâce à des menus très lisibles, d'agréables couleurs pastel, *l'Ere du Verseau* permet d'établir, puis d'interpréter sa carte du ciel, et pour ceux ou celles qui en auraient besoin, aide à comprendre la



des actions différentes. Manié au joystick, le personnage peut se déplacer de droite et de gauche, ou sélectionner une action particulière telle la prise d'une photo, le mode combat, la récupération d'un objet, etc. Et si l'animation graphique n'a rien d'exceptionnel (elle reste cependant très acceptable), un grand bravo pour la musique et les effets sonores qui favorisent le développement, par de subtils crescendos



marche des opérations. On calcule la longitude et la latitude de son lieu de naissance, puis l'heure (mieux vaut se souvenir de son heure de naissance à la minute près pour obtenir des résultats exacts !). *L'Ere du Verseau* trace alors la carte du ciel lors de votre naissance, et en avant pour l'interprétation ! Les caractères tranchés ne peuvent que susciter une approbation enthousiaste : ▶

CALCULEZ ET GAGNEZ



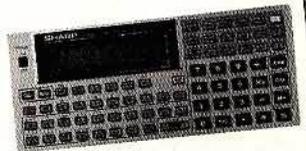
Fargeat, Saint-jean, Vince



EL 531
Calculatrice scientifique
- 38 fonctions scientifiques
et statistiques.
- 15 niveaux de parenthèses.
99F Prix public conseillé



EL 512
Calculatrice scientifique
- Programmable (128 pas)
- 71 fonctions
- 9 mémoires
- Conversion décimale,
hexadécimale.
259F Prix public conseillé



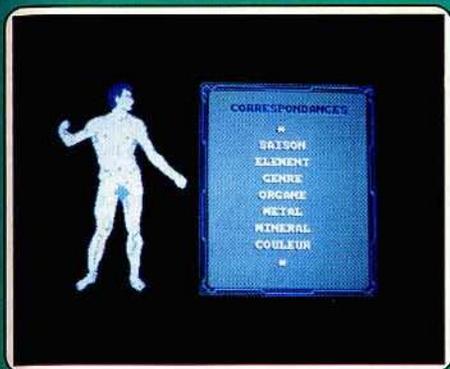
PC 1401
Ordinateur de poche
scientifique
- 59 fonctions
- mémoire vive : 4,2 K.octets.
- programmable en basic
899F Prix public conseillé

Liste des spécialistes Sharp
en téléphonant au :
(1) 48.34.93.44. - Poste 411.

SHARP

LES MACHINES A GAGNER

TUBES



« Votre intelligence lumineuse » ou la franche perplexité de celui qui se découvre « des tendances à l'agressivité sadique » ou qui « distingue mal l'amour de la haine ». Heureusement, pour certaines circonstances de la vie, et sous l'influence de planètes moins importantes, chacun découvre d'autres traits, tous aussi affirmés, qui nuancent le portrait : « Votre âme sensible de poète fait de vous un merveilleux conteur qui vivez vos illusions autant que vous imaginez votre vie. » *L'Ere du Verseau* donne les significations symboliques et les correspondances entre les quatre éléments (terre, air, eau, feu), les saisons, les parties du corps. Dommage que lorsqu'une Isabelle ou Véronique rentre ses coordonnées, elle voie en illustration un bel Adonis et pas Eve ou Venus ! (Disq. Ere Informatique pour Amstrad.)

Type _____ astrologique
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★
 Bruitage _____ —
 Prix _____ C

VIDEO VEGAS

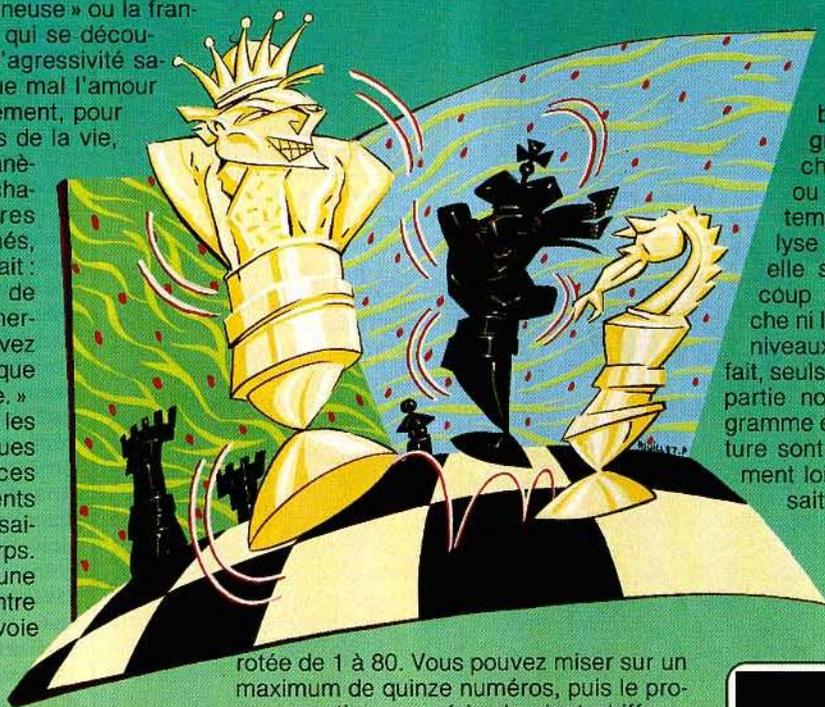
Machine à sous

Quatre jeux en un et un capital de départ de 1 000 dollars... Essayez de faire sauter



la banque ! Le menu principal, auquel vous pouvez revenir à tout moment en appuyant sur la touche « escape » vous propose les jeux les plus pratiqués à Las Vegas : Poker, Blackjack, Keno et, bien sûr, le traditionnel « Bandit Manchot », traduisez machine à sous.

Le poker se joue ici contre la machine elle-même. L'ordinateur distribue les cartes, vous misez et pouvez redemander de une à cinq cartes. Si votre nouvelle main correspond à une des figures prévues, vous remportez la somme correspondant à cette figure. Le Keno, moins connu en France, se présente sous la forme d'une grille numé-



rotée de 1 à 80. Vous pouvez miser sur un maximum de quinze numéros, puis le programme tire une série de vingt chiffres : votre gain dépend du nombre de vos numéros tirés par la « machine ». Facile, dites-vous ? Pas si sûr ; avec huit numéros, vous n'avez qu'une chance sur 200 000.

Au Blackjack, vous jouez contre la banque. Les options traditionnelles de Double, Split et Assurance, ainsi que la stratégie suivie par la banque font de ce jeu une bonne simulation.

Bonne simulation également pour la machine à sous, où vous n'avez qu'à insérer votre pièce et croiser les doigts. Dans tous les jeux, le gain est toujours en fonction de la mise. Une touche spéciale (« ? ») donne accès à un écran présentant les rapports gain/mise. Enfin, lorsque vous sortez d'un jeu, votre capital vous suit.

Tout ceci fait de *Video Vegas* un jeu intéressant, à déconseiller toutefois aux personnes ayant les nerfs fragiles. (Disquette Baudville pour Apple II.)

Type _____ jeux de hasard
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ E

CHESSMASTER 2000

Echec et mat

Ce nouveau logiciel d'échecs ne nous a pas déçus. La représentation de l'échiquier se fait, au choix, en deux ou trois dimensions. Le graphisme est agréable. Il est par contre difficile de reconnaître les pièces en 3D, malgré la possibilité de faire tourner le plateau. Le déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes des cases. Les options de jeu sont assez complètes. Ainsi la fonction professeur, non content de vous suggérer un coup, peut aussi vous montrer tous les déplacements légaux d'une pièce.

Le retour arrière n'est pas limité et l'on peut aussi revoir une partie entière au coup par coup pour mieux l'analyser. Vous pourrez baisser un peu le niveau du programme en lui demandant de choisir des coups plus aléatoires ou de ne pas réfléchir sur votre temps. Par contre, la fonction d'analyse est un peu trop succincte car elle se borne à indiquer le meilleur coup trouvé, sans l'arbre de recherche ni l'évaluation des positions. Dix-huit niveaux de jeu sont proposés mais, en fait, seuls les dix premiers sont jouables en partie normale. La bibliothèque du programme est correcte et les lignes d'ouverture sont variées et s'étendent suffisamment loin. Par contre, le programme ne sait toujours pas reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, il sait développer d'excellentes combinaisons et possède, par ail-



leurs, un sens stratégique correct. En fin de partie, il se révèle beaucoup plus habile que la plupart de ses concurrents et pratique sans problème la règle du carré et celle de l'opposition. Pour conclure, *Chessmaster 2000* s'avère être un très bon logiciel d'échecs, l'un des plus forts, voire le plus fort, sur cette machine. (Disquette Software Country pour Apple II.)

Type _____ échecs
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ —
 Prix _____ F

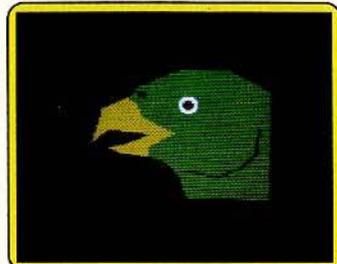
TILT PARADE



L'éclosion d'une fleur : Walt Disney fait la même chose... pour plus cher !



Magie : le serpent venimeux...



...se transforme en oiseau de proie.

APPLE II Fantavision

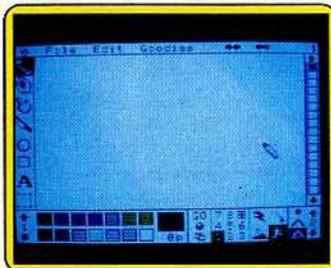
Finie l'animation laborieuse :
un dessin de départ, un dessin d'arrivée,
et l'ordinateur fait le reste...

Heureux les possesseurs d'un Apple d'au moins 64 Ko de mémoire, car ils pourront utiliser *Fantavision* et créer leurs propres dessins animés sans passer par le long et fastidieux travail de la composition image par image. En effet, la principale — mais non la moindre — des caractéristiques de ce nouveau logiciel vous offre la possibilité de dessiner uniquement les première et dernière images, le programme se chargeant alors de créer jusqu'à soixante-quatre plans intermédiaires, transformant ainsi progressivement votre poisson en un serpent ou un oiseau. La magie commence à opérer dès le chargement de la face Démonstration du programme, par l'extraordinaire diversité et la qualité technique de l'animation présentée. Puis vous allez de surprise en surprise, séduit à la fois par la grâce des images et leur simplicité (en particulier par le « vol du bourdon » ou la présentation en coupe d'une orchidée), émerveillé par le déplacement de l'ombre d'un simple rectangle s'agitant sur l'écran. Vous ne résistez pas plus longtemps, vous tournez la disquette, et embrayez sur le programme lui-même. Un écran central s'affiche avec, sur son pourtour, les différentes options graphiques tradi-

tionnelles (crayon, formes prédessinées, palettes de couleur, etc.). En haut de l'écran se trouvent trois têtes-de-menu (Goodies, Edit, File), laissant apparaître des fenêtres lorsque vous « cliquez » dessus. Ces différents sous-menu vous permettront une manipulation impressionnante de tout ou partie de l'image créée. L'option « Goodies » peut basculer, renverser ou courber vos dessins. Les options « File » et « Edit » sont utilisées pour la manipulation des fichiers. Vous pouvez charger un arrière-plan de votre création ou un de ceux existant sur la face Démo du programme, ou encore n'importe quelle image graphique haute résolution. Vous pouvez également, à l'aide de ces options, charger et sauvegarder vos films. La création proprement dite des dessins est rendue facile par les multiples possibilités de *Fantavision*. Elle se fait par tableau ou plan. A l'intérieur d'un même plan, vous pouvez intégrer jusqu'à huit formes séparées, plus un arrière-plan. Lorsque vous avez terminé un plan, vous passez au suivant en cliquant sur une des flèches situées à droite de l'écran, sur et sous la bande film. Les dessins s'effectuent point par point, mais vous avez à votre disposition des

formes pré-définies telles que cercles et carrés, avec également une option de surlignage des contours de la forme, qui améliore la netteté et la finition des objets ou des personnages dessinés, ainsi qu'un mode texte vous permettant d'intégrer des caractères entrés au clavier qui feront partie de l'image et qui, comme tels, pourront être manipulés avec elle.

Une évidence n'a pas été oubliée par les concepteurs, la commande « Undo » qui vous permet de rectifier une erreur. En fait, tout a été fait pour simplifier le travail de l'utilisateur, y compris la recopie d'image ; vous pouvez en effet, si une image se répète dans votre film, la « cloner » dans un plan ultérieur. Bien évidemment, la



Une palette complète à votre disposition couleur n'est pas absente, puisque vous disposez de quatre palettes de quatorze couleurs chacune, avec en plus la possibilité de les mélanger pour créer vos propres tons.

Mais en dehors de dessins, *Fantavision* est avant tout un logiciel d'animation graphique. A cet effet, il dispose de plusieurs modes d'animation : normal ou arrière-plan, mais également « éclair » et « mode traçant », permettant la création d'effets spé-

ciaux tels que l'éclatement de fusées d'un feu d'artifice ou le non effacement des images au fur et à mesure du déplacement d'un personnage à l'écran. La souplesse d'utilisation de *Fantavision* est encore mise en évidence lorsque vous vous apercevez que, tout au long de votre film, la main du personnage principal n'a que trois doigts au lieu des cinq habituels ! Quelle malchance ! pensez-vous, tout est à refaire. Mais non, le programme a également prévu les fautes d'inattention, et une simple manipulation de la commande « global » vous permettra de ne rectifier que la première image, le logiciel se chargeant de répercuter cette modification sur toutes les images du film où apparaîtrait votre personnage.

La même option s'offre à vous en ce qui concerne les couleurs ou les dimensions d'une forme dessinée. *Fantavision* offre aussi la possibilité d'avoir une action au cours du déroulement même de l'animation. Après avoir sélectionné la commande « GO », qui lance votre film, vous pouvez le ralentir ou l'accélérer (sept vitesses possibles), le faire défiler en marche arrière ou avant, ou image par image. Vous pouvez à ce moment-là effectuer des modifications, par exemple couper une scène ou rajouter un plan, essayer différents effets spéciaux. Lorsque votre film est au point, il vous faudra l'enregistrer ; vous aurez alors besoin d'une disquette formatée (l'option d'initialisation se trouve dans le programme) et vous aurez la possibilité de réaliser une disquette « show », en fait votre premier long métrage, par la juxtaposition de plusieurs films que le programme se chargera de « connecter » entre eux.

Fantavision compte parmi un des meilleurs logiciels d'animation graphique. Il est une aide précieuse à la création, et peut même être utilisé comme outil pédagogique, pour l'étude de thèmes aussi variés que la reproduction cellulaire ou le mouvement des planètes. En étant très exigeant, on pourrait dire qu'il ne lui manque que la parole. Alors, à quand la bande son ? (Disquette Broderbund pour Apple II.)

Didier Guilhem

Type _____ création/animation
graphique
Intérêt _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★★
Prix _____ F

APPLE II Science Toolkit

Révolution dans la micro-loisir :
les soft éducatifs peuvent être géniaux !
La preuve...

Bienvenue dans le monde de la science et de l'expérimentation ! Ce tout nouveau type de logiciel vous introduit en effet dans l'univers de Galilée, Newton et Einstein, en fournissant la matière première nécessaire à la recherche et au développement de vos théories. Le module contient, outre une disquette programme, une interface spéciale se connectant à votre ordinateur par la prise du joystick, ainsi qu'un capteur thermique et une cellule photo-électrique. L'interface possède quatre entrées, deux d'entre elles utilisées pour le branchement d'appareils à lecture analogique (les deux senseurs) et deux pour la connexion d'appareils à lecture digitale (à venir, nous promettent les auteurs). Le programme, quant à lui, reste confondant de simplicité : un menu vous offre différentes possibilités telles que configuration, chargement et sauvegarde des données, impression, sélection d'un instrument. Cette dernière option donne accès à un sous-menu qui propose un choix entre thermomètre, chronomètre ou luxmètre, ainsi qu'un oscillographe permettant l'établissement de graphiques à partir des mesures effectuées. Vous aurez également besoin d'un cahier (non fourni) afin de noter le résultat de ces mesures et vos propres conclusions.

Vos premières expériences s'effectueront à l'aide du guide, outil primordial de vos recherches. Une trentaine d'expériences y sont décrites pas à pas, et des questions s'y rapportant vous sont posées. Elles portent sur des domaines aussi variés que la lumière, le mouvement des corps, le temps ou la chaleur. Vous découvrirez ainsi - de manière scientifique - que votre café refroidit plus vite dans une petite tasse que dans un grand bol, ou la partie de votre corps la plus lumineuse, ou encore le meilleur angle de lancement qu'il faut obtenir pour propulser un objet le plus loin possible.

Les expériences sur la lumière

peuvent vous conduire à vous transformer en détective, en découvrant si quelque chose ou quelqu'un est entré dans votre laboratoire et à quel moment. Pour réaliser cette expérience, vous avez besoin de la cellule photo-électrique que vous fixerez sur le montant d'une porte. Vous sélectionnez ensuite l'option « Strip Chart » qui vous donne

accès au sous-menu de configuration de l'oscillographe. A l'aide de la barre d'espacement, vous pouvez choisir l'échelle désirée (température ou intensité lumineuse) ainsi que la durée de l'expérience (de cinq minutes à vingt-quatre heures), en fait, la durée de votre absence. Après la validation de ces données par la touche RETURN, un oscillographe apparaît, présentant en haut de l'écran des indications sur la mise en route et l'arrêt de l'expérience, en bas le temps écoulé et la mesure de l'intensité lumineuse. La barre d'espacement est utilisée pour démarrer. A ce moment, un stylet positionné sur la droite de l'écran va afficher des points correspondant à la mesure de la lumière. Une fenêtre d'écran défile, affichant ainsi le tracé d'une

courbe. Si, à cet instant, un corps vient interrompre le faisceau lumineux, cela provoquera une chute du stylet, qui se répercutera sur la courbe, enregistrant ainsi la chute de luminosité correspondante. Il est à noter que le temps de réponse de la cellule photo-électrique étant de l'ordre de 1/10^e de seconde, la traversée du champ par un objet, même très rapide, aura un effet sur le stylet.

A la fin de l'expérience, vous pouvez, en utilisant la touche « flèche arrière », positionner le stylet sur le point où la chute de luminosité s'est produite et lire dans la fenêtre « temps » l'instant de cette chute en temps relatif, c'est-à-dire par rapport au début de l'expérience. Les graphiques ainsi obtenus à partir de l'oscillographe (que l'échelle choisie soit celle de la luminosité ou de la température) peuvent être enregistrés sur disquette, pour utilisation ultérieure. Vous aurez besoin pour ce faire d'une disquette initialisée (option DISK du menu principal). Enfin, le « LOG MENU » vous offre la possibilité d'imprimer les courbes réalisées, avec affichage, avant l'impression, d'informations telles que le nombre de points qui seront imprimés ou le nombre de pages nécessaires à l'impression. Programme génial par sa simplicité, son accessibilité et les énormes possibilités qu'il ouvre, le module Science Toolkit réconcilie apprentissage et jeu, et constitue à ce titre un matériel éducatif inestimable qui devrait être présent dans bon nombre de laboratoires de physique.

Nous attendons le développement de ce programme qui, au dire des auteurs, ne constitue qu'un module de départ susceptible d'évolution. Pourquoi pas un capteur de son ou de vibrations ?

La conclusion s'impose : Science Toolkit est un des meilleurs et des plus attrayants logiciels existant actuellement ; il ne serait pas étonnant de voir surgir d'ici quelque temps des clubs où les « Nouveaux Science Toolkiter » échangeaient expériences et théories révolutionnaires, l'idée est lancée. Non, la Recherche Fondamentale n'est pas condamnée à disparaître ! (Disquette Broderbund pour Apple II.)

Didier Guilhem

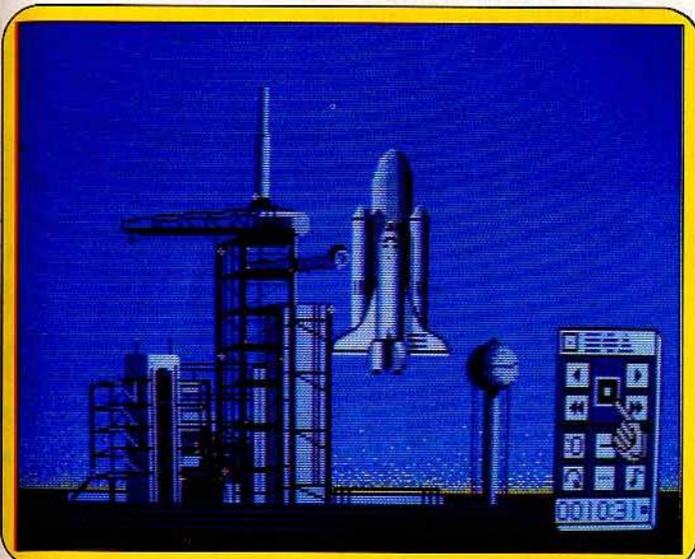
Type _____ éducatif
Intérêt _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

La physique amusante selon Gaston Lagaffe... moins les explosions meurtrières !

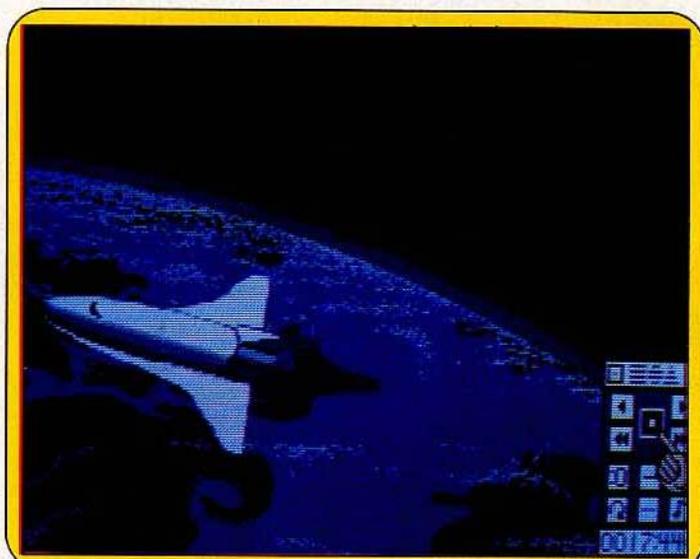


Surveillez toutes les pièces de votre maison à partir de cellules photo-électriques.





Les images créées et manipulées par Deluxe Vidéo Construction Set...



...peuvent être également utilisées par DP Slide grâce à l'usage de normes.

AMIGA D.P. Slide

Montrer les dessins créés sur ordinateur est souvent lassant... pour les spectateurs.

DP Slide fait de vous le roi du fondu-enchaîné, de la surimpression, bref, des effets spéciaux. En plus, il est gratuit !

J'ai testé le programme de Paul A. Biondo, *DP Slide*, qui fonctionne sur l'Amiga.

DP Slide est un programme de présentation d'images, inspiré des diaporamas. Il peut manipuler les images conformes aux normes IFF, définies conjointement par Commodore-Amiga et Electronics Arts. Les normes IFF, qui existent pour le graphisme, le texte et bientôt la musique, permettent à l'utilisateur d'exploiter les capacités spécifiques de chacun des programmes utilisés : ces normes définissent comment le programmeur peut concevoir un stockage compatible des données. En d'autres termes, elles permettent d'élaborer des programmes compatibles entre eux, même s'ils gardent chacun leurs spécificités propres.

Ainsi un dessinateur peut prendre une image digitalisée à l'aide de *Digiviewer*, la retraiter ou la modifier avec un programme de dessin tel *Deluxe Paint*, *Graphicraft* ou *Aegis Images*, la projeter avec *DP Slide* ou encore l'animer et la présenter à l'écran avec *Deluxe Video Construction Set* ou *Aegis Animator*.

Ces normes ont été définies de manière à tirer parti des capacités hors du commun de l'Amiga mais elles ne sont pas « hardware dependent », ce qui veut dire en bon français qu'elles ne sont pas liées au matériel. En conséquence, il est possible de les utiliser sur d'autres machines, favorisant ainsi l'apparition de programmes (fonctionnant de manière identique pour l'utilisateur), et l'échange de données, même entre des machines différentes. *DP Slide* permet à l'utilisateur, par le biais d'un fichier de commande, de spécifier dans l'ordre souhaité les images à afficher, la méthode d'apparition de l'image et la durée de l'affichage. Il y a cinq méthodes d'apparition différentes :

« Pop Up » : l'image apparaît instantanément à l'écran dès qu'elle est chargée. Très spectaculaire, avec des images très colorées.

« Fade In » : l'image apparaît progressivement en une seconde.

« Fade Out/Fade In » : l'image précédente disparaît progressivement, puis la nouvelle apparaît aussi progressivement.

« Scroll Up » : la nouvelle image

apparaît sur l'ancienne en glissant depuis le bas.

« Scroll All » : la nouvelle image apparaît depuis le bas en repoussant l'ancienne.

La version diffusée est la version 1.0, mais la version suivante permettra aussi de spécifier une méthode d'affichage différente de celle de l'apparition de l'image (peut-être avec des variations de palettes ou des déplacements) et une méthode de fin d'affichage.

Pour l'instant, le programme ne peut charger les images IFF compactées ou les images en mode Hold-And-Modify (256 couleurs simultanément et une très haute définition de 640x512) car aucun programme de dessin n'en produit. Les digitaliseurs peuvent, eux, produire ces images en très haute définition et il existe un utilitaire — Show ILBM — lui aussi



Arrêt sur image.

dans le domaine public qui affiche n'importe quelle image aux normes IFF.

DP Slide est relativement gourmand en mémoire. Une configuration de base ne suffit pas. Pour afficher à la fois des images en basse, moyenne et haute résolution, il a besoin d'une machine avec 512 Ko sur laquelle il sera le seul à tourner. Une fois le pro-

gramme lancé par *DP Slide* (fichier de commande), il bouclera sur le fichier de commande en attendant l'appui sur une touche de fonction. Trois touches ont un rôle spécial : F 1 arrête et fait repartir le programme sur une image, F 2 permet en plus d'accéder aux facilités du multi-tâche en renvoyant au Workbench ou au CLI, et F 10 termine tout simplement le programme.

Ce programme est un excellent outil de démonstration des capacités de l'Amiga. En effet, cet ordinateur est en outre très fort dans le domaine du graphisme et ce programme permet d'enchaîner très rapidement des images de source et de style différents : avec le programme sont fournis notamment des portraits, des paysages, des schémas techniques ou des créations psychédélicques.

Bien sûr, *DP Slide* ne peut pas concurrencer les logiciels professionnels actuellement commercialisés, de présentation graphique et sonore tel le *Deluxe Video* dont nous vous présentons quelques écrans, particulièrement remarquables, mais il constitue un excellent outil de découverte graphique. Tout le monde se découvre une vocation de dessinateur avec l'Amiga et ce programme permet en quelque sorte de satisfaire sa vanité naturelle en « exposant » ses œuvres d'une manière dynamique. (Disquette Public domain pour Amiga.)

Nicolas Coste

Type _____ utilitaire/graphique
Intérêt _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ pay if you like

Chicago, juin 86 ou juin 81 ? Cinq ans après, les consoles contre-attaquent. Combat d'arrière-garde ou challenge du futur ? Difficile de prévoir. En attendant les somptueux trente-deux bits, dont tout le monde parle sans jamais

Sur les buildings gothiques et les gratte-ciel argentés de Chicago soufflait cet été un vent d'éternel retour. En effet, retour au jeu pur, retour aux consoles ont marqué le vingtième anniversaire du Consumer Electronics Show.

Ici, la grande foire électronique occupe trois immeubles sur deux cent cinquante mille mètres carrés. Le Sicob, à côté, paraît lilliputien : question d'échelle. Avant d'accéder au département de la micro-informatique, le visiteur arpente des étages entiers d'autoradios et d'électronique de tout poil, emprunte quatre escaliers mécaniques et traverse deux rues. Un véritable parcours où le combattant s'alourdit de pas en pas sous l'accumulation de brochu-

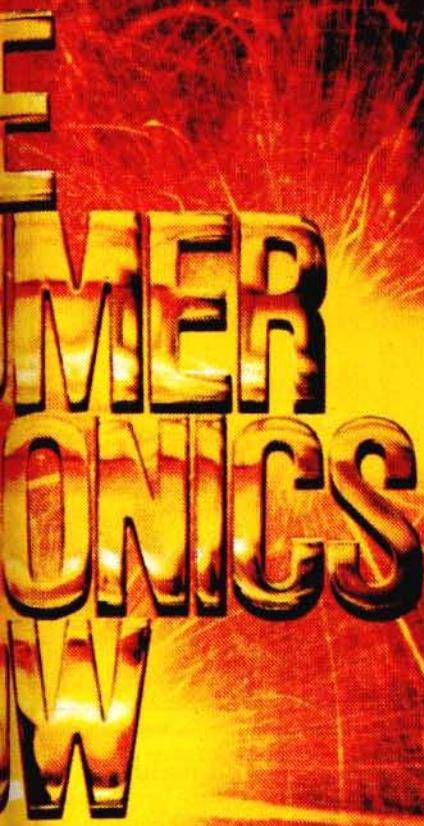
res distribuées à la chaîne par de charmantes hôtes oxygénées et souriantes.

Vidéo-ci, vidéo-là

L'arrivée au Mac Cormick West est déroutante. La facette jeux vidéo du marché entame son come-back. La foule clairsemée du CES se presse autour des trois stands les plus en vue : Atari, Sega et Nintendo. Atari explose et déploie généreusement toutes les machines de la gamme : arcades, 65 XE, 130 XE, 520 ST, 1040 ainsi que deux consoles : la 2600 et la 7800. Cette dernière, déjà présentée au CES de Las Vegas, avait alors été entièrement occultée par le lancement du 520. A

THE
CONSUMER
ELECTRONICS
SHOW





MER ONICS

les avoir vus, l'actualité hard marque une pause. Le *ST* éclipse l'*Amiga* ; l'action transcende l'intellect. Les ordinateurs dribblent, liftent et smashent avec brio. Bref, aux States, le jeu règne en maître. La France suivra-t-elle ?

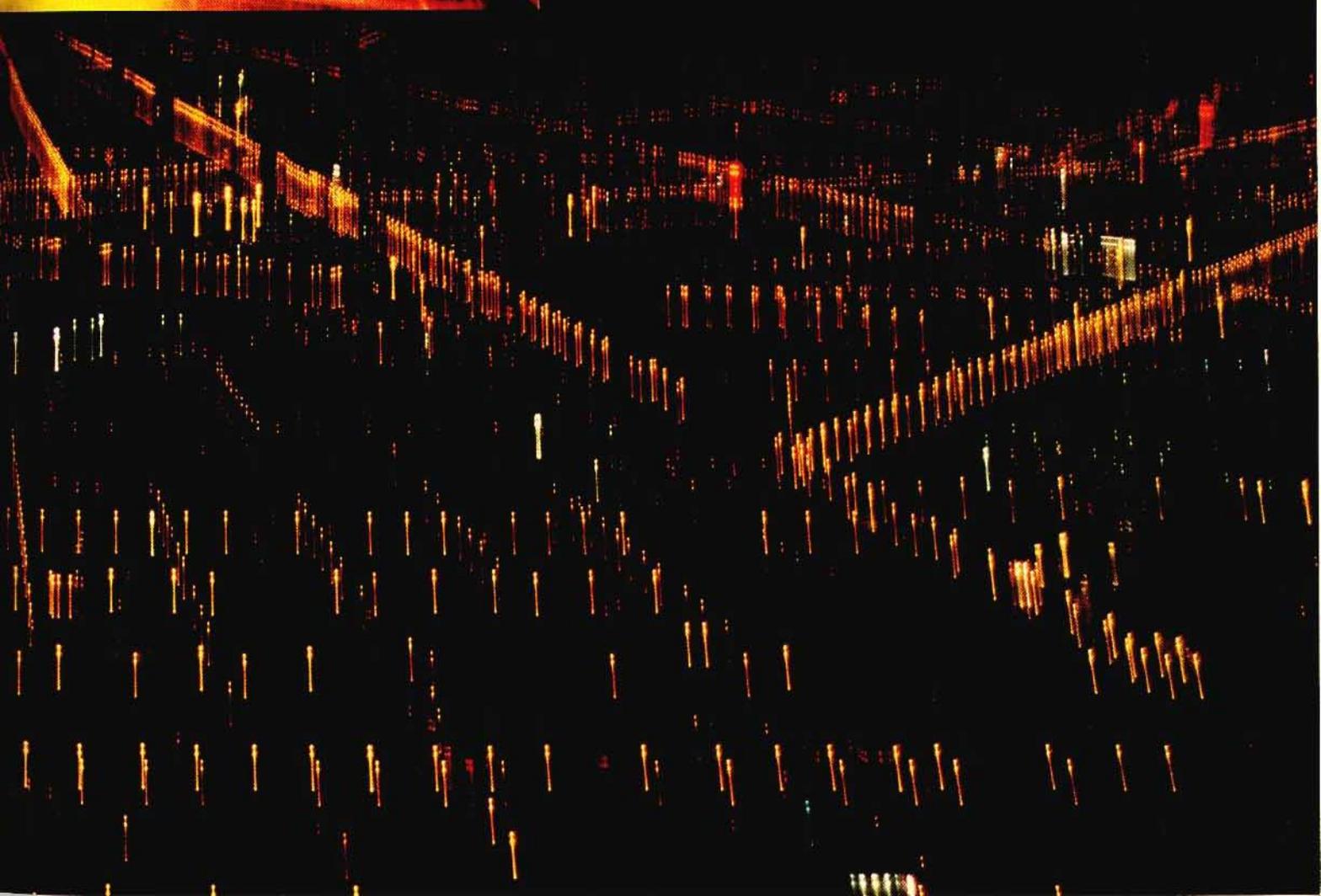
côté, deux géants japonais se font face : Sega et Nintendo. L'enjeu de l'affrontement : encore et toujours, les consoles. Ces trois compagnies, leaders sur le marché des arcades, poussent leurs poulains sur le ring. La qualité et les atouts de chaque machine promettent un match serré sur le marché américain.

Mi-console, mi-ordinateur

A ma gauche : le favori, le *Sega Master system*, une console révolutionnaire qui dépasse d'une tête les autres concurrents et bénéficie de l'aura de la nouveauté. L'attention des visiteurs semblait monopolisée par le stand de tir : la chasse est ouverte. Mais reve-

nons aux atouts de la machine. La console *Sega* intègre les technologies les plus récentes : puces entièrement dédiées au graphisme, soixante-quatre couleurs, 256 sprites, carte à puces de 256 Ko (déjà vue sur les *M.S.X.*) et surtout les « *Mega Cartridge* », cartouches d'une capacité de un mégabyte. Impressionnant. Et ce n'est pas tout, les développeurs préparent un lecteur de disquettes qui viendra renforcer le côté hybride de la machine, mi-console, mi-ordinateur.

Pour le reste, le *Sega Master System* est muni d'un processeur huit bits avec une Rom de 128 Ko, un Ram de 128 Ko, et une définition de 256 points sur 192. Le fusil, accessoire ▶



ACTUEL



indispensable à tout amateur d'action qui se respecte, est lui aussi révolutionnaire. A la différence des modèles existants, le point d'impact du tir apparaît sur l'écran. Il faudrait être fou pour demander plus. Parler de qualité « arcade » est ici entièrement justifié, tant pour l'effet de profondeur que pour la rapidité et les scrollings multidirectionnels. La machine ne coûte que 150 dollars (1 125 francs), les *Sega cards*, 25 dollars (190 francs) et les *Mega Cartridge Software*, 30 dollars (225 francs). Vingt jeux sont actuellement disponibles et une dizaine supplémentaire est prévue pour Noël. A noter *Chop lifter* et *Hang On*, précédents hits en salles d'arcade. Animation, couleurs et scrollings sont somptueux.

Le catalogue comprend également : un ball-trap, une simulation aérienne, deux programmes d'arts martiaux, une course de voitures, un space invaders, du hockey sur glace... Cette petite merveille, très proche d'un micro-ordinateur, sera lancée en septembre en Allemagne. La stratégie commerciale pour la France et la Grande-Bretagne ne paraît pas encore fixée. A suivre...

Nintendo contre-attaque

A ma droite, le tenant du titre, la *Nintendo Entertainment System*, prématurément vieillie par les tournées de pré-présentation, avant-première et introduction préliminaire. Sous le slogan : « Les hommes n'ont pas été créés pour jouer seuls », une armée de robots est sur le pied de guerre. Les qualités de cette machine, graphisme de type « arcade », cinquante-deux couleurs et une définition de 256 points sur 240, ont déjà été maintes fois abordées dans nos colonnes. Son arrivée en Europe était imminente... depuis deux ans. Il semble que l'on soit aujourd'hui revenu à la case départ, Nintendo Corporation ne sait même pas si la machine échouera un jour sur nos rivages. Le système complet (console, manettes, robots et pistolets) coûte 175 dollars, soit 1 300 francs.

Le prix oscille entre 15 et 29 dollars (100 à 200 francs). Nintendo arrive sur le marché américain, fort de sa réussite au Japon, où déjà six millions d'unités ont été vendues. En six mois, la branche américaine a distribué deux cent mille unités uniquement sur Las Vegas et New York. Une vingtaine de jeux équipe le système, dont les traditionnels casse-pipe, flipper, tir au pigeon, *Donkey-Kong* et kung fu. Plus originaux : *Gyromite* et *Stack up* ne fonctionnent qu'avec le « roboting operating buddy », un petit être de plastique aux yeux plus grands que le ventre. Ce



Favorite : la Sega Master System avec ses cartes à puces et ses cartouches de un Mégabyte.

petit robot, une fois programmé, réagit aux signaux lumineux envoyés par l'écran grâce à des cellules photo électriques. Sa rapidité et ses réflexes dépendent de votre programmation. Un concept qui fait visiblement fureur outre-Atlantique.

Qui de Nintendo ou de Sega emportera le marché ? Difficile à dire. Mais la partie s'annonce acharnée, surtout lorsque l'on sait que le président de Sega aux Etats-Unis est l'ancien vice-président des ventes chez Nintendo. Un match que même les vendeurs prennent à cœur. Ils n'hésitent pas à s'aventurer sur le QG ennemi pour dénigrer le concurrent. C'est de bonne guerre.

Atari rouge en maître

Atari, grand seigneur, se place hors compétition. L'heure n'est plus aux hésitations : la marque qui trône au centre de l'exposition entame un retour en force. La promotion n'a pas lésiné sur les moyens : un technicien pour chaque machine, une hôtesse pour chaque client, une revue pour chaque machine, sans compter les salons particuliers prêts à accueillir toute personne intéressée. Claude D Nahum, directeur des ventes au niveau international, explique la relance de la gamme console ainsi : « Nous avons une vision globale du marché. Contrairement à la



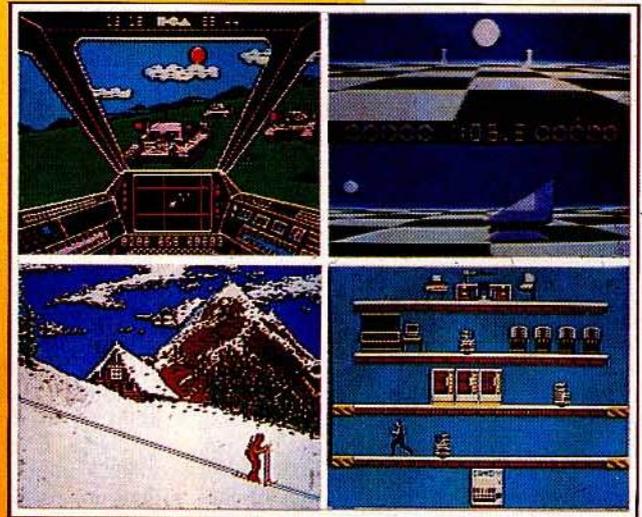
Tenant du titre : Nintendo a vendu 6 millions d'exemplaires au Japon et 200 000 aux Etats-Unis. Dans sa corbeille, 23 jeux : du tir au pigeon à Donkey Kong en passant par le baseball, le tennis, le golf, le football et le karaté. A l'affiche cet été : Wrecking Crew, Pinball, Balloon Fight et Hogan's Halley. A quand l'Europe ?

majorité des entreprises américaines, Atari réalise 50 % de son chiffre d'affaires à l'étranger et est présent dans quarante pays. Une nouvelle génération de joueurs arrive sur le marché et conduit à un renouveau du secteur vidéo. Cette tendance est sensible aux Etats-Unis mais aussi en Amérique latine et au Moyen-Orient. L'an dernier nous avons été à court de jeux pour la console 2600. C'est pourquoi nous avons cru en l'avenir d'une autre machine. »

L'Atari 7800 est compatible avec l'ancienne console grâce à la puce « Maria », mais la qualité des graphismes et de l'animation est tout autre, sans pour autant égaler ceux de Sega ou Nintendo. Il suffit de jeter un coup d'œil aux différents jeux proposés, les plus grandes marques sur micro répondent à l'appel. Electronic Arts avec *One-on-one*, *Basketball* et *Skyfox*; *Karateka* et *Chop lifter* de Broderbund; *Summer games*, *Winter games* et *Impossible mission* d'Epyx. Une salle d'arcade sur le stand joue le rôle de faire-valoir, au client d'établir les comparaisons. Faire-valoir ou pas, le comptoir était assailli de visiteurs, de la culotte courte au costume trois pièces. Il faut savoir que la branche arcade n'avait pas été rachetée en 84 par Jacques Tramiel. Ce dernier n'a d'ailleurs jamais caché son peu d'intérêt pour les consoles ou les arcades. De plus, la Warner Bros ne voulait pas se défaire à l'époque du seul bastion bénéficiaire d'Atari. Depuis, le secteur a été racheté par la Namco, une compagnie japonaise.

Gardons la tête froide devant cette offensive vidéo. Les développeurs américains attendent encore la consécration commerciale avant de risquer la moindre bille dans l'affaire. L'incertitude est encore plus grande quant à leur arrivée sur le marché européen, radicalement différent. Aux Etats-Unis, très peu de machines servent de relais entre les compatibles PC omniprésents et les consoles. Le phénomène contraire existe en Europe où les machines moyen de gamme occupent le haut du pavé. Les MSX, Oric et autres machines bradées risquent fort d'empêcher une véritable percée des Sega, Nintendo et Atari 7800. Si percée il y a, elle aboutira sans doute à une segmentation du marché avec, d'un côté le domaine traditionnel du jeu pur et des consoles, et de l'autre les micro-ordinateurs polyvalents tournés vers les applications domestiques. Mais pour cela il faudrait que ces petites merveilles ne tardent pas à être commercialisées de ce côté de l'Atlantique. L'exemple de Nintendo n'engage pas à l'optimisme. Les professionnels français sont très partagés sur la question. Gérard Guillemot, directeur commercial de Guillemot International Software, ne leur donne aucune chance : « Tout ce qui ne va pas dans le sens de la qualité et du progrès ne m'intéresse pas. Ici les MSX coûtent moins cher, et offrent la programmation en sus de jeux de qualité supérieure. » M. Peters, à la tête de ITMC, qui importe la gamme Yeno et divers jeux électroniques japonais, les considère également trop chers pour être réellement attirants. « Les consoles appartiennent au monde du jouet et ne peuvent survivre qu'à moins de 1 000 F, comme le Super cassette

La console Atari 7800 frappe fort. Tous les best sellers américains répondent à l'appel : Rescue on fractalus, Winter games, Elektra Glide... face à l'Innovation (Sega) et au poids commercial (Nintendo), la carte du prestige sera-t-elle payante ?



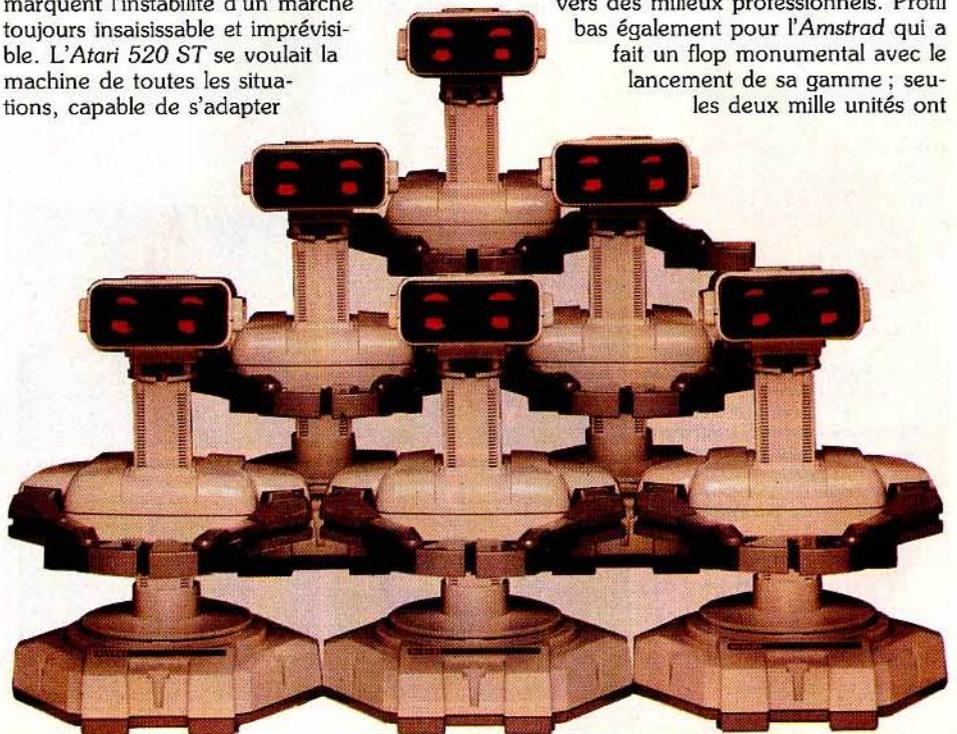
vision de Yeno. » Les nouveaux systèmes vidéo provoquent au contraire l'enthousiasme de certains revendeurs. Ainsi, pour Thierry Djian du magasin Electron : « Si elles arrivent, elles feront certainement un tabac à Noël. Les joueurs et les branchés micros ont trop souvent été confondus, ils appartiennent à deux mondes différents. Il y a un public potentiel énorme pour des machines simples d'utilisation. Ce public n'a eu aucun produit innovant à se mettre sous la dent depuis longtemps. Les gens adorent les boum-boum, tac-tac. » Pour Albert Lorian, directeur de US Gold et Micromania, cette renaissance des consoles marque le recentrage du marché autour du jeu pur, qui est sa véritable vocation. Il n'avance néanmoins aucune certitude quant à leur réussite en Europe. Autant de divergences, qui marquent l'instabilité d'un marché toujours insaisissable et imprévisible. L'Atari 520 ST se voulait la machine de toutes les situations, capable de s'adapter

à un environnement tant ludique que domestique ou semi-professionnel.

Deux mille sociétés, tant professionnelles que ludiques, développent actuellement sur le ST. Le stand hybride abritait aussi bien *Silent service* de Microprose, *Black Cauldron* de Sierra on Line ou l'*Advanced music system* d'Activision que des programmes de traitement de texte ou de gestion de banques de données.

Les outsiders

Non loin de là, Commodore, le concurrent inavoué, se faisait tout petit. Pas le moindre Amiga à l'horizon, seul le C 64 C pointait timidement le bout de son nez. Absence remarquée qui montre un Amiga en difficulté, toujours en quête de son public. Pourtant Commodore affirme vouloir réorienter la machine vers des milieux professionnels. Profil bas également pour l'Amstrad qui a fait un flop monumental avec le lancement de sa gamme ; seules deux mille unités ont ▶



L'homme n'est pas né pour jouer seul. Coude à coude, les robots Nintendo préparent leur offensive

ACTUEL

été écoulées. En conséquence, la filiale américaine fait porter tout l'effort marketing sur le *Joyce*, l'ordinateur spécialisé dans le traitement de texte. Autant de données qui marquent l'écart séparant le marché américain de son homologue européen.

Le logiciel nouveau est arrivé

La même réflexion s'impose si l'on se tourne vers la nouvelle moisson de logiciels. Seuls les plus gros, *ST*, *Amiga*, *Commodore 64*, *Apple*, *Macintosh* et *IBM*, ont la faveur des développeurs. Hors eux, point de salut. La collection d'été, présentée par les sociétés de softs, mise, elle aussi, sur les grands classiques. A l'approche des vacances, la mode des simulations sportives ne se dément pas. Les aventuriers deviennent paresseux ou inalphabètes, leur travail d'enquête est orchestré par le joystick ou la souris. Une méthode plus rapide, mais aussi plus universelle, qui ouvre une carrière internationale aux produits. Les « productivity software », traduisez les utilisateurs domestiques, font également recette. Sobriété du côté des stands peu affriolants. La partie se joue ailleurs, dans les suites luxueuses des grands hôtels, un verre de « Martini on the rocks » à la main.

Activision s'agrandit

Ouvrons la danse avec Activision, prise d'une boulimie acquisitive appuyée par une réorganisation de son équipe commerciale en Europe. Trois sociétés, et non des moindres, font désormais partie de la compagnie tout en continuant à produire sous leur marque propre : « Infocom », la rolls de l'aventure textuelle, « Gamestar », les champions des simulations sportives et « Personal choice », spécialisée dans le logiciel domestique. Parallèlement, Activision continue sa politique d'édition avec un outil de création graphique original, *Paintworks*.

Outre une loupe

modulable qui grandit selon l'envie dans un rapport de deux, quatre ou huit, et la gestion simultanée de trois dessins, *Paintworks* se détache du lot par sa manipulation des couleurs. Le « cycle color » réalise un véritable ballet chromatique par un enchaînement savant des nuances. Suivant la fréquence choisie, l'effet stroboscopique produit une animation plus ou moins saccadée. De concert avec le *Music Studio*, *Paintworks* vous transforme en directeur artistique de vidéo-clip.

D'autre part, les chercheurs de l'équipe ont découvert que le *ST* et l'*Amiga* accueillent également des petits hommes dans le giron de leurs circuits intégrés. Plus qu'une adaptation, les nouvelles versions ont été enrichies en utilisant au maximum les capacités des deux machines. Changement de standing pour les « little computer people » qui emménagent dans une demeure luxueuse. Le piano transformé en orgue électrique emprunte la sortie MIDI pour une émotion intacte. Nos petits protégés, joueurs acharnés, vous convient à des parties endiablées de black-jack et de mots croisés. Si d'aventure vous sentez votre hôte mal à l'aise dans sa nouvelle maison, il ne tient qu'à vous de jouer les architectes d'intérieur. (Le jeu est déjà disponible en France.)

Shangai, jeu de réflexion qui allie domino, solitaire et Mah-jong sort sur *Macintosh*, *Apple* et *IBM PC*. *Murder on the Mississippi* pour *C 64*, *128* et *Apple 2* entraîne le joueur dans l'univers des bateaux à aubes du début du siècle. Sir Charles et son acolyte Regius mènent l'enquête (voir « SOS Aventure »). Dans *The Doomsday Paper* alias *Hacker II*, le destin des Etats-Unis est entre vos mains si vous réussissez à pénétrer les systèmes de sécurité soviétique. La division « Gamestar » s'attaque, elle, au basket-ball et au golf. Infocom se lance dans la comédie interactive coquine, plus ou moins hard selon l'humeur, dans *Leather Goddess of Phobos*. Les petits génies made in Cambridge explorent en même temps les zones de la quatrième dimension avec *Trinity* et l'univers de la magie noire et des films d'horreur dans *Moonmist*.



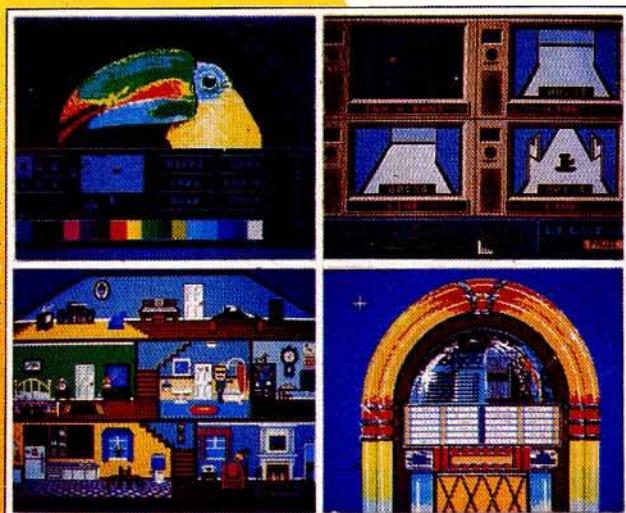
Mean 18 d'Accolade : la rolls des golfs sur *IBM PC*, *Amiga* et *ST*. **Electronics Arts** réalise une somptueuse adaptation de *Marble Madness* sur *Amiga*. **Instant Music** est à l'ordinateur musical ce que la méthode **Bontempi** est au piano. Un orchestre modulable instantanément en jouant sur les portées polychromes.

Sportivement vôtre

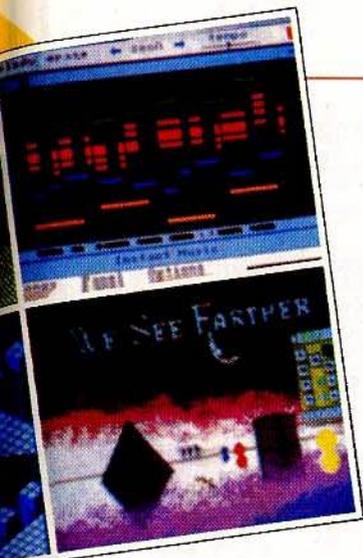
Access se tourne vers les salles de bowling pour les *strickers* invétérés. *Accolade* s'attache à la balle de golf dans *Mean 18*, un parcours dix-huit trous reconconfigurable qui calcule les distances à parcourir (*IBM PC*, *Amiga* et *ST*). *Ace of Aces* simule une mission de la Royale Air Force durant la seconde guerre mondiale sur les *C 64/128*. La branche luxe de *Firebird* : *Rainbird*, à qui l'on doit le magnifique *The pawn*, sort une aventure spatiale, *Starglider* : mi boum-boum, mi simulateur de vol sur le *ST*. *Mindscape*, malheureusement méconnu en Europe, est toujours porté vers le septième art et la bande dessinée. *Comicworks* élabore une BD de science-fiction en préfabriqué. Mise en page, création des bulles et du scénario sont facilitées par les motifs en mémoire, modulables à l'infini sur *Macintosh*.

Cinemaware, une nouvelle gamme de produits s'adresse aux cinéphiles amateurs de classiques au travers de « films interactifs ». La démonstration dépassait tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent sur micros, tant en animation qu'en graphismes. Quatre aventures basées sur les héros-standard du cinéma (Sinbad, preux chevaliers, truands américains et explorateurs de l'espace) sont en préparation sur les seize bits : *Amiga*, *ST* et *Mac*.

L'équipe d'*Electronic Arts* mise uniquement sur l'*Amiga* avec le lancement de logiciels « haute couture ». L'adaptation de *Marble madness* est réellement éblouissante. La série *Deluxe* s'enrichit avec *Deluxe vidéo* qui permet le mixage et la réalisation d'effets spéciaux. Les fichiers de *Deluxe paint* et *Deluxe music* fournissent le matériel de base. *Instant music* ouvre les portes de la composition à tous ceux qui ne connaissent rien au solfège. Un peu au synthétiseur ce que *Bontempi* est au piano, le programme se charge de la technique pour vous laisser la création pure. Les différents instruments symbolisés par des couleurs évoluent instantanément au gré de votre inspiration. De quoi s'amuser inlassablement pendant des heures.



Spécial dernière : l'équipe des chercheurs d'Activision a traqué et domestiqué les petits squatters d'ordinateurs sur le *ST* et l'*Amiga*. Impossible d'allumer un écran sans tomber sur les « Little Computer People ». *Paintworks* sur le *ST* pulvérise les outils graphiques avec son cyclage des couleurs. *Hacker II: The Doomsday paper* arrive sur *Apple*, *IBM* et *ST*.



Epyx et la guerre des gangs

Ambiance Al Capone et enfer de la prohibition dans les salons d'Epyx. Les logiciels disposés sur des cartons de gnoles sont encadrés par les figurines patibulaires de l'équipe grimée en gangsters des années trente.

La suite tellement attendue des polythlons d'Epyx, *World games*, est enfin parmi nous sur ST, Apple II, C 64, et compatibles PC. Après les sports estivaux et hivernaux, voici venue la saison folklorique. Au programme : le sumo japonais, le saut de tonneau allemand, le rodéo américain, le saut de la mort mexicain, le lancement de tronc de mélèze écossais, l'équilibre sur tronc canadien et, bizarrement, le ski français. Toujours dans le sport, un jeu de basket-ball, *The world's greatest baseball game* (Apple II, ST, C 64), met en scène les plus grands joueurs américains que vous entraînez et contrôlez sur le terrain.



Et un championnat de lutte, *Championship wrestle*, où le public déchaîné manifeste, s'il y a lieu, son mécontentement en bombardant le ring de canettes. La « monstrosité » frappe aussi les programmeurs qui profitent de l'engouement provoqué par le lézard géant pour simuler un film

catastrophe dans *Movie monster* (Apple II, C 64). Epyx propose également un rallye moto : *Super cycle*, un remake de *Silent service : Destroyer* et, pour les possesseurs de Commodore 64, l'utilitaire à tout faire, *The vorpal utility kit*, qui formate une disquette, retrouve vos fichiers malencontreusement effacés ou charge un jeu à la vitesse de l'éclair.

La domotique

Avant de clore ce survol du marché software, citons une nouvelle race en plein essor : le logiciel (ou périphérique) domestique. Bodylink a élaboré toute une série de capteurs couplés au Commodore 64, qui indiquent la tension, les contractions musculaires, la température du corps, le rythme cardiaque et même le nombre de calories dépensées. La démonstration était particulièrement réjouissante (voir photo). Le « cobaye » voit son crâne cerclé d'électrodes. Devant lui, un mini-jeu d'action affiche un œuf sur un plan incliné et troué. Pour éviter l'omelette, le joueur doit serrer les dents à l'approche des précipices. Crispations et grimaces assurées. Plus sérieux, les mini-systèmes experts font leur entrée dans la maison. L'intelligence artificielle bricoleuse vous guide dans la réparation de l'installation électrique ou de la plomberie familiale. Développée par Sharedata, ils fonctionnent sur Commodore 64, Apple II et IBM PC. Toujours dans l'optique travaux manuels, *Multibotics* d'Access permet la construction de robots en kit. Une sorte de légo électronique qui initie aux règles de la robotique. Avec *Toyshop* de Broderbund sur IBM PC, Commodore 64,



Serrez les dents, les capteurs qui encerclent votre crâne transmettent les contractions à la machine.

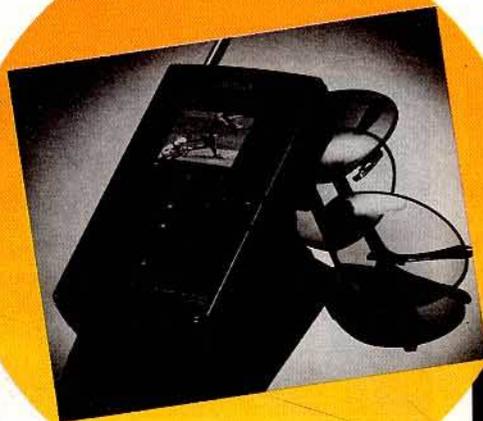
Apple II et Macintosh, l'enfant construit une catapulte médiévale, un manège enchanté ou un moteur à vapeur à l'aide d'un patron sorti sur imprimante.

Attention les yeux

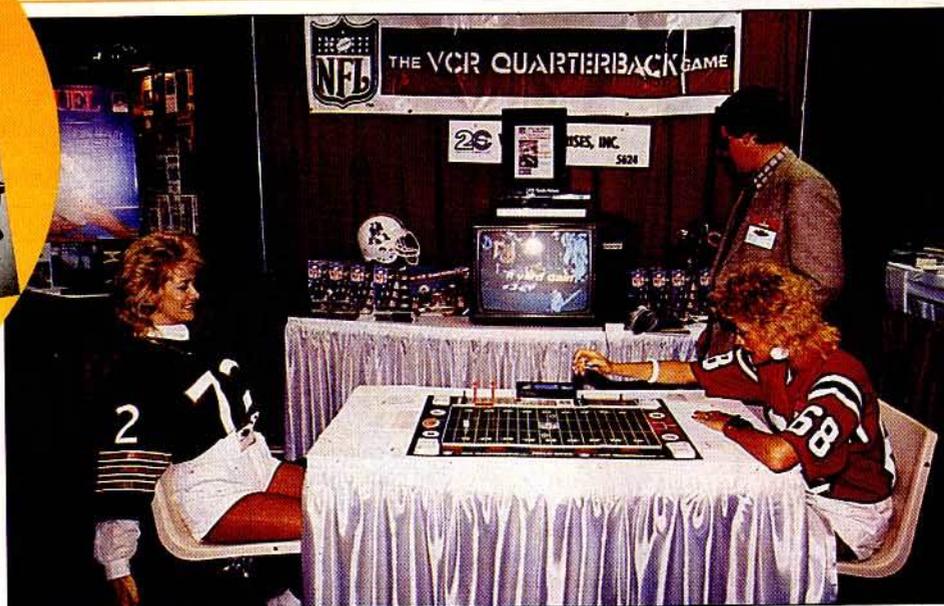
Difficile de conclure une visite guidée du CES sans parler de toutes dernières merveilles électroniques, principal pôle d'attraction des bataillons d'hommes d'affaires venus conclure les contrats de l'année. D'autant que le CES entendait bien faire de son vingtième anniversaire une manifestation exceptionnelle. Deux ans après l'introduction de sa première télévision de poche, Seiko fait l'événement en présentant sa LVD 302 dont la définition est sans aucune mesure avec sa taille : 70 400 pixels couleur sur un écran de 5 centimètres de diagonale, pour la somme ridicule de 300 dollars. Pour les magnétophiles, *Rabbit* multiplie miraculeusement la portée de votre magnétoscope. Grâce à ce VCR *Multiplying System* et un seul magnétoscope, vous pouvez approvisionner un immeuble entier en images vidéo. Plus anecdotique, ce jeu de société couplé à une cassette vidéo qui retrace les étapes de matchs de football américain. Si l'un des joueurs tire la carte « vidéo », une des quatre cents séquences préenregistrées est lancée. Selon l'issue de la scène, le joueur rétrograde ou avance sur le damier. La cassette comprend dix-sept heures de jeu, de quoi alimenter les longues soirées hivernales. Avec le maître d'hôtel dans la boîte, *The butler in the box*, l'électroménager bascule dans la science-fiction. En deux mots : c'est un maître d'hôtel



Epyx continue sur sa lancée avec *World Games* : épreuves folkloriques empruntées à différents pays, un baseball et un jeu de monstre : *Movie Monster* (C 64, Apple II et ST).



électronique qui répond à la voix. Sidney, pour les intimes, contrôle tout l'appareillage électrique de la maison. Si vous lui demandez de mettre le café en route, d'éteindre la télévision et d'allumer le premier étage, il vous répond : « Yes, good evening, sir. » Si vous



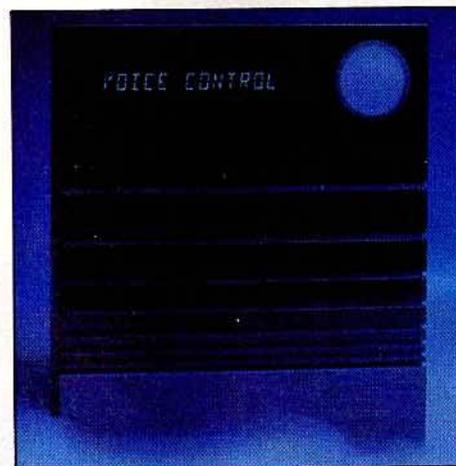
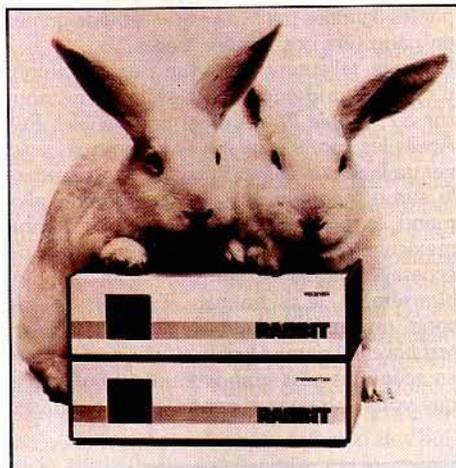
Le kid d'Abilene

Peur sur les stands. Tout le monde au garde à vous, sourire et amabilité onctueuse obligatoires. Le voilà, il arrive. Alléluia, Rawson est là. Mais qui est donc ce petit garçon en costume gris et attaché-case qui se balade, le menton au niveau des présentoirs et jouit apparemment de l'attention de tous ? Une star du monde de la micro informatique yankee ? Sans doute. Un journaliste prodige ? Certainement.

Lorsqu'il arrive chez Activision ou Atari, c'est au président qu'il demande à parler. Tramiel dit de lui : « Les gamins de cette nature sont mes boss. »

A quatorze ans, il dirige depuis quatre ans l'éditorial informatique de l'Abilene Reporter News. En 1984, il publie le Vid Rid's book of vidéo games, un guide d'achat des consoles. Régulièrement, il donne des conférences, participe à des shows télévisés et est interviewé par les plus grands jour-

naux : le Wall Street Journal, le New York Times ou encore le Washington Post. Mais laissons-le parler : « C'est la sixième fois que je parcours les CES. Mais cela me paraît toujours aussi grand. Peut-être parce que je suis petit. Mes ordinateurs favoris sont le Commodore 64, l'Apple II C et l'Atari ST. A la maison, j'ai six ordinateurs et quatre consoles. Mais aussi un télex et une ligne particulière. C'est pourquoi je ne gagne pas tant d'argent que cela. J'ai beaucoup de frais. J'adore les jeux stratégiques. Maman, en revanche, préfère les boum-boum. Cela me prend beaucoup de temps, mais je ne veux pas m'arrêter sinon je redeviendrais comme tous les enfants de mon âge. De toute façon, je ne suis pas un génie en électronique. Les tendances du marché et l'évolution des jeux seuls m'intéressent. Plus tard, je serai producteur et scénariste à la télévision. » Personne n'en doute.



Défonce du consommateur : le Voice Master est un maître d'hôtel électronique qui répond à la voix. lui dites qu'il est temps d'aller se coucher, la réponse est : « Faites de beaux rêves, monsieur. » Sidney ne s'arrête pas là. Préprogrammé, il répond aux coups de téléphone, éteint automatiquement les lumières ou se transforme en système d'alarme pour 9 000 francs environ. Dommage qu'il n'ait pas les yeux aussi beaux que ses microprocesseurs.

Nathalie Meistermann

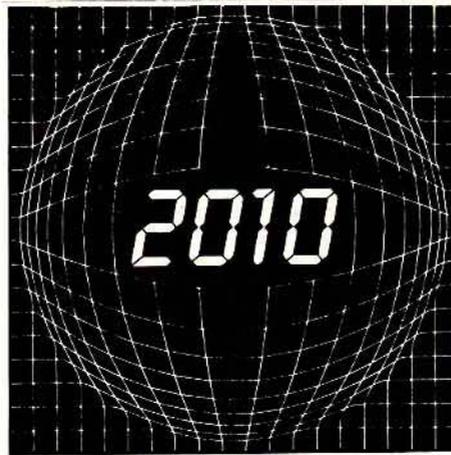


INTELLIVISION

TOUS TITRES DISPONIBLES
VOIR "TILT PRECEDENT"
LISTE SUR DEMANDE

300 CONSOLE VCS 690F

NOMBREUX TITRES DISPO
VOIR "TILT PRECEDENT"



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

CBS COLECOVISION

200	BLACK JACK POKER	149F
201	VICTORY (POUR ROLLER)	149F
202	LEARNING WITH LEEPER *	99F
204	SPECTRON	199F
205	FANTIC FREDDY	199F
206	SAMMY LIGHT FOOT	199F
207	SPACE PANIC	149 F
209	FROBBER	149 F
210	GORF	149 F
211	VENTURE	149 F
212	LOOPING	149 F
213	SPACE FURY	149 F
214	LADY BUG	149 F
215	MOUSE TRAP	149 F
216	TELLY TURTLE (LOBO) *	99 F
217	SCHTROUMPF	149 F
218	PEPERII	149 F

LA RENTREE CBS COLECOVISION

A	CONSOLE CBS	690F
B	MODULE PILOTAGE + TURBO	690F
C	ROCKY +SUPER CONTROLLERS	690F
D	SLITHER + ROLLER CONTROLLERS	390F
E	ADAPT MULTI K7 + 1 JEU	250F
F	POIGNEES D'ORIGINE (PAIRE)	290F
G	TRANSFO CBS	190F
H	CABLE RALLONGE POIGNEE (PAIRE)	99F
I	BOULES POIGNEE	99F

SUPER PROMO

1 CONSOLE CBS +
DONKEY KONG
+
MODULE PILOTAGE +
TURBO
950 FRF

L'OCCASE
D'ENFER !!!
CONSOLE CBS
(OCCASION)
REVISEE GARANTIE
400 FRF

219	CARNIVAL	149 F
220	MR DO	149 F
221	POPEYE	149 F
222	COSMIC AVENGER	199 F
223	SMURF (DESSIN) *	149 F
225	TRESHOLD	149 F
228	DONKEY KONG JR	199 F
230	OILSWELL	149 F
231	DESTRUCTOR (TURBO)	199 F
232	FOOTBALL USA (SUP CONTR)	199 F
233	JUMPMAN JR	249 F
234	GATEWAY TO APSHAI	249 F
235	WARGAMES	249 F
236	DUKE OF HAZARD (TURBO)	249 F
237	FRONT LINE	249 F
238	ROCKY (SUPER CONTROLLER)	249 F
244	NOVA BLAST	249 F
246	Q BERT	249 F
245	MINER 2049	249 F
247	BURGER TIME	249 F
248	PATOUFS	249 F
249	STAR TREK	199 F
250	SUBROC	249 F
251	FOOTBALL (Super controller)	299 F
252	MOUNTAIN KING	249 F
253	FRENZY	249 F
254	GUST BUSTER	199 F
203	ROLLOVERTURE	149 F

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE DU SEVRES BABYLONE. * 3 A 6 ANS

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Credit CREG

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

N	F	N°	F
N	F	N°	F
N	F	N°	F
N	F	Frais de port	20F
N	F	machine + 50F	
N	F	TOTAL	F

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

CONCOURS CREATION D'IMAGES TILT

La création d'images sur micro vous passionne ? Nous aussi...
Tilt lance un grand concours ouvert à tous ceux qui dessinent avec leur micro.

Envoyez-nous des photos de vos oeuvres - sur diapositives uniquement - accompagnées d'une sauvegarde sur disquette ou cassette : les meilleures

seront sélectionnées et publiées dans le numéro spécial "Guide des Microloisirs 87" de Tilt.
Le début d'une carrière d'illustrateur ?

REGLEMENT

Article 1. Tilt Microloisirs, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur micro-ordinateurs.

Article 2. Ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous.

Article 3. Pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur, accompagnée si possible de photos du dessin à TILT, concours création d'images, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09.

Article 4. Les participants devront envoyer leurs oeuvres avant le 30 sept.

1986 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

Article 7. En aucun cas les disquettes, cassettes ou photos envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs.

Article 8. C'est un jury composé des membres de la rédaction de Tilt qui sélectionnera les meilleures créations, ses décisions étant sans appel et ne pouvant faire l'objet d'aucune réclamation.

Article 9. Les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite.

Article 10. Les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition, et de toute autre organisée par Tilt et à ne réclamer aucun paiement de droit pour cela.

Article 11. Tilt se réserve le droit de suspendre à tout moment et sans préavis le déroulement du concours en cas d'événement grave ou imprévu.

Article 12. La participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent règlement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

CONCOURS CREATION D'IMAGES

Bulletin à remplir et à nous renvoyer en même temps que vos dessins.

RAPPEL : Nous avons absolument besoin de la sauvegarde sur K7 ou disquette de vos dessins et, si possible, de photos.

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE :

NOM DU (DES) LOGICIEL(S) UTILISE(S) (1)

REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2)

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

AGE :

NUMERO DE TELEPHONE :

(1) Indiquez ici le nom du ou des logiciels qui vous ont servi à réaliser votre dessin (par exemple : Néochrome).

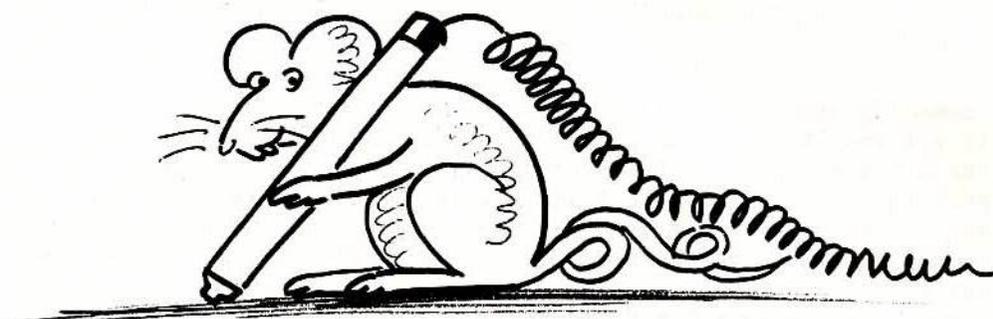
(2) Indiquez le(s) nom(s) sous le(s)quel(s) vous avez sauvegardé votre (vos) dessin(s) sur disquette ou K7, de façon à ce que nous puissions les charger à notre tour pour les prendre en photo.

IMPORTANT : TILT se réserve le droit de contacter directement les auteurs si le chargement de leurs softs pose problème, pour leur demander en particulier une copie du soft qui a servi à la réalisation du ou des dessins.

TO 7, TO 7/70, TO 9

Indicateur

Une petite routine permettant de visualiser la zone pointée par le crayon optique ou la souris de votre Thomson. Un bruit témoin est par ailleurs émis lorsque la souris est cliquée ou le stylo optique appuyé.



```

10 '*****
20 '* *
30 '* INDICATEUR DE PRESENCE *
40 '* DU CRAYON OPTIQUE *
50 '* OU DE LA SOURIS *
60 '* Par Christophe COUASNARD *
70 '* *
80 '*****
90 CLEAR300,&HBEFF,0:SCREEN0,7,7:CLS:PRI
NTCHR$(20):ADR=&HBF00
100 FORI=ADR TOADR+94:READA$:POKEI,VAL(
&H"+A$):NEXT
110 COLOR1:ATTRB0,1:LOCATE10,12:PRINT"ME
TTRE VOTRE SUPPORT":LOCATE19,15:PRINT"ET
":LOCATE11,18:PRINT"PRESSER UNE TOUCHE":
A$=INPUT$(1):CLS
120 LOCATE9,13:PRINT"SAUVEGARDAGE EN COU
RS...":SAVEM"INDIC",ADR,ADR+94,ADR
130 CLS:ATTRB0,0:COLOR4:LOCATE8,1:PRINT
ESSAI DE FONCTIONNEMENT":LOCATE10,3:PRIN
T"VISER LA CASE JAUNE
140 LOCATE10,5:PRINT"ET APPUYER LE CRAYO
N":LOCATE10,7:PRINT"OU CLIQUER LA SOURIS
150 LOCATE20,15:COLOR3:PRINTCHR$(127)
160 INPENX,Y:POKE&H6034,0:EXECADR:IFPEEK
(&H6034)=0THEN160ELSEIFX=-1DRY=-1THEN160
170 IFY>120ANDY<128ANDX>160ANDX<168 THEN
PLAY"02S0DDMIS0D0":CLS:COLOR5:ATTRB1,1:
LOCATE7,10:PRINT"CA MARGHE !!!"ELSE160
180 DATA BD,E8,18,25,58,34,30,1F,20,C4,F
8,86,28,3D,34,06,1F,10,44,56,54,54,E3,E4
,C3,40,00,32,62,1F,01,B6,E7,C3,84,FE,B7,
E7,C3,C6,08,63,84,30,88,28,5A,26,F8,10
190 DATA 8E,12,00,31,3F,26,FC,C6,08,30,8
8,D8,63,84,30,88,D8,5A,26,F8,35,30,BD,E8
,1B,24,10,CC,00,02,FD,60,36,CC,00,16,FD,
60,33,BD,E8,1E,39,4F,39
    
```

6809 Language Module 1.0

*			*
*	INDICATEUR		*
*			*

BF00	DEBUT	EQU	\$BF00
E818	GETL	EQU	\$E818
E81E	NOTE	EQU	\$E81E
E81B	LPIN	EQU	\$E81B
6036	OCTAVE	EQU	\$6036
6033	DUREE	EQU	\$6033
E7C3	PRC	EQU	\$E7C3
4000	ECRAN	EQU	\$4000
1200	TEMPO	EQU	\$1200
0028	COL	EQU	\$28
BF00	ORG		DEBUT
BF00 BD	JSR		GETL
BF03 25	BLO		BOUC4
BF05 34	PSHS		Y,X
BF07 1F	TFR		Y,D
BF09 C4	ANDB		##F8
BF08 86	LDA		#COL
BF0D 3D	MUL		
BF0E 34	PSHS		B,A
BF10 1F	TFR		X,D
BF12 44	LSRA		
BF13 56	RORB		
BF14 54	LSRB		
BF15 54	LSRB		
BF16 E3	ADD		,S
BF18 C3	ADD		#ECRAN

SESAME

BF1B 32	62		LEAS	2,S	BF44 26	F8	BNE	BOUC3
BF1D 1F	01		TFR	D,X	BF46 35	30	PULS	X,Y
BF1F B6	E7C3		LDA	PRC	BF48 BD	E81B	JSR	LPIN
BF22 84	FE		ANDA	##FE	BF4B 24	10	BHS	BOUC4
BF24 B7	E7C3		STA	PRC	BF4D CC	0002	LDD	##2
BF27 C6	08		LDB	##8	BF50 FD	6036	STD	OCTAVE
BF29 63	84	BOUC1	COM	,X	BF53 CC	0016	LDD	##16
BF2B 30	88 28		LEAX	\$28,X	BF56 FD	6033	STD	DUREE
BF2E 5A			DECB		BF59 BD	E81E	JSR	NOTE
BF2F 26	F8		BNE	BOUC1				
BF31 108E	1200		LDY	#TEMPO	BF5C 39		RTS	
BF35 31	3F	BOUC2	LEAY	-1,Y	BF5D 4F		BOUC4	CLRA
BF37 26	FC		BNE	BOUC2	BF5E 39			RTS
BF39 C6	08		LDB	##8		0000		END
BF3B 30	88 D8		LEAX	-28H,X				
BF3E 63	84	BOUC3	COM	,X				
BF40 30	88 D8		LEAX	-28H,X				
BF43 5A			DECB					

00000 Total Errors

Commentaires:

Il est possible de transposer Indicateur sur M05 en modifiant certaines adresses et instructions dans le programme source. Ce programme est entièrement translatable. Si son emplacement dans la mémoire ne convient pas, on peut en changer, en modifiant ORG \$BF00 sous Assembleur, ou ADR=&HBF00 sous Basic sans oublier de modifier également le CLEAR.

Rien de plus simple que d'insérer Indicateur dans un programme. Il suffit d'introduire un EXEC &HBF00 dans la boucle de localisation du crayon pour que l'affichage ait lieu. Pour utiliser le son, taper un POKE &H6034, 0 avant l'EXEC &HBF00 puis regarder si un changement s'opère (faire PEEK(&HBF00)). Si un changement a lieu, cela signifie que le crayon a été appuyé.

COMMODORE 64

La dernière bougie

Un jeu enfantin ou presque à essayer entre amis
les jours d'anniversaire. Un peu de pénombre,
un zeste de souffle, une série de bougies et un joli
fond musical. Que le meilleur gagne !

```

10 CC$="XXXXXXXXXXXX"
20 DIM NH(17),NL(17)
30 POKE 53280,14
40 POKE 53281,6
50 PRINT "CONNAISSEZ-VOUS CE JEU "
60 PRINT "QUI CONSISTE A ETEINDRE "
70 PRINT "LA DERNIERE BOUGIE "
80 PRINT "PARMI 17 "
90 PRINT SPC(240) "POUR CONTINUER";
100 PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE"
    
```

SESAME

```

110 NB = 17
120 GOSUB 1030
130 GETR$: GOSUB 1140
140 IF R$ = "" THEN 130
150 PRINT "VOUS POUVEZ SOUFFLER EN UNE FOIS"
160 PRINT "1 OU 2 OU 3 BOUGIES "
170 PRINT "SI VOUS ETEIGNER "
180 PRINT "LA DERNIERE DANS LE DERNIER LOT"
190 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE"
200 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE";
210 PRINT " POUR POURSUIVRE"
220 GET R$: IF R$ = "" THEN 220
230 FOR X=1 TO NB
240 GOSUB 1140
250 REM INITIALISATION
260 S1 = 0 : S2 = 0
270 PR = 0 : NB = 17
280 J1 = 0 : J2 = 0 : S = 0
290 PRINT "J" : GOSUB 770
300 FOR X=1 TO NB
310 PRINT "A VOUS DE SOUFFLER PUISSANCE 1.2.3.?"
320 PRINT "VOUS EN PRENEZ --- J'EN PREND"
330 S$ = "" : S = 0
340 GET S$: GOSUB 1140
350 IF S$ = "" THEN 340
360 S = VAL(S$)
370 IF S < 1 OR S > 3 THEN 340
380 PRINT
390 PRINT,S,,;
400 NB = NB - S
410 J1 = J1 + S
420 GOSUB 870
430 IF NB > 0 THEN 480
440 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE EN ETEIGNANT";
450 PRINT J1:" BOUGIES"
460 J2 = 0
470 GOTO 580
480 S = NB - INT(NB/4)*4
490 IF S=0 THEN S=INT(RND(1)*3)+1
500 PRINT S
510 NB = NB - S
520 J2 = J2 + S
530 GOSUB 870
540 IF NB>0 THEN 340
550 PRINT "VOUS AVEZ PERDU VOS ";J1;
560 PRINT " BOUGIES" : J1=0 : GOTO 580
570 STOP: REM FIN DE PARTIE
580 PR=0 : NB=17
590 FOR X=1 TO NB/2
600 GOSUB 1140: NEXT
610 PRINT"DESIREZ-VOUS REJOUER (O/N)"
620 S1 = S1 + J1
630 S2 = S2 + J2
640 I1 = 33 : I2=32
650 PRINT "VOTRE SCORE EST DE ";
660 PRINT S1:" CONTRE ";S2
670 GET R$: GOSUB 1140
680 IF R$ = "" THEN 670

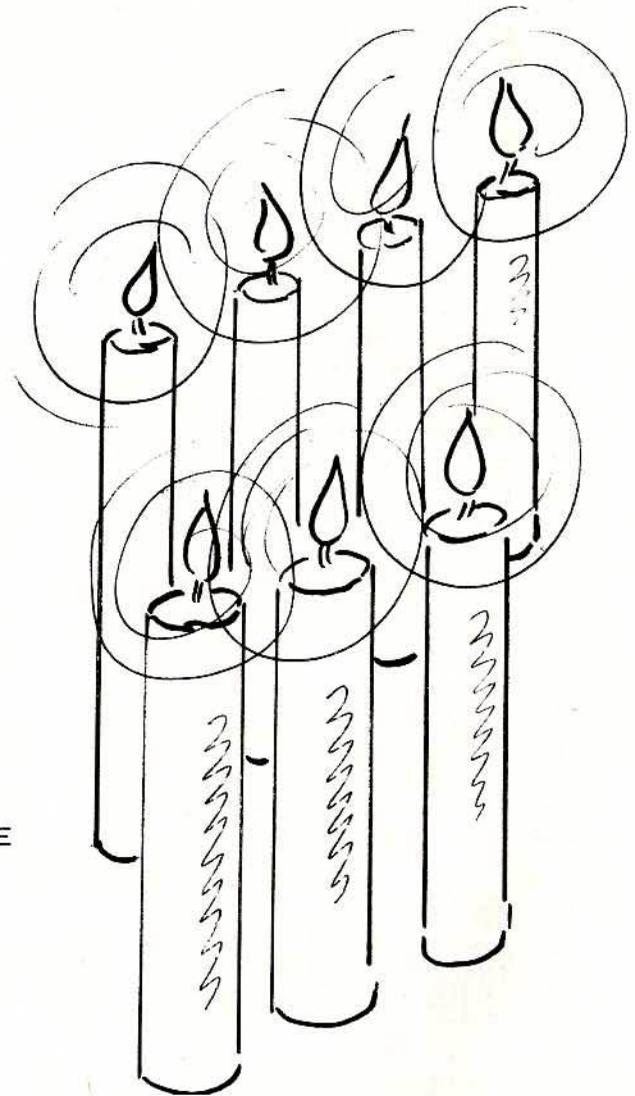
```

SESAME

```

690 IF R# = "0" THEN 270
700 POKE 53280,14
710 POKE 53281,6
720 PRINT "C A B I E N T O T "
730 PRINTSPC(50)CHR$(14);
740 PRINT "TAPER RUN/STOP RESTORE"
750 GOSUB 1140: GOTO 750
760 REM
770 REM CONSTITUTION DES BOUGIES
780 POKE 53280,12:POKE 53281,11
790 FOR X=1 TO NB
800 FOR Y=1 TO 3
810 POKE 56138+2*X,10
820 XX = INT(RND(1)*14)+1
830 POKE 56138+2*X+Y*40,XX
840 POKE 1866+2*X+Y*40,102
850 NEXT: NEXT
860 REM
870 I1 = 129 : I2 = 128
880 FOR X=1 TO 8
890 IF SC>0 THEN PR = PR+1
900 XX = INT((PR-1)*RND(1))+1
910 GOSUB 1140
920 POKE 1866+2*PR,85: NEXT
930 REM
940 I1 = 17 : I2 = 16
950 FOR X = PR+1 TO NB
960 XX=INT((NB-PR)*RND(1))+PR
970 Y = 1866+2*X
980 POKEY,32 : POKEY,85
990 POKEY,32 : POKEY,90
1000 NEXT
1010 RETURN
1020 STOP
1030 REM INITIALISATION DE LA MUSIQUE
1040 FORX=1TONB
1050 READ NH(X)
1060 READ NL(X)
1070 IF NH(X)=-1 THEN RESTORE
1080 NEXT
1090 FORX=54272TO54296:POKEX,0: NEXT
1100 POKE 54296,15
1110 I1 = 33 : I2 = 32
1120 RETURN
1130 REM
1140 POKE 54277,70:POKE 54278,133
1150 NH = NH(XX) : NL = NL(XX)
1160 XX=INT((NB-1)*RND(1))+1
1170 ZZ=INT((1000-125)*RND(1))+125
1180 POKE 54273,NH:POKE 54272,NL
1190 POKE 54276,I1
1200 FORT=1TOZZ: NEXT:POKE 54276,I2
1210 FORT=1TO50: NEXT
1220 RETURN
1230 DATA32,94,34,75,36,85,38,126,40,200,43,52,45,198,48,127,51,97,54,111
1240 DATA57,172,61,126,64,188,68,149,72,169,76,252,81,161,0,0
1250 DATA-1,-1
1260 REM

```



ATARI 130XE ET 800XL

Le tour de l'Atari en quatre-vingts colonnes

Suite de la bidouille de Célia qui portait le nombre de lignes exploitables à 29. Aujourd'hui, Laurent récidive avec l'affichage 80 colonnes sur des moniteurs monochrome ou couleur de bonne qualité.

Commentaires:

Ligne 155: NC indique le nombre de caractères en données.

Ligne 170: choix aléatoire de l'emplacement d'affichage -de A à Z et de 0 à 9 soit 36 caractères.

Ligne 175 à 185: lecture des données servant à concevoir les caractères.

Ligne 190 à 205: affichage par PLOT X,Y en mode graphique 8.

Ligne 215 à 255: sous programme convertissant la chaîne de caractères C\$ en points.

Ligne 295 à 380: données des différents caractères (codage hexadécimal).

Pour tout problème contacter FANHARD sur Minitel (36.15.91.77). Taper SAM*PAL + <ENVOI>, puis prendre le FORum Atari.

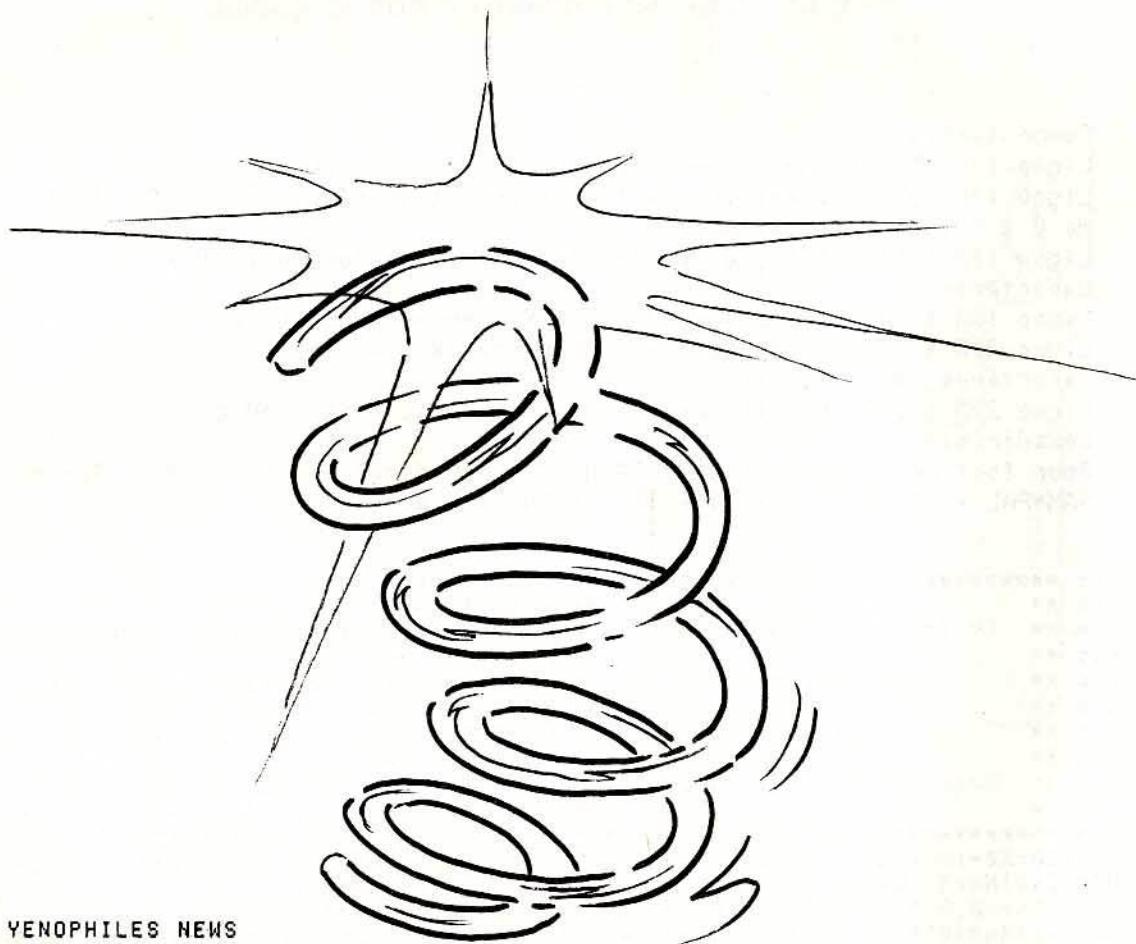
```

100 Rem *****
105 Rem **
110 Rem ** Le Tour de l' ATARI en **
115 Rem ** **
120 Rem ** 80 colonnes **
125 Rem ** **
130 Rem ** par **
135 Rem ** **
140 Rem ** Decomble Laurent (Mai86) **
145 Rem ** **
150 Rem *****
155 Y0=100:X0=100:Nc=36:Graphics 8
160 Dim Ca$(Nc*8),C$(Nc+1):Color 1
165 Setcolor 2,0,0:Setcolor 1,0,14
170 X0=Int(Rnd(0)*100):Y0=Int(Rnd(0)*150)
175 For A=0 To Nc-1
180 Read C$:Ca$(A*8)+1,(A+1)*8)=C$
185 Next A
190 For A=0 To Nc-1
195 Y=Y0:C=A*8:X=A*4+X0
200 Gosub 215
205 Next A
210 Restore :Goto 170:Rem RECOMMENCE
215 C$=Ca$(C+1,C+8)
220 For L=0 To 7
225 L1=L+1:D=Asc(C$(L1,L1))-48
230 If D>9 Then D=D-7
235 For C=0 To 3:F=2^(3-C)
240 If D>=F Then D=D-F:Plot X+C,Y+L
245 Next C
250 Next L
255 Return
260 Rem *****
265 Rem ** **
270 Rem ** Donnees Hexadecimales **
275 Rem ** **
280 Rem ** Des differents Caracteres **
285 Rem ** **
290 Rem *****
295 Data 4AAEAAA0,CACAAAC0 REM A&B
300 Data 4A88AA40,CAAAAAC0 REM C&D
305 Data E88C88E0,E88C8880 REM E&F
310 Data 4A88AA60,AAAEAAA0 REM G&H
315 Data E44444E0,2222AA40 REM I&J
320 Data 8ACCAAA0,888888E0 REM K&L
325 Data AEAAAAA0,AEAAAAA0 REM M&N
330 Data 4AAAAA40,CAAC8880 REM O&P
335 Data 4AAAAA42,CAACAAA0 REM Q&R
340 Data 4A842A40,E4444440 REM S&T
345 Data AAAAAAE0,AAAAAA40 REM U&V
350 Data AAAAEEA0,AA44AAA0 REM W&X
355 Data AAA44440,E22488E0 REM Y&Z
360 Data EAAAAAE0,44C444E0 REM 0&1
365 Data 4A2488E0,E22C22C0 REM 2&3
370 Data 88AE2220,EA8C22C0 REM 4&5
375 Data EA8EAAE0,EA222220 REM 6&7
380 Data EAA4AAE0,EAAE22E0 REM 8&9
385 Rem A completer avec vos propres
390 Rem donnees n'oubliez pas de changer
395 Rem la valeur de NC, qui indique
400 Rem le Nombre de Caracteres presents

```

YENO SC 3000**Q Berts**

Un grand classique en Assembleur. Le roi de l'élan et du rebond déboule guilleret de case en case. Le but : entrer en collision avec les ressorts et éviter les pierres qui roulent. Le jeu, seul ou en duo, s'effectue au joystick. Rapide et rigolo.



```

5 REM YENOPHILES NEWS
6 REM COPYRIGHT 1986
7 REM REVUE TILT (C)
8 REM
10 CLS:INPUT"Nombre de joueur";NJ:IFNJ<10RNJ>2THEN10
20 SCREEN 2,2
30 COLOR1,1,(0,0)-(255,191),1
40 CLS
50 Q=0
60 FORN=1TO28:READT,Y
70 POKE&HFF00+Q,T*8+8:POKE&HFF01+Q,Y-14:Q=Q+2
80 U=0
90 IFN=10RN=20RN=40RN=70RN=110RN=160RN=22 THEN U=1
100 Y=Y+3
110 I=0
120 IFN=10RN=30RN=60RN=100RN=150RN=210RN=28THENI=1
130 GOSUB 460

```


SESAME

```

650 T=0
660 READB$:POKE&HF200+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN660
670 DATAE,10,6,FF,5,C2,4,F2,D,C2,4,F2,C9,.1
680 T=0
690 READB$:POKE&HF240+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 690
700 DATACD,0,F0,CD,0,F3,CD,80,F4,CD,80,B6,CD,80,F0,CD,0,F2,C3,40,F2,.1
710 T=0
720 READB$:POKE&HF300+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 720
730 DATA21,90,F1,11,0,F1,E,6,1A,FE,B0,C2,20,F3,3E,9,12,13,3E,78,12,13,13,3E,8,12
,1B,1B,1B,CD,A0,F3,23,13,13,13,13,D,C2,00,F3,C9,.1
740 T=0
750 READB$:POKE&HF380+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 750
760 DATAFE,3E,C2,89,F3,CD,A0,F3,C9,FE,7E,C0,CD,A0,F3,C9,.1
770 T=0
780 READB$:POKE&HF400+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 780
790 DATAFE,3E,C2,8,F4,C3,B,F4,FE,7E,C0,3E,E,32,80,F4,3E,7,32,81,F4,3E,CD,32,82,F
4,3A,40,F1,C6,8,32,7C,F1,32,78,F1,3A,41,F1,D6,8,32,7D,F1,C6,10,32,79,F1,3E,C,32,
7E,F1,3E,30,32,7A,F1,CD,80,FF,C9,.1
800 T=0
810 READB$:POKE&HF380+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 810
820 DATA22,FE,BF,2A,FC,BF,23,22,FC,BF,2A,FC,BF,7E,FE,80,DA,B9,F3,2A,FE,BF,36,40,
C9,2A,FE,BF,36,0,C9,.1
830 T=0
840 READB$:IFB$="".1"THEN860
850 POKE&HF480+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:GOTO840
860 DATAE,7,CD,64,49,E6,5,FE,5,20,12,3E,0,32,C0,F1,3E,F6,32,83,F2,3E,8,32,42,F1,
C3,F0,F4,E,7,CD,64,49,E6,9,FE,9,20,12,3E,40,32,C0,F1,3E,F6,32,83,F2,3E,4,32,42,F
1,C3,F0,F4
870 DATAE,7,CD,64,49,E6,A,FE,A,20,12,3E,0,32,C0,F1,3E,F5,32,83,F2,3E,8,32,42,F1,
C3,F0,F4
880 DATAE,7,CD,64,49,E6,6,FE,6,C0,3E,40,32,C0,F1,3E,F5,32,83,F2,3E,4,32,42,F1,3E
,C3,32,80,F4,3E,80,32,81,F4,3E,F2,32,82,F4,C9,.1
890 T=0
900 READB$:POKE&HFF80+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN900
910 DATA22,FC,FF,79,32,FF,FF,E,1C,21,0,FF,46,23,3A,41,F1,B0,C2,9D,FF,46,3A,40,F1
,B8,CA,A5,FF,23,D,C2,8C,FF,C3,AD,FF,3A,FF,FF,4F,2A,FC,FF,C9
920 DATA3A,40,F1,D6,10,32,70,F1,32,74,F1,3A,41,F1,C6,C,32,71,F1,C6,10,32,75,F1,3
E,C9,32,40,F2,CD,80,F0,3A,FF,FF,4F,2A,FC,FF,C9,.1
930 T=0
940 READB$:POKE&HB680+T,VAL("&H"+B$):T=T+1:IFB$<>".1"THEN 940
950 DATA21,0,F1,E,6,3A,40,F1,C6,8,46,23,90,FE,10,D2,9E,B6,3A,41,F1,C6,8,46,90,FE
,10,DA,A6,B6,23,23,23,D,C2,85,B6,C9,23,7E,2B,FE,0,CA,AD,FF,23,23,7E,2B,2B,FE,7,C
A,9E,B6,23,23,36,7,2B,2B,3A,F5,FF,D6,1,32,F5,FF,FE,0,CA,C5,FF,C3,9E,B6,.1
960 COLOR15,1:CURSOR20,0:PRINT"Player 1":CURSOR180,0:PRINT"Player 2"
970 POKE&HBFFF,33:POKE&HBFFE,33:POKE&HBFFD,33:POKE&HBFFC,33
980 NOMB(1)=1:NOMB(2)=1:SCO(1)=0:SCO(2)=0:LE(1)=10:LE(2)=10:FORFOIS=1TO3
990 FORPLAY=1TONJ
1000 NOMB=NOMB(PLAY):GOSUB1090:POKE&HF201,LE(PLAY)
1010 SPRITE20,(192,192),0,1
1020 CALL&HF240:POKE&HF240,&HCD:POKE&HF480,&HE:POKE&HF481,5:POKE&HF482,&HCD
1030 SCO(PLAY)=SCO(PLAY)+10-PEEK(&HFFF5)
1040 BLINE(20,10)-(80,18),1,BF:COLOR15,1:CURSOR20,10:PRINTSCO(1)
1050 BLINE(180,10)-(240,18),1,BF:COLOR15,1:CURSOR180,10:PRINTSCO(2)
1060 IFPEEK(&HFFF5)<>0THENNEXTPLAY,FOIS:GOTO1130
1070 NOMB(PLAY)=NOMB(PLAY)+1:IFNOMB(PLAY)>4THENLE(PLAY)=LE(PLAY)-2:NOMB(PLAY)=2:
IFLE(PLAY)<1THENLE(PLAY)=1
1080 GOTO1000
1090 I=180:NOMB:Y=RND(1)*16:FORT=&HF100TO&HF0FF+NOMB*8STEP8:POKET,Y:POKET+1,0:PO
KET+2,0:POKET+3,0:POKET+4,Y+I/2:POKET+6,92:POKET+7,0:Y=Y+I:NEXTT:FORT=&HF100+NOM
B*8TO&HF180STEP4:POKET,192:NEXTT
1100 POKE&HFFF5,10
1110 POKE&HF140,103:POKE&HF141,120:POKE&HF142,8:POKE&HF143,2:POKE&HF17F,11:POKE&
HF17B,11:POKE&HF172,84:POKE&HF173,5:POKE&HF176,88:POKE&HF177,5
1120 POKE&HF00B,NOMB*2:POKE&HF307,NOMB*2:POKE&HB684,NOMB*2:RETURN
1130 COLOR15,1:CURSOR100,0:PRINT"Game over"
1140 IFINKEY$=""THEN1140
1150 BLINE(100,0)-(169,8),1,BF
1160 BLINE(0,10)-(60,18),1,BF
1170 BLINE(180,10)-(250,18),1,BF
1180 GOTO970

```

SPECTRUM

Ali Bobo

Dure vie que celle de mineur de fond. Monstres anaérobies, glissement d'argile, ponts à sens unique, trappes mystérieuses, manque de tonus... et cinq lampes dispensatrices d'énergie se matérialisant aux endroits les plus acrobatiques. Allo Ali Bobo.

Un jeu d'échelles et de stratégie qui comprend quatre tableaux de difficulté croissante. On se déplace avec les touches 5, 6, 7 et 8.



```

1: GO SUB 9000: GO SUB 397: POKE 23609,10: BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : LE
T tableau=1: LET li=3: LET x=0: LET y=0
3 GO SUB 7060: GO SUB 9998: LET sc=0
4 CLS : LET Pointeur=1: LET y=0: LET monsx=0: LET monsy=0: LET lim9=0: LET li
md=0
7 CLS
10 LET u$=" bbb ": LET t$=u$
11 GO SUB 9999: PRINT AT 1,12,"ALI BOBO"
12 IF tableau=1 THEN PRINT AT 12,12: INK 2: PAPER 7: FLASH 1:"TABLEAU 1": GO S
UB 9200: CLS : GO SUB 9998: GO SUB 1000: RESTORE 7501: GO SUB 4500: RESTORE 8000
: GO SUB 4600
13 IF TABLEAU=2 THEN PRINT AT 12,12: INK 2: PAPER 7: FLASH 1:"TABLEAU 2": GO S
UB 9200: CLS : GO SUB 9998: GO SUB 1030: RESTORE 7511: GO SUB 4500: RESTORE 8010
: GO SUB 4600
14 IF TABLEAU=3 THEN PRINT AT 12,12: INK 2: PAPER 7: FLASH 1:"TABLEAU 3": GO S
UB 9200: CLS : GO SUB 9998: GO SUB 1100: RESTORE 7521: GO SUB 4500: RESTORE 8020
: GO SUB 4600
15 IF tableau=4 THEN PRINT AT 12,12: INK 2: PAPER 7: FLASH 1:"TABLEAU 4": GO S
UB 9200: CLS : GO SUB 9998: GO SUB 1210: RESTORE 7531: GO SUB 4500: RESTORE 8030
: GO SUB 4600
50 LET Pa=150: LET o=0: LET t=0
55 IF TABLEAU=1 THEN LET x=10: LET y=15
60 IF TABLEAU=2 THEN LET x=5: LET y=29
61 IF TABLEAU=3 THEN LET x=5: LET y=25
62 IF tableau=4 THEN LET x=5: LET y=2
64 FOR f=0 TO 31: PRINT AT 0,f: PAPER 1: " ": NEXT f
65 PRINT AT x-1,y: INK 7:"e":AT x,y: INK 7:"f"
70 GO SUB 500
75 IF SCREEN$(x+1,y)=" " THEN GO SUB 4000
80 IF ATTR (x+1,y)=7 THEN GO SUB 2000
90 IF ATTR (x-2,y)=7 THEN GO SUB 3000
    
```


P.A.

VENTE

AMSTRAD

Vends 6 K7 pour Amstrad (Master chess, Golf, Roland Time, FP737, Harrier at, Hunter K) et 1 magnéto Brandt électro, 650 F l'ensemble; 1 K7 90F, à débattre. **Stéphane PUTHON**, La Rivière de Vouillé, 79230 PRAECOC. Tél.: 49.75.62.97 (mardi et mercredi après-midi).

Vends 5 disquettes Amstrad: Til, Fighting Warrior + expl. Fist, Highway encounter, Sold à Million II, Slapshot (hockey), au prix de 140 F l'une!!! **Robert BERTHUIT**, Cité Pré du Lac, 15800 Uic-sur-Cère (Cantal). Tél.: 71.47.58.00.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 12 K7 (Crafton, Winter Games, Sorcery) + 4 livres + garantie, le tout 3 000 F. **Axel BEAUDENON**, 17, allée de Tous-Vents, Ondreville-sur-Esnoime, 45900 Puisseaux. Tél.: 38.29.15.34 (après 17 h 30).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nombreux logiciels + livres + revues + 2 Joysticks, prix 4 600 F à débattre (sous garantie). **Walter LOPEZ**, Rue des Ecoles, 63530 Argnat. Tél.: 73.62.84.07.

Vends Amstrad 464 monochrome + joystick + nombreux logiciels + synthétiseur vocal + nbx livres, listings, documentation spécialisés + nbx K7: 4 000 F. **Frédéric GRANIET**, 6, Les Mas de Burreuilles, Route du Mai, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél.: 94.74.84.40.

Vends Amstrad CPC 664 couleur 3 500 F + jeux + joystick. **Serge BORRELLI**, 112, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél.: 43.43.57.82.

Vends micro-ordinateur Amstrad CPC 464 + logiciels. Prix à débattre. Tél.: 48.40.52.24.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur + K7 + Joys Commando + They Sold a million II + World cup carnival + Turbo esprit + Rallye II. 4 000 F (acheté juillet 86). **Ludovic PEZIN**, 15, rue du Faubourg-St-François, 45900 Sully-sur-Loire. Tél.: 38.36.46.39 (après 19 h).

Vends pour Amstrad 464: Commando + Soul of a robot + Finders Keepers + Chiller, le tout 200 F (sur K7). **David GRUOIS**, 5, rue du Riez, 69242 Genest. Tél.: 20.84.63.57.

APPLE

Vends Appel IIc, monit. mono vert, stand, souris, joystick, 6 mois garantie, nombreux logiciels (utilitaires + jeux) 8 500 F. **Gérard PERRET**, 14, rue du Champ de Manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.28.24.38.

Vends Appel II et carte couleur + 90 col. + moniteur couleur + joystick + livres + nbx logiciels + tablette plot II. Prix 8 000 F à débattre. **Simon MOURIER**, 8, rue Voitains, 93100 Montreuil. Tél.: 48.51.59.19.

Vends Canyon Climber pour Appel 2 + 2e, 2c (jeu d'arcade) à 150 F (acheté le 23.12.85). **Arnau MILANDRI**, 42, rue des Ormeaux, 54420 Pulnoy. Tél.: 83.21.50.58.

Vends compatible Appel II + moniteur vert + drive + nombreux jeux + 2 livres Apple + joystick. Le tout: 6 500 F. **Mickaël LEGEAY**, 8, rue de Laurencen, 77400 Conches. Tél.: 64.02.37.83.

ATARI

Vends Atari 800 XL + 1050 + livres + nombreux logiciels sûr disq. et K7 (Ultima 4, International karaté, Silent seance...), bon état + donne 1010. Le tout: 5 500 F. **Nicolas CARAYON**, 15, rue Jean Giraudoux, 92330 Sceaux. Tél.: 47.02.43.74.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 + 14 log. (K7, disq.) + 3 joysticks + Basic 2 + 6 livres + prog. Basic + dos 2,5 + cours Basic 1,2 et 3 + atariens. Le tout: 5 000 F. **Frédéric JOUSSET**, 5, rue des Hautes-Ornières, 77230 Othis-Beaupré. Tél.: 60.03.20.92.

Vends Atari 800 XL + ext. 64 K + magnéto 1010 + 2 manettes + 7 jeux + adaptateur Peritel + 3 livres + Matel + 9 jeux. Le tout: 3 500 F. **Philippe ROUVIER**, 16, bd de la Fédération, Les Nouveaux Chartreux, bât. H2, 13004 Marseille. Tél.: 91.49.60.28.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 1010. Vends aussi Modem + logiciel pour Atari 800 XL-130 XE. Etat impeccable. Emballage d'origine. Contactez **Jean-David BICKEL**, Clos des Rainettes, 57510 Heckenbach.

Vends Atari 2600 + 2 joysticks + 8 K7, très bon état + notice: 1 000 F. **Dimini THIRARD**, 80-82, rue de la Madeleine 59800 Lille. Tél.: 20.08.23.35.

Vends lecteur de cassettes pour Atari + 10 cassettes dont « Zorro - Hacker... ». Prix: 8 000 F, urgent. **Francis LARDET**, 176, chemin du Viget, 30340 St-Privat-des-Vieux. Tél.: 68.86.58.87.

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + lect. K7 + lect. disquettes + 16 K7 + 7 disq. + 2 livres + 1 joystick. Le tout: 2 800 F. **Damien LE NEUTHIEC**, 10, rue Lazare-Carnot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 46.44.29.53.

Urgent! Vends cause double emploi, un Atari 800 XL + 8 cartouches + lect. K7 410 + 16 jeux K7 (dont 7 originaux). Vends le tout: 1 300 F, vite! **Stéphane HOARAU**, 2, rue St-Exupéry, 94550 Chevilly-Larue. Tél.: 43.50.81.32.

Vends Atari imprimante 1029 80 col., graphismes + 600 feuilles listage: 1 000 F. **Stéphane HEGEDUS**, 23, rue Parmentier, 93100 Montreuil. Tél.: 42.87.37.37.

Vends Atari 2600 + 4 jeux (Keystone Kapers, Frostbite, Yars' revenge, Wardogs) + paddle: le tout très bon état: 639 F. **Xavier WEIBEL**, Le Carreyrat, 82000 Montauban. Tél.: 63.87.83.00 (après 19 h).

Vends Atari 2600 + 12 cas. (Enduro, Pitfall II, etc.): 1 000 F. **Pascal MARINON**, Chemin des Ponts-et-Chaussées, 34800 Clermont-Hérault. Tél.: 67.96.38.91.

Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + nombreux logiciels en K7 (Hacker, Pitfall 2, Tennis, Blue Max 2001...). **Michel PICCO**, 30, Résidence du Soleil, 31190 Auterive. Tél.: 61.50.52.03.

Vends Atari 2600 + 3 jeux (Space war, Defender, Asteroids) + jeu électronique « La chasse aux corbeaux », tous en très bon état, océé 960 F. **Stéphane RABILLER**, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville.

Vends Atari 130 XC + disquette 1050 + cassette 1010 + synthé. de parole + tablette et jeux (possibilité de vente en détail) + Modem (Digitel). **Olivier TCHAUSSOFF**, 12, rue des Fougères, 75020 Paris. Tél.: 43.64.47.75.

Vends imprimante Atari 1027 comme neuve, 1 500 F, à débattre. Recherche budget familial pour 800 XL (pas recettes et dépenses). **Damien HETIER**, 23, rue de Breau, 77200 Cesson. Tél.: 60.63.28.87.

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 et de disq. + 80 jeux (Free, Summer games, Myches II, St. Davis snooker) + livres, le tout: 4 000 F (cadeau). **Frédéric FERRERO**, La

Malouinière, bât. F, 13400 Aubagne. Tél.: 42.70.14.00.

Vends Atari 800 XL + drive + magnéto + logiciels + 20 disq. 5 boîtes + joystick + Trakball + livres: 3 300 F. Imprimerie Tekeloc 8300: 3 000 F. **Laurent GUILBEAU**, 27 B, av. Courturier, 93160 Noisy-le Grand. Tél.: 43.04.03.48.

Vends Atari 800 XL + moniteur vert + lect. de K7 + 5 K7 Basic Atari + 10 jeux + livres + joystick + prise Peritel + Manuel Basic (86) 2 100 F. **Monirath OK**, 13, promenade de la Source, 77200 Torcy. Tél.: 60.17.99.40.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 + livres + 42 jeux (Bruce Lee, Summer games, Beach head II, Hacker, Karateka) + manettes. Prix: 4 000 F. **Arthur de CATHEU**, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly. Tél.: 48.24.08.04.

Affaire à saisir! Vends cause double emploi lot suivant: Atari 800 XL (6 mois), drive 1050, 2 manettes, 85 disq., nombreux jeux + utilitaires (Free, Raid over Mosc, Spy vs spy 2, Mindshadow, Dark crystal, Ultima 3, etc.), manuels, magazines; tout est d'origine, et en parfait état; l'ensemble: 5 000 F. **Juân MEIFFRET**, Résidence Le Longchamp C 1, 03700 Belleville-sur-Allier. Tél.: 70.59.95.62.

Vends état neuf Atari 800 XL, lecteur K7 1010, livres: le tout: 700 F. Vends aussi T.V. n. b. écran format 12 cm; prix 650 F. **Jean-Christophe LEGRENDE**, 23, av. de l'Île-de-France, 95300 Pontoise. Tél.: 30.30.29.74.

Vends drives(s) Atari 810 + chip. **Alain FERRENBACH-RICORDEL**, 7, place Boulnois, 75017 Paris. Tél.: 46.22.02.04.

Affaire! Vends Atari 130 XE + drive 1050 + imprimante 1029 + 10 jeux + nombreux programmes + ZX 81 avec 16 K et clavier mécanique, nombreux programmes + manuels. Le tout: 5 200 F (à débattre). **André FAUCHER**, 11, La Salamandre, 8, rue Nouvelle, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.74.81.53.

Vends Atari 1040 STF complet + moniteur haute résolution + manuels + livre + joystick + nombreux logiciels prof. (dessin, jeux, t. text, gestion). Le tout: 12 500 F seulement. **Laurent HADJADJ**, 4, rue de l'Espérance, Résidence du Parc-Talma, 91890 Brunoy. Tél.: 60.46.97.42.

Vends 2 drives 1050 pour Atari 800 XL; prix: 1 000 F pièce

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS	87	Disq	Saintre Fax	90	170
Agile d'Or	180	200	Stegan	95	169
Biggles	115	145	Sottery	130	130
Caution II	100	120	Spaceman	140	140
Clap-Girl	163	180	Spy Vs Spy	90	130
Ghost'n Goblins	60	130	Strategy	131	153
Green Beret	90	120	Swamp and Sorcery	99	-
Kung Fu Master	95	130	Thanks Europe	115	119
Papillon	-	-	They Sold A Million	90	135
Ronin Tn	91	-	They Sold A Million 2	110	140
Zombi	-	166	Tahiti	99	139
CLASSIQUES			Talkin' Easy	90	160
3 D Vice Chess	129	-	Way of the Exp. Pat.	96	-
Coon Pitfall	140	210	Way of the Tiger	90	135
Etha	156	172	Water Games	90	160
Foot	-	200	Ya An Kung Fu	99	149
Mandragore	192	220	World Cup Cam	90	125
Shapshot	115	165	UTILITAIRES		
Spirite 40	120	169	Spel	96	94
The Hobbit	195	-	Spaceman (8128)	295	355
Wingames	108	-	Tutorical	210	340
DIVERS			Amnwood	245	-
3 D Grand Prix	99	148	Amstrad I+	350	-
3 D Boring	110	149	DS Compilator	790	-
Alien Highway	89	139	Datanet	450	-
Ball of Angletone	115	195	Superant	355	-
Bar Fun Midway	110	203	Triamul	170	-
Biggles	95	145	Unusual	450	-
Bombjack	95	145	Dans (assembleur)	256	355
Bourbon	99	160	Textorial	450	-
Caution	79	125	Amx Compta	155	-
Colosus Chess 4	103	143	Amstrad	246	-
Commando	119	190	Océb	216	-
Conductor Hat 10	90	-	Automation Assemb.	196	295
Crafton et Xank	113	195	PERIPHERIQUES		
Dambuster	99	145	Alphab	177	248
Dile	130	216	Equilations	177	248
Faithful	90	143	Ludodosen	110	146
Fighter Pilot	83	130	Patchy Magpie	120	298
Harrier Attack	-	328	Carte d'Adresse	177	248
Highway Encounter	99	139	Plays de Big Ben	-	237
Hypersports	96	169	Géométrie	177	248
Jump Jet	99	130	Quatre Rites	-	237
Knighi Lure	95	-	LOGICIELS PCW BASES		
Kung Fu Master	90	145	Multipar	498	-
Lead Basic	141	240	Wordstar Pocket	890	-
Le Geste d'Artiste	240	240	Amor	155	-
Match Day	65	-	D Base II	790	-
Meurtre à Grid VII	140	217	Danovics	1700	-
Patch	115	159	Aionor	195	-
Pong Party	79	143	Prologbase	719	-
Rally II	95	-	Claris	650	-
Rocky Horror Show	80	115	Dr Draw	600	-
Saboteur	95	160	Dr Graph	600	-
			Quackling	790	-

U.C.			
CPC 464 Mono	2680		
CPC 6128 Mono	3960		
CPC 6128 Couleur	5290		
CPW 8256	5920		
PCW 8512	7580		
LECTEURS			
K7	350		
Disq. 001	1590		
Disq. FDI	1590		
Disq. FDI (8256)	1990		
Disq. 3 1/2	1990		
Disq. 5 1/4	1590		
Câble Liaison 5 1/4	165		
PERIPHERIQUES			
Crayon Optique LPI	290		
Crayon Optique DK Tron	290		
Crayon Mark Pen II	395		
Sturis MOK	690		
Tablette Graphique	1490		
Téchni	495		
Synthé Music	495		
Digitaliseur d'images	1990		
EXT 6400 Dromicos	1990		
EXT 256K0 Dromicos	3980		
EXT 512K0 Dromicos	1190		
Disq. 512K0 256K0	1190		
Light Pen 8256	890		
IMPRIMANTES			
DMT 2000	2290		
Taking	2230		
Olivetti	2630		
Epson LK 83	177		
Smith Corona	-		
Plays de Big Ben	-		
MCP 40	990		
Onyx 20	290		
MONITEUR			
Couleur	-		
Quackol I	60		
Quackol II	70		
Quackol III	140		
PRIO 5000	170		
Speed King	130		

ACCESSOIRES			
Bic ramants 10 D	25		
Bic ramants 40 D	10		
Housse 454 Clavier	70		
Housse 6128 Clavier	70		
Housse 8256 Clavier	70		
Housse Moniteur Mono.	70		
Housse Moniteur	80		
Housse Moniteur 8256	80		
Housse Imprimante 8256	30		
Housse D01	55		
Capot 484	120		
Codec 9128	120		
Double Joystick	120		
Double Joystick	120		
Câble Liaison 5 1/4	165		
MO-CIA	185		
Carte de Prélecture	147		
3256	130		
CONSUMMABLES			
K7 Verques C20 per 10	50		
Disq 3"	35		
Disq 3" CPZ00	50		
Papier Lector	150		
Rubans ENCELOS	-		
INTERFACES			
RS 232	590		
Adapt. MP1	495		
Adapt. MP2	290		
Adapt. Monit.	390		
Mod	320		
TOUS CORDEONS A LA DEMANDE			
Cable Peritel	120		
Cable Centronics	100		
Corde Magneto	70		
LIBRAIRIE			
Tous livres	256		
Micro Application	324		
Cedic Nathan	438		
PSI	484		
STYEX	224		
CHAINES HI-FI			
Chaine compact CD1000	4400		
Chaine compact CD3000	4500		
LOGICIELS ATARI 130XE			
Action Blax	2930		
Brace Class	107		
Archer 2	110		
Attack Head	125		
Blue Max 2001	102		
Bolsheshev 2	102		
Brace Class	110		
Colosus Chess 3.0	159		
Eidolon	164		
Electra Glide	125		
Flight Pilot	110		
Fight Simulator 2	154		
Flip'n Flip	147		
Goonies	154		
Hacker	147		
Jump Jet	135		
Kennedy Approach	174		

SESAME

```

1050 IF monsy=lim9 THEN LET Pointeur=2
1051 IF Pointeur=2 THEN LET monsy=monsy+1
1052 IF monsy=limd THEN LET Pointeur=1
1055 IF ATTR (x,y)=2 THEN GO TO 4020
1099 RETURN
1100 REM TABLEAU 3*****
1110 PRINT AT 6,10;"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1120 PRINT AT 11,0;"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1125 PRINT AT 16,7;"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1130 PRINT AT 21,0;"-----"
1150 FOR n=6 TO 8: PRINT AT n,14: INK 6: INK 7: PAPER 0;"c";AT n+5,28;"c";AT n+1
0,10;"c": NEXT n
1190 BEEP .001,20: LET t#=t$(5)+t$( TO 4): PRINT INK 3;AT 11,18;t#
1191 IF Pointeur=1 THEN LET monsy=monsy-1
1192 PRINT AT monsx,monsy: INK 1;" B "
1193 IF monsy=lim9 THEN LET Pointeur=2
1194 IF Pointeur=2 THEN LET monsy=monsy+1
1195 IF monsy=limd THEN LET Pointeur=1
1198 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO 4020
1200 RETURN
1210 REM tableau 4
1220 PRINT AT 6,0: INK 5;"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1230 PRINT AT 11,0: INK 4;"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaa"
1240 PRINT AT 16,0: INK 3;"....."
1250 PRINT AT 21,0;"-----"
1290 FOR n=6 TO 8: PRINT AT n,11: INK 6: INK 7: PAPER 0;"c";AT n,21;"c";AT n,28;
"c";AT n+10,4;"c";AT n+5,28;"c": NEXT n
1300 BEEP .001,20: LET u#=u$(2 TO )+u$(1): LET t#=t$(5)+t$( TO 4): PRINT INK 2;A
T 6,16;u#;AT 11,15;t#;AT 16,6;u#;AT 16,15;u#
1321 IF Pointeur=1 THEN LET monsy=monsy-1
1322 PRINT AT monsx-1,monsy: INK 1;" pqr ": PRINT AT monsx,monsy: INK 1;" stu "
1323 IF monsy=lim9 THEN LET Pointeur=2
1324 IF Pointeur=2 THEN LET monsy=monsy+1
1325 IF monsy=limd THEN LET Pointeur=1
1327 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO 4020
1500 RETURN
2000 IF INKEY#="6" THEN GO TO 2005
2002 RETURN
2004 REM descente escalier
2005 FOR n=0 TO 4: GO SUB 500: PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x=x+1: BEEP .0
021,n+2: PRINT AT x,y: INK 7;"f";AT x-1,y: INK 7;"e"
2010 IF n>1 THEN PRINT AT x-2,y: PAPER 0: INK 7;"c"
2015 NEXT n
2020 RETURN
2999 REM monte escalier
3000 IF INKEY#="7" THEN GO TO 3002
3001 RETURN
3002 FOR n=0 TO 4: GO SUB 500: PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": LET x=x-1: BEEP .0
09,n+2: PRINT AT x,y: INK 7;"f";AT x-1,y: INK 7;"e"
3005 IF n>1 THEN PRINT AT x+1,y: INK 7: PAPER 0;"c"
3010 NEXT n
3015 RETURN
4001 IF x=20 THEN GO TO 4020
4005 PRINT AT x,y;" ";AT x-1,y;" ": GO SUB 500: LET x=x+1: BEEP 0.003,x+5: PRINT
AT x,y: INK 7;"f";AT x-1,y: INK 7;"e"
4010 GO TO 4000
4020 PRINT AT x-1,y;" ": PRINT AT x,y: INK 7: PAPER 0;"FG": FOR n=0 TO 20: BEEP
0.01,n+5: NEXT n: LET li=li-1: IF li<=0 THEN GO SUB 5050
4025 FOR n=0 TO 200: NEXT n: GO TO 4
4500 FOR f=1 TO 5: READ n,a: PRINT AT n,a: INK 6: PAPER 0;"*": NEXT f: REM Pos 1
ampé
4501 RETURN
4599 REM Pos monstre
4600 READ monsx,monsy,lim9,limd: RETURN
5000 LET b=INT (RND*9)+1: FOR n=0 TO 15: BEEP 0.002,n+3*2: NEXT n: PRINT AT x,y;
b: LET sc=sc+50: LET o=o+1: LET t=t+b: FOR w=0 TO 30: BORDER 1: BORDER 2: BORDER
3: BORDER 4: NEXT w: BORDER 0
5010 RETURN
5050 GO SUB 9999: FOR n=30 TO -5 STEP -1: BEEP 0.01,n+9: NEXT n: PRINT AT 2,20;
INK 2: PAPER 7: FLASH.1;"GAME OVER": PAUSE 0:

```

P.A.

+ 1 tablette tactile; prix : 400 F + boîtes de rangement + disquettes. **Philippe LORRAIN, 31, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : 42.32.58.80.**

Vends moniteur mono vert (Philips jant. 86) + cables + interface Pal/Péritel + jeux Pitfall 2 en cart. pour Atari XL + initiation Basic 2 en K7 (vente détaillé). **Eric BIJOT, 4, rue Edouard-Vaillant, 51100 Reims. Tél. : 28.05.10.85.**

C.B.S.

Puristes ! Vends C.B.S. Coleco + adap. ant. + 2 sup. cont. + Rocky + Montazuma + Fathom + Wing war + Buck rog + Donk + Noti + Traduc joy révisés + emballage. Très bon état. Faire offre. **Hervé GAUDET, 22, rue du Docteur-Roux, 44500 Montoir-de-Bretagne. Tél. : 40.88.52.10.**

Affaire du siècle ! Vends C.B.S. Coleco + 6 K7 pour la modique somme de 500 F. **Jérôme VOGL, 7, rue Nicolas-Houël, 75005 Paris. Tél. : 45.35.27.27.**

Vends C.B.S. + 2 Modules Turbo et super-controllers + 9 K7. Valeur : 7000 F, vendu : 3400 F. Etat neuf. **Edouard BORG, 514, rue du Port, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : 60.88.68.50.**

Vends C.B.S. + 8 K7 (Turbo + Module, Rocky + super-controllers + Decathlon + manettes spéciales...) Prix : 1700 F (très bon état). **Michaël LISINSKI, 81, route du Plessis, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.57.83.**

Vends C.B.S. Coleco + super K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Patoufs ; pour la modique somme de 1000 F. **Stéphane SINCIC, N. S. Chemin de Frayères, 06650 La Rouret. Tél. : 93.77.28.09.**

Vends C.B.S. + 10 K7 (Decathlon, Frenzy, Patoufs, Keaton, Beamrider, Miner, Gateway, Montana, etc.) prix : 1800 F. Recherche correspondant C 64 sur Auxerre. **Johel LE PEVEDIC, 16, rue Haute-Perrière, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.11.94.**

Vends K7 C.B.S. : Donkey Kong, Cosmic avenger. Prix : 1000 F. Vends jeu électronique double écran Donkey kong 2. Prix : 1100 F. **Mathias CHELET, Les Petites-Landes, 44380 Cordemais. Tél. : 40.57.88.70.**

Vends pour C.B.S. Space Panic. Prix : 100 F. Recherche super-controllers et toute K7 pour Adam. **Maxime BONPAIN, 24, rue Nicolai, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.19.89.**

Vends pour C.B.S. Module Turbo + (Destructor, Turbo,

The Dukes of Hazard). Prix : 950 F. Vends aussi (Venture, Looping, Space Panic, Carnival). Prix : 175 F. **Frédéric LE BUCHOUX, 330, av de la Fonderie, 84270 Védène. Tél. : 90.31.48.02.**

Vends C.B.S. très bon état + 5 K7 (Donkey Kong, Zaxxon, Tutankham, Cosmic Avenger, Popeye) + adaptateur antenne. Le tout cédé pour 2000 F. **Urgent ! Thierry MONGRELET, 14, av. Monseigneur-Rauas, 65400 Argelos-Gazost. Tél. : 62.97.10.62.**

Vends Adam C.B.S. (unité centrale, console de jeux, imprimante) + doc. + K7 + cartouches. Prix : 3500 F (à débattre). **Jean-Pierre AUDOUSSET, Routs de Favardines, 18360 Saulzais-le-Potier. Tél. : 48.63.12.94.**

Vends C.B.S. + 6 K7 (Gorf, Zaxxon, Carnival, D.-Kong...) + adaptateur prise antenne. Prix : 1300 F avec cadeau : Ordinateur ZX 81 (nombreux jeux livres). **Jean-Marc NIQUET, 7, passage Emile-Paula, 95410 Grosley. Tél. : 39.83.08.60.**

Vends C.B.S. + 6 K7 : Hero, Donkey Kong et J.R., Louping, Pitstop, Rocky + manettes. Très bon état. Prix : 1000 F (à débattre). **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75610 Paris. Tél. : 42.00.46.30.**

Affaire ! Vends C.B.S. (état neuf) + 6 K7 (Zaxxon, Schrupp's, Doney, Roc'n Rope, Jumpman Junior, O. Bert). Valeur réelle : 2700 F. Prix : 1000 F. **Vincent MOREAU, Ecole des Fauvettes, 91130 Br.-Orangis. Tél. : 69.06.91.98.**

COMMODORE

Vends C128 + Péritel + 1531 + 2 manettes + jeux (14 originaux : Ghost'n Goblins, The Way of E.F., Winter Games, Fight Night...) je tout : 3500 F (poss. crédit). **Ronan KERSEBIT, 12, rue Guillaume-Toesca, 29200 Brest. Tél. : 98.47.42.31.**

Vends pour C64 : K7 (The Dambusters, Super Zaxxon), prix : 60 F pièce. Cartouche Jupiter Lander, prix : 70 F. Echange possible. Recherche programmes d'aventure textuelle. **Mar. VUILLEUMIER, Monfourast, 32320 Coutras. Tél. : 54.49.54.24.**

Vends C128 Péritel, sous garantie + 1570 + 30 Super jeux (K7 et disquettes) + en cadeau un Atari 2600 avec 25 cartouches. Le tout : 7500 F. Prix réel : 13000 F. **Frédéric HERVE, 21 bis, rue de la Malrie, 92280 Châtillon-sous-Bagneux. Tél. : 46.55.92.52.**

Vends pour C64 : K7 (Impossible Mission, Sorcery, Entombed); prix : 70 F. (Poker 64, Pierre Magique, Token of Ghal, Gates of Dawn); prix : 50 F + 3 livres listings; prix : 80 F. **Pascal MARTIN, 33, av. Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends C64 Secam + lecteur disq. + nombreux programmes + 2 joysticks + docs. Acheté neuf, moins de 6 mois. Le tout : 4000 F. **Jean-Pierre ATTAL, 2, rue de Neuilly, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.03.41 (après 19h).**

Vends K7 orig. pour C64 anciens jeux, ex. : Raid over Moscow, Pistop 2... et plus récents : Hacker, Kung-Fu, Master... Prix : 50 F l'un + port. **Hélène SADOUS, 34, bd des Roses, 68800 Saint-Priest.**

Vends C64 K7 originales 45 F l'une (Dambuster, Waydor, Matchpoint, Decathlon, Hustler Poleposition, Beach Head, Home manager, F15 eagle, Mychess 2). **Catherine HOUSSA, 23, rue des Teinturiers, 80080 AMIENS. Tél. : 22.44.10.20 (le soir).**

Vends C.P.C. 464 n.b. + joysticks pro. + 6 cassettes (Caudron, Amstrad, Gold Hits, etc.) + garantie 5 mois. Prix : 3270 F. **Laurent FAURE, 4, allée des Acacias, 56850 CAUDAN. Tél. : 87.05.78.97.**

Vends pour C64, K7 : Summer Games 1 et 2, Winter Games, Match Point. Prix : 70 F Cartouche ou 250 F les 4. **Dominique DELAFOSSE, 3, rue Camille Pissarro, 25013 Carleu. Tél. : 35.36.46.73.**

Vends jeux pour C64 (Sorcery, Summer Games, Winter Games, Imposables Mission...) et beaucoup d'autres. Possibilité d'échanges (K7 uniquement). **Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Croissonnière, 78380 Vert. Tél. : 34.78.30.18.**

Vends C.B.M. 64 Péritel Secam + Drive + lecteur K7 + nombreuses disquettes : jeux et utilitaires + documents + livres + malette de rangement. Prix : 4000 F. **Jacques VIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 45.79.88.12.**

Vends pour C.B.M. 64 : Imprimante M.P.S. 803 (état neuf) + tracteur + ruban. Prix : 1000 F. **KEN, 22, av de Choisy, 93130 Paris. Tél. : 45.84.74.24.**

Vends C.B.M. 64 + lecteur K7 + livres + 1541 + 2 K7 + 1 manette + nombreux jeux. Très bon état. Prix : 2500 F. **Robert MACCIO, 2 bis, bd Bouin, 13012 Marseille. Tél. : 91.83.12.24.**

Vends C.B.M. 64 + V.I.C. 1541 + 80 disq. de jeux + boîte

pour disq. + nombreuses docs. utilitaires + 2 joysticks. Le tout en très bon état (neuf 6000 F), cédé à 4000 F. **Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hironnelles, 67114 Eschau. Tél. : 88.64.26.81.**

Pour C.M.B. 641 Vends programmes utilitaires ou jeux ! Prix sensationnels ! **Patrick SALVI, 22, rue de Differdange, 4437 Soleuvre, Grand-Duché-du-Luxembourg. Tél. : 00.3.52.59.22.71.**

Vends C.B.M. 64 + lect. + joy. + moniteur mono (Philips) + cables + nombreux jeux (Commando, Fight Night, Summer Games 2...) le tout en excellent état. Prix très intéressants. **Eric BIJOT, 4, rue Edouard-Vaillant 51100 Reims. Tél. : 28.05.10.85.**

Vends jeux sur disque (Fnt. Soccer, Pole-position, Slamball, etc.) pour Commodore-64. **Lionel Tonini, 20 bis, rte Nationale 8, Notre Dame Limits, 13240 Septèmes-les-Vallons. Tél. : 91.51.78.57.**

Vends jeux pour C.B.M. 64 (Eti 28, Green Beret, Ghost'n Gublin's, Zorro, Rms, Titanic, etc.) seulement sur disq., tous petits prix... **Rudy OMAR, 8, rte de Bécroucourt 02300 Saint-Paul-aux-Bois. Tél. : 23.52.47.78.**

A tous les Titlés ! Je vends C64 Pal Secam + 1541 + programmes (prix à débattre !) + super affaire : 1040 STF Péritel (prix : 6500 F !) **Stéphane IGOUNET, Route de la Boissière, Saint-Quentin-la-Porterie, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.89.49.**

Affaire ! Vends Commodore 64 + jeux récents + 2 manettes + lecteur de K7 + livres sur C.B.M. + doc. + cordons Péritel et autres. Tout ça pour moins de 3000 F alors téléphonez vite au : **46.88.55.51 ou 46.88.85.75.**

Vends jeux C.B.M. 64/128 : Shogun, Green Beret, Ghost'n Gob, Bombjack, Law of West, Jet, Ping Pong, V. Strip Poker, etc., Version disq. Prix hallucinants ! **Jérôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 69130 Lammersart. Tél. : 20.09.50.55.**

ORIC/ATMOS

Affaire ! Vends Oric 148 K0 + nombreux jeux + crayon optique + Péritel + livres + listings + cable magnéto. + trucs et astuces. Prix : 1000 F seulement (vente séparée possible). **Didier JACOB, 2, impasse de Longeville, 67490 Carling. Tél. : 87.83.35.09.**

Vends pour Oric : Karaté (70 F), Saga (80 F), Hyperspace 4

COMMODORE	COMMODORE	AMIGA	AMIGA
NOUVEAUTÉS Amazeo Women 107 Biggles 116 945 Caudron II 100 Ghost'n Goblins 80 130 Grand Grand 99 158 International Karate 82 Knight Games 95 Knight Rider 95 Kung Fu Master 95 130 Paperboy 95 Shop'n 110 168 Silent Service 95 145 The Cat 99 158 Way of Tiger 90 145 Samantha Fox Strip 95 145 Leader Board 115 165 CLASSIQUES Beach Head II 30 80 OLSHOUES 107 180 Cosmic Chess IV 107 180 Elite 172 196 Flight Simulation II 415 899 Game Maker 210 Mariageo 195 220 Movie Maker 172 Music Contest 175 Pitfall II 100 190 Slapshot 100 190 Summer Games 99 149 Summer Games II 99 149 Westgame 99 149 Soccer Flight 180 180 DIVERS Alternative Reality 141 Archon 2 145 Back to the Future 90 149 Batman 88 180 Bataya 121 150 Biggles 112 145 Bombarco 99 149 Boulderdash II 110 180 Boulder 106 153 Caudron 79 125 Commando 85 145 Golf Com. Surf 153 172 Hacker 95 140 Real 90 145 Jump Jet 99 130 Lord Runner 153 Last VB 94 145 Lords of the Rings 146 153 Mercenary 89 120 Mindstew 108	U.C. C-64 1600 C-64 H 2990 C-128 2990 C-128 D 3990 PC-15 2990 PC-20 2990 PC-AT 3250 LECTEURS K7 1530/1531 350 Disks 1541 180 Disks 1570 2450 Disks 1571 3250 PERIPHERIQUES A - GRAPHIQUES Konapack 1300 Orion Colour 410 Souris C-64 350 Souris C128 350 B - AUDIO Sound Expander 1200 Sound Sampler 850 Clavier Synthé 925 Clavier C-64 325 Clavier C-128 325 Colophone 850 Voice Techni Music 340 Midi 330 Voice Master 330 C - VIDEO Digit Images C-64 1490 Camera M80 390 Zorro 450 Interface Pal RVB 450 D - TELEMATIQUE Modem DTL 1990 Modem M80 390 Emulateur Minimal 390 MONITEUR Couleur 1702 2500 Couleur 1901 2500 Monochr A/Son 1100 Monochr S/Son 890 Couleur Gaps 2200 IMPRIMANTES MPS 801 1300 MPS 803 1800 MPS 1200 2250 Husch 80 950 Okmao 20 2290 Clean 1280 3290 Export L280 3290 MANETTES Quickshot II 50 Quickshot III 70 Quickshot IX 940 PRO 5000 170 Kone 130 ACCESSOIRES Bte rangement 80 D 125 Bte rangement 100 D 139 Bte rangement 100 D 25 Housse C 64 70 Housse C 128 90 Capot C64 100 Capot C128 120 Carbone C64-S41 300 Price A Disks 60 CONSOmmABLES K7 verges C60 par 10 65 Disks 5 par 10 70 Disks 5 D/D0F 23 Rubans Encroute 1 Paper Listing 1 INTERFACES G-Wire 990 Buscard IEEE 850 RS 232 330 Extended Cartrache 1 Handic 1 CARTOUCHES Power Cartridge 490 Game Killer 150 France France 462 Turbo 30 395 Turbo 40 436 Turbo 50 498 TOUS CORDONS A LA DEMANDE Cable Centronics 150 Cable Power Products 150 LIBRAIRIE Tous livres Micro Application - Cedic Nathan - PIP - SYSEX	GRAPHIQUES Agfa Armatra 1435 Agfa Image 869 Agfa Draw 1995 Deluxe Music 1150 Deluxe Paint 1150 Deluxe Print 1150 Graphcraft 448 SONS Future Sound 2195 Mematics Pro Mid 2209 Mematics Digital 1800 Sampler 1600 Music Studio 339 BUREAUTIQUE Amayge 990 Angis Impact 1980 Gancez 670 M. Amiga File 1069 Teletext 660 Vp 1879 COMMUNICATIONS Online 789 Mail Com 1 LANGAGES Atrex Compiler 3440 Atrex Compiler 4 Libran 3400 Lattice C Compiler 1300 Lattice C Debugger 1300 Miano 2300 Amiga Pascal 199 Amiga Lip 1700 Modula II 714 JEUx A Mind For Ever 1 Voyaging 1 Archon 390 Archon 2 390 Borrowed Time 390 Bratolcas 390 Halls Project 390 King Quest II 438 Die And One 438 Racer 390 Rogue 390 Sapper 390 Seven Cities of Gold 1 Silent Service 1 Spellbreaker 390 Shylo 390 Temple of Apshai 390	UNITES CENTRALES Amiga 1000 25900 LECTEURS A 1010 S'114 250 A 1020 S'112 250 Disque Dur 20 Mega EXTENSION MEMOIRE A 1050 256 KO 450 AX 2000 Corposac 2 MegaBytes 450 MONITEURS Couleur HF 101 250 Monochrome HF 101 250 PERIPHERIQUES A - GRAPHIQUES Digitaliser Video 125 Digi-View 2990 Camera M80 390 Tablette Permouse+ 1 Tablette Digitaliser 1 Kura M 1 Kura A 1 Tablette Tracina Angais 1 CONFIGURATIONS DE BASE Amiga 17700 512K0+1081+ 17700 Souris 17700 Amiga PHS 17700 Etudiante (*) 14850 MUSICAUX Digitaliser de Son 1 Interface Midi 1 TELEMATIQUE Modem Tecmar 2400 IMPRIMANTES Epson LX 80 3400 Okmao 20 3290 Clean 1200 3290 Coridon de Connexion 250 CONSOmmABLES Disks 5 1/2 3F/00 35 Disks 5 1/2 0F/00 45 ACCESSOIRES Bte rangement 10 Disks 25 REMISS AUX COLLECTIVITES Bte rangement 40 Disks 125 Housse VC 1 Housse Clavier 1 Housse Moniteur 1 GARANTIE 2 ANS

PROMOTIONS LOGICIELS	PROMOTIONS LOGICIELS	S.A.V.	BON DE COMMANDE
They Sold A Million - They Sold A Million II Kung Fu Master - Webb Dimension 50 Zoids - Combat Leader 50 Super Pipeline II 50 Mig Alley Ace 50 Chopflifer 50	C-64 + 1530 1990 C-64 + 1541 3200 C-64 + 1541 + 1702 5600 C-128 + 1530 3200 C-128 + 1570 4980 C-128 + 1571 + 1901 9400 C-128 D + 1901 9400	Fini les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micro. Prix forfaitaires ou devis. Délais réduits : 8 jours. Réparation garantie 1 mois.	NOM TEL ADRESSE Références Catalogue <input type="checkbox"/> frais port PTT 20 F Contre Remb. 15 F <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> C.B.N.

EN CADEAU : 1 MANETTE QUICKSHOT I

11. bd Voltaire 75011 Paris (Métro République) - Tél. (1)43.57.48.20. - Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

SESAME

```

5070 PAUSE 0: GO TO 1
6999 REM Passa9e tableau
7000 PRINT AT x,y: " ": FOR y=1 TO 5: FOR x=1 TO 10: BEEP .05,x*2: NEXT x: NEXT y
7005 GO SUB 9999: FOR w=2 TO 300 STEP 2: BEEP .01,w/8: PRINT AT 0,6: PAPER 1: IN
K 7:sc+w: NEXT w
7006 LET sc=sc+w
7010 GO SUB 9999: PRINT AT 3,10: FLASH 1: INK 3: PAPER 7: " BRAVO!!"
7020 LET tableau=tableau+1: FOR n=0 TO 400: NEXT n
7021 IF tableau=5 THEN CLS : PRINT INK 1: PAPER 7: FLASH 1:"FELICITATIONS: ALI B
OBO VOUS AVEZ GAGNE LE TRESOR " : PRINT FLASH 1: INK 1: PAPER 7: PR
INT INK 7: PAPER 1: FLASH 1:"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR REPARTIR": GO SUB 397: RUN
7050 RETURN
7082 PRINT AT 21,8: INK RND*4:"PRESSEZ UNE TOUCHE"
7085 IF INKEY#="" THEN GO TO 7082
7090 RETURN
7099 REM ligne sauvegarde
7100 SAVE "ali" LINE 7200
7200 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS : PRINT AT 10,9: INK 2: PAPER 7: FLASH 1:"PAT
IENTEZ s.v.P"
7210 REM chargement chr#
7215 RESTORE 7220: FOR f=1 TO 143: READ a,b: POKE a,b: NEXT f: BEEP .2,10: GO TO
1
7220 DATA 55139,193,55140,186,55141,252,55142,8,55143,62,55160,255,55161,182,551
62,116,55163,154,55164,169,55165,84,55166,82,55167,36,55168,81,55169,182,55170,8
2,55171,189,55172,223,55173,255,55242,128,55320,187,55321,119,55322,170
7230 DATA 55328,198,55329,124,55330,84,55331,56,55332,84,55333,146,55334,146,553
35,146,55362,28,55363,24,55364,28,55365,8,55366,15,55367,15,55371,8,55372,24,553
73,36,55374,196,55375,135,55432,255,55433,169,55434,235,55435,169
7240 DATA 55436,126,55496,255,55497,16,55498,16,55499,255,55500,1,55501,1,55502,
1,55503,255,55504,255,55506,126,55507,195,55508,165,55509,153,55510,219,55511,25
5,55577,255,55578,255,55579,149,55581,183,55583,149,55584,170,55585,255
7250 DATA 55586,129,55587,189,55588,165,55589,189,55590,129,55591,255,55592,126,
55593,66,55594,66,55595,66,55596,126,55597,66,55598,66,55599,66,55611,56,55612,5
6,55613,56,55614,16,55615,124,55616,186,55617,170,55618,186,55619,16,55620,40,55
621,40,55622,40,55623,198,55641,113,55642,89,55643,8,55644,14,55645,19,55646,33,
55647,65,55649,39,55650,37
7260 DATA 55651,196,55652,220,55653,242,55654,81,55655,81,55701,1,55702,6,55703,
2,55707,85,55708,255,55710,127,55711,128,55716,128,55717,64,55718,48,55719,32,55
720,70,55721,66,55722,98,55723,82,55724,74,55725,69,55726,66,55727,64,55728,162,
55729,128,55730,128,55731,65,55732,235,55733,20,55736,177,55737,163,55738,165,55
739,41,55740,209,55741,33,55742,1,55743,1
7500 REM lampe tab 1
7501 DATA 5,10,5,22,10,30,10,4,20,10
7510 REM lampe tab 2
7511 DATA 5,10,10,29,10,0,15,3,15,29
7520 REM lampe tab 3
7521 DATA 10,8,10,26,15,7,15,20,20,5
7530 REM lampe tab 4
7531 DATA 5,25,10,9,10,22,10,30,15,13
7999 REM mons tab1
8000 DATA 15,15,0,29
8001 STOP
8009 REM mons tab2
8010 DATA 10,5,1,17
8019 REM mons tab3
8020 DATA 5,13,10,18
8029 REM mons tab 4
8030 DATA 5,8,3,14
9000 REM Presentation
9001 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PRINT AT 21,0: INK 1:"ERICK CABERIA 29/3/85"
9010 PRINT AT 8,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9011 PRINT AT 9,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9012 PRINT AT 10,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9013 PRINT AT 11,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9014 PRINT AT 12,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9015 PRINT AT 12,9: INK 2: FLASH 1:"■■■■ ■ ■"
9016 RETURN
9200 FOR f=1 TO 30: BEEP .02,f*2: NEXT f: RETURN
9998 POKE 23606,16: POKE 23607,214: RETURN : REM allume chr#
9999 POKE 23606,0: POKE 23607,60: RETURN : REM eteint chr#

```

P.A.

(80 F), Le diamant de l'île maudite (100 F), 3 D Fongus (80 F), ou le tout pour 350 F. **Vencent TERRIENNE, 84, rue des Mûres, 91540 Mennecy. Tél.: 64.99.83.38.**

Unique! Vends Oric/Atmos + Péritel + 50 K7 + 2 magnéto, qui passent 100 % les jeux + livres et listings. Prix: 1 800 F, plus que justifié. **Olivier ZIGGIOTTO, 2 Lotissement le Cité, 34410 Serignan. Tél.: 67.39.67.09.**

Urgent! Vends Atmos (10/85) + lecteur K7 + adaptateur n.b. + Péritel + alimentation + interface + joystick + K7 + 6 livres, (t.b.é.) Prix: 1 500 F. **Franck BACCAH, 276, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél.: 43.72.58.84.**

Vends Atmos 48 K Péritel alimentation + manuel + câbles + programmes: M.G.V.-Macadam, Aigle Orchestre I, Assimil., anglais, etc. Le tout très bon état et peu servi. Prix: 950 F. **Serge NELY, Résidence Le Cornettable-de-Richemont, 77100 Meaux. Tél.: 64.33.87.60.**

Stop! Vends Atmos (1984) + moniteur monochrome + lecteur K7 + 40 jeux (Aigle d'or, Doggy, etc.) + interrupteur + nombreux livres. Le tout: 2 200 F (à débattre). **Arnaud CHABIELSKI, 131, quai Winston-Churchill, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél.: 42.83.47.50.**

Vends Oric/Atmos t.b.é. (85) + câbles + transfos + nombreux jeux + livres + listings + adaptateur antenne. Le tout: 1 000 F (sans adaptateur: 800 F). **François REUTER, B.P. 1, 84440 Robion. Tél.: 90.76.54.82.**

Vends Oric/Atmos 48 K (1985) + magnétophone (1986) + 3 logiciels (1986). Prix: 1 000 F (à débattre). **Franck SETTE, 89 E, av de Sospel, 06600 Menton. Tél.: 93.28.09.57 (après 18 h).**

SPECTRUM

Vends Spectrum 48 K + interfaces Péritel manettes + interface 1 + imprimante ZX + 15 jeux (ex. Eureka Raid Commen, Sabot). Prix: 1 500 F. **Jean-Paul PESCHET, Les-Sept-Mares, 78310 Maurepas. Tél.: 38.62.08.38.**

Vends ZX Spectrum 48 Ko Péritel + lecteur K7 + quickshot 2 + interface programmable + 20 programmes pour: 2 600 F. Livraison sur Paris. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.**

Urgent cause chômage vend Spectrum 48 K + Péritel + lecteur K7 + interface joystick + 2 joysticks + 100 jeux et utilitaires inédits. Prix: 2 500 F. **Jérôme RICHARD, 6, square Hondré-Daumier, 78190 Trappes. Tél.: 30.51.57.01.**

Vends pour Spectrum 48 K 5 must dont Commando, Macadam Bumper, Sorcery, Knight Lore, Alchemist; prix: 85 F le tout. Vends aussi Eureka; prix 150 F. **Franck CAVATZ, 5, 3^e allée du Pré-Monsieur, 83260 Aiguperse. Tél.: 73.63.76.52.**

Vends Spectrum 48 Ko + Péritel + int. joystick + quickshot 2 + autre interface + nomb. logiciels. Le tout: 3 000 F (à débattre). **Jean-François KLOPSTEIN, 37, rue de la République, Les Hauts-de-Condat, 87110 Condat-Solignac. Tél.: 55.31.16.84.**

Vends Spectrum (1/85) + Péritel + int. Kempston. Prix: 1 500 F. **Christophe GRELLIER, « Les Sables d'or » 13, bd de l'Océan, 44730 Saint-Michel. Tél.: 40.27.81.39.**

Vends ZX 811 K + alimentation + câbles + manuel + 75 programmes (utilitaires et jeux pour 1 K ou 16 K) + livres. Pris bas, à débattre. **David BANGOURA, La Grange-Guesnon, 14480 Banville.**

Vends ZX Spectrum + Péritel + 50 jeux dont Knight Lore, Beagh Head I et II + magnéto spécial + livre Basic + manuel + divers cordons. Le tout: 1 400 F. **Mathieu DUCROS, 3, rue de la Ferrière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 69.07.41.66.**

Vends ZX Spectrum 48 K + clavier mécanique + int. joystick + 100 logiciels (jeux + prof.) + 4 manuels + lecteur K7. Prix: 2 700 F (à débattre). **Pierre-Gérôme CLEMENCEAU, Résidence Dugesclain 123, 7, rue Camille-Polletan, 79100 Thouard. Tél.: 48.66.32.14.**

Vends Spectrum 48 K (double emploi) + Péritel + n/b + interface manette + magnéto. + 50 logiciels + 6 livres + revues. Le tout: 2 500 F. **Hervé SCHOTT, Cadré-Bleu 23 G, 2^e ét., 54100 Nancy. Tél.: 83.96.66.90.**

Vends Spectrum 48 K + lecteur K7 + Péritel + 10 logiciels + livre de programmation. Excellent état. Prix: 2 300 F (à débattre). **Dominique FERAT, Nieuil-sur-Autizis, 85240 St-Hilaire-des-Loges. Tél.: 61.52.41.10.**

Vends ZX 81 + clavier ABS + 16 K + joystick + K7 jeux + livres + programmes. Prix: 1 100 F, urgent. **Michel DELAYE, 8, rue Emile, 42000 St-Etienne.**

Vends ZX 81 + clavier ABS + ram. 16 K + magnéto. + 3 K7 (Riger, Argolath, Patrouille de l'Espace) + manuel. Le tout pour: 600 F (eh oui!). **Franck TEINTURIER, Puzolzas-Montgivray, 36400 La Châtre. Tél.: 54.48.27.00.**

Vends ZX Spectrum plus 48 Ko + Péritel + 3 livres + 60 logiciels. Le tout: 1 500 F. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax. Tél.: 77.75.04.05.**

THOMSON

Vends K7 T07, T07/70: Triid 444, valeur: 288 F, vendu: 140 F; Labyrinth survie, valeur: 182 F, vendu 90 F + jeux électroniques (Amazone, Foot, Donkey K2), vendu 70 F. **Olivier RASTOUX, La Maudraie-Diemoz, 36790 St-Georges-d'Espéranche. Tél.: 78.96.22.66.**

Vends T07/70 + Basic + magnéto. + contrôleur + manettes + Airbus + Pulsar II + Fox + Empire + nombreux autres jeux + programmes + livres. Le tout: 4 500 F (à débattre). **Laurent DUSSAULT, 37, rte de Bâle 68740 Balgau. Tél.: 82.48.66.30.**

Urgent! Vends T07/70 + 5 logiciels + manettes + extension musique et jeux + lecteur de cassettes + cartouches Basic I.O. Acheté: 5 500 F, vendu: 3 500 F. **Laurent BARBENSON, 7, rue Jean-Rostand, 59150 Wattrelos. Tél.: 20.02.77.84.**

Vends MO5 (clavier mécanique, norme Atari, alimentation intégrée) + joystick + magnéto. K7 + jeux + manuel et livre. Prix: 2 300 F. **Olivier MENGES, 15 bis, rte de Kintzheim, 67730 Châtenois.**

Vends ordinateur Thomson MO5 avec de nombreux périphériques à des prix très intéressants. **Jean-Michel LOUET, 102, rue de la Chevalerie, 37100 TOURS. Tél.: 47.54.49.35.**

Vends MO5 + extension jeux + lecteur K7 + joystick + crayon optique + manuel + 30 jeux (Fox, FBI, 5 Axe, Caopfliter...). Valeur: 7 000 F, vendu: 2 500 F. **Laurent LAVOIX, 31, rue du Moulin d'Étif, 95500 Gonesse. Tél.: 39.87.58.10.**

Vends jeux pour MO5: Top chrono, Yeti, La Geste d'Artillac, Labyrinthe survie, Mission pas possible + crayon optique. **Stéphane MAURE, Lot Les Clapières, Les Sarréres, 04850 Jausiers. Tél.: 92.81.17.69.**

Vends Thomson MO5 avec ou sans lecteur de K7 + 2 K7 de jeux (30 jeux par K7). Faire offre à partir de: 1 800 F. **Jean-Michel LOUET, 102, rue de la Chevalerie, 37100 TOURS. Tél.: 47.54.49.35.**

Vends T07/70 + lecteur enregistreur de K7 + 1 manette jeu + 2 K7 vierges + 10 K7 jeux: Airbus, Super tennis, etc. Le tout: 2 500 F. **Jean-Claude ALLIAUME, 4, rue des Maraudes, 93250 Villenonville. Tél.: 48.55.88.86.**

Vends T07 + 16 K + manettes + magnéto. + livres + nombreux jeux (Trapp, Pulsar, etc.). Prix: 2 200 F. **Alain COUMARTIN, 8, allée Rouget-de-l'Isle, 78130 Les-Mureaux. Tél.: 39.99.63.81 (après 19 h).**

Vends MO5 Platini (clavier mécanique, 1/86) 48 K + lecteur de K7 + crayon optique + extension musique et jeux + 2 manettes + 9 jeux + nombreux livres et catalogues. Le tout: 3 300 F (à débattre). **Alexandre MULLER, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: 34.51.49.10 (après 18 h ou w.-a.).**

VENTES DIVERSES

Vends Yeno SC 3000 + joystick 2 cartouches jeux + Basic + K7 jeu + manuel. Le tout: 1 500 F, très bon état, une affaire à saisir. **Jérôme GAILLARD, 16, rue Villebois-Marsul, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél.: 43.82.55.81.**

Vends ordinateur Casio FP 200 + 3 manuels d'utilisation. Matériel très bon état. Prix à débattre. **Jacques DELOBEL, 5, rue Paul-Claudel, 91000 Evry. Tél.: 60.78.58.25 (après 19 h).**

Vends moniteur mono. Prix à débattre. Vends jeux disquettes uniquement. **Damien STECHEN, 43, rue Michel-Labry, 54800 Jarmy. Tél.: 82.33.03.50 (parés 18 h).**

Vends Yamaha CX5M + clavier pro. YK10 + lecteur K7 Yeno + 3 logiciels musique + 3 jeux + revues. Prix: 4 500 F. Moniteur couleur hte résolut. Prix 1 800 F. Le tout: 6 000 F. **Jean-Luc SEQUELAS, 210 ter, chemin du Ramelet-Moundi, 31170 Tournefeuille. Tél.: 61.85.98.38.**

Urgent! Vends Tilt du numéro 1 au numéro 33 + revues USA, Japon, Italie. Inédites. Prix: 300 F (à débattre). **Laurent MALEZIEUX, 8, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél.: 43.73.71.11.**

Vends jeux électroniques microvision avec 5 K7 interchangeables dont Casse-brique, etc. Prix: 500 F ou échange le tout contre 2 K7 pour MO5. **Stéphane LEROY, 1 ter, rue Montbuzy, Boissy-sans-Avoir, 78490 Montfort-l'Amaury. Tél.: 34.86.00.23.**

Vends lecteur cassettes vidéo constellation (pas de redevance) très bon état, sous garantie. Prix: 2 990 F. **Daniel BOUCHER, 20, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry-Gargan. Tél.: 43.83.83.04.**

Vends T199/4A + Basic étendu + mini mémoire + synth-parole + Speech Editor + 3 modules jeux + 5 livres + joystick + K7. Le tout: 2 500 F. C'est une affaire! **Jean-Pierre GABORIT, Lotissement des Issards, 84420 Mornas. Tél.: 90.37.63.98.**

Urgent! Vends SP 48K « + », interface joystick, 18 logiciels (Eureka, Bruce Lee, Balle de match...), livres, ordi-5. Prix: 1 350 F. **Franck DURAND, Rue François Perrin, 38510 Morestel. Tél.: 74.80.09.80.**

Vends pour T199: Basic étendu. Prix: 400 F. Munchman, Tombstone. Prix: 100 F chacun. La Tombe du sorcier + Le Rubis sacré. Prix: 100 F. Achètes carte féline pour Apple II +. **Olivier FAGOT, 66, rue des Renaudères, 92380 Garches. Tél.: 47.41.49.76.**

Vends ordinateur pour console Mattel + 2 K7 (Pitfall + Super Football) + programmes. Vends aussi autres jeux pour Mattel (en très bon état). **Gilles MAERTEN, 53, av de Stalybridge, 59280 Armentières. Tél.: 20.77.31.54.**

Vends ordinateur Aquarius (1 voie x 4 octaves, 16 couleurs, 320 x 200 pixels) sorties Péritel ou UHF. Prix: 500 F. **Pierre**

FLAMENT, 38, av de Verdun, 59155 Faches-Thumesnil. Tél.: 20.97.06.31.

Vends Aragon 32 + 3 manettes + lecteur K7 + Simulateur Vol + Space Shuttle + Danger Ranger + Moon Patrol. Très bon état. Prix: 1 200 F (à débattre). Vends K7 Atari. Prix: 50 F. **Jean-Michel VROEMEN, 52, rue Pastour, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: 61.82.22.72.**

Incroyable! Vends Canon X07 + L. cassette X730 + câble manéto. X710 + adaptateur AD4III + livres, Assembleur, jeux + divers revues. Le tout: 1 500 F. **Laurent GOUAILHARDOU, 2, rue de Procy, 60290 Le Lys-Lamorlaye. Tél.: 44.58.07.51.**

Vends Chip 810 + manuel. Montage possible. Prix: 1 000 F (à discuter). Vends pour Atari Happy 10500. Prix: à voir. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél.: 64.23.35.34.**

Vends VIC 20 + extension 16 K + 2 K7 jeux + 3 cartouches jeux + méthodes Basic + livres + magnéto. Le tout 2 000 F. Bon état. **Jean-Christophe PEYROT, Les Rocquillats, 166710 St-Yrieix-sur-Charente. Tél.: 45.92.78.28.**

Vends Canon X07 + imprimante X711 + carte mémoire 4 K + cordons + livres. Valeur: 3 500 F, vendu: 1 600 F. **Sébastien FRAPPIER. Tél.: 46.90.41.22.**

A saisir pour vous initier aux dessins graphismes Eppy II + Le Track Ball. Valeur réelle: 700 F, cédé à: 500 F. Toujours pour MSX vendes Pligt Path 737. Prix: 100 F. **Muriel BAILLIEU, Cité Roger-Salengro, appt 8, bât 3, ent 5, 62800 Lévieux. Tél.: 21.43.81.27.**

Affaire! Vends MSX + 10 jeux (Hobbit, Ping-Pong, etc.) + lecteur K7, tout très bon état. Dites votre prix. CBS + 4 jeux: tout état neuf. **Laurent DUFOUR, 95570 Moisselles. Tél.: 39.91.30.10.**

Vends pour MSX Yie ar Kung-Fu 190, Mandragore 190, Ghostbusters 90, Zaxxon 90. Etat neuf. Le tout: 500 F. **Cédric EURIN, La Combe-de-Jouvex, Margencal, 74200 Thonon. Tél.: 50.72.71.04.**

Vends jeux sur MSX 110 F les 10, port et cassettes compris. Vends jeux sur Commodore, même prix. **Frédéric MOURMANN, 1, rue du Ruisseau-Norroy, 54700 Pont-à-Mousson. Tél.: 83.81.30.47 (après 19 h).**

Urgent! Vends joystick JS-75 Sony à infrarouge, jamais servi. Cause vente: non compatibilité avec mon ordinateur. Prix: 200 F. (Fonctionne sur MSX). **Philippe DUFOUR, 26, rue des Charmilles, 71000 Macon. Tél.: 85.34.35.39.**

Vends pour Vectrex: 4 K7 (Armor Attack, Solar Quest, Star Hawk, Cosmic Chasm). Prix: 150 F l'une. Une manette de jeu. Prix: 200 F. **Philippe ROYER, Résidence Elysée 2, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél.: 39.69.27.11.**

Exceptionnel, vend VG 5000 + 4 K7 + magnétophone + 1 livre de 102 programmes. Le tout très peu servi. Valeur réelle: 2 500 F, cédé à: 1 500 F. **Jean-Marc SOCHA, 4, rue Emile-Zola, Le Mont de Gif, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.90.24.08.**

Vends VG 5000 + interface + 2 manettes + 5 jeux dont une budget et de nombreux autres jeux. Le tout: 1 000 F! C'est en parfait état. Vite! **Raphaël ROZEC, 8, rue des Erbes, 35400 St-Malo. Tél.: 99.56.41.35.**

ACHAT

Achète pour Amstrad 464 logiciels (cassette), Endurance, Football manager. Faire offre: **Michel JEGOUZO 22, rue Goupil, Bourgneuf, 17220 LA JARRIE. Tél.: 46.55.04.04.**

Achète 2^e lecteur disquette pour Amstrad 664 + doc. Zan, Devpack. Echange jeux + utilitaires sur disquettes. Achète Assemb. + dessamb. avec doc. **Alain BEZAULT, 85, rue Bressigny, 49000 Angers. Tél.: 41.87.15.49.**

Cherche cartouches pour Atari 800 XL, petit prix. Faire offre: **Paul FOURNIOL, 10, bd Jean Duplessy, bât A, 13014 Marseille. Tél.: 91.58.10.79.**

Achète Trackball pour Atari 2600 au prix de 250 F, en très bon état de marche et d'aspect. **Christophe LANGLOIS, 138, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec.**

Achète Atari 800 XL avec cart. et K7 jeux ainsi que 2 joysticks pour TI 994 A. **Jean ALLEMAND, 114, rte de Paris, 24750 Périgueux. Tél.: 53.09.24.74.**

Achète extension mémoire pour Atari 600 XL et vend pour ZX 81 carte sonore + carte graph. + 16 K ram. + 6 K7, le tout: 430 F (ou séparément). Urgent! **Stéphane SEHIER, B.P. 74, 44503 La Baule Cédez. Tél.: 40.60.08.67.**

**PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A 50%
DU PRIX DU NEUF**



**DEPOT VENTE
ACHAT
LOGICIELS
CONSEILS**

107, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris - Tél. : 43.21.51.00

**Le correspondant de CHIPOKAZ : DIELOM
36, rue Patenôtre - 78120 Rambouillet - Tél. : 34.85.74.14**

MO5, TO7, TO7/70, TO9 (Basic 128)

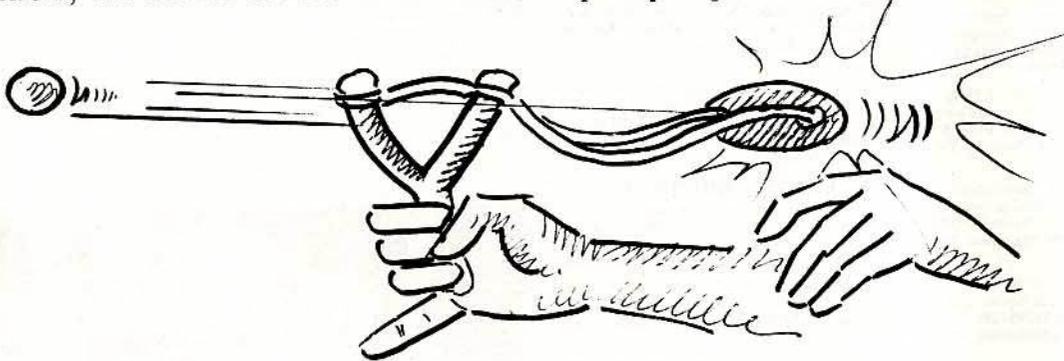
Bad Boy

Laissez-vous aller à votre instinct dévastateur. La loi anti-casseur ? connais pas. Armé de votre lance-pierre, tirez sur tout ce que vous voyez, des vitres aux oiseaux. Le voisin sort, rouge de colère.

Un caillou dans la tête le calme immédiatement.

Le nombre de points varie selon la difficulté de l'objectif à atteindre (bonus de 100 quand les cinq vitres sont cassées). Les coordonnées du tir sont fixées à la manette et validées avec le bouton action. Deux adresses doivent être modifiées sur MO5, soit AD 1 = &H000 et AD 2 = &HA7CO.

Attention, un stock de munitions traîne quelque part. A vous de le trouver...



```

10 '*****
20 '*
30 '*          THE BAD BOY
40 '*
50 '*  Fait par Christophe CDUASNARD
60 '*
70 '*****
80 CLEAR$00;&H$FFF,115:CONSOLE0,24,0,0:$
CREEN0,7,8:DEFINTE-Z:PRINTCHR$(20):DIMPA
(999)
90 FORI=0TO114:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR
$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
100 '*****
110 AD1=&H4000 'DEBUT ADRESSE ECRAN TO7
120 AD2=&HE7C3 'REGISTRE DE DONNEES TO7
130 '*****
140 '*          DONNEES GRAPHIQUES
150 '*****
160 DATA8,62,127,127,126,60,56,24,57,12
5,252,124,56,24,8,0,239,239,206,68,0,0,0
,0,56,124,254,124,56,48,32,0,56,124,254,
254,126,60,60,56
170 DATA24,8,0,0,0,2,2,6,255,195,129,128
,128,129,195,255,1,1,1,1,1,57,41,57,254,
134,2,0,0,2,134,254,24,48,32,0,0,128,192
,192
180 DATA14,30,63,127,127,126,62,28,0,0,3
2,112,249,251,251,112,0,0,0,136,140,222,
222,140,1,1,19,59,127,251,249,112,224,22
4,240,248,248,248,240,224

```

```

190 DATA5,18,10,75,47,63,63,127,32,72,82
,212,244,252,252,254,255,255,255,127,127
,63,31,15,255,255,255,254,254,252,248,24
0
200 DATA0,0,0,7,31,63,63,127,7,7,15,255,
255,255,255,255,224,224,240,255,255,255,
255,255,0,0,0,192,240,248,252,254
210 DATA126,126,126,252,252,252,126,126,
48,40,57,37,57,0,0,0,2,2,206,74,238,0,0,
0,254,126,126,126,63,191,159,159
220 DATA126,126,126,63,63,31,15,7,48,40,
57,37,57,0,0,0,0,0,210,76,200,16,32,0,15
9,223,207,207,207,135,135,7,128,192,192,
192,192,224,224,224
230 DATA3,1,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,
127,127,127,127,255,255,231,195,195,231,
255,255,7,15,7,3,0,0,0,0,248,254,254,132
,10,10,18,18
240 DATA127,127,127,254,254,254,254,254,
127,127,63,63,63,63,31,31,0,0,128,128,12
8,128,192,192,18,33,65,65,65,67,126,60
250 DATA0,97,115,127,109,97,97,97,0,128,
128,128,160,184,164,230,0,127,8,8,4,4,70
,57,0,0,0,0,253,178,146,242,0,0,0,0,152,
84,89,54,0,0,0,0,96,160,32,224
260 DATA0,0,0,90,126,126,60,24,0,0,66,10
2,126,126,60,24,0,24,52,44,52,44,60,24,2
5,25,155,91,95,126,124,56

```

P.A

Cherche Victor S 1128 ou 256 K + 1,2 ou 2,4 M, en bon état et à un prix très raisonnable. **Hervé Roger, « Maury » Affieux, 19260 Treignac. Tél. : 65.98.11.72.**

Achète jeux pour 520 ST et échange Sundog + The Pawn + Time Bandits. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

Cherche lecteur disquettes M541 (sous garantie si possible) + nombreux jeux (La Geste, Year, Zombi, Winter Games, Wisardry). Envoyer liste pour 1 000 F et plus. **Maximilien BRAUN, 8, rte des Breguères, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.03.39.**

Recherche ZX Spectrum 48 K Péritel ou NB ainsi que tout ce qui concerne Apple IIe, IIc et Spectrum. **Khiev HUA, N° 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

Achète Spectrum 48 K Péritel, 500 F maximum, plus frais d'envoi. **Pierre DAUPHIN, Caserne Redoute, B.P. 618, 97261, Fort de France.**

Achète lecteur de disquettes pour Commodore 128 (maxi-

mum 500 F). **Michel Place, Haute-Savoie. Tél. : 50.39.52.61.**

Achète 2 manettes (Quickshot de préférence) + ZX2 ou Turbo, en bon état, sur Spectrum. Je peux mettre jusqu'à 400 F. **Denis Galiana, 30, rue Henri-Barbusse, 95370 Bezons. Tél. : 30.76.45.55.**



Echange 32 cassettes de jeux sur CBM 64 + Vidéopac et 35 cert. contre drive 1571, ou vends 5 000 F le tout ou séparément. **Thierry LAURIER, 16, rue des Vallées, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.24.45 (après 18 h).**

Echange Burger Time, Tarzan, Frogger, Black Jack, Donkey Kong, contre toutes autres K7 CBS. Faire offres. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne.**

Echange Yamaha 80 RDLC, très bon état, 1984, contre Apple + drive + écran (à débattre), urgent. **Nicolas Weinberg, 6, rue du Champrier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.44.30.**

Echange Hector I + 10 K7 + manuel Basic + livre de programmation + modulateur NB + manettes, état excellent, contre Amstrad CPC 464. **Eric TERRIER, 29, rue Albert Ballet, 93600 Aulnay-Sous-Bois. Tél. : 48.66.10.62.**

Echange Atari 800 XL (alim. + Péritel) + magneto, K7 Atari + 1 jeu (Cart), contre TI99/4A + Basic étendu + 1 jeu (Module). **Jean-Michel PERIÉ, Le Malpas, 13940 Mollèges. Tél. : 90.95.00.38.**

Echange programmes pour Oric/Atmos. **Philippe ZIGHMI, 5, rue du Commandant-Audibert, 30100 Ales. Tél. : 66.55.74.45.**

Echange pour C64 K7 : Arcadia 64 (50 F), Le voyageur du

temps (50 F) et Mandragore (100 F), contre autres (Spy us, Spy I et II, etc.) **Gérard Allouche, 18, place Guérin, 96200 Sarcelles. Tél. : 34.19.56.37.**

Echange pour CPC 664 : They sold a million 2, contre (au choix) : Hacker Mindshadow, Tau Ceti, Crafton, The Way of Expl. First. M. Bumper. **Pascal GAUDIAN, 24, av. de la République, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.08.75.**



Amstrad Club vient de s'ouvrir à Orgeval pour 464 seul. Organisation de concours avec prix à gagner. 20 F/an. **Laurant GAMEIRO, 2, rue de Tressancourt, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.74.12.**

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 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute an-

nonce 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'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ECHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____



PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Parmi ces quatre jeux, choisissez-en un et donnez-nous votre meilleur score:

_____ :

Marque de votre ordinateur: _____

FACULTATIF: NOM _____

ADRESSE _____

N° TEL _____

Envoyez-nous le bon à découper ci dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

SESAME

```

270 DATA255,128,128,128,128,128,128,128,128,
255,0,0,0,0,0,0,0,0,255,1,1,1,1,1,1,1,1
280 DATA128,128,128,128,128,128,128,128,128,
0,0,0,0,224,248,248,240,0,0,0,0,7,31,31,
15,1,1,1,1,1,1,1,1,0,84,38,88,26,100,42,
0,0,42,100,26,88,38,84,0
290 DATA83,39,92,18,80,48,72,0,196,234,1
44,148,148,132,74,160,128,128,128,128,12
8,128,128,255,1,1,1,1,1,1,1,1,255
300 DATA255,255,255,255,255,255,0,0,24,6
0,126,255,255,126,60,24,0,60,36,36,60,24
,24,0
310 DATA0,0,63,0,63,0,63,0,0,0,252,0,252
,0,252,0,63,0,63,0,63,0,63,0,252,0,252,0
,252,0,252,0,0,0,0,0,0,0,255
320 DATA0,129,129,129,195,126,60,24,0,0,
0,24,126,153,129,0,0,0,0,2,1,1,1,0,28,20
,28,192,34,32,34,0,2,4,8,17,34,255,8,16
330 DATA255,128,128,133,130,130,138,133,
255,0,16,10,81,34,85,8,255,0,4,34,146,77
,40,24,255,1,1,17,13,17,105,129
340 DATA130,130,130,129,138,132,136,148,
40,16,16,144,120,36,35,67,80,149,82,60,3
4,34,209,192,133,9,53,33,33,81,129,65
350 DATA129,146,138,133,136,148,148,255,
3,55,9,113,130,0,0,255,192,194,36,83,28,
2,0,255,17,33,81,137,17,41,1,255
360 DATA5,18,11,36,24,40,25,24,171,84,22
3,34,1,0,140,32,64,160,112,160,112,80,96
,96
370 DATA8,8,4,4,2,2,1,0,64,144,96,0,60,6
6,60,129,64,64,64,128,128,128,128,0,0,0,
0,0,0,0,1,1,0,15,63,127,255,255,255,251,
126,255,255,255,255,255,255,255
380 DATA0,224,248,254,255,255,255,239,0,
0,0,0,0,128,128,128,1,1,1,1,1,1,0,0,251,
243,243,243,241,249,249,249,239,231,231,
231,199,207,207,223,192,192,192,192,128,
128,0,0
390 DATA125,125,121,57,11,3,7,7,255,255,
255,255,231,231,195,195,223,223,223,206,
200,224,224,224,7,15,15,31,31,255,255,25
4,129,129,0,0,0,0,0,240,240,248,248,24
8,255,127,127
400 DATA0,0,0,0,224,248,248,240,0,0,0,0,
7,31,31,15,8,8,4,4,2,1,0,0,64,144,96,0,6
0,129,126,66,64,64,64,128,128,0,0,0
410 MA$(0)=GR$(0)+GR$(1)+GR$(2)+GR$(3)+G
R$(4):MA$(1)=GR$(5)+GR$(6)+GR$(7)+GR$(8)
+GR$(9):MA$(2)=GR$(10)+GR$(11)+GR$(12)+G
R$(13)+GR$(14)
420 A$(0)=" "+CHR$(27)+CHR$(64)+GR$(15)+
GR$(16):A$(1)=" "+GR$(17)+GR$(18):CD$=CH
R$(27)+CHR$(68)+CHR$(27)+CHR$(82)
430 A$(2)=CHR$(27)+CHR$(68)+GR$(19)+GR$(
20)+GR$(21)+GR$(22)
440 A$(3)=GR$(23)+CHR$(27)+CHR$(64)+CHR$(
27)+CHR$(84)+GR$(24)+GR$(25)+CD$+GR$(26
)
450 A$(4)=GR$(27)+CHR$(27)+CHR$(64)+CHR$(
27)+CHR$(84)+GR$(28)+GR$(29)+CD$+GR$(30
)+GR$(31)
460 A$(5)=CHR$(27)+CHR$(113)+GR$(32)+CHR
$(27)+CHR$(116)+GR$(33)+CHR$(27)+CHR$(81
)+GR$(34)+CHR$(27)+CHR$(82)+CHR$(27)+CHR
$(113)+GR$(35)+CHR$(27)+CHR$(64)+GR$(36)
470 A$(6)=CHR$(27)+CHR$(116)+" "+GR$(37)
+GR$(38)+GR$(39)+CHR$(27)+CHR$(64)+GR$(4
0)

```

```

480 NO$=GR$(41)+GR$(42)+GR$(43)+GR$(44)+
GR$(45)+GR$(46):CA$=GR$(55)+GR$(56)+CHR$(
10)+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(60)+GR$(61)
490 FL$=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(27)+CHR$(1
14)+GR$(50)
500 FL$(1)=CHR$(27)+CHR$(65)+GR$(47)+FL$
:FL$(2)=CHR$(27)+CHR$(68)+GR$(48)+FL$:FL
$(3)=CHR$(27)+CHR$(69)+GR$(49)+CHR$(27)+
CHR$(87):FL$(4)=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(27
)+CHR$(115)+GR$(64)
510 F$=CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+C
HR$(10)
520 FE$(1)=CHR$(27)+CHR$(64)+CHR$(27)+CH
R$(86):FE$(2)=GR$(51)+GR$(52)+GR$(52)+GR
$(53)+F$:FE$(3)=GR$(54)+" "+GR$(57)+F$+
GR$(62):FE$(4)=GR$(71)+GR$(71)+GR$(63)
530 AC$(1)=CHR$(27)+CHR$(64)+CHR$(27)+CH
R$(86):AC$(2)=GR$(77)+GR$(78)+GR$(79)+GR
$(80)+F$:AC$(3)=GR$(81)+GR$(82)+GR$(83)+
GR$(84)+F$+GR$(85):AC$(4)=GR$(86)+GR$(87
)+GR$(88)
540 V$=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8):VO$(1)=C
HR$(27)+CHR$(83)+GR$(67)+GR$(68):VO$(2)=
V$+GR$(69)+GR$(70):VO$(3)=V$+" "
550 B$(0)=CHR$(27)+CHR$(71)+CHR$(27)+CHR
$(80)+" "+GR$(89)+GR$(90)+GR$(91)+CHR$(1
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
560 B$(1)="- "+GR$(92)+GR$(93)+GR$(94)+CH
R$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
570 B$(2)=CHR$(27)+CHR$(68)+GR$(95)+GR$(
96)+GR$(97)+GR$(98)+GR$(99)+CHR$(10)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
580 B$(3)=GR$(100)+GR$(101)+CHR$(127)+GR
$(102)+GR$(103)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
590 B$(4)="- "+CHR$(27)+CHR$(65)+GR$(104)
+GR$(105)+GR$(106)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)
600 B$(5)=GR$(111)+GR$(107)+GR$(108)+GR$(
109)+GR$(110)
610 C$=GR$(112)+GR$(113)+GR$(114)
620 '*****
630 '* AFFICHAGE DE L'ECRAN *
640 '*****
650 SCREEN,7:CLS:PRINTCHR$(20):CONSOLE17
,24:SCREEN,2:CONSOLE0,24:COLOR,7:FORI=3T
019STEP2:LOCATE1,15:PRINTFL$(1):NEXT
660 FORI=30T032STEP2:LOCATE1,15:PRINTFL$(
2):NEXT
670 FORI=0T0130:LINE(0,72)-(1,0),14:NEXT
:LINE(0,72)-(130,0),1
680 LOCATE15,3:FORI=1T04:PRINTFE$(1):NE
XT:LOCATE4,10:FORI=1T04:PRINTFE$(1):NEX
T
690 LOCATE14,10:FORI=1T04:PRINTFE$(1):N
EXT:LOCATE30,10:FORI=1T04:PRINTFE$(1):N
EXT
700 LOCATE29,3:FORI=1T04:PRINTFE$(1):NE
XT:LOCATE13,3:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NEX
T:LOCATE19,3:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NEX
T
710 LOCATE27,3:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NE
XT:LOCATE33,3:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NEX
T
720 LOCATE2,10:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NE
XT:LOCATE8,10:FORI=1T03:PRINTV0$(I):NEX
T
730 LOCATE12,10:FORI=1T03:PRINTV0$(I):N
EXT:LOCATE18,10:FORI=1T03:PRINTV0$(I):N
EXT

```

SESAME

```

740 BOXF(184,73)-(223,135),15:BOX(183,72
)-(224,136),0:LOCATE23,12:COLDR0,15:PRIN
TGR$(65);CHR$(10);CHR$(8);GR$(66)
750 FORI=0T03:LOCATE15+I,5:COLOR,6:PRINT
FL$(3);FL$(4);:NEXT
760 FORI=0T03:LOCATE29+I,5:COLOR,6:PRINT
FL$(3);FL$(4);:NEXT
770 FORI=0T08:LINE(184,136)-(176+I,200),
11:NEXT:BOXF(184,136)-(224,200),11:FORI=
0T012:LINE(224,136)-(224+I,200),11:NEXT
780 LOCATE2,1:COLDR0,14:PRINTGR$(72):LOC
ATE5,3:PRINTGR$(73)
790 COLOR,2:FORI=0T06:LOCATE16,18+I:PRIN
TA$(I);:NEXT:COLOR13,14:BOXF(248,176)-(3
12,200),14
800 LOCATE32,23:PRINTND$:LOCATE36,22:PRI
NTGR$(74);GR$(75);GR$(76)
810 COLOR0,7:LOCATE30,19:PRINT"ACTION":C
OLOR7,0:LOCATE30,19:PRINT"ACTION":Z=RND:
IFSTRIG(0)=0THEN810ELSECOLOR2,2:LOCATE30
,19:PRINT"
820 DX=5*RND:DY=5*RND:PI=10:SC=0:PRE=0:T
=150:L1=0:L2=0:L3=0:L4=0:L5=0:FORI=0T099
9:PA(I)=0:NEXT:GDSUB860:GOTO980
830 '*****
840 '* AFFICHAGE DU SCORE *
850 '*****
860 COLOR0,7:LOCATE1,18:PRINT"PIERRE : "
;:PRINTUSING"##";PI:LOCATE1,20:PRINT"HOR
IZ. : ";:PRINTUSING"##";X:LOCATE1,21:PRI
NT"VERTI. : ";:PRINTUSING"##";Y
870 LOCATE1,23:PRINT"SCORE :";:PRINTUSIN
G"####";SC:LOCATE1,24:PRINT"MAXI. :";:PR
INTUSING"####";TP;
880 IFPRE THENLOCATE30,19:PRINTUSING"###
";T:RETURNELSERETURN
890 '*****
900 '* FIN DE LA PARTIE *
910 '*****
920 IFSC>TP THENTP=SC:GDSUB860
930 FORJ=0T07:FORI=0T07:LOCATEI*5,J*3:CO
LDR7,0:PRINTMA$(0):LOCATEI*5,J*3+1:COLOR
1:PRINTMA$(1):COLOR7:LOCATEI*5,J*3+2:PRI
NTMA$(2);:NEXT:NEXT
940 FORI=0T0200:LINE(0,200-I)-(320,200-I
),8:NEXT:GOTO650
950 '*****
960 '* BOUCLE PRINCIPALE *
970 '*****
980 X=0:XX=0:Y=0:YY=0:PU=0:LINE(0,72)-(1
30,0),1
990 IFSTICK(0)=3THENX=X+1:BEEPELSEIFSTIC
K(0)=7THENX=X-1:BEEPELSEIFSTRIG(0)=-1THE
NPLAY"L20A003D0D0":GDSUB860:GOTO1040
1000 IFX>50THENX=0ELSEIFX<0THENX=50
1010 IFPRE THENT=T-1:GDSUB1410
1020 IFT=0THEN920
1030 GDSUB860:GOTO990
1040 IFSTICK(0)=3THENY=Y+1:BEEPELSEIFSTI
CK(0)=7THENY=Y-1:BEEPELSEIFSTRIG(0)=-1TH
ENGDSUB860:GOTO1090
1050 IFY>30THENY=0ELSEIFY<0THENY=30
1060 IFPRE THENT=T-1:GDSUB1410
1070 IFT=0THEN920
1080 GDSUB860:GOTO1040
1090 PLAY"A105L10SIPL9SIPL8SIPL7SIPL6SIP
L5SIPL4SIPL3SIPL2SIPL1SIPL1SIPL20D0D0"
1100 IFX-DX<0THENXX=0ELSEIFX-DX>39THENXX
=39ELSEXX=X-DX

```

```

1110 IFY-DY<0THENYY=0ELSEIFY-DY>24THENYY
=24ELSEYY=Y-DY
1120 IFXX=39ANDYY=24THENYY=23
1130 FORI=0T07:POKEAD2,1:Q(I)=PEEK(AD1+X
X+40*I+320*YY):NEXT:POKEAD2,0:CO=PEEK(AD
1+XX+320*YY)
1140 FORI=0T015:COLORI:LOCATEXX,YY:PRINT
GR$(58);:COLOR0:PLAY"L100":LOCATEXX,YY:P
RINTGR$(59);:NEXT
1150 .FORI=0T07:POKEAD2,1:POKE(AD1+XX+40*
I+320*YY),Q(I):NEXT
1160 FORI=0T07:POKEAD2,0:POKE(AD1+XX+40*
I+320*YY),CO:NEXT
1170 IFPA(XX+40*YY)=1THEN1290ELSEPA(XX+4
0*YY)=1
1180 IFCO=70THENPU=200:LOCATEXX,YY:COLOR
14,14:PRINT"
1190 IFCO=238ORCO=195ORCO=207ORCO=46THEN
PU=50
1200 IFCO=71THENPU=35
1210 IFCO=159ORCO=231THENPU=30
1220 IFCO=191THENPU=25
1230 IFCO=151ORCO=178THENPU=10
1240 IFCO=199ORCO=194THENPU=1
1250 IFCO=161THENPI=PI+10
1260 IFCO=138THENPI=PI+2
1270 IFCO=198THEN1300
1280 IFCO=248ANDXX>23ANDXX<26ANDYY>10AND
YY<13THENGDSUB1460
1290 SC=SC+PU:PI=PI-1:GDSUB860:IFPI=0THE
N920ELSE980
1300 IFL1=0ANDXX>15ANDXX<19ANDYY>3ANDYY<
7THENLOCATE15,3:FORI=1T04:PRINTAC$(I);:N
EXT:L1=1:PU=100:PRE=1
1310 IFL2=0ANDXX>4ANDXX<8ANDYY>10ANDYY<1
4THENLOCATE4,10:FORI=1T04:PRINTAC$(I);:N
EXT:L2=1:PU=100:PRE=1
1320 IFL3=0ANDXX>14ANDXX<18ANDYY>10ANDYY
<14THENLOCATE14,10:FORI=1T04:PRINTAC$(I)
;:NEXT:L3=1:PU=100:PRE=1
1330 IFL4=0ANDXX>30ANDXX<34ANDYY>10ANDYY
<14THENLOCATE30,10:FORI=1T04:PRINTAC$(I)
;:NEXT:L4=1:PU=100:PRE=1
1340 IFL5=0ANDXX>29ANDXX<33ANDYY>3ANDYY<
7THENLOCATE29,3:FORI=1T04:PRINTAC$(I);:N
EXT:L5=1:PU=100:PRE=1
1350 IFL1=1ANDL2=1ANDL3=1ANDL4=1ANDL5=1T
HENSC=SC+500
1360 IF(T=150ORT=80)ANDPRE THENBOXF(183,
72)-(224,136),0:GDSUB1420
1370 GOTO1290
1380 '*****
1390 '* AFFICHAGE DU PROPRIETAIRE *
1400 '*****
1410 COLOR7,0:IFRND>RNDTHENLOCATE24,12:P
RINTC$:RETURNELSE1420
1420 IFT=150ORT=80THENLOCATE23,11:FORI=0
T05:PRINTB$(I);:NEXT:RETURNELSELOCATE23,
12:PRINTB$(1):RETURN
1430 '*****
1440 '* EFFACEMENT DU PROPRIETAIRE *
1450 '*****
1460 PRE=0:T=80:BOXF(184,73)-(223,135),1
5:COLDR0,15:LOCATE23,12:PRINTGR$(65);CHR
$(8);CHR$(10);GR$(66)
1470 COLDR,2:LOCATE30,19:PRINT" ":RETU
RN

```

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- | | | |
|----|------------------|---------------|
| 1 | COMMANDO | ELITE |
| 2 | WINTER GAMES II | EPYX |
| 3 | GREEN BERET | KONAMI |
| 4 | SUMMER GAMES II | EPYX |
| 5 | KUNG FU MASTER | DATA EAST |
| 6 | PING PONG | KONAMI |
| 7 | YIE ARE KUNG FU | KONAMI |
| 8 | REVS | FIREBIRD |
| 9 | THEY SOLD A M II | THE HIT SQUAD |
| 10 | BOMB JACK | ELITE |

HIT PARADE

- | | | |
|----|------------------|-------------------|
| 1 | GHOSTS'N GOBLINS | ELITE |
| 2 | KNIGHT GAMES | ENGLISH SOFTWARE |
| 3 | BIGGLES | MIRRORSOFT |
| 4 | BOMB JACK | ELITE |
| 5 | GREEN BERET | KONAMI |
| 6 | CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 7 | SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 8 | WINTER GAMES II | EPYX |
| 9 | COMMANDO | ELITE |
| 10 | DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECTS |

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade :

AUDITORIUM 4, 15 rue du Président Wilson PERIGUEUX; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place J. Marcellier GAP; ERE BINAIRE, rue du char LISIEUX; FNAC LILLE, 9 place du Gal de Gaulle LILLE; FNAC LYON, 62 rue de la République LYON; FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls TOULOUSE; JEAN LEGUE, 10 rue Noël CHARTRES; SOCIETE LHOMME, 5 rue Fanfrelin ANGOULEME; SOCIETE LHOMME, 138 bl A. Briand COGNAC; PIXISOFT, 1 rue de Metz TOULOUSE; TEMPS X, Centre commercial Barnéoud AUBAGNE; TEMPS X, 8 rue charost CALAIS.
COCONUT, 13 bd Voltaire et 29 rue Raymond Losserand PARIS; DIGIT CENTER, 23 bd Poissonnières PARIS; ELECTRON, 117 av de Villier PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 av du Maine PARIS; LA REGLE A CALCUL, 67 bd St Germain PARIS; ULTIMA, 5 bd Voltaire PARIS.

LE SON BOUGE!

L'aérobic faisait déjà bouger les corps en musique... Par une surprenante inversion des rôles, c'est au tour de la musique de se transformer au rythme des mouvements corporels. Le Groupe de Recherches Optiques et Acoustiques est à l'origine d'une intéressante initiative qui vise à transformer les traditionnels Kiosques à musique des jardins publics en espaces musicaux interactifs. Les gesticulations et les déplacements du public interviennent en temps réel sur le déroulement d'une exécution musicale pilotée par ordinateur. Il est ainsi possible de participer en direct à une véritable composition collective! Un ballet lumineux accompagne cette création instantanée de l'environnement sonore. De toute façon, l'oeil ne risque pas d'être déçu: les étranges pantomimes du public devraient à elles seules valoir le déplacement. (Tous les jours de 15h à 19h au Kiosque à musique du parc Montsouris, jusqu'au 30 septembre)

NE MANQUEZ PAS DANS LE PROCHAIN NUMERO

INTEGRAL

Les nouveaux Thomson, MO 6, TO 8, au banc d'essai

INOUBLIABLE

Canal Meurtre, Phalsberg, Sram et d'autres aventures

INOUI

Hacker II, Little Computer People, Psy 5 trading Cie..

INDISPENSABLE

Tout savoir sur EXL 100 et ses jeux

INEDIT

CAD 3D et Paintworks sur ST, The Animator sur Amstrad

INCOMPATIBLES

Ou l'évolution des standards

INCOMPARABLE

Les sports d'équipe : Foot, Basketball, hockey, baseball etc..

A PARTIR DU 3 OCTOBRE

SPECIAL SICOB

En attendant le Sicob d'avril 1987 qui reprend l'ancienne formule de la session unique et le "Sicob spécial micro" prévu pour septembre de l'année prochaine, précipitez vous, cent francs en poche, sur les 70.000 m² du Cnit Paris la Défense du 15 au 20 septembre. Au menu 550 exposants parmi lesquels Atari, Amstrad, Commodore, Apple, Sony, Guillemot International Software. Le tout accommodé à la sauce professionnelle, naturellement. Les absents: Exelvision, Eureka, Philips, Thomson.

AMSTRAD

On attend avec impatience le compatible PC. Il coûterait aux alentours de 6000 francs avec un moniteur et GEM intégré en Rom. Actuellement, des problèmes de mise au point risquent de retarder encore un peu plus sa sortie, sera-t-il présenté?

APPLE

Le remplaçant des Apple II est attendu par tout le monde. Il sera certainement équipé d'un processeur 16 Bit, le 85816. Coté graphisme on parle d'une résolution de 640 par 200 en 4 couleurs simultanées avec une palette de 4096. Sera-t-il au Sicob?

SONY

Lifting et baisse de prix pour le MSX 2. Sous une nouvelle robe, le HBF 700 reprend toutes les caractéristiques du HB 500. En revanche, la "nouvelle" version est commercialisée pour environ 5500 francs (sans moniteur), avec une souris et un pac de 5 logiciels: Hybride, un intégrateur graphique; Hytext, un traitement de texte; Hybase, une gestion de fichiers; Hycalc; et Hygraph, un outil graphique. Les joueurs auront six nouveaux programmes à se mettre sous la dent sur cartouche ou disquette.

INFOGRAMMES-MINDSOFT

Infogrammes présentera trois logiciels nouveaux: Compositeur, un logiciel de composition d'image pour Vidéotex, qui facilite le travail des concepteurs de micro-serveurs. TéléKit, logiciel d'émulation Minitel, permet de préenregistrer des scénarios d'interrogatoires de Minitel, destinés aux TO 7, TO 9, MSX et IBM PC. Enfin, destiné à une utilisation professionnelle, Nexus, un système expert qui ne répond pas

aux interrogations par oui ou par non mais aussi en modulant de 0% à 100%. Lecteur, logiciel de système expert grand public sera proposé autour de 2000 francs.

P.INGENIERIE

Outre un réseau local pour compatibles IBM à 6400 francs, P.Ingenierie présente sur son stand un logiciel de CAO sur Macintosh à 1700 francs environ.

ATARI

La carte émulation MS Dos pour la gamme ST risque de faire parler d'elle. La fantomatique carte d'extension graphique est tout aussi attendue. Les chiffres couramment cités à son égard sont: 1024 par 1024 en monochrome et 640 par 40 en 32 couleurs parmi 4096. Mais rien n'est certain... Du côté des logiciels, du professionnel, encore du professionnel et que du professionnel sauf une version des "chiffres et des lettres" qui accède en deux secondes au mot le plus long à partir d'une bibliothèque de 70 000 mots et au calcul le plus court. A coté des tableurs, traitements de texte, gestion de fichiers et langages divers (Pascal OSS, Forth 4, Modula 2) apparaissent les logiciels verticaux destinés à la gestion médicale, à la DAO pour architectes ou CAO de circuits imprimés. A noter les tous premiers logiciels sous Memsoft ST encore en cours d'adaptation au moment où nous bouclons le numéro.

COMMODORE

L'Amiga s'adresse aux professionnels et vise le marché des applications verticales pour devenir la machine des architectes, graphistes, publicitaires, stylistes etc. Pour preuve les logiciels et périphériques présentés au Sicob largement hors de portée du marché familial. Avec Sidecar, l'Amiga s'ouvre au monde des compatibles au prix de 8000 francs. Cet émulateur sous forme de boîtier est doté d'un microprocesseur 8088 et d'un lecteur de disquettes 5"1/4 (disque dur optionnel). Vu la chute des cours du compatible, Sidecar présente peu d'intérêt si ce n'est la possibilité de gérer les logiciels PC parallèlement aux autres applications ouvertes par le multitâche. Plus spectaculaire, SIRS, permet d'obtenir instantanément un tirage papier ou diapositive de l'écran pour 35 000 francs. Digiview, digitaliseur d'images au prix de 2500

francs, offre, grâce à l'utilisation de filtres couleurs, une résolution de 640X400 pixels avec 128 niveaux de gris. Coté logiciels: De Luxe Print comprend cent motifs, la gestion du texte et sept formats de page pour l'impression couleurs de panneaux publicitaires, posters etc. Coté graphisme apparaît la gamme Aegis avec des logiciels de CAO, d'animation et de dessin professionnel. Plus significatif: VIP Professional, un programme de gestion intégré comprenant tableur, base de données et graphiques, compatible 100% avec Lotus 1-2-3.

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

Alleluia, Guillemot est là pour relever le niveau ludique d'un Sicob trop sérieux. Chez eux, le jeu se taille la part du lion dans une gamme qui s'étend à tous les softs accessibles aux particuliers. Plus de mille titres occuperont le stand avec machines de démonstration et bandes vidéo. Sur IBM, Sicob oblige, les grands classiques occupent le haut du pavé: Lode Runner de Broderbund, Jet de Sublogic, Temple of Apshai Trilogy d'Epyx, Wizardry de Sir-tec, Flight Simulator de Microsoft et F15 Strike Eagle de Microprose. Pour Commodore 64, Evolution propose au joueur de progresser peu à peu dans la chaîne de l'évolution de l'amibe à l'humain à travers 99 niveaux de jeu. Dans Solo Flight 2, la tour de contrôle guide le pilote grâce à la synthèse vocale. A noter également: Dragon's Lair de Software Project, Qwestron de SSI, Trap de Aligata, Tai' boxe de Anirog, Touch Down foot de Electronics Arts, Paralax d'Ocean et Iridis Alpha de Hewson-Llamasoft nouvellement associés. Sur le Commodore 128 sort une nouvelle version de Rocky Horror Picture Show qui met l'accent sur la qualité des graphismes. Tous les derniers nés de Ere Informatique sur Amstrad seront présents (Robot, Sram, Sai Combat). Mais aussi Speed King et Knight Time de Matserronics, Music System de Rainbird, International Karaté de Endurance Game et Room 10, squash galactique de CRL. ST et Amiga seront également à l'affiche avec pour ce dernier les extensions mémoire de 256 Ko et 2 Mo. A cette liste, il convient d'ajouter toutes les nouveautés qui sortent les 15 premiers jours de septembre.

LE DISCOURS DE LA METHODE

Conjointement au Sicob, se déroule au Palais des Congrès la convention informatique. Ce vaste colloque est un peu le pendant théorique de la grande foire. La série de conférences dédiées à la micro informatique reflète l'air du temps. Il n'est question que de télécommunications, de serveurs vidéotex et de réseaux. Un thème central préside aux différentes sessions: du discours à la méthode. Vaste programme pour cette réunion des 300 vedettes internationales de la profession. Pour business men only. (Inscription à l'ensemble du congrès: 4500 francs. Convention informatique, 4 place de Valois 75001 PARIS. Tél: (1) 46 40 27 66)

RESCAPES DU SAV

Si vous avez une fois perdu trace de votre ordinateur entre le transporteur, l'importateur, le distributeur, le revendeur et le réparateur; sué d'angoisse à la pensée de votre micro égaré dans un hangar; mangé les bons de garantie au bout de la 120^{ème} relance ou pleuré de rage après une immobilisation de quatre mois: défoulez-vous en nous envoyant le récit de vos malheurs. Nous publierons les lettres les plus révélatrices dans notre dossier sur le service après vente. Adressez vos papiers à Tilt rédaction, témoignage SAV.

ORIC

Une nouvelle version du Téléstrat est prévue pour octobre. Ce ne serait ni plus ni moins qu'un Téléstrat avec deux lecteurs de disquettes et une carte 80 colonnes, le tout dans un boîtier du style IBM. Le prix se situera aux environs de 15000 francs. Un prix élevé qui reflète le marché visé: les pro. D'autre part le Basic de la première version est disponible, ce mois-ci. Il faut savoir qu'Eureka le propose gratuitement, à tout possesseur de Téléstrat, en échange de l'ancien Basic et dans un délai d'un an suivant l'achat de la machine.

AVENTURES EN V.F.

Francophones, francophiles, défenseurs intrinsèques de la langue française, don't cry any more: Ariolasoft annonce la sortie de versions traduites de "The Bard's Tale", "Elite" et "Shogun"!!

AVIS DE RECHERCHE

CLUBS, MAIRIES ET ASSOCIATIONS DIVERSES QUI ORGANISEZ DES MANIFESTATIONS, EXPOSITIONS, COLLOQUES ou TABLES RONDES AUTOUR DE L'INFORMATIQUE, ECRIVEZ NOUS. VOS ACTIVITES NOUS INTERESSENT. PRECISEZ LES DATES, LIEUX ET THEMES ABORDES, NOUS EN INFORMERONS NOS LECTEURS.

SALUT L'ARTISTE

Créateurs, créatrices et gribouilleurs de tout poil, vos dessins m'intéressent. Qu'ils soient hyperréalistes, expressionnistes, abstraits, conceptuels, drôles ou tristes, naïfs ou sophistiqués. Les critères sont larges seuls comptent l'originalité et le cachet. N'attendez plus. Envoyez tout de suite vos réalisations sur micro ordinateurs à Tilt (voir bon à découper page 78)

IL EST FRAIS MON POISSON, IL EST FRAIS!

Rainbow Production annonce une baisse des prix, les cassettes à moins de 40 francs et les disquettes à moins de 100 francs. Je suis bien content!

ULTIMATUM

On vous aura prévenus! Ultima ouvre ce mois-ci un rayon destiné aux logiciels d'occasion. Les jeux sont repris moitié prix et revendus à 65 % de leur valeur. Pour les aventuriers, Ultima crée un club où ils pourront échanger des solutions. Des remises selon un taux de réduction, de 3% à 18% déterminé aléatoirement.

LA FIL-I-ERE

Ere Informatique confie la distribution de ses produits à France Image Logiciel. Cet allègement de la structure permet à Ere de développer toute sa politique d'exportation et de coédition réciproque à travers l'Europe. Outre la force de vente, FIL apporte ses relations privilégiées avec Thomson.

ALLO, JE SUIS BIEN CHEZ MONSIEUR MINITEL?

Alintel est une extension qui permet d'utiliser le Minitel comme calepin et calculatrice. Gérée par micro-processeur elle comprend 8 Ko de Ram et 18 Ko de Rom. Une sortie Centronics est intégrée, elle est compatible avec les imprimantes PC. Cet appareil permet aussi la

limitation des appels, les prix tournent aux environs de 1000 francs. La distribution en est assurée par la société Gestio de Montpellier, de plus cette société devrait proposer, à court terme, une gamme de cartes pour PC.

UNE NOIX DE COCO DANS VOTRE PC

Coconut fait des petits partout. Après avoir implanté un magasin en Espagne, il ouvre ce mois-ci son troisième point de vente parisien (41 avenue de la Grande Armée 75016 PARIS). Vocation plutôt haut de gamme pour le nouveau-né: sur deux étages, vous pourrez en effet trouver tous les jeux dont vos PC, Apple, Atari ST et autres Amiga raffolent.

5 1/4 POUR AMSTRAD

Le Jasmin AM-5D est un lecteur de disquettes 500 K non formatés double face, double tête, connectable sur CPC 464, 664 et 6128 pour 1699 francs. Alternative à la pénurie de disquettes? (TRAN, 53 impasse Blériot, immeuble le Frédéric 83130 LA GARDE. Tél: 94 21 19 63)

ASSOCIATION/EDITION

L'association pour la promotion du CPC vend par correspondance, pour la somme modique de 36 francs trois ouvrages: le guide des langages sur Amstrad, le guide de l'imprimante et le guide de l'utilisateur. (A.P.C., 7 rue du Capitaine Freber 75020 PARIS. Tél: (1) 48 97 84 84)

SPECTRAVIDEO

Spectravideo a réalisé une machine équivalente à l'AMSTRAD PCW 8256: le SPECTRAVIDEO SVI 738 ou X'PRESS coûte un peu moins de 7000 F. Le SVI 738 est un MSX 1 avec une RS 232 et une carte 80 colonnes intégrées, de plus il possède un drive de 3 pouces 1/2. Le système d'exploitation est CPM, cela lui ouvre les portes du professionnalisme: Wordstar, Datastar, Mailmerge, Calcstar, Reportstar sont disponibles sur le SVI 738 qui possède 64 Ko de mémoire vive.

QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS RUN!!!

1 AMSTRAD

	COMPANT	CRÉDIT CÉTELEM			
A	464 MONITEUR mono 2690 F	289,60 F par mois 9 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
B	464 MONITEUR couleur 3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
C	6128 MONITEUR mono 4490 F	388,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 563,20 F
D	6128 MONITEUR couleur 5990 F	502,00 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 690 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724,00 F

des accessoires pour votre PCW

1. SAC DE TRANSPORT : Soyez autonome, emportez votre PCW avec vous dans vos déplacements. Dos renforcé pour protection de l'écran. 490 F. Port 160 F.

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

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



2 COMMODORE

COMMODORE 64 Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN! Venez le déguster. Il est accompagné du nouveau logiciel GEOS (GRAPHIC ENVIRONNEMENT SYSTEM). A vous les icônes et les menus déroulants sur 64.

Prix : consultez-nous.

128 et 128D : nous consulter.

3 RUN PRO

pour les utilisateurs PRO!

► AMIGA

PC 10 640 K : 12950 F H.T.
2 lecteurs disquette 360 K
carte graphique AGA

PC 20 640 K : 19950 F H.T.
1 lecteur disquette 360 K
1 disque dur 20 Mo
carte graphique AGA

COMMODORE AT 640 K
carte graphique AGA
Prix : 33950 F

► PCW 8256 et 8512

	COMPANT	CRÉDIT CÉTELEM			
E	PCW 8256 5926 F TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 526 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 736,60 F
F	PCW 8512 7690 F TTC	657,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

4 ATARI

520 STF : nous consulter.
Ordinateur personnel + câble PERITEL + lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.

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

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

	COMPANT	CRÉDIT CÉTELEM			
G	1040 STFM monochrome 9990 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
H	1040 STFC couleur 11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 1990 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1377,20 F

RUN

INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste de commodore, amiga atari st et amstrad

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Téléc. : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

5 750 produits pour votre 64/128

6 450 produits pour votre AMSTRAD

7 déjà 50 produits pour votre AMIGA

8 130 produits pour votre ATARI St

9 Protégez votre micro...

RUN vous propose une housse pour chaque appareil!!!

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

10 AMIGA

MULTITACHE GRAPHISME SON (la parole en plus) RAPIDITE

512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3,5"
1 moniteur couleur HR
Prix : consultez-nous.

11 Club AMIGA / RUN

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

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

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

12 ATARI

"first release service"

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

13 DIGITALISATION

VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO

64/128 (CICI) 1490 F	CAMERA BSI CC-400A (sans objectif) 3328 F
AMIGA (CICI-DIGIVIEW) 2965 F	OBJECTIF COSMICAR 8,5 mm 1:1,5 1183 F
ATARI ST (CICI) 2490 F	ZOOM COSMICAR 4450 F
ATARI ST PRO (CICI) 3490 F	BAGUE ALLONGE 434 F
PC compatibles 2840 F	

14 DERNIÈRE MINUTE

- COMMODORE 64/128 PC - AMIGA. L'imprimante COMMODORE 1000 est enfin disponible en France. Son prix : 3550 F.
- AMIGA Emulateur AMIGA MINTEL couleur. Nous consulter.
- ATARI HABASPELL Le dictionnaire d'HABAWRITER. Fonctionne aussi avec les principaux traitements de texte, les corrections se font dans le mode d'édition. Vous pouvez aussi créer votre propre dictionnaire. La fonction search retrouve en un clin d'œil le mot désiré. Prix : 490 F.
- ATARI HABAWRITER 2 HABAWRITER était déjà un traitement de texte de haute qualité. Ajoutez les fonctions :
 - entrée automatique de la date ;
 - italiques (à l'écran) ;
 - choix de l'interligne ;
 - pagination automatique et manuelle ;
 - glossaire ;
 - compteur de mots ;
 - en-tête, bas de page ;
 - notes en bas de page ;
- ATARI. OFFRE SPÉCIALE RENTRÉE. HABAWRITER 2 (895 F) + HABASPELL (470 F) = 1365 F. Prix RUN : 1200 F. Passage de HABAWRITER 1 en HABAWRITER 2 (200 F) + HABASPELL (470 F) = 670 F. Prix RUN : 550 F. Possesseurs de HABAWRITER 1. Vous voulez profiter des améliorations de HABAWRITER 2. Envoyez-nous la facture de votre HABAWRITER 1 et 200 F, en retour, vous recevrez HABAWRITER 2.
- PCW. DES JEUX BATMAN 150 D 150 F
3 D CLOCK CHESS D 230 F
BRIDGE PLAYER 3 D 230 F
- Des jeux nouveaux Pour AMSTRAD, COMMODORE 64/128, ATARI ST et AMIGA.

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

Nom

Prénom

Adresse

Tél.

Matériel

logiciel

matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 15 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. +
Cr. j'opt mon règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE : _____ Total _____
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte _____

Expire à fin
Date de commande : _____
Signature obligatoire : _____

Pour recevoir notre documentation spéciale marquez d'une croix les numéros des tiroirs concernés :

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11
12 - 13 - 14

CRÉDIT CÉTELEM.*
Je choisis la proposition A - B - C - D - E - F - G - H. Mettre une croix indiquant l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CRÉDIT CÉTELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ par chèque CCP Mandat-lettre.

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

CHER TILT

BRAVO

Bravo pour l'innovation dans Tubes. J'encourage les journalistes à publier leur avis s'ils ne sont pas d'accord sur la critique d'un logiciel. Pourquoi ne pas le faire plus souvent? Un autre bravo pour les P. A., enfin classées! Ouf, je n'aurai plus à parcourir toutes les P. A. pour trouver ce que je cherche. Et à bas ceux qui critiquent « Tam-Tam soft ». Ce n'est pas beau, mais frais, brûlant, branché quoi!

**Une Tiltwoman
montluçonnaise**

AUX GRANDS MAUX...

Suite au test d'Elite paru dans Tilt, j'ai acheté ce logiciel. Malheureusement, la notice est en anglais, et quelques points restent obscurs. Pourriez-vous m'éclairer?

Olivier

La législation française oblige les fabricants et les importateurs à inclure une notice dans notre langue pour tous les produits, que ce soit un aspirateur ou un logiciel. En ce qui concerne les softs, nombreux sont les importateurs qui passent outre, car une traduction de mode d'emploi demande du temps et de l'argent. Ils se mettent délibérément en infraction. Adressez-vous donc à votre revendeur pour exiger une notice en français. En cas de refus de sa part, vous avez le recours de vous adresser au bureau de la concurrence et des prix de votre département.

COURRIER LOINTAIN

« Nazywam sie Radoslaw, Dariusz, Marek, Agnieszka, Jerzy... Droga redakcja. Bardzo interesuje sie mikrokomputerymi... » : « Cher Tilt, je m'appelle Radoslaw, Dariusz, Marc, Agnès, Georges, j'habite en Pologne, peux-tu m'envoyer un numéro? » L'avalanche démarra mi-juillet: quel événement avait provoqué l'envoi de ce brusque flot de lettres et de cartes postales arrivant à Tilt, affranchies de timbres multicolores?

De toutes les villes de Pologne, des correspondants de 13, 14, 16 ans, 22 au maximum. Quelques-uns possèdent un ZX Spectrum, un Atari 800 XL, un Amstrad CPC 6128, un Amiga. Tous lisent les deux journaux polonais de micro informatique: « Komputer » et « Bajtek ». Ce dernier a reproduit la couverture et les coordonnées de Tilt. Les jeunes Polonais, toujours à l'affût de ce qui se

passé dans le monde, sautèrent alors sur leur plus beau stylo. Plusieurs cherchent des correspondants en France. Ils écrivent en anglais, français, allemand ou polonais. Si vous voulez correspondre avec eux, écrivez-nous, Tilt vous communiquera leurs adresses!

Ainsi Jerzy Clhebicki habite: ul. Ryszki 59/59, 41-500 Chorzów, Pologne. Il a 21 ans, possède un ZX Spectrum, étudie le Basic et le Pascal. Il parle l'anglais. A vos plumes!

ATARI MON AMOUR

Dans la rubrique « Cher Tilt » de juin, j'ai lu deux énormités concernant l'Atari que je m'empresse de corriger. Premièrement, un lecteur a déclaré que l'Atmos était plus avantageux que l'Atari en raison de la soi-disant absence de lecteur de cassettes. Si le lecteur Atari 1010 se raréfie c'est pour laisser la place au XCII bientôt disponible sur le marché français. Doté d'un nouveau lifting, il est entièrement compatible. Deuxièmement, un autre lecteur a osé dire que l'Atari 800 XLK était dans une mauvaise passe côté nouveautés. Bien au contraire, j'affirme que c'est une des meilleures périodes depuis que l'Atari 800 XL est sur le marché. Je m'explique: des sociétés de logiciels anglaises comme Databyte (Spy vs Spy II, Boulder Dash II...), Addictive game (Football manager), Gremlins Graphics (Mordons Quest, One X, King of Ring), Future-Ware (Sidewinder), Americana (Shamus, New York City, Scooter...), Firebird (Chimera), Mastertronic (Last V8, One man and his droid, Action biker...), etc., se décident à créer ou importer des jeux pour mon micro préféré.

**Jonathan Bandelier,
Neuchatel (Suisse).**

JE T'AIME, MOI NON PLUS

Ici un lecteur à visées culturelles qui vous lit depuis le début et qui s'endort avant la fin de la lecture, malgré France Culture poussé à plein volume. Mais vous pouvez compter sur moi pour signer les pétitions et rester fidèle à Tilt. Je ne peux pas accepter qu'on vous bâillonne comme un jambon de Parme, car alors c'est une erreur de géographie et un pan entier de la statue de la liberté qui va s'écrouler par terre. J'ai écrit aux

autres journaux afin que l'on ne vous nomme pas « juge de touche enfermé dans un placard de vestiaire ». Quand le lis Tilt, je sais que c'est grâce à notre redevance que vous allez pêcher les informations de l'autre côté de l'Atlantique. Evidemment, un livre courageux qui meurt, c'est comme une bibliothèque classique qui meurt à Tchernobyl. Les pompiers n'ont pas le temps de vous sauver, ils préfèrent s'occuper des livres de « cul ». Des fois je me dis, Tilt est fatigué, il devrait s'arrêter, il commence à sortir des conneries, faire lire les gens plusieurs années n'est pas une vie, sauf pour un sourd et un aveugle de naissance. Mais chaque fois que vous sortez votre dernier Tilt, le miracle me frappe et je suis soulagé. J'étais déjà fidèle quand vous avez créé Tilt, alors vous comprendrez que si on vous mettait au placard maintenant, je serais primé quand on vous en sortirait. D'ailleurs les couloirs de Tilt vont bientôt ressembler à la vallée des rois, avec un Toutankhamon derrière chaque porte. L'archéologie oui, mais si c'est toujours les mêmes qui s'enterrent, non!

Cher Tilt, c'est une belle histoire d'amour qui nous unit. Au mois prochain pour une nouvelle lecture à dormir assis.

**Christophe Mauber,
Senlis.**

PROMESSE DE GASCON

Je voudrais savoir quand sera commercialisé la prochaine version de l'Atari 520 ST avec TOS et GEM en Rom? Toujours à propos de GEM, pouvez-vous me dire si cette version sera ou non modifiée à la suite du compromis intervenu entre Apple et Digital Research. J'ai en effet entendu dire que la version deux de GEM serait moins performante (possibilité de n'ouvrir que deux fenêtres au lieu de quatre, etc.).

**Thierry Grenier,
Seyssin.**

A l'origine, l'Atari devait être commercialisé en France avec le TOS et le GEM en Rom. Son arrivée est reportée de mois en mois. Cela tourne au gag ou à l'Arlésienne. Aux dernières nouvelles, Atari annonce que les modèles sont en train de passer la douane. Mais tant qu'ils ne seront pas en chair et en plastique sous nos yeux, en pleine démonstration de leur savoir-faire, nous n'en parlerons pas. Quant à la deuxième version du GEM, elle perd, c'est

vrai, quelques fonctions. Mais, en revanche, elle est plus rapide et plus conviviale.

GRAPHISME SUR AMSTRAD

Quel matériel choisirais-tu comme outil graphique sur un Amstrad CPC 464 monochrome? La Graphiscope 2, la Grafpad 2 ou la souris AMX? Et quel est le meilleur logiciel de dessin pour Amstrad?

**Julien Robbe,
77370 Nangis.**

La palette Grafpad 2 est la plus fiable et la plus sérieuse. A l'image des matériels professionnels, un cache placé sur la palette permet d'avoir accès aux différentes commandes du menu. Un système souple qui offre en permanence le plein écran à votre imagination créatrice. (Grafpad 2 et cassette: 950 francs. Grafpad 2 et disquette: 1 000 francs.) La Grafiscope 2 est plus chère (1 200 francs) et peu ergonomique. La souris AMX ne nous paraît pas très intéressante: lenteur dans la validation, nombre d'options limité. Elle est en revanche moins chère, 690 francs. Côté logiciels, Lorigraph emporte la palme pour le moment.

PAS DE GUEGUERRE POUR LE 800 XL

Existe-t-il des jeux dans le même style que Commando, Rambo, Who dares Win II pour Atari 800 XL? Quels sont les titres et où peut-on se les procurer?

**Frédéric Defossez,
59400 Cambrai.**

Au moment où boucle le journal, aucune adaptation des titres cités ou s'en rapprochant n'était sortie ni prévue. Les amateurs de tranchées et de percées en franc-tireur sur le territoire ennemi resteront donc sur leur faim. Les seuls logiciels belliqueux préfèrent les batailles aériennes telles que Side Winder de Future Ware ou Solo Flight 2 de Microprose.

FRIKIMMO NUMBER ONE

Mon EXL 100 était sur l'armoire de ma chambre à coucher depuis Noël 1985. J'étais tranquille... Acheté à crédit à 5 000 francs avec deux jeux sur cartouches payés très très cher. Alors merci à Tilt et à J. Chagny de lui redonner vie avec ce monopoly automatisé: Frikimmo. J'ai joué pas-

sionnement avec ma fiancée, assis confortablement à six mètres de la télévision. A quand le prochain listing sur EXL ?

Michel Rodriguez,
94 Boissy-Saint-Léger.

Je tiens à vous féliciter pour *Frimmo*, paru dans le numéro de juillet/août. C'est un très bon jeu qui met au placard le vieux monopoly d'antan.

Lucien Girard,
78 Versailles.

Que les possesseurs de EXL 100 et les inconditionnels de Jean Chagny se réjouissent : il nous a concocté deux jeux pour le numéro d'octobre et cinq supplémentaires à paraître dans le micro jeux hors série.

RÉPERTOIRE SIMILAIRE

Je désirerais savoir si le *Schneider CPC 464* est entièrement compatible avec l'*Amstrad CPC 464*.

Pascal Vasseur,
Carlepont.

Le *CPC 464 Schneider* est strictement identique à celui d'*Amstrad*, ceci à tous les niveaux. En effet, ces deux machines sont les mêmes et la différence de nom ne résulte que d'un choix commercial. Donc, tous les logiciels pour *Amstrad 464* marchent avec le *Schneider* de nomenclature identique.

INCONNU AU BATAILLON

Je vous lance un SOS à propos du *Vector 4*. Cet ordinateur fonctionne sous *CPM 80*, et je n'arrive pas à trouver les programmes d'applications qui me sont nécessaires.

Patrice Benistan,
75008 Paris.

Voici le problème classique de tout acheteur d'un ordinateur dépassé : les programmes sont introuvables. De plus, votre situation montre bien qu'il faut se renseigner sur un ordinateur avant de l'acquérir, le *Vector 4* est inconnu au bataillon. Heureusement, cet ordinateur utilise un système d'exploitation très courant : *CPM*, qui équipe aussi les *Amstrad*. En théorie, il est possible d'utiliser un programme *CPM* avec n'importe quel ordinateur utilisant ce système d'exploitation ; en pratique, cela peut poser problème car le format des disquettes n'est pas standard. Il faut donc effectuer un transfert de programmes d'un ordinateur à l'autre ; une seconde solution est envisageable : se met-

tre en rapport directement avec les éditeurs de programmes sous *CPM*. Ces derniers ne sont pas difficiles à trouver, car tous les grands de l'édition de logiciels ont apporté leur eau au moulin, ils se nomment *Microsoft*, *Digital Research* — qui est le créateur de *CPM* — etc. Enfin, un point qu'il me semble important d'éclaircir : *CPM 80* est aussi appelé *CPM plus*.

DISCORDANCE

Je voudrais savoir si des disquettes de programmes achetées aux USA pour *Commodore 64* fonctionnent en France ?

D. Soussan,
Neuilly-sur-Seine.

Il y a peu de temps, on m'a rapporté des USA deux cartouches pour ma console *Atari*. Hélas, elles ne marchent pas, l'écran semble coupé en deux. Quelle en est la raison ?

Jean-François Gontier,
33440 Ambarès et Lagrave.

Les problèmes d'incompatibilité entre les USA et la France sont réels. Les causes sont simples : aux USA, la fréquence du courant est de 60 Hertz — 50 en Europe — de plus, le standard de télévision est le *NTSC* — *Pal* ou *Secam* en Europe. Il arrive que certaines routines soient prévues pour fonctionner sur la base de la fréquence du courant ; si ces routines portent sur la gestion de l'écran, de nombreux problèmes peuvent survenir. En effet, la résolution du *NTSC* est inférieure à celle des normes connues en Europe : ainsi de graves conflits peuvent apparaître à l'écran.

En revanche, il n'existe pas, à notre connaissance, de problèmes similaires avec les disquettes, les logiciels américains sont parfaitement utilisables en France à condition que leurs supports soit magnétiques.

PROBLÈME DE DONNÉES

Peut-on relier un *Amstrad (464, 6128)* à un *Atari ST* avec un modem ? Existe-t-il une imprimante compatible avec ces deux ordinateurs ?

Patrick Chatellin,
74000 Annecy.

Il est tout à fait possible de relier un *Amstrad* et un *Atari ST* grâce à un modem. Mais seul l'échange de données *ASCII* sera possible — ces deux machines sont trop

VIDE



SHOP

l'espace
le plus micro
de Paris !...

LES AVANTAGES

- Le prix : garanti le plus bas du marché
- Le service après vente
- La formation
- Le crédit
- Les facilités de paiement

LES MARQUES

- Amstrad
- Atari
- Commodore
- Exelvision
- MSX - Sony - Philips
- Téléstrat
- Thomson

LE CHOIX

- Périphériques
- Imprimantes
- Logiciels

LES PROMOS DU MOIS

- Atari 520 STF : 3990 F
- Plus de 3000 logiciels
à prix cassés jusqu'au 30.09.86

VIDE 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 - Métro : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro : Raspail

VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

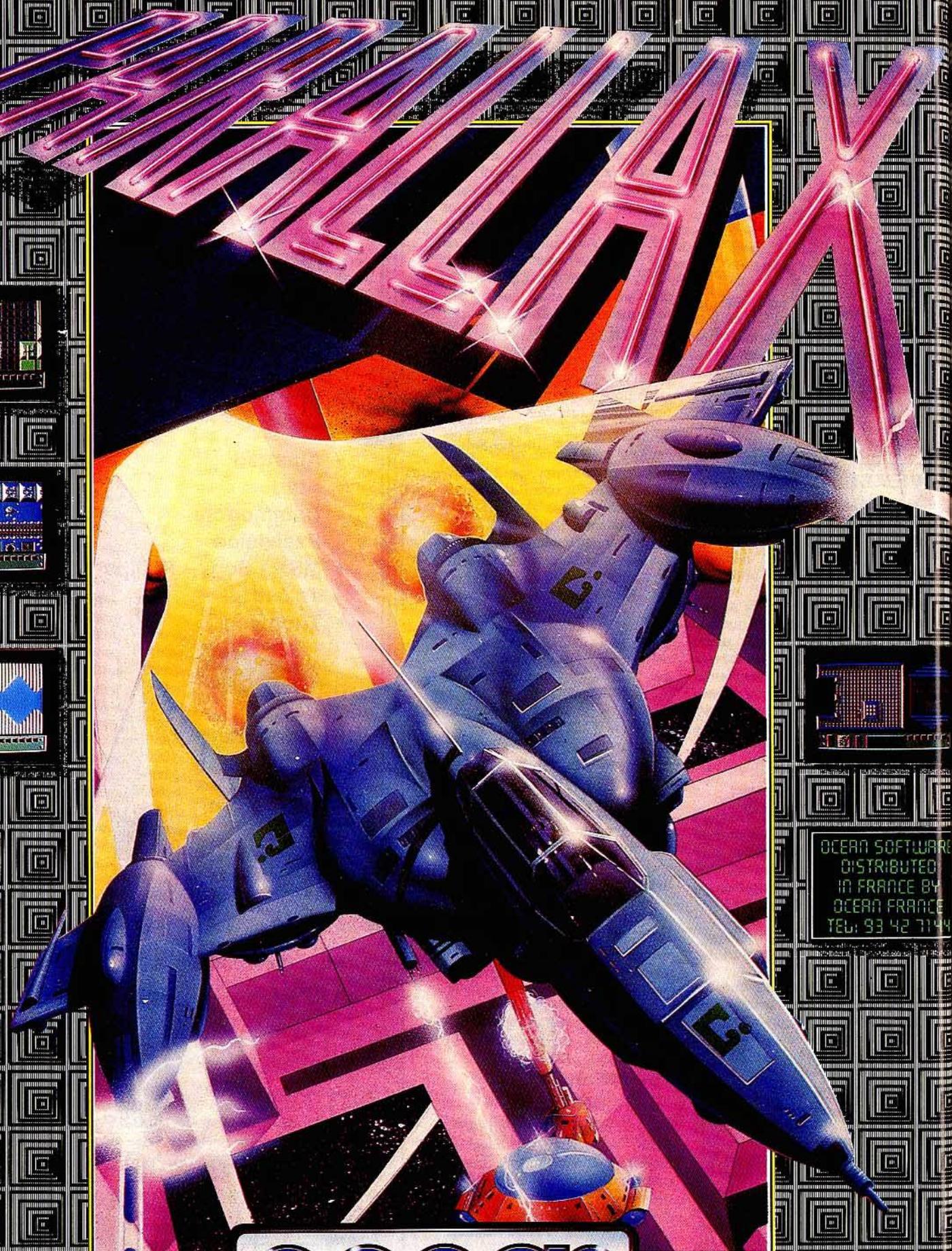
Ville _____

Téléphone _____

Je désire recevoir
une documentation sur :

Je possède
un micro-ordinateur :

Le jeu que l'on ne peut arrêter.



OCEAN SOFTWARE
DISTRIBUTED
IN FRANCE BY
OCEAN FRANCE
TEL: 93 42 7144

ocean

Un jeu d'action dans l'espace
aux graphismes saisissants.

ZAC DE MOUSSE ETTE
DE 140 CHATELAIN
DE GRASSE

TEL: 93 42 7144

CHER TILT

différentes pour permettre la transmission de programmes.

Le problème de l'imprimante se pose à deux niveaux : le jeu de caractères et le format de l'interface parallèle. Sur l'Amstrad, les données sont transmises sur 7 bits, alors que l'Atari travaille sur 8 bits. Pour pallier à cela, il vaut mieux prendre une imprimante équipée de 8 bits, et acheter une interface 7 bits pour l'Amstrad. Le second problème est celui du jeu de caractères ; en effet, ces deux machines ne sont compatibles qu'au niveau du code ASCII. Il est tout à fait possible de trouver une imprimante qui fonctionne avec le code ASCII, mais cela ne permet pas l'accès aux caractères semi-graphiques. Cependant, de nombreuses imprimantes ont la possibilité de téléchargement, cela signifie que l'on peut créer ses propres caractères dans l'imprimante — cette dernière ne les conservant que lorsqu'elle est sous tension. Il est donc tout à fait possible de vous procurer une imprimante qui réponde à vos besoins. Hélas, il m'est impossible de vous conseiller à ce niveau-là car je ne connais

pas vos besoins. Le choix d'une imprimante ne peut se faire qu'en possession de tous les éléments.

TOUCHE PAS A MON ATARI

Cher Tilt,

Je t'écris pour te faire part de mon étonnement : je possède (bienheureux que je suis) un Atari 1040 STF et un Amiga. Or, les comparaisons effectuées entre les deux machines me surprennent : « L'Amiga est mieux que l'Atari » (etc.). Voici le résultat des comparaisons que j'ai effectuées sur les deux machines et qui contribuera à rétablir l'équilibre.

— Graphisme : l'Amiga est-il réellement le meilleur ? Peut-être pas. Certes, sa fiche technique comparée à celle de l'Atari le montre bien plus performant, mais l'Atari possède des possibilités insoupçonnées. En réalité le ST affiche 16 couleurs, en basse résolution, mais ceci par ligne. En outre, on peut très facilement, en Assembleur, afficher 512 couleurs en basse résolution, et même 16 couleurs en moyenne résolution. Ceci

sans mélange ; on peut obtenir une palette encore plus fournie mais par mélange. Toujours en Assembleur, on peut atteindre la résolution de 600 par 600.

L'Amiga possède 4096 couleurs ? Certes, mais ses possibilités en Assembleur sont réduites, et le mode « Hold and Modify » est contraignant et ne permet pas de très bons résultats.

— Vitesse : pour le graphisme, c'est l'Amiga qui remporte la première place. Mais dans les autres domaines, le ST se révèle plus rapide. Son système d'exploitation est plus dépouillé que celui de l'Amiga mais beaucoup plus rapide à mon goût, (l'Amiga ne possède que 3 co-processeurs contre 6 pour l'Atari.)

— Le son : l'avantage est à l'Amiga qui, grâce à son co-processeur de grande qualité et ses instructions, permet de réelles performances sonores. L'Atari ne possède que trois voix et une de bruit blanc, sa prise Midi intégrée permet beaucoup de choses.

— En conclusion : l'Atari est le complément de l'Amiga. En effet, il possède, contrairement à

l'Amiga, des possibilités d'extension et une marge de progression plus importante. L'Amiga ne l'emporte réellement qu'au point de vue des possibilités sonores de la machine sans extension. L'Amiga et le ST sont deux excellentes machines qui se valent à peu près sur tous les points — sauf sur la capacité mémoire où l'Atari l'emporte.

Gandalf, l'allumé barbare des claviers.

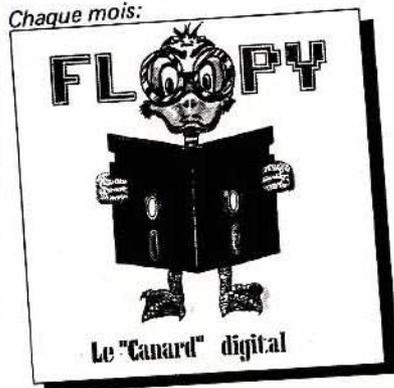
UNE PAGE DE BIDOUILLES

Je voudrais suggérer quelque chose. Je trouve votre rubrique « Message in a Bottle » super et je pense qu'il serait intéressant d'en faire une autre équivalente, où on pourrait demander et donner des trucs et des sous-routines pour les amateurs de programmation en Basic et en langage machine.

Cyril Murat, 69500 Bron.

Très bonne idée. Une page d'astuces et de bidouilles a sa place dans « Sésame ». Nous attendons votre courrier.

Chaque mois:



le «SOFT» au prix de la disquette vierge
ex: abonnement 6 mois, soit 12 disquettes: 220 F

FLOOPY 64

le 1^{er} magazine digital pour Commodore 64/128

disquette A: Le Magazine

- Les meilleurs programmes, trucs et astuces
- Infos - Bancs d'essais - Animations musicales ...
- Initiation assembleur
- Les concours (meilleurs programmes, graphismes, musiques) et de nombreuses autres rubriques ...

Dès maintenant, envoyez-nous vos meilleures réalisations; les programmes publiés seront rémunérés.

disquette B: Les meilleurs logiciels du moment en démo.

NUMÉRO 1: OCTOBRE 1986

38 F chez votre revendeur de "soft" habituel

En préparation pour Amstrad. En prévision pour Apple et Atari St

Dès maintenant, abonnez-vous. Des cadeaux pour les premiers abonnés.

Je m'abonne pour:

3 mois (6 disquettes): 114 F

6 mois (12 disquettes): 220 F

1 an (11 n° ; 22 disquettes): 380 F

pour 1 an SUISSE 110 FS

BELGIQUE 2810 FB CANADA 87 SC

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

INFOMEDIA : BP 12 - 66270 LE SOLER - TÉL. : 68.92.60.79

NOM:

Prénom:

Adresse:



est un produit



Minitel est pris qui microyait prendre

Minitel, modem intégré, logiciel d'émulation, transpac, des termes qui font partie de notre univers quotidien. Derrière eux, un rêve — la communication tous-azimuts — et une réalité — un univers interdit où ne pénètrent que les initiés —. *Tilt* dénoue l'écheveau : émulation d'un micro en Minitel intelligent, accès aux banques de données, transfert de fichiers, création d'un micro-serveur, le second souffle de la micro passe par les réseaux...

A l'heure où le mot communication se mange à toutes les sauces, il est de bon ton pour tout VIP (very important person) d'installer à côté de son Mac ou son ST une petite boîte noire, porte ouverte sur le réseau hertzien et le câble, bref sur le monde. Standing oblige. Ô tristesse, bien souvent le cocktail modem - logiciels de communication - micro se transforme en fade piquette : émulation du micro en terminal Minitel avec usage du kiosque et de l'annuaire électronique. La communication en CCITT V 23 mode 2 (75/1 200 bauds), diront les pros. Parallèlement à ces malades du gadget qui s'excitent depuis quelques mois, le modem poursuit son bonhomme de chemin. Essentiellement en entreprise : 30 % des micros professionnels sont équipés de modems contre 5 % des familiaux. Avec l'apogée du Minitel, le modem pénètre gratuitement et inexorablement dans les foyers. Trois millions d'exemplaires prévus avant la fin 1986. On ne plaisante plus. Si *Loritel*, le logiciel de télécommunication de Loriciel, qui couple micro et Minitel, reçoit un Tilt d'or puis l'oscar du meilleur jouet de la Villette, ce n'est pas fortuit. Si Eureka se lance à cœur perdu dans Téléstrat, le micro qui communique (bien), si... Les exemples se multiplient. Le second souffle de la micro passe par les réseaux. Attention, cet article n'est pas à mettre dans toutes les mains. Les télécommunications n'ont absolument rien à envier aux drogues dures. Une fois qu'on y goûte, on est accro.

Les bonnes vibrations

La question clé à se poser avant de foncer tête baissée chez un revendeur tient en ces quelques mots : « Un bon modem, oui, mais pour quoi faire ? » Quatre grands domaines se dégagent : émulation d'un micro en Minitel intelligent, accès aux banques de données nationales et internationales, transfert de fichiers personne à personne et enfin création d'un microserveur. Sorti de là, mieux vaut se contenter d'aller chercher un Minitel à l'agence commerciale des PTT la plus proche. Derrière le mot modem se cache une meute de termes techniques. Un bref récapitulatif s'impose. Modem : pour Modulateur/démodulateur. Intermédiaire entre micro et

réseau hertzien qui traduit des impulsions électriques en tonalités, en d'autres termes, qui convertit les informations binaires en signal analogique. Côté pratique : l'ordinateur envoie chaque byte au modem bit par bit. Le modem assigne une certaine tonalité aux « 0 » et aux « 1 » et les envoie sur la ligne en succession rapide. La vitesse de transmission des données est exprimée en bits/s ou en bauds (d'Emile Baudot, inventeur du code de téléimpression en 1874). Cette vitesse varie de 50 à 9 600, ou plus, bit/s. Dix bauds correspondent approximativement à 1 caractère/s. Pour mémoire, le telex dispose d'une vitesse de transmission égale à 5-7 caractères par seconde. La plupart des modems fonctionnent avec du 300 et 1 200 bit/s, correspondant à une vitesse de transmission de texte de 5 et 20 mots/s. Le Minitel envoie des informations à 75 bauds soit environ 8 caractères/s et les reçoit à 1 200 bauds (l'inverse si l'on fait basculer un Minitel réversible).

A 300 bauds, les « 1 » correspondent à des vibrations de 2 225 hertz, les « 0 » à 2 025 hertz. A l'autre extrémité, un second modem capte le signal et le transcrit en 0 ou 1. L'ordinateur reconstitue ce flot de bit par bit en escadrons de bytes. La présence ou l'absence de « réponse » en simultané fait écho aux termes full/half duplex. A l'image d'un téléphone, le full duplex accepte que les communications s'effectuent dans les deux sens à la fois, alors que le half, à l'instar de la CB, effectue le transit de l'information dans un seul sens. Le Minitel fonctionne en full duplex. Le half, très restrictif, est à éviter d'autant que certaines applications — consultation de banques de données par exemple — requièrent impérativement la capacité full duplex pour dialoguer. En contre partie les transmissions s'avèrent nettement plus rapides. La grande majorité fonctionne en full/half duplex.

Pour éviter les interférences et les percussions de signaux, donc d'informations, le deuxième modem communique sur une autre fréquence. Dans le cas précédemment cité : 1 270 pour les « 1 » et 1 070 hertz pour les « 0 ». Deuxième point litigieux : les origines. Comment repérer le début et la fin de ces signaux ? Pas de miracle : les transmissions sont formatées en fonction du

nombre de bits d'information envoyés pour chaque caractère. Un exemple : le caractère « A » en ASCII se dit 1100001, code 7 bits. A 300 bauds chaque lettre est précédée et suivie du chiffre 0 indiquant le début et la fin de la transmission du caractère ainsi que le début du suivant. Bref le modem transmet des séries de bytes de dix bits. Le bit de parité occupe le huitième bit du byte.

La parité permet de vérifier la précision, les erreurs de lecture et de transmission. Le bit de parité indique que le nombre de bits égaux à « 1 » dans un ensemble de bits (mot, byte...) est pair ou impair. Le bit de parité n'est pas toujours présent. Dans ce dernier cas, les huit bits sont mobilisés pour les données. La plupart des modems sont connectés ou intègrent des processeurs nommés très simplement « récepteurs-transmetteurs universels asynchrones » (UART) chargés de transformer un mot de donnée parallèle en une suite de bits transmise en série sur la ligne. Ils offrent des procédures de contrôle déterminant la vitesse de la transmission, le nombre de bits d'arrêt et le mode de parité. La transmission asynchrone (envoi et réception de l'information caractère par caractère, avec bits de start et de stop) est réservée aux liaisons à faible débit, du style connexion d'un Minitel à un centre serveur ou télex. Trois standards fonctionnent aux U.S.A. « Kermit », l'un des protocoles les plus anciens et les plus répandus (implanté sur des EXL 100 comme des IBM PC), transmet en 7 bits de données avec un bit de parité paire. Le problème est différent dans les cas d'envoi de données informatiques chiffrées qui nécessitent des mots de huit bits, sans bit de parité mais avec un bit de contrôle « contrôle de redondance cyclique ». Ces transmissions entre micros s'appellent des transmissions à protocole.

Comment choisir un modem ?

Le modem est un animal polymorphe. Carte, il vient enficher dans les slots de son micro (carte modem ou modem intégré avec, à la clé, l'économie d'une jungle de fils). Petit boîtier, il se connecte directement sur une prise téléphonique murale (modem à connexion directe). La race à oreillettes de caoutchouc où s'encastre le combiné téléphonique (coupleur acoustique) est

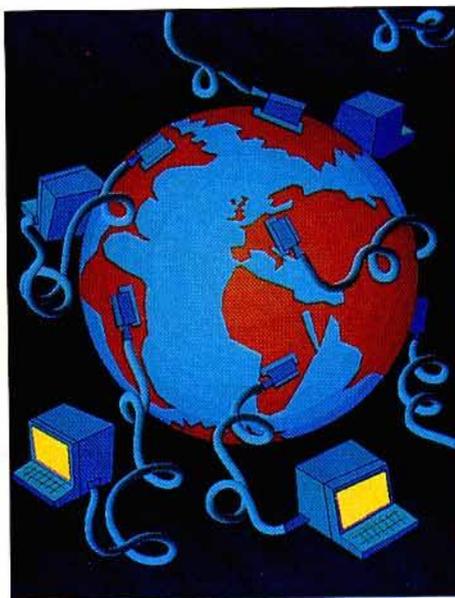


BANC D'ESSAI

en voie d'extinction. Là n'est pas le primordial. Un bon modem doit être capable d'émuler un Minitel (75/1 200 bauds full duplex), de travailler sur le réseau Transpac (300 bauds) et sur les réseaux américains, et de numérotter automatiquement les codes d'accès aux serveurs. Acheter un modem sans un bon soft d'émulation exploitant ses potentialités n'a pas plus de sens qu'atteler une charrette sans cheval. Les qualités à rechercher dans un soft d'émulation sont multiples. Shunter et faciliter au maximum le travail de l'opérateur en est la devise. Tout d'abord, il faut qu'il puisse transformer le micro en standardiste de haut vol. Toujours quelque chose de moins à faire. Certains softs permettent de stocker une liste de numéros de téléphone (agenda). Un modem « intelligent » compose seul le numéro de téléphone demandé sous les ordres du micro et attend que le service réponde. Pas mal. Deuxième problème de taille du télécommunicant : gérer ses tonnes de codes d'accès à neuf chiffres, se remémorer ses millions de mots de passe, bref tenir à jour toutes les procédures d'ouverture de sessions. Puis, à chaque consultation, se coltiner les entrées avec toutes les erreurs d'inattention que cela induit. Inévitable. L'ouverture automatique de session vient le sauver. L'ordinateur enregistre le tout et envoie le bon mot de passe sous le contrôle du programme. Dans la même veine, le calcul de ratification automatique avec horloge interne limite les surprises pénibles. Tous ne présentent pas cette caractéristique ô combien utile. Standardiste mais aussi répondeur automatique. Grâce à un bon soft, en votre absence, le système décroche le téléphone et se place en mode réponse. Votre correspondant peut déverser en toute impunité ses fichiers. Un système automatique de recherche détermine la vitesse de transmission et le protocole qu'il utilise, et ajuste en fonction le protocole de réponse. En deux mots : une super boîte aux lettres. La saisie et la sauvegarde des informations dans une mémoire tampon, pendant une consultation, est assurée par la majorité des logiciels de communication. Certains plus performants stoppent la transmission quand la zone tampon est pleine et écrivent les résultats sur disque. Pour mémoire : un Atari 800 XL raccordé à la prise périphérique du Minitel permet de stocker une centaine d'écrans par disquette. Outre cette fonction de sauvegarde, la crème des programmes effectue un tri des caractères transmis pour enlever les caractères de contrôle et parasites susceptibles de générer des erreurs. Toutes ces informations stockées dans des fichiers sont manipulables directement et peuvent être travaillées avec un traitement de texte et un calc par exemple. Dans la série « qualités à rechercher », l'envoi de fichiers doit pouvoir s'effectuer en mode caractère ou en mode ligne. Toujours plus fort, nous abordons les berges du téléchargement ou transfert à protocole. De textes en ASCII, on passe à la transmission de logiciels. Gros problème : la finesse et la qualité des transmissions doit être parfaite. La moindre erreur dans un bloc sape le résultat. L'incompatibilité, drame de l'incommunicabilité,

refait surface : guéguerre des protocoles de téléchargement. Le CCETT (Centre commun d'études de télédiffusion et de télécommunication) de Rennes, papa du Minitel et de toutes les normes de communication, s'en mêle. Arsène de Ere Informatique, l'Education nationale et les banques optent pour ses services. Le bon sens, semble-t-il. Ce ne saurait être aussi limpide.

Loricel lance un pavé au mois de septembre 1985 en présentant sur Oric puis sur Thomson un logiciel de télécommunication intégrant un protocole de téléchargement « compatible » pour toutes les machines, un éditeur et un émulateur... le tout pour la modique somme de 395 francs. Un an plus tard, Laurent Weill déclare : « Au départ, le milieu nous traitait de pauvres nains, maintenant la situation s'est renversée du tout au tout. Le protocole Loritel est le seul standard de fait sur le marché du téléchargement. Vu la demande des centres serveurs nous allons commercialiser un système « moulinette » hyper-simple permettant d'installer le protocole sur leurs serveurs. » Le seul moyen



pour Loriciel de s'imposer, face au géant CCETT. « Par ailleurs nous allons essayer d'intégrer la norme dans des produits « semi-pro » pour qu'ils puissent dialoguer entre eux, pour rendre un calc ou un tableur communiquant. Des produits complémentaires comme Loriserv permettront de créer un bon serveur en Basic sur Thomson et Amstrad. Vendu avec un câble de détection de sonnerie, le produit coûtera environ 500 francs. » Quels problèmes se posent au concepteur de softs de communication ? Les normes. « Le plus difficile n'est pas de faire un produit qui marche mais un produit propre qui respecte les normes vidéotex, transpac, etc. présentes et à venir. Un vrai dédale. »

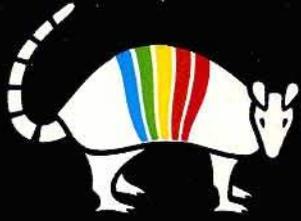
Des noms, des noms

Un petit tour entre les stands de la dernière Apple-expo se montre révélateur. Les télécommunications s'y taillent la part du lion. Star du moment : Diapason, de Hello Informatique. Pour 5 000 francs, on se retrouve avec un modem intelligent (processeur 65002,

8Ko de Ram et de Rom) compatible Haynes capable de numérotter automatiquement sur fréquences vocales, de répondre automatiquement et de télécharger des logiciels. Il se branche partout avec une RS 232. JCA informatique donne dans la création de service télématique sur Apple II à un prix battant toute concurrence. Son Cristel-Minitel utilise le modem retournable du Minitel. Un serveur créé avec « Cristel » fonctionne sur une gamme de modems très répandue : Apple-tell, Digitelec 2000 et 2100... Dans la série émulation Minitel, Marvie propose du bon matériel (agenda, numérotation automatique) pour moins de 1 000 francs (M 2321). Digitelec annonce la gamme DTL 3000 de modems multistandards intelligents. Ne parlons pas du matériel sur IBM PC et compatibles, cela frise le délire (en prix aussi). Point n'est besoin de grands discours. Les modems et les softs d'émulation sont aussi prolifiques que les pingouins de Pentagone. Nous avons opté pour la justice et tenté de présenter un outil de télécommunication par machine.

Exelmodem : un package « classe » qui intègre un modem CCITT V23 (normes du Comité consultatif international des télécommunications. 1 200/75 bauds réversible) à réponse automatique ; un logiciel sous forme de cartouche à enficher et un cache en plastique à poser sur le clavier gomme pour repérer les nouvelles fonctions (pas de chance pour ceux qui possèdent un clavier mécanique). Sans oublier des interfaces Centronics, RS 232 et incrustation vidéo. Toutes les fonctions classiques et utiles sont là : impression et archivage de pages vidéotex sur disquette ou Exelmemoire (cartouche de mémoire vive non-volatile et numérotation au clavier avec rappel du dernier numéro). Trois cent vingt noms et numéros peuvent être sauvegardés sur Exelmemoire et appelés automatiquement. Notons également un système de détection automatique d'appels. Les voies du transfert de fichiers ou de programmes avec un autre EXL 100 (protocole Kermit) sont grandes ouvertes. Grande innovation : un répondeur-enregistreur téléphonique faisant appel à la synthèse vocale. On salive. En vain. Seules dix phrases pré-programmées peuvent être utilisées. C'est peu. (Exelvision pour EXL 100. Prix : 1 090 francs.)

Loritel : outre la traditionnelle émulation d'un micro en Minitel intelligent (couleur, sauvegarde de pages, impression ultérieure sur Oric...), Loritel se distingue par trois facteurs : un rapport qualité/prix imbattable, un éditeur de pages vidéotex en mode local et l'ouverture sur le téléchargement. Bref, en utilisant un Minitel réversible gratuit — le petit R derrière la machine faisant foi — l'heureux possesseur d'un MO5 à Marseille est capable de converser avec son alter ego version Oric à Lille, voire d'envoyer des programmes compatibles en Basic. Impressionnant et utile pour de petits programmes (inférieurs à 100 K) sans documentation. Sur le terrain, les choses se révèlent extrêmement simples. « T » est synonyme de transfert, « Données » est dédié au transfert de zones mémoires (en code machine) et « Texte » à la transmission de fichiers ASCII



UN TATOU POUR L'ACTION

SORTILEGES

LA RUSE EST TON EPEE, LA PEUR TON ARMURE

Saurez vous retrouver le talisman magique caché dans une des 200 pièces du labyrinthe. Gare aux soldats et aux monstres qui peuplent cet univers, ils ne sont pas tous serviables. Une animation en trois dimensions digne d'un dessin animé. Une réalisation exceptionnelle sur Thomson.

(Disponible sur MO5, TO7/70 cassette, QDD et TO9 disquette.)



VAMPIRE

LA NUIT DU GRAND FRISSON

Courez délivrer la belle captive des griffes du vampire. Attention les jardins, le cimetière, le crypte et le vieux chateau pullulent de pièges. Ils vous faudra des réflexes et des idées pour éliminer fantômes, momies et feux follets qui feront tout pour vous empêcher d'agir. Plus de 100 tableaux de jeu. Un graphisme exceptionnel. Frissons garantis. Un conseil : de préférence jouez en plein jour.

(Disponible sur MO5, TO7/70 cassette, QDD et TO9 disquette.)

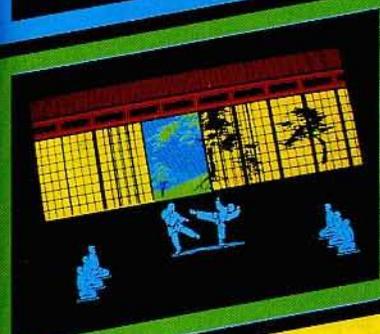


KARATE

LA LOI DE SHAOLIN

Entaînez vous avant le combat suprême dans l'enceinte du palais de Shaolin. Avec 16 possibilités d'attaques et autant de parades vous devez réussir à battre les cinq adeptes du Dragon Noir. Ajoutez un soupçon de cri qui tue et rien ne manquera à ce logiciel.

(Disponible sur MO5, TO7/70 cassette, QDD et TO9 disquette.)

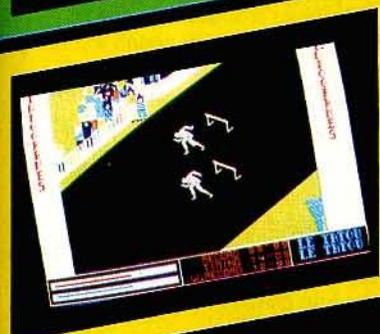


DIEUX DU STADE II

UNE COURSE POUR UN PODIUM

Les Jeux Olympiques de Paris 1992. Quatre épreuves d'athlétisme pour réussir les sélections : le 110 mètres haies, le lancer de javelot, lancer de marteau, haltérophilie. Transpirez, il faut du temps et des efforts pour devenir un champion. Quelques secondes de course pour des années d'entraînement. Juste équilibre !

(Disponible sur MO5, TO7/70 cassette, QDD et TO9 disquette.)



INFOGRAMES



TOUJOURS
UN JEU D'AVANCE

Pour recevoir
de plus amples informations
sur la gamme Infogrames
envoyez le bon ci-joint :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____

à :
INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEURBANNE



BANC D'ESSAI

(ceux dont le code dépasse 128 ne sont pas transmis). La fiabilité de la transmission est assurée grâce à une procédure qui s'adapte automatiquement sur la ligne téléphonique. Dans de bonnes conditions, la vitesse de transfert s'établit à 4-5Ko/mn. Un compteur permet de suivre le nombre de blocs restant à charger. Qui dit éditeur de page Télétel (textes et graphismes) en mode local dit micro-serveur. Des indications permettent de choisir le « look » des pages : police de caractère, couleur du fond et des caractères. Seul problème : l'écran du Minitel se contente du noir et blanc. Des lacunes, il faut bien en chercher. La plus évidente repose certainement sur l'absence de « répondeur » et d'agenda. Loritel est moins professionnel que grand public. Un gros atout et un petit handicap. Le kit sur *Oric* et *MO5* comprend une *K7*, un câble de connexion à brancher à l'arrière du Minitel et — loin d'être négligeable — une notice particulièrement claire. La version *Amstrad* devrait sortir début septembre, suivie, avant la fin de l'année, des versions *Atari ST* et *IBM PC* et compatibles. Une affaire qui roule. (Loricels pour *MO5*, *Oric*. Prix : 395 francs.)

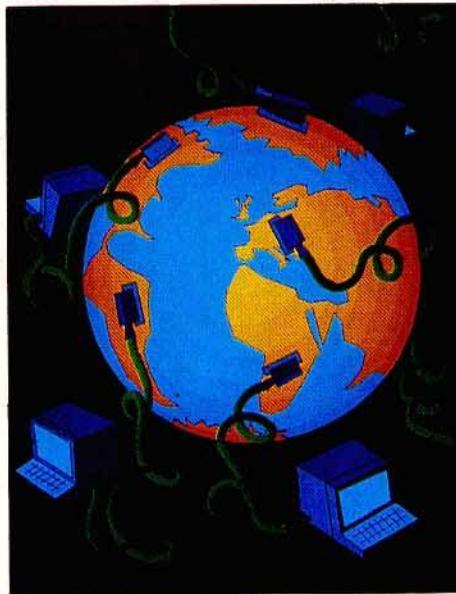
Arsène : il est une règle à se mettre dans la tête : si quelqu'un fait un bon coup, les autres suivent. *Arsène*, de chez Ere informatique, s'inscrit dans la droite ligne de *Loritel*. Principe identique : détourner le modem du Minitel et proposer des versions sur différentes machines, histoire de donner un sens au mot communication. Au delà des marques. *Arsène* s'en prend aux *Thomson* (disquette *MO5*, *TO7* avec extension 8K et 16K, *TO7/70*, *TO9*), aux *Apple II* (carte), et au *CPC 6128*. La « malette » de softs est livrée avec une interface comprenant un câble de transmission à relier au Minitel et un câble capteur magnétique à relier — via une ventouse — à l'appareil, pour la mise en œuvre du programme répondeur. Un détail : tous ces fils manquent tragiquement de longueur. Par ailleurs, la notice ne brille pas par sa clarté. Au lieu de s'astreindre au pas à pas très utile pour les débutants, elle donne dans les grandes enjambées. Les fonctions se permettent quelques variantes : sempiternelle sauvegarde et impression des pages, mais aussi téléchargement, création d'un centre serveur et, enfin, répondeur télématique monovoie. Perdu en pleine réunion de travail, vous pouvez appeler votre ordinateur, lui dicter un compte rendu sur le vif et l'éditer à votre retour. *Arsène* décroche et restitue les informations, les conversations, de n'importe où, n'importe quand. En deux mots : un super bloc-note plus une boîte aux lettres et une messagerie personnalisées.

Les communications s'effectuent aux normes recommandées par le CCETT. En guise de démonstration du module téléchargement, Ere propose de se connecter sur le centre serveur TF01 utilisant ce protocole, et de charger un ou deux programmes. Pas de chance pour *Tilt*. Black-out complet. Il n'existe pour l'instant qu'un serveur de cette espèce. Pas de risques, le protocole CCETT a l'avenir devant lui. L'état de la liaison et les opérations en cours sont disponibles à tout moment. Astucieux *Arsène*

renverse la donne : le soft *Ereser* transforme le micro en serveur « téléchargement ». Votre correspondant peut alors ouvrir le catalogue de votre disquette, télécharger un programme ou un texte ou parler directement. Gros problème : le coût de la valise : 990 francs. Moins cher qu'un répondeur, me direz-vous. Effectivement. Mais, de l'autre côté, *Loritel* casse les prix pour une qualité comparable. Histoire de feeling... (Ere informatique pour *MO5*, *TO7*, *TO7/70*, *TO9*, *Amstrad CPC 6128*, *Apple II*, *IBM PC*. Prix : 990 francs.)

Vidéotex interactif. Accès au service

Télétel : cet émulateur Minitel *TO7/70* ne marquera pas les annales des télécommunications. Voici l'exemple type des applications « tourne page » du couple micro-modem. Les capacités des machines sont utilisées à 0,5 %. Le principe est idiot : associer modem (75/1 200 bauds) et logiciel d'émulation Minitel. Exclusivement. Sur les plateaux de la balance, le Minitel vulgare pèse beaucoup plus lourd que les 1 690 francs du kit *Thomson*,



même s'ils sont agrémentés de la couleur et permettent l'archivage et l'impression des pages. Le porte-monnaie a ses raisons. Affichage quarante colonnes en couleur, petites pastilles à coller sur le clavier du *TO7/70* pour la métamorphose en Minitel : cela sent le bricolage. Quant à la sauvegarde, la lenteur des opérations sur *K7* est assez décourageante. Ne jetons pas la pierre à *Thomson*. Datant de 1984, il aura eu au moins le mérite d'exister avant les autres. (Cartouche plus interface modem pour *TO7/70*. Prix : 1 690 francs.)

Emulcom : annoncé à grand renfort de pub, il était attendu avec impatience. Il est là, le logiciel d'émulation Minitel et de communication des *Atari ST* qui fonctionne avec le modem du Minitel. 200 Ko développés sous GEM, *Atari* met le paquet. Un bref calcul mental vous amènera à la conclusion suivante : à moins d'avoir le TOS en Rom, le possesseur d'un *520 ST* devra renoncer à charger des accessoires sous peine de se retrouver avec une mémoire

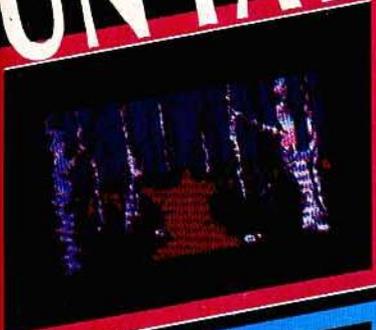
tampon riquiqui. Ceci dit, *Emulcom* offre un rapport qualité/prix très séduisant. Ses caractéristiques : souple et simple. Souple : il est possible de configurer le programme en fonction de son imprimante, d'utiliser souris et menus déroulants ou clavier, de visualiser, imprimer et sauver une communication simultanément. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Première restriction : si l'on peut formater une disquette, effacer, copier, renommer les fichiers tout en communiquant, il est impossible de visualiser ces mêmes fichiers. La mémoire humaine prend le relais. L'émulation Minitel s'effectue sur quarante ou quatre-vingts colonnes. Un bon point puisque cette dernière option permet l'accès aux vidéotex professionnels. *Emulcom* permet par ailleurs l'émulation en terminal ASCII quatre-vingts colonnes. Le protocole utilisé pour le transfert de fichiers ASCII ou binaires dérive de Kermit. Pas de problème côté compatibilité donc. Le dialogue simultané avec un Minitel ou un autre ordinateur est aisé.

Emutel fonctionne dans toutes les résolutions. Rien à redire à la qualité des graphismes. Simple : toutes les actions sont amplement détaillées dans la notice et facilement accessibles dans les menus. Les procédures telles que la connexion à un serveur (apprentissage), la sauvegarde sélective de l'impression et la conversion des fichiers sont entièrement automatisés. La sauvegarde du tampon et des fichiers s'effectue selon trois formats au choix : ASCII mais aussi ST texte, First word. Une super option qui permet de conserver les lettres accentuées, les différents corps et les symboles spéciaux. Les connexions Minitel-ST se limitent à un câble d'interfaçage que l'on branche sur la prise modem du ST et au dos du Minitel. Voilà pour la rubrique « vertus ». Côté « ouverture du logiciel » nos commentaires s'avèrent moins élogieux. La grande faute d'*Atari* est d'imposer le modem du Minitel standard sans proposer de connexion à d'autres types de modems (modem intelligent en particulier). Il est gratuit d'accord, mais loin d'offrir les performances nécessaires à un usage professionnel. De même l'absence de détecteur de sonnerie interdit la fonction répondeur-enregistreur et la possibilité de créer un serveur. Un très bon émulateur Minitel et soft de dialogue qui malheureusement ne peut brigrer le titre d'outil professionnel. Pour ce prix, il ne faut pas être trop difficile. (*Atari* pour *Atari ST*. Prix : 890 francs.)

Mercitel : à chacun son tour. Les *Amstrad CPC 464*, *664*, *6218* et *PCW 8256* rentrent en piste par le biais de *Mercitel*, un contrôleur de communication assez performant. Le développement a été effectué à partir de l'interface série RS 232 C. Pour faire marcher la bête, deux solutions : un modem standard ou le modem du Minitel. Les portes sont grandes ouvertes : transfert de fichier ASCII (vitesse de la transmission égale à K X 8,5 secondes), émulation Minitel, émulation Prestel (english), sauvegarde des écrans, téléchargement, détection de sonnerie et possibilité de se concocter un petit serveur... trentes-trois instructions de Basic externe gèrent l'accès aux



UN TATOU POUR L'AVENTURE



LA GESTE D'ARTILLAC LE LOGICIEL DONT VOUS ETES LE HEROS

Tu seras Enerihm d'Artillac qui après avoir vu son village brûlé doit parcourir un monde fabuleux pour retrouver son père. Des dangers et des plaisirs t'attendent à chaque pas de ton voyage. Une quête de légende enrichie d'un manuel illustré en couleur et de textes poétiques.

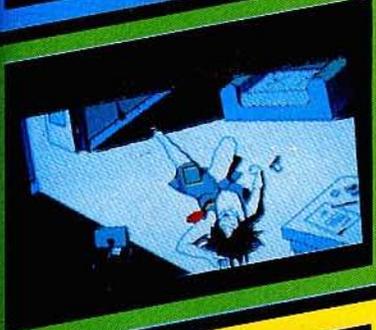
- disponible sur MO5, TO7/70, TO9, cassette, disquette, QDD - MSX cassette et disquette
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, cassette et disquette.



L'HERITAGE PANIQUE A LAS VEGAS

Votre vieille tante vous lègue sa fortune... à une seule condition : réussir à gagner en une nuit folle à LAS VEGAS plus d'un million de dollars. Vos créanciers vous poursuivent, les gangsters sont à vos trousses, la ballade ne semble pas gagner. Trois parties différentes en un seul jeu, des heures de courses haletantes.

- disponible sur MO5, TO7/70, TO9, cassette, disquette, QDD - MSX cassette et disquette
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, cassette et disquette.



L'AFFAIRE VERA CRUZ POLAR SUR MICRO

Endossez l'imperméable d'un inspecteur de gendarmerie pour élucider le mystère d'un drôle de suicide. Du relevé des empreintes à l'interrogatoire, vous vivez chaque étape de la recherche de la vérité. La belle VERA CRUZ a été assassinée mais par qui ? Un graphisme exceptionnel pour une affaire à suspense.

- disponible sur MO5, TO7/70, TO9, cassette, disquette, QDD - MSX cassette et disquette
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, cassette et disquette.



OMEGA PLANETE INVISIBLE SI LE FUTUR FAISAIT L'HISTOIRE

Le tyran galactique Naxorg doit être détruit et une troupe d'aventuriers extraterrestres décident de tenter cette mission. Vous prenez le commandement de cette opération qui vous transporte sur des mondes inconnus et où vous affronterez les redoutables Régiments des Etoiles. Plus de 1000 tableaux différents pleins de monstroïdes et d'énigmes spatiales. Par l'auteur de Mandragore.

- disponible sur MO5, TO7/70, TO9, cassette, disquette, QDD - MSX cassette et disquette
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, cassette et disquette.

INFOGRAMES



TOUJOURS UN JEU D'AVANCE

Pour recevoir de plus amples informations sur la gamme Infogrames envoyez le bon ci-joint :

Nom :

Prénom :

Adresse :

à :

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEURBANNE



BANC D'ESSAI

options. Cela manque un peu de procédures automatiques. On cherche en vain un agenda. Dommage. Si *Mercitel* s'affiche grand public de qualité, sa notice quasi-inexistante risque d'en rebuter plus d'un. (Merci — 23, rue de la Mouchetière, Z.I. Ingre, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle — pour *Amstrad CPC 464, 664, 6128* et *PCW 8256*.)

Notons pour *C 64* et *C 128*, un kit modem et logiciel d'émulation Minitel chez Almatec (disquette). Si le soft n'est pas transcendant aux dires des usagers, l'Oscar modem peut fonctionner en 300 bauds full duplex. (Prix : environ 1 900 francs.) Il est par ailleurs possible d'utiliser un modem de la série Digitelec (de 1 450 à 2 990 francs) avec son soft. Les résultats sont plus performants. Ceci est valable sur la quasi-totalité des machines (voir plus loin).

Apple Tell : *Apple Tell* se présente sous la forme d'une carte modem et d'un soft permettant d'émuler un *Apple IIe* et un *IIc* en Minitel ou terminal ASCII quatre-vingt colonnes. Conforme aux standards CCITT et Bell, la carte ouvre l'accès aux serveurs américains. Enfin ! La numérotation, la réponse automatiques et le raccrochage en cas de perte de porteuse (le bip) sont également de la partie. Elle fonctionne en 1 200/75 bauds réversibles, 600/600 bauds 1 200/1 200 bauds half duplex et 300/300 bauds full duplex. Emulée Teletel, elle accepte la création de procédures de consultation automatique ainsi que l'enregistrement d'écrans au format vidéotex ou ASCII. Un point important puisqu'on peut alors les faire entrer dans un fichier ou les travailler avec un traitement de texte. La rapidité de travail est impressionnante. Par ailleurs, Hello informatique propose une panoplie de softs visant à transformer l'*Apple* en serveur une à quatre voies : le phœnix des outils de télécommunication. Le prix s'en ressent. (Hello Informatique pour *Apple II*. Prix : environ 5 500 francs.)

Emutel : cette carte modem enfiche sur le slot 2 (obligatoirement celui-là) d'un *Apple II+*, *IIe* ou compatible. Grâce au logiciel fourni, elle offre deux fonctions différentes. La première est une émulation Minitel. Le logiciel réalise le décodage des caractères vidéotexte et des fonctions d'un terminal Minitel, pour les convertir en mode ASCII standard. Quelques fonctions mineures n'ont pas été prises en compte, ce qui nuit quelquefois à la qualité des images graphiques mais permet toujours d'exploiter les messages. La composition du numéro se fait au choix en manuel ou en automatique, le programme se chargeant alors de composer tout seul le numéro choisi parmi ceux qui sont en mémoire. Le choix des touches redéfinies du clavier est ergonomique et ne pose pas de problème. La sauvegarde des pages-écran sur disquette, qu'on pourra bien évidemment rappeler plus tard, permet de diminuer un peu le coût de la communication.

Le second programme est un logiciel de communication inter *Apple* équipé *Emutel*. Il vous faudra auparavant basculer un petit interrupteur situé sur la carte pour changer le débit de communication de 1 200/75 bauds full duplex (mode Minitel) en 1 200/1 200 bauds

half duplex. Les bricoleurs auront tôt fait de déplacer cet interrupteur pour plus de commodité. Les *Apple* pourront alors transmettre ou recevoir programme Basic ou zone de mémoire, ils n'empiètent pas sur la zone \$8000-\$8600 (c'est là que réside le logiciel de communication). En réception, le logiciel affiche le type de programme reçu, l'adresse de début, la longueur en cas de réception de zone mémoire et le nombre des erreurs de transmission. Le système marche parfaitement bien pour peu que la ligne ne soit pas complètement surchargée. Une très bonne acquisition, à un prix particulièrement compétitif (1 500 francs).

M232 : ceux qui disposent déjà d'un modem sous forme d'un Minitel retournable (attention, ils ne le sont pas tous) vont pouvoir l'utiliser en conjonction avec leur *Apple* (tous types). Dès lors, la connexion au réseau Télétel pourra se faire directement à partir de l'ordinateur, ce qui est bien plus agréable en ce qui concerne la frappe et l'affichage. Plusieurs options supplémentaires sont aussi disponibles : sauvegarde sur disquette des pages-écran et impression de ces pages, en mode texte uniquement pour conserver la compatibilité avec la majorité des imprimantes. Selon les modèles, d'autres fonctions seront accessibles : passage en quatre-vingt colonnes, filtrage ou simulation des couleurs, pause d'affichage. Un ensemble correct au bon rapport qualité-prix (695 francs).

Mac Tell-Diapason : nous avons déjà touché deux mots de ce super modem intelligent 1 200/75 bauds et 300/300 bauds. Son papa : Roland Moreno (celui de la carte à mémoire). Une référence de qualité. *Mac Tell* métamorphose le *Mac* en Minitel et terminal ASCII quatre-vingt colonnes. Il permet de préprogrammer des sessions de service avec sauvegarde et envoi automatique de données. Ces mêmes données sont directement manipulables avec des softs genre *Macwrite*. (Hello Informatique pour *Mac. Mac Tell 2* : 1 750 francs. *Diapason* : environ 5 000 francs.)

Télémac : détail fort agréable : *Télémac*, logiciel d'émulation Minitel de IBS-TBS pour *Mac*, offre un agenda avec code d'accès aux différents serveurs. La consultation d'un service peut être manuelle ou automatique. Il comprend un éditeur et un tabulateur intégrés. Pour finir, il émule le *Mac* en terminal télétex TTY. (IBS-TBS pour *Mac*. Prix : 1 780 francs.) Le *PC* est certainement le micro le plus doté en matériel de télécommunication. Reste que la grande majorité des produits dépasse les 6 000 francs. Voici les plus accessibles :

Estel plus : émulation des touches en Minitel, automatisation de l'accès à certaines informations de bases de données avec programmation de dialogues, agenda... plus un câble d'interfaçage *PC-Minitel*. L'utilisation d'un modem aux normes vidéotex est également prévue. Du bon matériel (Goto informatique - 445, bd Gambetta, 59976 Tourcoing - pour *PC* Prix : 3 600 francs.)

Minilink : carte série classique, cordon de connexion avec le Minitel, programmes d'émulation Vidéotex simplifié et

de transfert de fichiers avec protocole à haute fiabilité. (Transphon/Alphaconcept : RN 113, avenue de la Libération, 47450 Colayrac - pour *PC*. Prix : 1 600 francs.)

MTEL 3 : cet ensemble reprend les principes du *M 232* pour *IBM PC*. Mais le logiciel qui l'accompagne est beaucoup plus évolué. Il permet, en effet, la composition d'un numéro au clavier, la répétition du dernier numéro appelé ou l'appel direct à partir de l'annuaire. De plus, il utilise pleinement le modem pour transmettre des fichiers entre ordinateurs. (2 135 francs.)

Digitelec 2 000, 2000+, 2 100 : la référence. Digitelec conjugue les modems grand public avec trois modèles : les *DTL 2000*, *DTL 2000+* et *DTL 2100*. Look standard avec boîtier en plastique d'un bel écu et loupottes témoignant du contrôle de l'état de la communication (mode émission, réception, détection de la porteuse, connexion...). Autonomes, ils permettent la réponse et la numérotation automatique. Comble du pratique, ils se présentent sous deux formes : équipés d'une interface adaptée à chaque type de micro et du logiciel correspondant ou, sans soft, dotés d'une prise série RS 232C, 25 broches. En d'autres termes, cela signifie que vous pourrez changer d'ordinateur sans changer de modem. Economique.

Premier de la game, le *DTL 2000* permet la liaison V23 en 1 200/75 bauds pour le réseau télétel et micro en half duplex. Combiné à une simple carte d'extension V21, il se métamorphose en *DTL 2000+* avec possibilité de se relier au réseau Transpac ou Calvados en 1 200/300. Le *DTL 2100*, équipé d'un haut-parleur de contrôle de tonalité, permet, en outre, la connexion aux réseaux nord-américains à la norme Bell 103 (l'équivalent de Transpac). Contrairement aux deux modèles précédents, l'alimentation secteur est externe. Ayant reçu l'agrément des PTT (sans numérotation automatique), les trois modèles ont en poche un atout de taille : un rapport qualité/prix très attrayant dans les versions standard *Apple II* et *RS232C*. Notons que le soft d'émulation *Apple II* permet le transfert de fichiers vers un autre micro et la connexion au réseau Télétel. Digitelec, ainsi que de nombreuses sociétés, diffusent des softs pour *C 64*, *Spectrum*, *ZX 81*, *Amstrad*, *IBM PC*... Les mordus peuvent également se bricoler un programme sur mesure en Basic ou en Assembleur. La notice est hyper-claire. (*DTL 2000* : 1 490 francs ; *DTL 2000+* : 1 990 francs ; *DTL 2100* : 2 750 francs.)

La conclusion appartient à Frank Algard, d'Espace Micro : « Dans les télécommunications, comme ailleurs, il y a deux mesures. Tout dépend de ce que l'on veut faire. Pour des applications « pro », il faut du matériel « pro ». Le porte-monnaie en subit les conséquences. A moins de 5 000 francs, rien de valable. Les logiciels de la qualité d'Emulcom permettent aux amateurs d'acquérir les bases, de communiquer et d'exploiter au maximum les potentialités du Minitel pour moins de 1 000 francs. C'est bien assez pour un départ. »

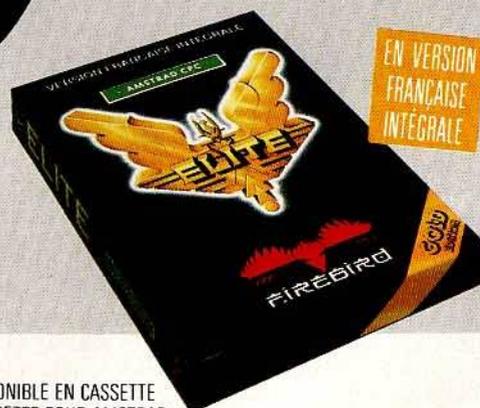
Véronique Charreyron

ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



ELITE

Ferez-vous partie de l'élite des richissimes businessmen de l'espace ? Saurez-vous naviguer, combattre et négocier en évitant les pirates et extra-terrestres hostiles ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce fantastique jeu d'intelligence et de dextérité doté d'un simulateur de vol, 8 galaxies et 2000 planètes.

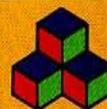


EXISTE AUSSI
POUR COMMODORE
64/128
APPLE
EN VERSION ORIGINALE.



DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR AMSTRAD.

ariolasoft



Spectrum on the rock

Carrière fulgurante en Grande-Bretagne, succès plus tardif mais réel en France, le Spectrum occupe une place à part dans le cœur des informaticiens français. Extensions innombrables et formidable ludothèque, il mène une existence tumultueuse. Tombera-t-il un jour ?

Tilt se livre au jeu dangereux des pronostics...

Sorti en juillet 1982 en Angleterre et en juin 1983 sur le sol français, le Spectrum fait figure d'ancêtre sur le marché actuel de l'informatique familiale. Il faut dire cependant qu'il n'est pas le seul dans ce cas, témoins les Commodore 64, Atmos et autres Apple II. A sa sortie en France, le Spectrum avait connu un succès mitigé, de par la concurrence que lui faisait à l'époque l'Oric, plus performant par certains côtés et surtout plus rapidement disponible.

En Angleterre, par contre, où l'Oric n'a jamais réussi à percer réellement, le Spectrum s'est taillé un franc succès. Fin 1984, devant l'arrivée de dangereux concurrents (dont Amstrad), Sinclair décide de redonner une nouvelle jeunesse à son leader. Le boîtier devient légèrement plus grand et surtout le détestable clavier à gomme, source de tant d'erreurs de frappe et de lenteur certaine, est remplacé par un pseudo clavier mécanique. Certes, ce n'est pas encore parfait car il s'agit non d'un vrai clavier à ressorts de rappel mais d'un clavier à bulles à la frappe beaucoup plus molle, et les cabochons des touches ont une fâcheuse tendance à prendre la clé des champs lorsque l'on retourne l'appareil. Mais tel qu'il est, l'amélioration est notable, avec en particulier l'adjonction de nouvelles touches qui facilitent un peu la frappe. En ce qui concerne la configuration interne, elle reste strictement identique.

L'inconvénient de l'ancienneté de conception (en micro-informatique les choses vont très vite et deux ans sont une fort longue période) est compensé par la possibilité d'utiliser absolument tous les programmes de la déjà très vaste bibliothèque logicielle de cet appareil.

Au cours de ces derniers mois, la situation de Sinclair a connu de profonds changements. La politique de diversification était beaucoup trop poussée. Ainsi, si l'idée

d'une voiture électrique était intéressante, la réalisation l'était moins car cette voiture a dû être équipée de pédales pour aider le moteur à grimper les côtes ! Inutile de vous dire que le bide fut total et que Sinclair y engloutit une grosse somme d'argent.

Amstrad abandonne le Q.L.

La télévision miniature a connu plus de succès sans renflouer cependant les finances de la société. Enfin, comme coup de grâce, le Q.L., sur qui la firme du génial inventeur avait misé, s'est beaucoup moins bien vendu que prévu. D'où des difficultés de trésorerie catastrophiques. Dans un premier temps, Sinclair fut écarté de la gestion de l'entreprise, tout comme Jobs et Wozniak l'avaient été chez Apple (on peut être inventeur de génie et gérer son affaire comme un débutant). Mais cela n'a pas suffi et, après un feuilleton à épisodes où les rumeurs changeaient quasiment toutes les semaines, la société a finalement été rachetée par Amstrad. L'avenir des Sinclair pose problème. Amstrad a annoncé sa décision d'abandonner complètement le Q.L.. Adieu donc le projet de transformation de ce dernier par remplacement des fameux micro-drives par de plus classiques lecteurs de disquettes. La vente des stocks de Spectrum + continue à être assurée sans problème mais qu'en sera-t-il de sa production ? Quant au nouveau Spectrum 128 K, sorti en Espagne puis plus récemment en Angleterre (compatible avec le Spectrum + mais doté de capacités graphiques et surtout sonores bien supérieures), on ne sait pas du tout si Amstrad compte finalement le distribuer en France. Pour compliquer cette situation déjà bien difficile, s'est ajoutée la faillite de Direco, importateur français de Sinclair. Du coup, les malheureux possesseurs français d'un Spectrum en panne sous garantie en sont de leur

poche car Amstrad France se refuse à reprendre à son compte les obligations de Direco. Pas très fair-play de sa part. Plus grave encore, les appareils en réparation chez Direco au moment de la faillite de celui-ci n'ont, pour la plupart, pas été retournés à leurs propriétaires. Espérons vivement que cette situation intolérable sera réglée rapidement.

Comment se place actuellement le Spectrum face aux autres ordinateurs dans la même catégorie de prix ? Eh bien, nous avons déjà parlé du clavier qui constitue encore un des points faibles de l'appareil. L'entrée des mots-clé s'effectue directement selon le système cher à Sinclair. Le nouveau clavier facilite un peu la tâche grâce à la touche « extend mode » mais les touches sont encore très surchargées. L'appareil ne disposant que d'une sortie PAL, il faut donc brancher un adaptateur Péritel sur le bus arrière. L'image obtenue dépend beaucoup du téléviseur choisi, mais on note de toute façon une certaine instabilité de l'image. Pour les bons bricoleurs en électronique, il est possible d'inclure une plaquette à l'intérieur même de l'ordinateur et le rendu est alors bien meilleur.

Le Basic inclus en ROM est un Basic Sinclair particulier avec ses bons et ses mauvais côtés. Ainsi les fonctions mathématiques sont particulièrement étendues, les opérations sur les variables chaînes complètes et très pratiques d'emploi, et les GOTO et GOSUB acceptent des variables en place de numéro de ligne. Par contre, point de IF... THEN... ELSE, de PRINT USING, d'auto-numérotation, de ON ERROR et surtout pas de ces nouvelles instructions de structurations si pratiques qui rapprochent alors le Basic du Pascal. Les capacités graphiques sont correctes, sans plus. Ainsi l'appareil dispose d'un affichage de 22 lignes de 32 caractères

en mode texte (24 lignes avec un POKE au bon endroit) et d'une haute résolution de 192 sur 256 pixels en huit couleurs, deux tonalités, inversion et clignotement. La mémoire écran étant unique, il est donc possible de mixer à loisir textes et graphiques, ce qui est bien pratique. Par contre, il existe un conflit de proximité des couleurs. Ainsi, sur une même matrice de caractères, seules deux couleurs pourront être affichées simultanément, une pour l'encre et l'autre pour le fond. Cela oblige les graphistes à faire preuve de trésors d'ingéniosité pour parvenir à colorier correctement des dessins complexes. Les commandes graphiques sont correctes mais il y manque la commande FILL (remplissage d'une figure fermée) et surtout il n'y pas de véritables sprites (seule la redéfinition de caractères est accessible). La gestion des sons est très simple d'emploi mais une seule voix est disponible (sur dix octaves, il est vrai) et il n'est pas possible de contrôler l'enveloppe.

Toujours le même défaut !

Les bruitages seront donc tout à fait limités en Basic et il faudra recourir à l'assembleur si l'on veut disposer de deux, voire de trois voix (certains logiciels ont réussi des prodiges en la matière).

Autre défaut, et de taille, des capacités sonores : le son provient d'un tout petit haut-parleur inclus dans le boîtier de l'appareil, de très faible puissance et au son nasillard. Il est heureusement possible d'y remédier facilement et d'utiliser le haut-parleur du téléviseur ou du moniteur, simplement en raccordant la sortie MIC à la prise Péritel.

Il est d'ailleurs étonnant que Sinclair n'ait pas prévu cette possibilité d'emblée mais les bruitages ne semblent pas être son souci majeur, comme le montre la persistance de ce même défaut sur le Q.L..



La mémoire de masse de l'appareil de base est constituée par le classique magnétophone à cassettes. La vitesse de transfert est correcte (1500 bauds) et la fiabilité excellente, pour peu que l'on prenne soin de ne pas brancher les deux jacks en même temps. Le seul port disponible est le bus arrière sur lequel se branchent toutes les extensions à la queue-leu-leu. Le Spectrum ayant été bien vendu en Europe, le choix des périphériques est vaste. Tout d'abord, pour suppléer à la lenteur du chargement cassette, Sinclair a mis sur le marché des microdrives (jusqu'à huit en série) que l'on peut connecter par l'intermédiaire de l'interface ZX1 (qui permet aussi la création d'un réseau de 64 Spectrum et offre en plus un port série RS 232). Il s'agit en fait de micro-cassettes tournant à grande vitesse. La vitesse de chargement est correcte (16 K par seconde) et le temps d'accès moyen de 3,5 secondes. Le système d'exploitation contenu dans la ROM se démasque lors du branchement de l'interface.

Malheureusement, l'accès des fichiers n'est que séquentiel et la fiabilité des micro-cassettes très aléatoire à un usage intensif. De plus, la capacité est trop faible : 85 K formatés. C'est pourquoi d'autres systèmes de remplacement ont vu le jour. Ainsi le Wafadrive beaucoup plus volumineux et moins esthétique reprend le principe des microdrives Sinclair. Mais s'il est plus lent, il se révèle plus fiable et offre une sortie parallèle en prime de la sortie série. Les microcassettes, de capacité variable, peuvent atteindre 128 K formatés. Par contre il n'y a toujours pas de fichiers à accès direct. Deux lecteurs de disquettes au format 3,5 pouces ont vu le jour. Le premier, le *Discovery 1* offre 178 K formatés par face, les fichiers à accès direct, une interface parallèle et une autre pour joystick au format Kempton. Le second est plus particulier car il peut se connecter à plusieurs ordinateurs, via une interface dédiée. Il offre une capacité de près de 500 K par face formatée, mais en revanche ses instructions sont

infiniment moins complètes que le précédent.

Enfin, toujours dans le domaine de la sauvegarde, la cartouche MON « S » permet la sauvegarde en mode rapide de la majorité des programmes protégés du commerce (pour copie de sécurité uniquement) et offre en plus la numérotation automatique, la conversion décimal-binaire-héxadécimal, la lecture des entêtes de programmes et un reset qui ne perd pas les données.

Extensions et jeux

Bien d'autres extensions sont disponibles sur le marché : modem, module de reconnaissance vocale, synthétiseur vocal, générateur de sons à trois voix, imprimante dédiée. Les interfaces aussi sont nombreuses : pour manette de jeu (au format curseur, *Sinclair II* qui offre en plus une entrée cartouche, Kempton ou redéfinissable), sortie série ou parallèle, entrée-sortie normale ou analogique et bien d'autres.

La ludothèque est particulièrement étendue : près de 1000 logi-

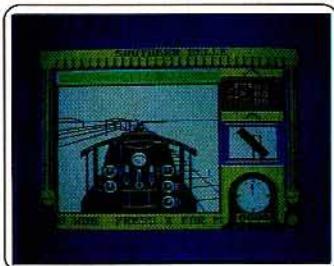
ciels ont vu le jour. Elle concerne tous les types de programmes, depuis les éducatifs, jusqu'à différents langages (Assembleur, Pascal, Logo, Forth, Compilateur Basic, Basic étendu) en passant par toute une série d'utilitaires de haut niveau.

Les jeux couvrent toute la gamme ludique, sont le plus souvent de fort bon niveau, utilisent pleinement les capacités de la machine et parviennent ainsi à soutenir la comparaison avec ceux qui tournent sur des machines plus performantes (*Commodore 64*, *Ams-trad*). De plus, la production logique continue sur un bon rythme, surtout en Angleterre. En ce qui concerne la bibliographie, elle est très vaste, tant en français qu'en anglais et couvre bien l'ensemble des besoins.

Au total, si le Spectrum est maintenant dépassé tant sur le plan hard que sur le plan Basic, ses extensions et surtout sa formidable bibliothèque logique lui permettent de tenir encore la route, mais pour combien de temps ?

Jacques Harbonn

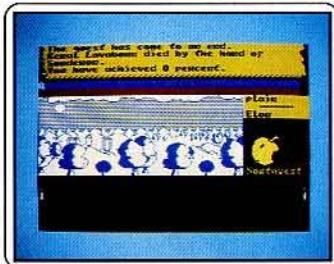
MICRO STAR



Southern belle

Conduire une locomotive à vapeur sur la ligne Victoria-Brighton n'est pas une affaire de tout repos. Tenir les horaires, vous arrêter aux gares prévues en laissant le temps aux passagers de monter, respecter les limitations de vitesse, surveiller votre machine, vous aurez à effectuer tout cela. Une simulation originale et intéressante. (K7 Hewson Consultants.)

Type _____ Conduite de locomotive
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Sorderon's shadow

A côté de vous, Hercule va bientôt faire figure de petit plaisantin! Pour unir les Balords et amener la chute de l'abominable sorcier Sorderon, une seule solution : réussir neuf travaux. La plupart des objets et l'aide de certains des personnages que vous rencontrerez vous seront indispensables. Un fantastique jeu de rôle et d'aventure. (K7 Beyond.)

Type _____ Rôle-aventure
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ non
Bruitage _____ non
Prix _____ B



Green beret

Difficile mission que d'aller délivrer des prisonniers même quand on est un para hautement entraîné comme vous. Les adversaires surgissent de tous les côtés en même temps et ne vous laissent aucun répit. Sans compter les mines et les attaques aériennes! Et dire que vous ne disposez pour l'instant que d'un couteau! Un bon jeu de guerre, totalement épuisant. (K7 Imagine.)

Type _____ Action
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A

Enigma Force
Votre équipe de quatre personnages parviendra-t-elle à retrouver le général Zoff, et à mettre la main sur le seul vaisseau disponible détenu par le peuple des Reptiles? L'aide des Insectes vous sera indispensable pour réussir. Un excellent jeu d'aventure et



de rôle, avec un peu d'action, aux graphismes et à l'animation de qualité. (K7 Beyond.)

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

Winter games
Concoutez seul ou à plusieurs dans cette fabuleuse simulation de sports en sept épreuves. Ce n'est pas tant la vitesse de maniement du joystick qu'une parfaite synchronisation et un bon coup d'œil qui seront requis. Les décors et l'animation sont



remarquables. Quant à l'accompagnement musical, il fait exploser les limites de la machine. Un must. (K7 Epyx.)

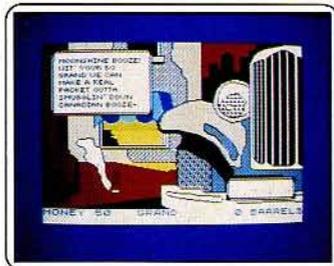
Type _____ Simulation de sports
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Samantha fox strip poker
Dans cette variante de poker qui privilégie le bluff, votre partenaire sera la belle Samantha Fox. Elle joue déjà correctement au début et surtout devient redoutable par la suite par sa capacité d'apprendre votre manière de jouer. Si vous parvenez à



gagner, vous aurez la chance de la voir s'effeuiller au fil des tours en images digitalisées! (K7 Martech.)

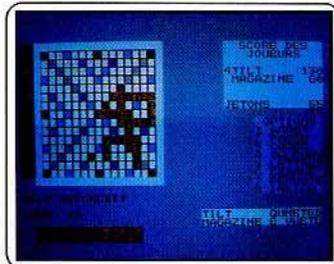
Type _____ Poker
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ non
Bruitage _____ non
Prix _____ B



Mugsy

Chef de gang, c'est en faisant du racket auprès des commerçants que vous accroîtrez peu à peu votre puissance. Mais gare aux bandes rivales, aux tueurs et à la police, sans compter vos propres gangsters qui se retourneront contre vous à la première occasion. Un logiciel totalement immoral, à l'anglais difficile, servi par des graphismes superbes. (K7 Melbourne.)

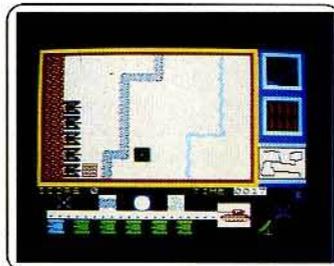
Type _____ Stratégie-action
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Scrabble

Le respect scrupuleux de toutes les règles du jeu, la possibilité de faire participer un à quatre joueurs et quatre niveaux de difficulté, c'est ce que nous propose ce programme. Le vocabulaire est particulièrement étendu (20 000 mots). Les placements sont intéressants mais ouvrent souvent les triples. Un bon adversaire pour amateurs de tout poil. (K7 Psion.)

Type _____ Scrabble
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★
Animation _____ non
Bruitage _____ non
Prix _____ B



Arena

C'est dans un vaste champ clos qu'a lieu ce duel entre votre bataillon de six chars et celui de l'ennemi. Les quatre types de chars ont chacun leurs avantages et inconvénients propres. Le positionnement de chaque char a une grande importance stratégique. Un combat en 3D style arcade règle l'issue des rencontres entre adversaires. Un bon jeu. (K7 Lothlorien.)

Type _____ Action-stratégie
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ non
Prix _____ B

The rocky horror show
Pour délivrer votre compagne captive de l'effreux Dr Franck-n-Furter, une seule solution : réactiver l'appareil « dé-Médusa ». Mais les pièces qui le composent sont disséminées dans le vaste château-vaisseau gardé par plusieurs personnages délirants.



Et le compte à rebours est déjà commencé! Un jeu amusant, servi par des graphismes remarquables. (K7 CRL.)

Type _____ Action
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Rocky
La route qui mène aux championnats du monde de boxe est dure. Direct, uppercut, esquive, swing, c'est à ce prix que vous aurez quelques chances d'étaler trois fois votre adversaire. Au fil des combats, les boxeurs gagneront en puissance et en



endurance. Une bonne simulation, jolie graphiquement, mais où le jeu de jambes est totalement étudié. (K7 Gremlin Graphics.)

Type _____ Boxe
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Grand national
Quarante chevaux au départ de cette course de Grand Prix. Choisissez le vôtre en fonction de son affinité avec le terrain, sa cote et sa forme. Vous pourrez ensuite parier. La course commence. Vous contrôlez votre cheval tant en vitesse (indispensable pour sauter les obstacles) qu'en direction (pour éviter les autres chevaux). Un bon jeu varié. (K7 Elite.)



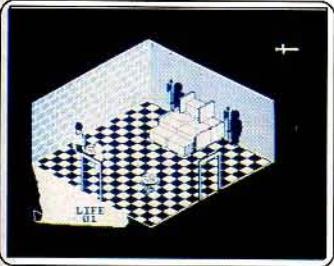
Type _____ Simulation de course hippique
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Red arrows

Amateurs de difficulté, ce logiciel est fait pour vous. Aux commandes d'un *Falcon*, vous devrez essayer de conserver votre place dans la formation, tout en effectuant de multiples figures aériennes. Inutile de vous préciser que vous devrez déjà maîtriser parfaitement le pilotage de l'appareil ! Une très bonne simulation tout à fait originale. (K7 Database.)

Type Simulation de vol en patrouille
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B



Fairflight

Vous devrez mettre la main sur le fameux Livre de lumière. Mais les créatures qui peuplent le château vont tout tenter pour vous en empêcher. Votre épée risque vite de devenir insuffisante et ce n'est qu'avec l'utilisation judicieuse des objets ramassés que vous pourrez vous en sortir. Un jeu d'aventure passionnant aux graphismes superbes. (K7 The Edge.)

Type Aventure et un peu action
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



The way of the tiger

Trois types de combat différents (à mains nues, au bâton et à l'épée) pour vous montrer digne de votre maître. Les possibilités d'attaque et de déplacement sont très complètes, et les adversaires et les épreuves très variées. Quant aux graphismes et à l'animation, ils sont tout simplement superbes. Le meilleur des logiciels d'arts martiaux, et de loin. (K7 Gremlin Graphics.)

Type Combat
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix A

Wham the music box

Devenir Bach ou Messian n'est plus qu'une affaire de temps avec ce logiciel ! Vous allez pouvoir composer sur deux voix, votre clavier se transformant en clavier musical. Vous pourrez même agrémenter votre composition de bruitages, style batterie ou autres



(ils peuvent être redéfinis). Votre composition s'inscrit en même temps sur la portée. (K7 Melbourne.)

Type Musique
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★
Animation non
Bruitage selon talent
Prix B

The artist

Tout à la fois aide aux graphismes et à l'animation, ce logiciel vous étonnera par ses capacités. On y retrouve la majorité des fonctions disponibles sur des machines plus puissantes : nombreux pinceaux, « peinture variable », transposition en miroir, change-



ment d'échelle d'une zone de l'écran, etc. En prime, vous disposez d'un compacteur. Un must. (K7 Softechs.)

Type Aide à la création graphique
Intérêt ★★★★★
Graphisme selon talent
Animation selon talent
Bruitage non
Prix B

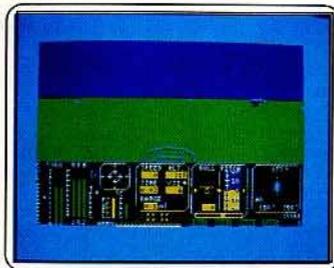
Dun Darach

Dans la cité secrète de Dun Darach, Cuchulainn tente de retrouver son ami Loeg. De nombreux problèmes vont se faire jour. C'est en faisant du troc avec certains personnages que vous gagnerez objets ou renseignements indispensables à votre mission.



Mais gare aux voleurs. Un bon jeu d'aventure original, servi par une animation remarquable. (K7 Gargoyle Games.)

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



Tomahawk

Piloter un hélicoptère n'est pas à la portée du premier venu, comme vous allez vite vous en rendre compte. Mais c'est quand viendra le moment des combats aériens que vous risquez de souffrir le plus, d'autant qu'il vous faudra encore surveiller vos réserves de carburant et projectiles et l'indicateur de dégâts. Une très bonne simulation. (K7 Digital Integration.)

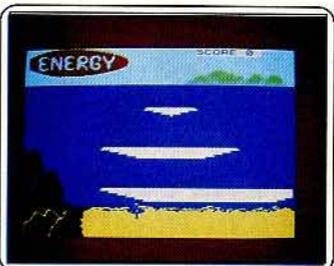
Type Combat aérien en hélicoptère
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B



Abu Simbel profanation

Pour rompre le sortilège qui vous a transformé en globule à pattes, une seule issue : gagner la chambre mortuaire pour en découvrir les secrets. La route est longue et périlleuse au milieu des monstres et autres pièges qui vous barrent le passage. Un très bon jeu d'action, particulièrement difficile et servi par d'excellents graphismes. (K7 Gremlin Graphics.)

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



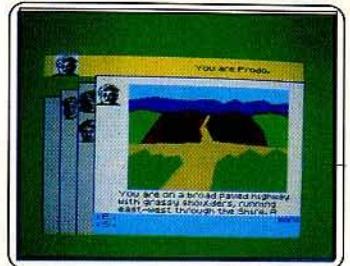
Surfchamp

Une grande première sur ordinateur : une simulation de surf qui se dirige... avec une mini-planche de surf plaquée sur le clavier ! Il n'est déjà pas si facile de s'éloigner de la plage. Quant à la réalisation des figures les plus difficiles, elle vous demandera un entraînement intensif pour y parvenir. Une remarquable simulation. (K7 New Concept.)

Type Simulation de surf
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★
Animation ★★★
Bruitage non
Prix B

The lord of the rings

Incarnant tour à tour Frodon, Sam, Pippin et Merry, parviendrez-vous à soustraire le maître anneau des griffes des neuf cavaliers noirs ? Dans cette première aventure, vous devrez vous rendre à Fondcombe. La plupart des clés de l'aventure sont contenues

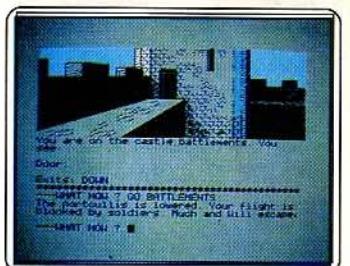


dans le livre de Tolkien. Un fantastique jeu d'aventure et de rôle, aux dialogues étonnants. (K7 Melbourne.)

Type Aventure-rôle
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★
Animation non
Bruitage non
Prix C

Robin of Sherwood

Vous incarnez le célèbre héros anglais qui va tenter de lever le joug des Normands. Tout d'abord, il faudra réussir à sortir des cachots du château de Nottingham, ce qui n'est déjà pas si facile. Votre mission ensuite : récupérer les six pierres de touche



de Rhiannon. Un bon jeu d'aventure, aux dialogues et aux graphismes de qualité. (K7 Adventure International.)

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

Movie

Vous incarnez le détective Jack Marlow. Votre mission : récupérer une bande magnétique et revenir à votre bureau pour l'écouter. Mais les gangsters et surtout la sœur jumelle de Tania risquent de ne pas vous faciliter la tâche. Un bon jeu d'aven-



ture policière, aux graphismes superbes et se jouant facilement grâce à un choix d'icônes. (K7 Imagine.)

Type Aventure-action
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage non
Prix A

MICRO STAR

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°	LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
A day in the life	Micromega	Action	★★★★	B	23	Nick Faldo Plays the open	Mind Games	Golf	★★★★★	B	30
Action Biker	Mastertronic	Action	★★	A	29	Nighshade	Ultimate	Aventure-action	★★★★	B	30
Alchemist	Imagine	Aventure-action	★★★★	B	30	Night Stalker	Thor	Action	★★	A	23
Alien 8	Ultimate	Aventure-action	★★★★★	B	30	Nodes of Yesod	Odin	Action	★★★★★	B	27
Ashkeron	Mirrorsoft	Aventure	★★★★	B	27	Nomad	Ocean	Action	★★★★	A	29
Astronomie	Sémaphore	Astronomie	★★★★	B	22	One Man and his Droid	Mastertronic	Action	★★★	A	29
Attic-Atac	Ultimate	Aventure-action	★★★	B	30	Overlords	Lothlorien	Wargame	★★★★	B	27
Atlantis	Anirog	Action	★★	A	29	Paint Plus	Print'N'Plotter	Création graphique	★★★★	B	32
Automania	Mikro-Gen	Action	★★★★	A	22	Paws	Artic	Action	★★★★	B	25
Ballblazer	Activision	Sport	★★★★	A	32	Pinball Wizard	Sagittarian	Flipper	★★★★	B	23
Battle for midway	P.S.S.	Wargame	★★★★★	B	29	Ping-Pong	Imagine	Sport	★★★★	A	32
Battle of the planets ..	Mikro-Gen	Action	★★★★	B	30	Pôle Position	Datasoft	Course de voiture	★★★★	B	32
Beach Head	Access	Action	★★★★★	A	29	Quackshot	Thorn Emi	Action	★★★	B	24
Bomb Jack	Elite	Action	★★★★	A	32	Rambo	Ocean	Action	★★	A	29
Booty	Firebird	Aventure-action	★★★★	A	24	Realm of Impossibility ..	Ariolasoft	Action	★	B	30
Bounty Bob Strikes Back ..	Big Five	Action	★★★★	A	29	Red Moon	Level 9	Aventure	★★★★★	B	27
Bridge Player	CP Software	Bridge	★★★★	B	30	Riddler's Den	Electric Dreams	Aventure-action	★★★★	B	28
Carson City	A.G.B.	Aventure-action	★★★★	B	25	Roblin of the Wood	Thor	Aventure-action	★★★★	B	30
Chequered Flag	Psion	Course de voiture	★★★★	A	32	Roller Coaster	Elite	Action	★★★★	A	29
Commando	Elite	Action	★★★★	A	29	Runestone	Firebird	Aventure-rôle	★★★★★	B	30
Compiler Integral	Ere informatique	Compilateur	★★★★★	C	25	Rupert	Quicksilva	Action	★★★★	B	28
Cosmic Wartoad	Ocean	Action	★★★	A	30	Saboteur	Durell	Action	★★★★	B	31
Daley Thompson's Decathlon ..	Ocean	Sport	★★★	B	27	Sai Combat	Mirrorsoft	Combat	★★★★★	B	32
Daley Thompson's Supertests ..	Ocean	Sport	★★★	B	27	Sam Stoa Safebreaker	Gremlin Graphics	Action	★★★★	B	23
Dangeureusement vôtre	Domark	Action	★★★★	B	27	School Daze	Microsphère	Action	★★★★	B	28
Desert rats	C.C.S.	Wargame	★★★★★	B	31	Seas of Blod	Adventure International	Aventure	★★★★	B	28
Doomdark's Revenge ..	Beyond	Aventure-stratégie	★★★★★	B	24	Shadow of the Unicorn	Mikrogen	Aventure-action	★★★★★	B	29
Dossier G	Cobra	Politique	★★★	B	30	Shadowfire	Beyond	Aventure-action	★★★★★	B	24
Dragontorc	Hewson	Rôle-action	★★★★	B	30	Sherlock	Melbourne	Enquête	★★★★★	B	31
Dynamite Dan	Mirrorsoft	Action	★★★★	B	27	Ski Star 2000	Richard Shepherd	Sport	★★★	B	25
Editeur musical	Loricel	Musique	★★★	A	29	Space Walk	Mastertronic	Action	★★	A	31
Elite	Firebird	Stratégie	★★★★★	B	31	Speed Duel	Dk'Tronics	Course de voiture	★★★	A	32
Endurance	C.R.L.	Gestion de course	★★★★	B	31	Spellbound	Mad Games	Rôle-action	★★★★	B	31
Fighting Warrior	Melbourne	Action	★★★★	A	29	Spy Hunter	Sega	Action	★★★★	A	32
Finders Keepers	Mastertronic	Aventure-action	★★★★	B	24	Squash	New Generation	Sport	★★★★★	B	24
Flyer Fox	Bug-Byte	Combat aérien	★★★★★	A	32	Stargazer secrets	C.R.L.	Astrologie	★★★★	B	22
Frank Bruno's Boxing ..	Elite	Boxe	★★★★	A	29	Starion	Melbourne	Action	★★★★	B	24
Frankie Goes to Hollywood ..	Ocean	Aventure-action	★★★★	B	27	Stay Kool	Bug-Byte	Action	★★★	B	27
Full Throttle	Micro Mega	Course de moto	★★★★	A	32	Strangeloop	Virgin	Aventure-action	★★★	B	30
Gladiator	Domark	Action	★★★★★	B	31	Strontium the Killings Dog ..	Quicksilva	Action	★★★★	B	23
Glass	Quicksilva	Action	★★★★	B	28	Superstar Challenge ..	Martech	Sport	★★★	B	27
Go to Hell	Triple six	Aventure	★★★★	B	25	Survival	Five Ways	Ecologie	★★★★	A	22
Gremlins	Adventure International	Aventure	★★★★★	B	24	Talos	Silver Soft	Aventure-action	★★★	B	27
Gunflight	Ultimate	Enquête-Action	★★★★	B	31	Tau Ceti	C.R.L.	Aventure planétaire	★★★★★	A	31
Gyron	Firebird	Labyrinthe	★★★★	B	25	Terromolinos	Melbourne	Aventure	★★★★	B	31
Gyroscope	Melbourne	Action	★★★★	B	28	Test Cricket	Audiogenic	Cricquet	★★★★	B	28
Hacker	Activision	Déplombage	★★★★	B	28	That the Spirit	The Edge	Aventure	★★★	B	27
Halley's Comet II	Eclipse	Astronomie	★★★★★	B	25	The Arc of Yesod	Thor	Action	★★★★	B	30
Hellfire	Melbourne	Action	★★★★	B	22	The complete machine code tutor	New Generation Software	Cours d'assembleur	★★★★★	B	25
Highway Encounter	Vortex	Action	★★★★★	B	30	The Dambusters	Sydney	Simulation de vol	★★★★★	B	27
Hot Rasputin	Firebird	Aventure-action	★★★★★	B	29	The Designer's Pencil ..	Activision	Dessin-musique	★★★★	B	23
Hypersport	Imagine	Sport	★★★★★	B	27	The Dukes of Hazzard ..	Elite	Action	★★	B	23
I of the mask	Electric Dreams	Labyrinthe	★★★★	B	28	The House Jack Built ..	Création d'aventure	Action	★★★	A	22
Impossible mission	Epyx	Aventure-réflexion	★★★★★	B	29	The Quill	Gilsoft	Création d'aventure	★★★★★	B	28
International Rugby	Artic	Rugby	★★★★	A	30	The Rats	Hodder & Stoughton	Stratégie-aventure	★★★★	B	28
Jack and the Beanstalk	Ocean	Action	★★★★	B	23	The ware game	Reelax	Wargame	★★★★★	B	32
Jasper	Micro Mega	Aventure-action	★★★★★	B	23	The Way of the exploding fist	Melbourne	Action	★★★★★	B	27
Jeu de dames	Loricels	Dames	★★★★	B	24	Their Finest hour	Century Communications	Wargame	★★★★★	B	29
Juggernaut	C.R.L.	Conduite de camion	★★★★★	B	27	Think	Ariolasoft	Réflexion	★★★★★	B	30
Knight Lore	Ultimate	Aventure-action	★★★★★	B	30	Turbo Esprit	Durell	Action	★★★★★	B	32
Kung Fu	Byg-Byte	Karaté	★★★★	B	24	Twilight Zone	Thor	Action	★★★	A	24
La grande boucle	Sprites	Cyclisme	★★	B	22	Ulderwulde	Ultimate	Aventure-action	★★★★	B	30
Lazy Jones	Terminal	Action	★★★	A	22	Une affaire en or	Free Game Blot	Gestion	★★★★★	B	32
Le survivant	Ere Informatique	Action	★★★	B	27	V	Ocean	Action-aventure réflexion	★★★★★	B	32
Leonardo	Creative Sparks	Dessin	★★★★★	C	25	Waterloo	Lothlorien	Wargame	★★★★★	B	28
Lombrix	Ere Informatique	Action	★★★	A	28	Willow Pattern	Firebird	Aventure-action	★★★	A	29
Lorigraph	Loricel	Dessin	★★★	B	28	Winter Sports	Electric Dreams	Sport	★	B	32
Lunar mission	Epsilon	Action	★★★★	B	23	World séries baseball ..	Imagine	Sport	★★★★★	B	24
Macadam Bumper	Ere Informatique	Flipper	★★★★★	B	23	Xcel	Program Techniques	Action	★★	A	29
Make a chip	Incognito	Découverte ordinateur	★★★★	A	22	Yabba Dabba Doo	Quicksilva	Action	★★★★	B	30
Metabolis	Gremlin Graphics	Aventure-action	★★★★	B	24	Zaxxon	Sega	Action	★★★★	B	23
Micro Sapiens	Ere Informatique	Action-réflexion	★★★★	B	25						
Mikie	Imagine	Action	★★★★★	B	30						
Monty is innocent	Gremlin Graphics	Action	★★★	A	22						
Mugsy Revenge	Melbourne	Stratégie-action	★★★★	B	32						
Music Typewriter	Romantic Robot	Musique	★★★★★	B	29						

**STOP : le 9.5.86, 10 h 01' 34''
OUVERTURE DE D.I.A.LOG STOP.**

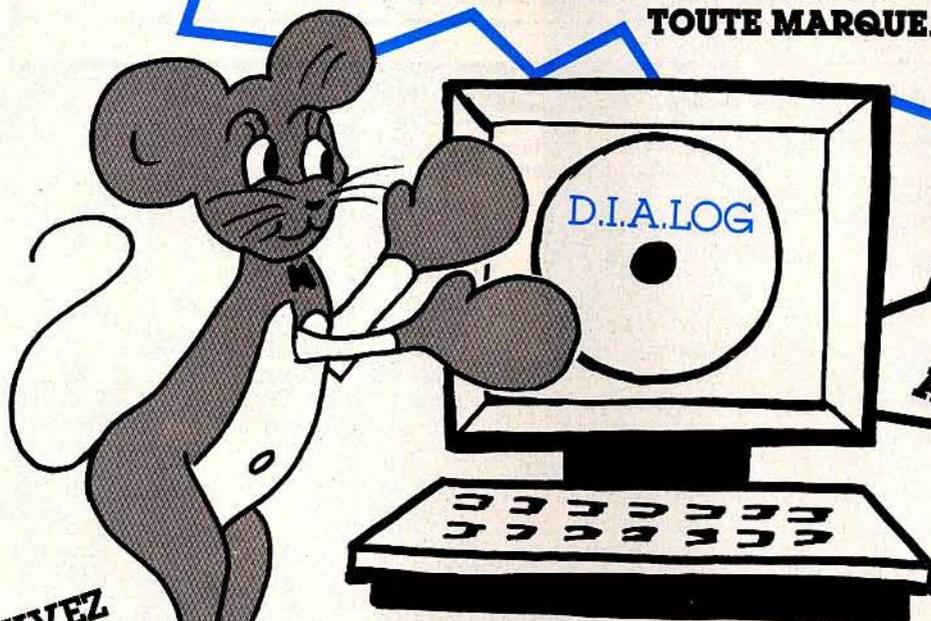
**NOS ATOUTS :
CHOIX, RAPIDITÉ
FIABILITÉ**

LOGICIELS

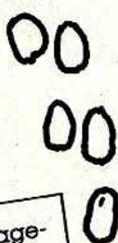
A 20 F LA K7 !

ET 30 F LA DISQUETTE !
TOUTE MARQUE.

**NOTRE
PUNCH : DES
PRIX GRIGNOTÉS !**



**SUIVEZ
SES
TRACES...**



**VENEZ
DIALOGUER
AVEC NOUS !**

C'Y'A UN TRUC ? !

Comme elle, tapez dans le **1 000 !**
Adhérez au 1^{er} centre d'**ECHANGE DE LOGICIELS**
Profitez de notre opération

COUP DE POING SUR LES PRIX !

Apportez vos anciens logiciels et venez en
choisir de nouveaux parmi les **1 000**
disponibles dans notre magasin : pour 150 F/AN.
Ne payez que 20 ou 30 F le logiciel !

D.I.A.LOG C'EST AUSSI :

Vente de Logiciels neufs, matériels et
accessoires à des prix **D.I.A.LOG !**

Service vente par correspondance :
demandez notre catalogue en précisant
la marque de votre ordinateur,
toujours à des prix

D.I.A.LOG ! (joindre 2 timbres pour frais d'envoi)

Je désire recevoir, sans engage-
ment
de ma part, votre catalogue

NOM _____

Prénom _____

Rue _____

C.P. _____ VILLE _____

Marque de votre ordinateur :

Ci-joint deux timbres à 2,20 F.

FONCEZ CHEZ D.I.A.LOG :

28, rue des Carmes. 75005 PARIS

Tél. : 43.29.55.31

Métro : Maubert-Mutualité.

DIGIT CENTER



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB

A renvoyer à DIGIT CENTER, 23, bd Poissonnière, 75002 PARIS. Tél. 42.21.49.66
ÉCRIRE EN LETTRE CAPITALES

Nom Prénom

Adresse

Signature Règlement joint : Chèque C.C.P.

Veillez m'envoyer ma carte d'adhérent par courrier normal.

RÈGLEMENT DU CLUB

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix préférentiels est réservé aux membres du Club.
- Chaque membre recevra régulièrement le journal du Club qui le tiendra informé :
 - de l'actualité des nouveautés venues des U.S.A., Angleterre, Allemagne...
 - des nouvelles technologies ATARI ;
 - la possibilité de correspondre entre membres du Club ;
 - un service de renseignements répondra à vos questions.
 - une rubrique à «toutes astuces».
- Des remises de 10% seront accordées sur les logiciels, 5% sur le HARD et périphérique.
- Des opérations spéciales allant jusqu'à 50% de remise sont accordées aux membres du Club.
- Chaque adhérent recevra sa carte du Club strictement personnelle qui ne pourra être vendue ou prêtée.
- La cotisation annuelle pour l'adhésion au Club est de 300 F.
- Le Club Digit Center se réserve le droit de refuser une adhésion.
- Votre inscription peut se faire dans les magasins Digit Center.
- L'adhésion au Club entraînera l'acceptation du présent règlement.

CLUB ATARI: LE PIED!

Exemples de prix réservé pour les membres du Club

DEGAS	350 F
MUSIC STUDIO	300 F
COLOUR SPACE	200 F
COPY	250 F
MAJOR MOTION	200 F
TIME BANDITS	280 F
CARDS	280 F
THE PAWN	250 F
KINGS QUEST	300 F

DIGIT CENTER :

Cherche Franchises exclusif

- Strasbourg • Bordeaux
- Toulouse • Nantes
- Nancy

Contactez M. DAHAN

Tél. 91.53.50.50



SOFTS : AMSTRAD

- BIGGLES C/D : 140/180 F
- COMMANDO C/D : 105/175 F
- TOMAHAWK C/D : 110/169 F
- WINTERGAMES C/D : 120/180 F
- SRAM D : 180 F
- CONTAMINATION C/D : 140/220 F
- KRAFTON C/D : 140/220 F
- GHOSTS'N GOBBLING C/D : 105/170 F
- GOLD HITS C/D : 120/180 F
- KUNG FU MASTER C/D : 115/169 F
- MOVIE C/D : 165/235 F
- LORD OF THE RINGS C/D : 90 F
- ROOMTEN C : 120/180 F
- MILLION 2 C/D : 125/185 F
- TOAD RUNNER C/D : 105/159 F
- V C/D : 175 F
- ZOMBI D : 109 F
- CAULDRON 2 C : 105/180 F
- BOMB JACK C/D : 120/169 F
- EQUINOX C/D : 169/180 F
- L'HERITAGE C/D : 220/269 F
- MEURTRE SUR L'ATLANTIDE C/D : 199/260 F
- ELITE (FRANCAIS) C/D : 290/390 F
- GESTE D'ARTILLAC C/D : 290/390 F

Et tous nos PACKS PROMO à voir sur place

ATARI ST/STF

- WINTERGAMES : N.C.
- ROGUES : 430 F
- TEMPLE OF APSHAH : 440 F
- LITTLE COMPUTER PEOPLE : 390 F
- SUNDG : 399 F
- PLUSPAINT : 395 F
- TEXTOMAT : 450 F
- COLOURSPACE : 235 F
- ENCHANTER : 299 F
- ZORK 1 : 290 F
- ZORK 3 : 280 F
- HACKER
- MINDSHADOW : 260 F
- BORROWED TIME : 260 F
- PACK BUREAUTIQUE : 1000 F

- EMULCOM : 890 F
- THE PAWN : 299 F
- FARENHEIT 451 : 495 F
- KING QUEST 2 : 475 F
- MAJOR MOTION : 245 F
- CARDS : 275 F
- TIME BANDITS : 280 F
- L'EXPERT : 1490 F
- CORNERMAN : 345 F
- EASY DRAW : 950 F
- DEGAS : 450 F
- CAD 3 D : 550 F
- 1 ST WORD : 590 F
- DB MASTER : 590 F
- ZOOMRACKS : 1100 F
- KSPREAD : 495 F

ATARI

- ATARI 130 XE + lecteur disquette 1050 2990 F
- ATARI 520 STF : seul 4990 F
- ATARI 520 STF + Moniteur Monochrome (PROMO) : 6850 F
- ATARI 520 STF + Moniteur Couleur (PROMO) : 7990 F
- ATARI 1040 STF + Moniteur Monochrome : 9990 F
- ATARI 1040 STF + Moniteur Couleur : 11990 F
- DRIVE pour STF SFDD : 2000 F
- DRIVE pour STF DFDD : 2700 F
- DISQUE DUR pour ST/STF : Nous consulter.
- Moniteur Monochrome SM 124 : 1990 F
- Moniteur Couleur SC 1224 : 3990 F
- Imprimante SM804 : 2490 F
- Imprimante CITIZEN 120 D : 3250 F

Offre spéciale : ATARI 1040 + Moniteur monochrome + Imprimante Citizen 120 D : 10990 F (Interface et câble en sus).

AMSTRAD

- AMSTRAD CPC 6128 Monochrome : (Nouveaux Prix) 3990 F
- Couleur : (Nouveaux Prix) 5290 F

COMMODORE

- COMMODORE 128 : Seul : 3190 F
- COMMODORE 128 D : QUERTY : 4990 F
- COMMODORE 128 D : AZERY avec JANE : N.C.
- COMMODORE 64 : Nouveau modèle : 2290 F
- COMMODORE 64 : Nouveau modèle + lecteur de disquettes 1541 : 4250 F
- COMMODORE AMIGA 512 K + Moniteur couleur : 17730 F (Etudiant 14200 F)

DISPONIBLES DANS DES STOCKS TRES LIMITEES



la technologie de pointe pour tous

DIGIT CENTER : 12 CENTRES DE DISTRIBUTION DE LOGICIELS ATARI EN FRANCE

DIGIT CENTER
23, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. 42.21.49.66

DIGIT CENTER
Centre Cial Beaudottes
93270 Sevran
Tél. 43.83.20.46

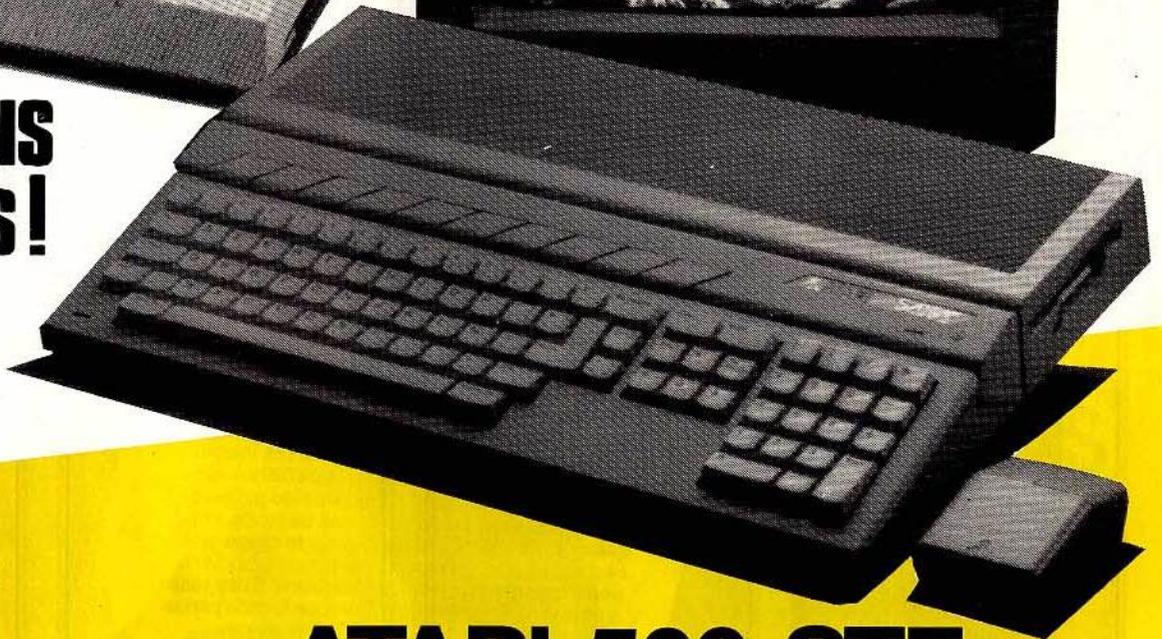
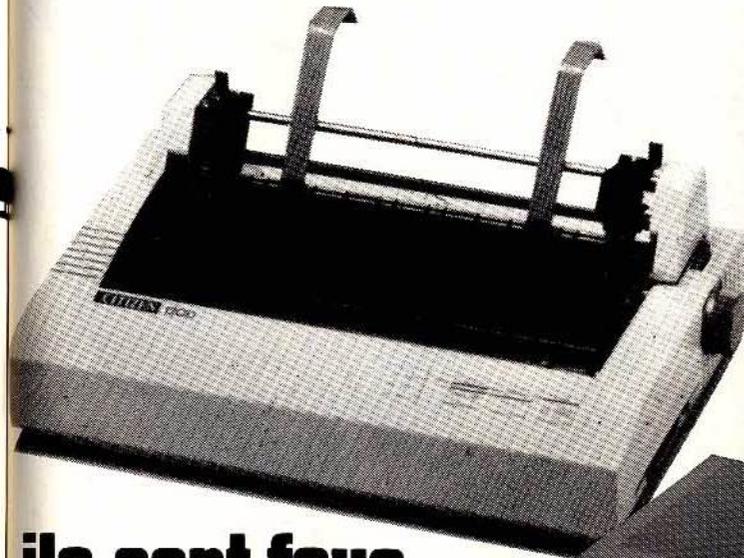
DIGIT CENTER
Centre Cial Les 4 Temps
Niveau O
92092 Paris-La Défense
Tél. 47.78.82.56

DIGIT CENTER
Centre Commercial Vélizy II
78000 Vélizy
Tél. 39.46.03.47

DIGIT CENTER
Centre Cial La Part Dieu
69003 Lyon
Tél. 78.60.99.71

DIGIT CENTER
Centre Bourse
13001 Marseille
Tél. 91.56.24.20

DIGIT CENTER



**ils sont fous
ces Belges!**

Imprimante CITIZEN 120 D
COMPATIBLE EPSON/IBM - 120 CPS
25 CPS en qualité courrier
136 colonnes - traction et friction.
3250 F

ATARI 520 STF

+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

L'EMSEMBLE 5990 F^{T.T.C.}

**OFFRE SPÉCIALE
ATARI 1040**

**+ moniteur couleur
+ imprimante Citizen 120 D**

10990 F^{T.T.C.}

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon-ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom Prénom Adresse

Code Postal Localité Tél.

Montant des commandes Frais de port 20F Montant total

DIGIT CENTER
Centre Cial Nice Etoile
24, av. Jean médecin
06000 Nice
Tél. 93.85.22.33

OUVERTURE
DIGIT CENTER
Mobis/Rocca
Bât. B - C/C Barneoud
13127 Cabries

DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Cial Villeneuve-d'Asq
59650 Villeneuve-d'Asq
Tél. 20.47.44.23

DIGIT CENTER - Temps X
Centre Cial Barneoud
13127 Aubagne
Tél. 42.70.43.55

DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse
Tél. 89.56.61.65

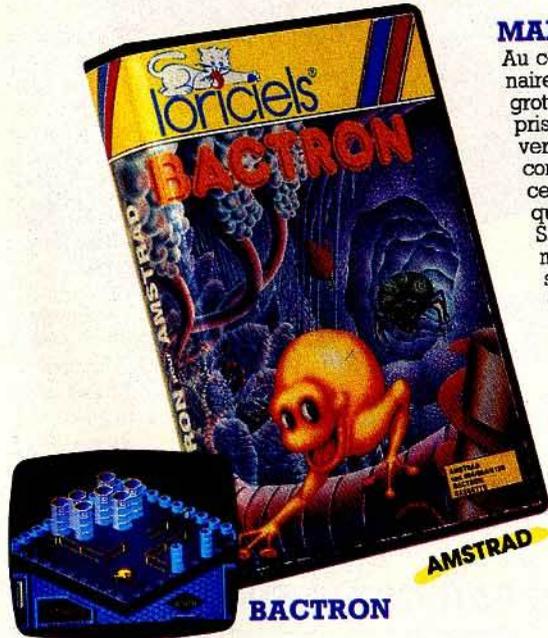
Nouvelle Adresse
DIGIT CENTER
8, rue de la Confédération
1204 Genève

Loriciels fait



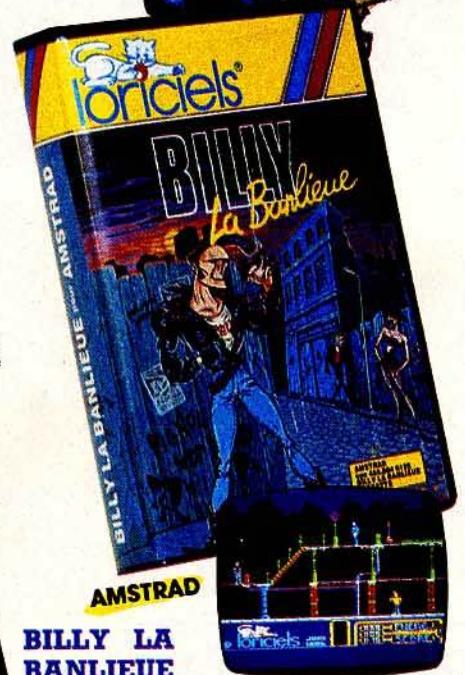
MARACAÏBO

Au cours d'une mission sous-marine, ton partenaire 009 se laisse piéger alors qu'il inspecte une grotte : une grille se referme sur lui, le retenant prisonnier. Un seul moyen pour le sauver, retrouver la clé qui ouvre la grille avant que 009 ne succombe au manque d'oxygène. Mais les puissantes ennemies te harcèlent. Mines de fonds, attaques de plongeurs, le danger ne te quitte pas. Sache éviter les requins et les algues empoisonnées, mais n'oublie pas 009... Sa réserve d'oxygène s'épuise rapidement ! Une Aventure Arcade pleine de suspens...



BACTRON

Bactron, c'est le premier soft antibiotique, le héros du corps humain, que tu guideras dans les dédales de ton corps pour éliminer les virus qui te rongent. Bactron combattra pour te sauver. La lutte sera sans merci ! Mais n'oublie jamais que tu joues avec ta vie... Garde courage ! Si Bactron peut te sauver, il peut aussi te perdre, car tu ne pourras plus t'en passer... une drogue en somme !



BILLY LA BANLIEUE

Connais-tu Billy, le rocker pas craignos qui hante la zone en quête d'aventure ! Le monde de Billy, c'est Nini Jolie, une minette "cannon" mais très nerveuse. C'est aussi Bob, le "Dieu du Sax", et Punky le baroudeur... un dur ! Mais Billy, ce qu'il préfère, c'est les jeux vidéo (il y claque toutes ses "tunes"). C'est un pote, Billy, mais parfois, y fait pas gaffe, et quand les "Keufs" rôdent, y'a danger... Mais comme dit Billy : "Les Képis, y m'font pas peur". Il a du cran, ce mec, alors le provoque pas, sinon ça saigne... Parole de Billy !

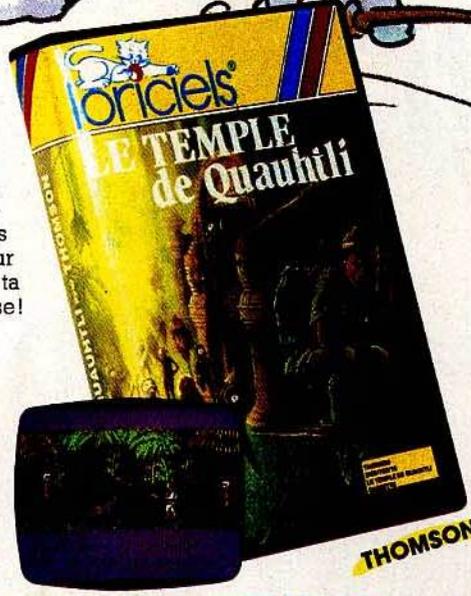
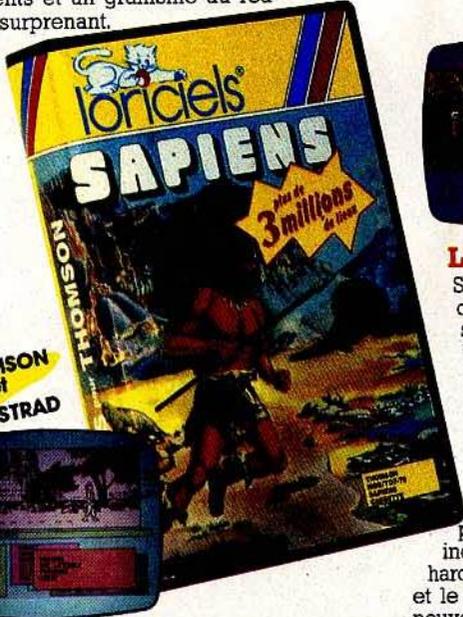
revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!



SAPIENS

"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait". Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un graphisme au réalisme surprenant.



LE TEMPLE DE QUAUHTLI

Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des pirhanas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harcèleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?

loriciels®

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

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



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

Nom

Prénom Age

Adresse T.T.

Ville C.P.

Votre matériel 09.86

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

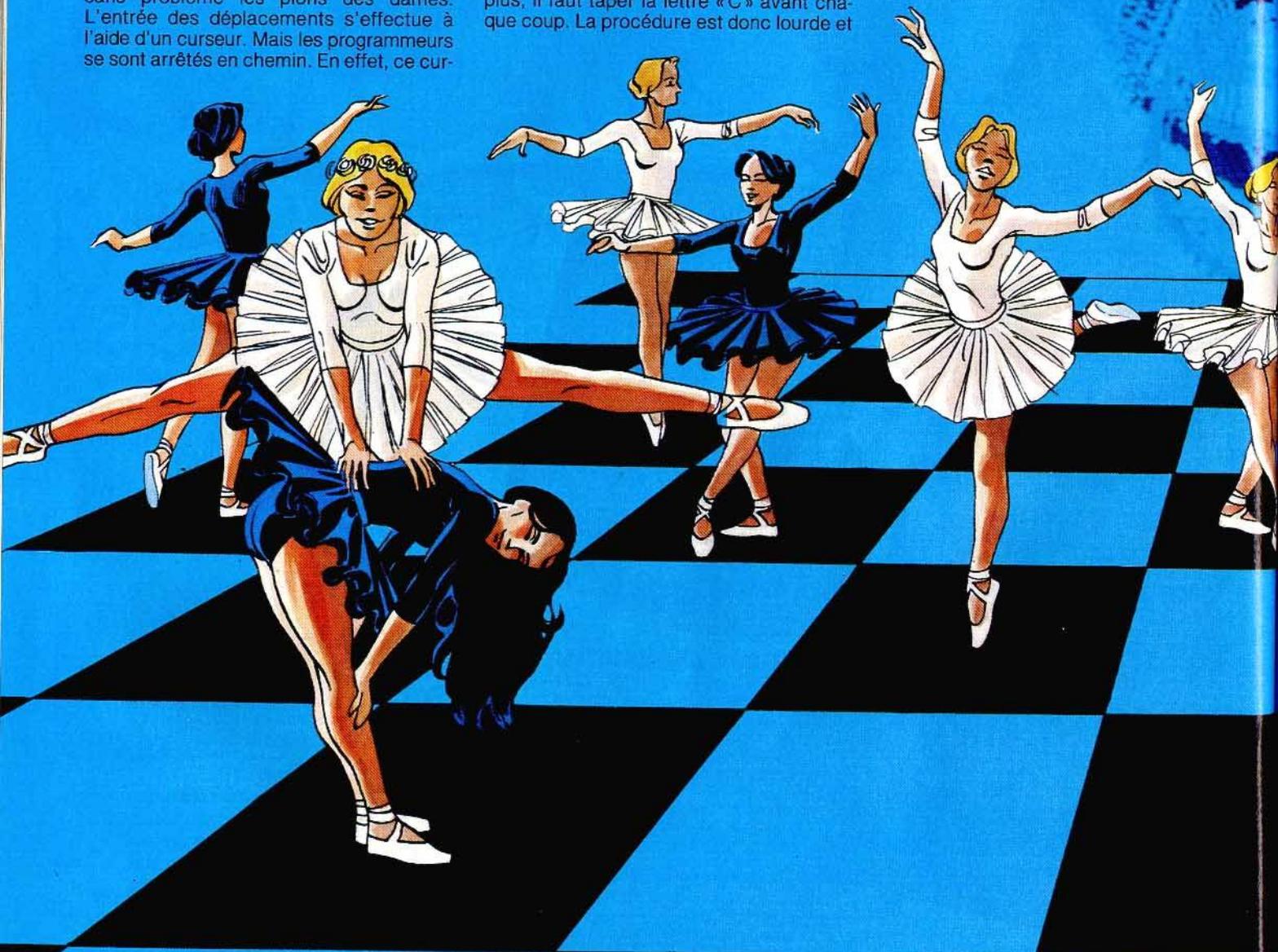
* Cochez la case correspondante.

La micro ca demeninge

Danger! les jeux de réflexion sont redoutables.
Vous pouvez toujours les snober, foncer de *Commando*
en *Yie Ar Kung Fu*, ils vous retrouveront...
Humour et stratégie, ce sont les plus forts.
Une fois pris, vous ne leur échapperez plus.

Jeu de dames: les logiciels de dames ne sont pas légion sur ordinateurs. Saluons donc l'effort de Loriciels. La représentation du damier est correcte et l'on reconnaît sans problème les pions des dames. L'entrée des déplacements s'effectue à l'aide d'un curseur. Mais les programmeurs se sont arrêtés en chemin. En effet, ce cur-

seur se déplace bien à l'aide des flèches, ce qui permet d'utiliser un joystick, mais la validation, elle, nécessite l'appui de la touche « enter » au lieu du bouton de tir ! De plus, il faut taper la lettre « C » avant chaque coup. La procédure est donc lourde et



peu agréable d'emploi. Le programme dispose d'un mode problème, qui apparaît en fait plus comme un gadget, vu la force limitée du logiciel. En cas de grosse méprise, il est possible de reprendre son coup. Sept niveaux de jeu sont proposés, mais seuls les six premiers sont jouables en partie normale. En milieu de partie, ce logiciel est capable d'élaborer d'élégantes combinaisons mais il commet par contre des fautes grossières en finale et, de plus, se révèle incapable de sacrifier le moindre pion pour aller à dame. Il pourra donc satisfaire le joueur débutant ou occasionnel, mais ne saurait en aucun cas tenir tête à un joueur de club. (Cassette Loriciels pour Spectrum.)

Awari : ce jeu de réflexion d'origine africaine a des règles simples. Cependant, ce n'est pas en quelques heures que vous deviendrez imbattable, car il demande une stratégie assez fine. La présentation du jeu date et la représentation du plateau ne brille pas par son originalité. L'ensemble demeure clair et parfaitement jouable.

Le programme n'offre qu'un seul niveau de jeu. En revanche, il dispose d'un mécanisme d'apprentissage qui lui permet d'améliorer son jeu au fil des parties, le niveau en cours pouvant être sauvegardé. Mais même après plusieurs heures de pratique, il se révèle incapable de combinaisons très brillantes. Apparemment, l'arbre de recherche est limité à un ou peut-être deux coups, ce qui est franchement insuffisant dans un tel jeu. Si vous débutez, sachez que les meilleures ouvertures sont 5 ou 6 et qu'il vaut mieux contrer son adversaire que de ramasser un pion supplémentaire. Un logiciel correct pour celui qui veut juste se distraire. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum.)

Othello : ce maître-jeu de stratégie était un peu tombé dans l'oubli jusqu'au jour où les programmeurs se sont aperçus qu'il était relativement facile à programmer. Témoins, les machines d'Othello qui battent le champion du monde sans trop de problèmes ! Ne vous inquiétez pas, le programme analysé ici est loin d'avoir cette puissance. Le pla- ▶





DOSSIER

A l'usure ou à la ruse, les micros vous vaincront-ils ?

Le plateau de jeu est sans grande originalité et un peu petit. L'entrée des déplacements s'effectue à l'aide d'un curseur pouvant être contrôlé au joystick. Trois niveaux sont offerts. Au niveau « champion » (ce qu'il est loin d'être !), le temps d'attente commence à s'allonger mais demeure encore dans les limites du raisonnable.

Comme la plupart des logiciels, le programme se méfie comme d'une peste des cases jouxtant les bords, ce qui est bien en théorie, mais l'amène par contre à commettre de dramatiques bévues, qui le rendent assez facile à vaincre. Autre ennui, le temps de réflexion pour un coup obligatoire (en fin de partie par exemple) est exactement le même que pour les autres ! Un mode pro-

blème permet la disposition des jetons sur le plateau, mais il n'y a aucun contrôle de la légalité des positions. Un programme moyen, pour débutants ou joueurs faibles. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum.)

Backgammon : cette version américaine du jacquet présente quelques petites différences avec notre jeu national. Ainsi la disposition des pions au départ est différente, on peut capturer un pion adverse en se plaçant dessus et le doublement des enjeux revêt une grande importance. Ce logiciel suit scrupuleusement toutes ces règles. Le plateau de jeu est franchement laid et les couleurs mal choisies. De plus, si une flèche se trouve occupée par plus de six pions, les autres deviennent invisibles, sans même un repère pour s'en souvenir.

Le programme dispose de huit niveaux de jeu dont les temps de réflexion sont tous corrects. Vous pourrez soit choisir celui qui va commencer, soit laisser au hasard le soin de le faire. Le programme pratique un

jeu défensif et ne semble pas très attiré par la possibilité de prise (exactement le contraire d'autres qui se montrent boulimiques).

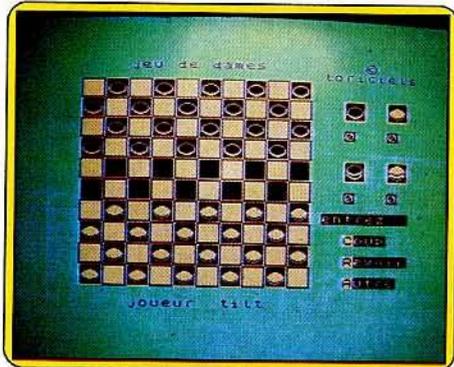
Paradoxalement, alors qu'il est en passe de détenir une position gagnante en maintenant ses pions de départ, le programme a « les nerfs qui lâchent », ce qui est un comble pour un ordinateur. De même, il se gardera bien de proposer le double (sauf au début, mais c'est le vôtre !) alors que sa position est on ne peut plus correcte.

Au total, un programme acceptable pour s'amuser mais qui ne saurait tenir tête à un bon joueur. (Cassette Hewson pour Spectrum.)

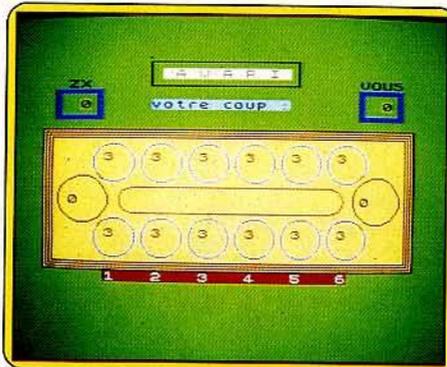
Awari : un jeu de réflexion qui tourne sur un ordinateur disposant tout juste de 16K de mémoire ! Peuh ! il ne doit pas être bien puissant. Eh bien, ne vous laissez surtout pas aller à de telles réflexions. Contre toute attente, ce logiciel se révèle l'un des plus forts, voire le plus fort de tous ceux que nous avons testés ! Certes, le graphisme est limité par les faibles capacités de la machine (qui ne dispose ni de couleur, ni de haute résolution). Trois niveaux sont offerts. Le premier est plutôt réservé à l'initiation et se laisse facilement battre. Le second est déjà plus coriace et ne s'avouera vaincu qu'après une lutte sévère. Quant au troisième et dernier, il est dur, dur ! En jouant bien, on peut parvenir à le battre en commençant, mais il tient de la gageure d'y arriver si c'est au tour de la machine de commencer. Les temps de réflexion sont tout à fait raisonnables, même au niveau 3 où le passage en mode rapide permet d'accélérer un peu les choses. Un excellent logiciel qui prouve que la programmation n'est pas seulement une affaire de taille mémoire. (Cassette Understanding pour ZX 81.)

Othello : deux programmes sont proposés sur la cassette. Le premier est en Basic. Il n'offre que trois niveaux de jeu et n'est pas très brillant même au niveau le plus élevé. Par contre, le programme n'étant pas protégé, vous aurez tout loisir de l'analyser pour comprendre comment se programme un tel jeu, voire de le modifier et de l'améliorer. Le second programme est en Assembleur, comme tout programme performant qui se respecte. L'affichage ne brille pas par son originalité, mais on le pardonnera vu les capacités de la machine. L'entrée des coups s'effectue en tapant les codes des cases choisies. C'est moins pratique qu'un curseur mais on y arrive, d'autant que les coordonnées sont rappelées sur le bord du plateau de jeu. Neuf niveaux sont proposés, mais les plus élevés demandent des temps de réflexion trop importants.

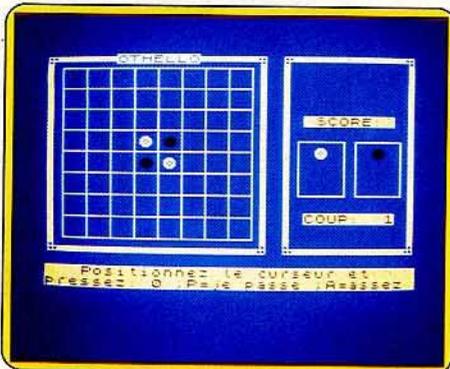
Le programme joue correctement et demandera toute votre concentration pour se laisser battre. En cas de grosse faute, vous pourrez reprendre votre dernier coup, voire même échanger vos places et laisser alors le programme se débrouiller d'une situation difficile. Un bon logiciel pour cette machine. (Cassette Direco International pour ZX 81.)



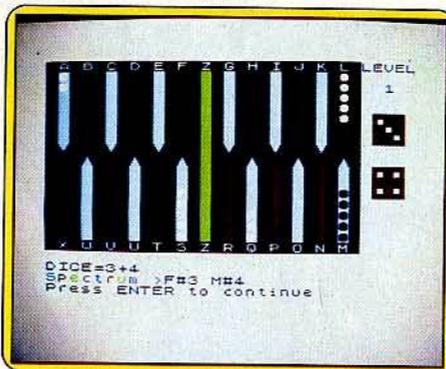
Jeu de dames, Spectrum



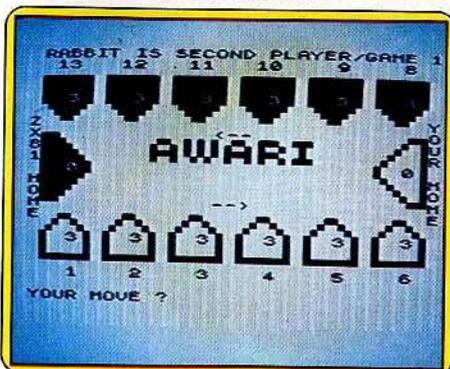
Awari, Spectrum



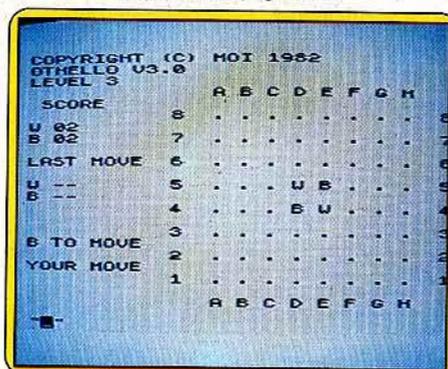
Othello, Spectrum



Backgammon, Spectrum



Awari, ZX 81

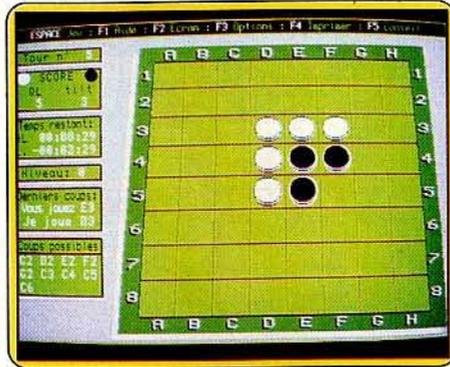


Othello, ZX 81

Think : créer un nouveau jeu de réflexion qui tienne la route n'est pas une affaire simple. C'est pourtant le pari tenu et gagné par ce logiciel. Si le jeu s'apparente par certains côtés au « Aligned-en quatre », il s'en différencie cependant pleinement en ce qui concerne la stratégie à adopter. Sur un plateau carré de six cases de côté, vous devez réussir à aligner quatre de vos pions, et cela dans n'importe quelle direction : horizontale, verticale ou diagonale. Mais vous ne pouvez introduire vos pions que sur les bords, où ils repousseront d'une case ceux qui sont déjà présents.

Différentes options complémentaires sont fournies par ce logiciel. Ainsi, on peut jouer contre l'ordinateur ou contre un partenaire humain, rejouer un coup malheureux (ils sont fréquents surtout au début !), ou demander de l'aide au programme en cas de position difficile.

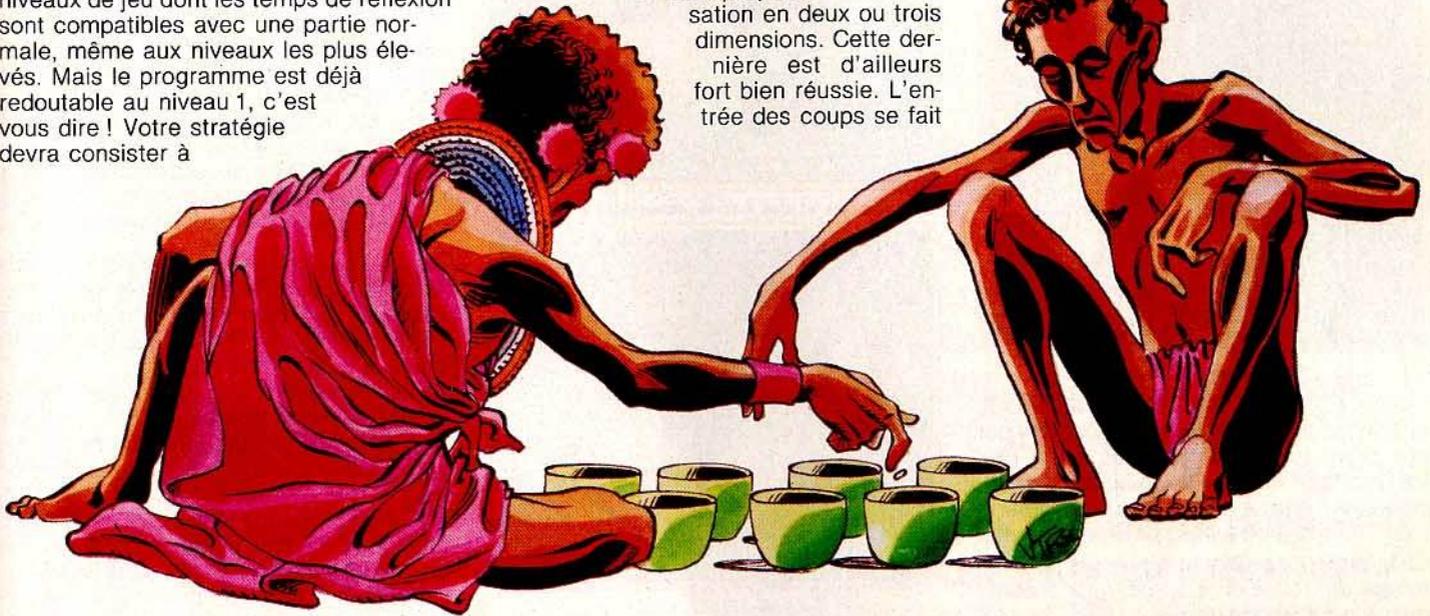
Le programme offre un choix de sept niveaux de jeu dont les temps de réflexion sont compatibles avec une partie normale, même aux niveaux les plus élevés. Mais le programme est déjà redoutable au niveau 1, c'est vous dire ! Votre stratégie devra consister à



Othello, Q.L.

tion. Une excellent jeu de réflexion qui vous donnera bien du fil à retordre. (Cassette Ariolasoft pour Spectrum.)

Othello : deux programmes sont fournis sur la micro-cassette. Le premier propose une visualisation en deux ou trois dimensions. Cette dernière est d'ailleurs fort bien réussie. L'entrée des coups se fait

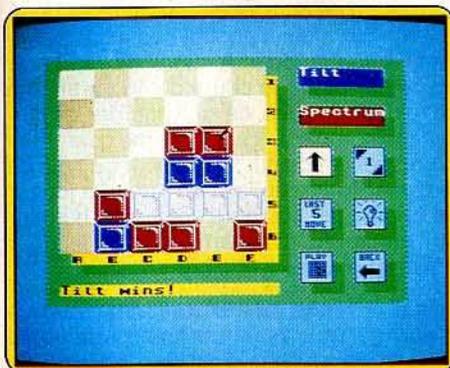


créer une ligne de trois pions pouvant être complétée dans les deux sens pour éviter que votre partenaire informatique ne réussisse à vous bloquer. Mais vous verrez que c'est plus facile à dire qu'à faire. Pour les passionnés, un mode problème autorise l'analyse approfondie d'une posi-

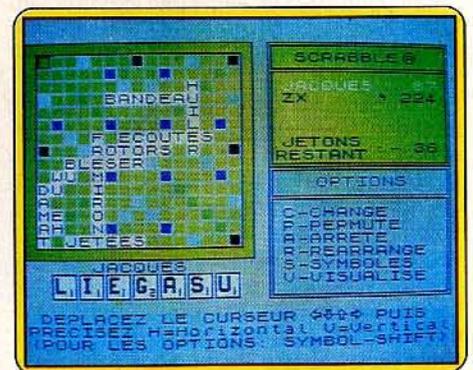
au clavier ou au joystick, en sélectionnant l'un des coups possibles. Certaines options complètent le programme : retour arrière sur un ou plusieurs coups, conseil de l'ordinateur, sauvegarde ou impression de la partie en cours. Ce logiciel dispose de huit niveaux pré-établis dont les temps de réflexion s'échelonnent de trente secondes à deux heures. Fort heureusement, il existe aussi deux autres niveaux : un où l'on règle à volonté le temps d'attente et un autre où l'ordinateur calque son temps de réflexion sur le vôtre. Enfin un dernier mode autorise la résolution des problèmes. Le programme utilise une stratégie classique mais assez efficace cependant, et il joue déjà correctement dès le niveau 0.

Le second programme utilise pour sa part un affichage standard. Il vous faudra taper les coordonnées des pions pour les placer. Dommage, car ce système est beaucoup moins agréable d'emploi qu'un placement par curseur. Comme dans le logiciel précé-

dent, il est possible de reprendre un ou plusieurs coups ou de rentrer un problème. Il n'y a ici aucun niveau pré-établi. Vous indiquerez simplement à l'ordinateur le temps total dont il va pouvoir disposer pour l'ensemble de la partie. La stratégie utilisée par ce logiciel s'écarte un peu de la majorité des autres programmes. Plutôt qu'une bataille de récupération intensive, l'ordinateur joue surtout la mobilité maximale et ne conserve que quelques pions, sans tomber dans le travers de les perdre tous en milieu de partie. Gare au joueur qui pensait avoir gagné quelques tours avant la fin. En quelques coups bien calculés, le programme va refaire son handicap et finir le plus souvent largement vainqueur. Un bon logiciel utilisant une stratégie fine et difficile à battre. (Micro-cassette Pyramide pour Q.L.)



Think, Spectrum

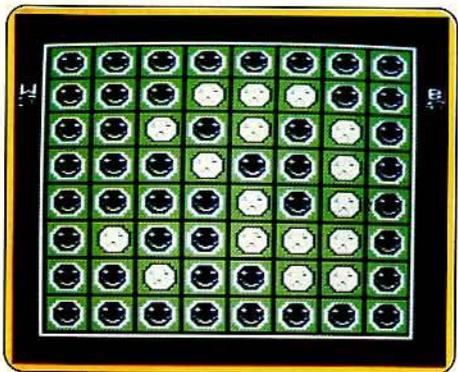


Scrabble, Spectrum, C 64, T07/70, Apple II

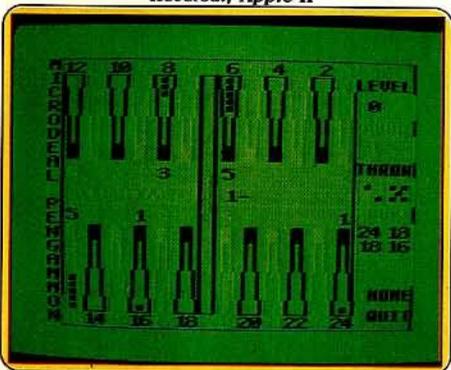


DOSSIER

Si vous ne supportez plus de perdre, reste la triche...



Reversal, Apple II

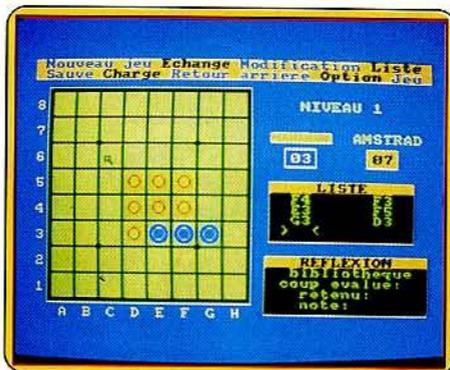


Backgammon, Dragon

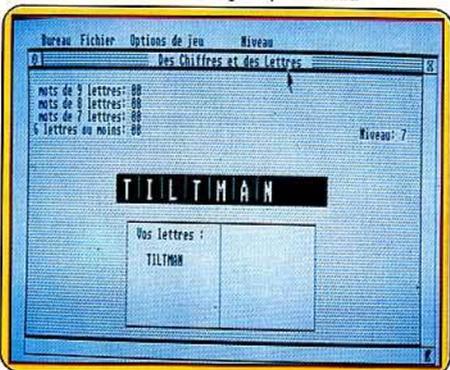
Les deux difficultés ont été résolues ici avec élégance, grâce aussi à l'aide apportée par une thèse sur la structure des mots. Toutes les règles du jeu classique sont conservées. Un à quatre joueurs pourront y participer, humains ou tenus par le programme. Celui-ci dispose de quatre niveaux dont les temps de réflexion restent raisonnables même pour le plus élevé.

Le dictionnaire est particulièrement riche : 20 000 mots dans la version *Spectrum*. Etonnant quand on sait que cet ordinateur ne dispose que de 42 K utiles et qu'il a fallu y insérer le programme ! Certains mots courants sont omis au profit d'autres contenant les lettres qui rapportent le plus. Cependant, vous ne serez pas pénalisé car, si vous rentrez un mot inconnu au programme, il l'acceptera après confirmation de votre part.

Les placements sont souvent intéressants (création de plusieurs mots en même temps et bonne utilisation des cases de double ou triple). Par contre, il ne joue pas de stratégie défensive et n'hésitera pas à libérer la colonne des triples au besoin. Au niveau 4, le programme se défend plus qu'honorablement. S'il ne peut espérer tenir tête à un bon joueur de club, il mettra cependant la majorité des amateurs en difficulté. (Cassette ou disquette Psion pour *Spectrum*, *Commodore 64*, *MO5*, *TO 7170*, *Apple II*.)



Reversi champion, Amstrad



Des chiffres et des lettres, Atari 500 et 1040 ST



Tour de Hanoi, EXL 100

Reversal : *Reversi*, *Reversal*, *Odin*, sous tous ces noms se cachent des variantes mineures d'un seul et même jeu : *Othello*. Ce programme est dû au couple Dan et Kathe Spracklen, ce qui constitue une référence. En effet, ceux-ci ont été longtemps les programmeurs vedettes des plus puissantes machines d'échecs. Le plateau de jeu est bien réalisé graphiquement. Petite particularité amusante : les pions sont dotés d'un « visage » dont l'expression change en fonction de l'état de chaque camp. L'entrée des coups s'effectue en sélectionnant l'un des positionnements possibles.

Ce logiciel autorise le retour arrière sans limitation (jusqu'au début de la partie éventuellement) ainsi que l'entrée d'une position pour les problémistes. Le programme dispose de trois stratégies différentes et de neuf niveaux de jeu, les deux possibilités pouvant être combinées à loisir. Ceci permet au programme de s'adapter aisément à tous les types de joueurs, depuis les débutants jusqu'aux joueurs confirmés. Les

temps de réflexion restent encore raisonnables même à haut niveau. En sélectionnant une stratégie élevée et un niveau moyen, le programme joue très correctement. Plutôt que de jouer la prise, il préfère opter pour une mobilité maximale, ce qui lui laisse alors un grand éventail de possibilités et le rend beaucoup plus difficile à contrer.

Un bon logiciel, pour joueurs de tous niveaux. (Disquette Hayden pour *Apple II*.)

Backgammon : ce jeu a su lui aussi retenir l'attention des programmeurs car c'est dans le mélange hasard-réflexion que l'ordinateur se débrouille le mieux. Le plateau de jeu est représenté sans grande originalité et les flèches de couleur claire sont mal distinctes. En contrepartie, le nombre des pions présents sur chaque flèche est rappelé à leur sommet, même si graphiquement le programme n'en affiche que cinq au maximum.

Le programme dispose de neuf niveaux de jeu dont les temps de réflexion sont corrects en dehors du plus élevé. La stratégie utilisée est bonne et il se montre suffisamment agressif, sans être atteint d'une boulimie fatale. Par contre la gestion du doublement, de loin la plus difficile dans la programmation de ce jeu, laisse un peu à désirer. Un jeu correct pour joueurs moyens. (Cassette Microdeal pour *Dragon*.)

Reversi champion : l'anniversaire de votre *Amstrad* approche et vous ne savez toujours pas quoi lui offrir ? Un tuyau : il sera certainement ravi de se mesurer à vous grâce à ce jeu d'Othello.

Ce logiciel commence par vous prendre par la main en vous indiquant où placer votre pion, dans la louable intention de guider votre apprentissage. Vous feriez bien de vous méfier car cet ami parfois mal intentionné vous conduit tout droit à la catastrophe ! Profitez donc plutôt de la commande de visualisation des positions valides...

Quels que soient vos progrès, le logiciel sera de toute façon en mesure de suivre votre évolution : six niveaux de difficulté sont en effet proposés. Signalons toutefois que des temps de réponse prohibitifs rendent les niveaux supérieurs inutilisables : le logiciel vous aura eu à l'usure bien avant d'avoir pu vous vaincre par la ruse.

Doté de nombreuses possibilités, il vous permet aussi d'affronter un adversaire humain ou de faire jouer l'ordinateur contre lui-même (ce qui n'aboutit pas nécessairement à son autodestruction), de remonter étape par étape le cours d'une partie afin de rejouer un coup, de sauvegarder les parties mémorables... Le graphisme quant à lui correspond à ce qui se fait pour ce type de jeu, avec en prime la liberté pour le joueur de choisir les couleurs selon son humeur du moment. (Cassette Loricels pour *Amstrad 464*, *664* et *6128*.)

Des chiffres et des lettres : prenez-vous à peu de frais pour un analphabète ! Si votre plus grand regret est de n'avoir jamais pu participer à la célèbre émission

télévisée « Des chiffres et des lettres », soyez rassuré, ce logiciel vous est destiné : vous allez enfin pouvoir jouer en direct sur le petit écran de votre Atari 520 (ou 1040) ST.

Rappelons pour mémoire que le jeu d'Armand Jammot regroupe deux épreuves distinctes disputées en alternance, et dont les règles sont ici scrupuleusement reproduites : « Le compte est bon » et « Le mot le plus long ». Le combat se déroule contre votre ordinateur.

Comme prévu, celui-ci affirme sa supériorité dans la première épreuve (personne n'ignore que depuis que les ordinateurs savent compter, il vaut mieux compter avec eux). Aussi aborde-t-on la deuxième épreuve avec un certain sentiment de supériorité mêlé de condescendance envers la machine. La gifle pourtant ne se fait pas attendre. On est tout d'abord incrédule lorsque le micro nous affiche des mots à coucher dehors de sept, huit ou même neuf lettres, qui évoquent parfois plus un bug que la langue de Voltaire. Une vérification dans le dictionnaire aura raison de cette suspicion. L'explication de ces performances réside dans l'exploitation de deux énormes fichiers par un algorithme de tri très efficace. Au total 70 000 mots, variantes comprises, sont ainsi disponibles. Précisons toutefois que vos mots personnels ne seront pas vérifiés, ce qui vous laisse heureusement la possibilité de tricher.

D'autres options de jeu sont offertes par le programme. Vous pouvez par exemple vous entraîner en communiquant directement au micro les chiffres et les lettres de votre choix, il vous donnera sa solution. Sachez enfin que si vous ne supportez plus de perdre, le logiciel vous fournira la corde pour vous pendre : grâce à une ultime option, vous pourrez en effet jouer au pendu. Vous verrez votre potence se dresser progressivement... Seule la découverte du mot caché pourra vous sauver la vie.

C'est incontestable, ce logiciel est un adversaire coriace. On regrettera cependant le caractère tristounet du graphisme ainsi que l'absence d'une option permettant un affrontement entre deux joueurs, l'ordinateur ayant alors pour fonction de mener le jeu. (Disquette Nathan pour Atari 500 ou 1040 ST.)

Tour de Hanoi : Ce jeu dont l'origine se perd dans la brume des temps nécessite quelques disques en bois, de diamètres variés, percés en leur centre, et une série de trois épieux. Les disques, au début du jeu, sont enfilés sur l'épieu de gauche, le but étant de les transporter sur le pal de droite, en plaçant bien sûr le disque le plus large à la base pour former une pile conique. La contrainte qui crée l'intérêt du jeu veut qu'on déplace un à un les disques d'un épieu à l'autre, et qu'on ne puisse poser un disque que sur un autre plus large. La cassette d'Exelvision permet de choisir le nombre de disques entre trois et sept, ainsi que l'empilement de départ : soit les disques sont empilés dans le désordre, soit ils forment un cône régulier semblable à celui

que vous devez obtenir autour du pal de droite. On peut jouer seul ou mener deux parties parallèles, le gagnant étant celui ou celle qui construit la tour au bon endroit avec le minimum de coups.

Le graphisme simple, le bruitage réduit à des « bips » ne vous distraieront pas de la résolution du casse-tête. Le départ dans l'ordre exige plus de coups que celui dans le désordre : avec sept disques, il faut compter de cent vingt à cent trente coups pour le départ « ordre » mais si vous choisissez un début « désordre », la chance interviendra : un cas possible quoique très rare permettant de réussir le jeu en sept coups pour sept disques.

Les limites de la cassette sont celles du problème de la *Tour de Hanoi* : il existe en effet une méthode de résolution qui permet de dépenser le minimum de coups possibles, et le jour où le joueur domine cet algorithme, le problème perd tout son sel.

Défense de tricher !

Post-Scriptum : la notice donne une explication

qui remplace les disques par des « groupes de mineurs » et les pals par des « puits de pétrole ». Curieuse transformation qui empêche de comprendre la nécessité physique initiale des règles du jeu. (Cassette Exelvision/Minipuce pour EXEL 100.)

Neurone : des chiffres ou des lettres. Destiné aux utilisateurs d'EXL 100, ce logiciel regroupe deux jeux distincts : la face 1 de la cassette propose aux littéraires une version du « Mot le plus long » limitée à huit lettres tandis que les matheux retrouveront « Le compte est bon » en face 2. Ces jeux étant ici complètement dissociés, il est impossible de les faire alterner conformément aux règles de l'émission télévisée « Des chiffres et des lettres » déjà citée.

Les modalités d'organisation des parties sont nombreuses. Vous pouvez, bien sûr, affronter votre ordinateur en tête-à-tête, mais ce logiciel vous offre aussi l'intéressante possibilité d'organiser des tournois réunissant jusqu'à dix participants.



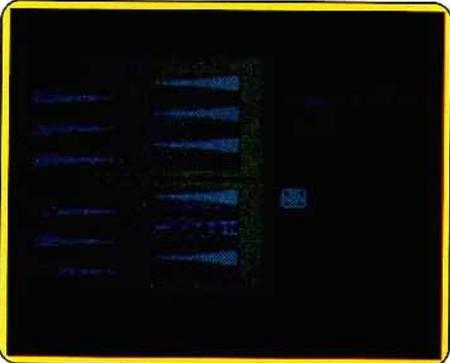


DOSSIER

« Que peu de temps suffit pour changer toutes choses ! »



Neurone, EXL 100



Backgammon, M.S.X.

(notons que l'ordinateur peut lui-même participer au tournoi en tant que joueur). Il faut pourtant regretter que la redéfinition des conditions de jeu nécessite un nouveau chargement du programme.

Si le graphisme est tout à fait correct pour un jeu de ce type, le point fort de ce logiciel réside incontestablement en l'exploitation des possibilités de l'EXL 100 en matière de synthèse vocale. Vous vous laisserez agréablement bercer par la voix suave de



Micro sapiens, Amstrad



Sargon III, Macintosh

l'ordinateur qui donne à ce logiciel un caractère hautement convivial. (Cassette Exelvision pour EXL 100.)

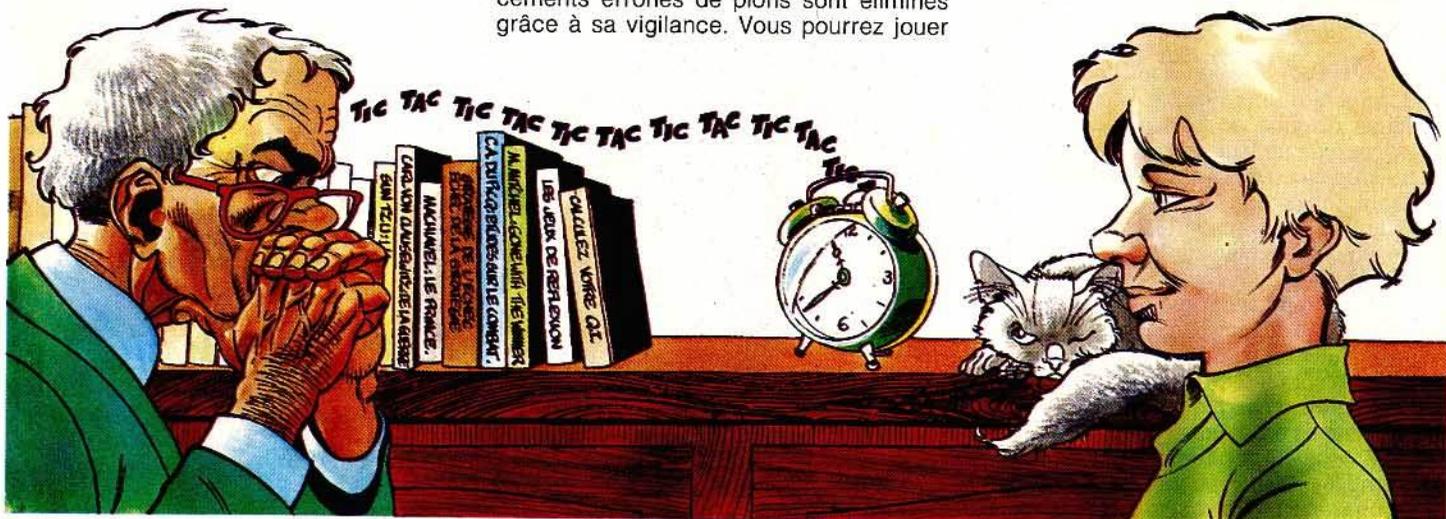
Backgammon : ainsi qu'en témoignent les différentes versions testées, ce jeu pourtant ancien ne paraît pas « vieux jeu ». Il a su traverser les siècles sans prendre de rides et le lifting informatique a redonné à ses charmes un attrait nouveau.

Prévue pour tourner sur MSX, cette version s'avère supérieure à celle développée par Electric Software. Elle dispose de nombreux atouts : le graphisme est convaincant (on pourra sans regret reléguer dans un coin de grenier le traditionnel attirail en bois), et la rapidité du jeu ne laisse pas prise à la lassitude... La souplesse d'utilisation du logiciel est appréciable. Les risques de déplacements erronés de pions sont éliminés grâce à sa vigilance. Vous pourrez jouer

contre un partenaire ou contre la machine, mais celle-ci ne vous laissera pas le choix du niveau de difficulté (contrairement à la version Microdeal pour Dragon 32 par exemple). Il y a là une petite lacune. Pour le reste, le logiciel se conforme aux règles classiques du Backgammon, avec mises, doublements, prise en compte des divers scores (bredouille, tric-trac). Ces règles sont d'ailleurs clairement exposées dans une brochure traduite en français. Ce fait, malheureusement assez rare, mérite d'être signalé. (Cartouche Sony pour MSX.)

Micro sapiens : Pac Man, le roi de l'arcade, se met enfin à réfléchir ! Dans cette épreuve du « mot le plus long », vous voici opposé à l'ordinateur pour une première manche. Au détour d'un labyrinthe sommaire, vous allez tenter tout d'abord de collecter le maximum de lettres possible avant que l'afreux enzyme ne s'empare de vous. L'action laisse place ensuite à la réflexion : tâchez de découvrir le mot qui vous rapportera le plus de points afin de surpasser l'intelligence de l'ordinateur... La difficulté de votre travail dépend bien sûr du niveau choisi pour le computer (de 1 à 5). L'expérience aidant, il va bientôt devenir possible de choisir avec stratégie les lettres intéressantes dans la première phase du jeu, en respectant de même la valeur de chacune d'elles (les points obtenus varient s'il s'agit d'un « e » ou bien d'un « w »...). **Micro sapiens** admet quatre joueurs qui s'affronteront tour à tour pendant plusieurs manches. Dans un graphisme sans grande originalité, l'animation de la première partie du jeu reste malheureusement trop lente. La réflexion sera votre seule raison de jouer ! (Cassette Ere Informatique pour Amstrad.)

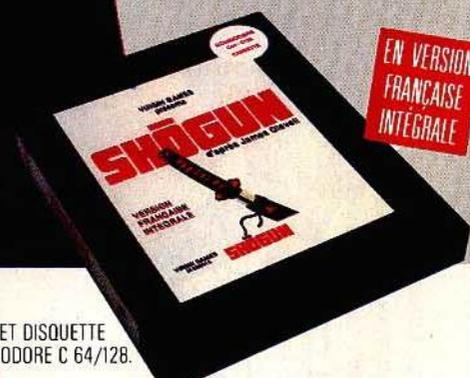
Sargon III : un programme d'échecs, réellement performant, sur Mac. Contrairement à la grande majorité de ses petits camarades, il se lance dans des ouvertures originales — qui changent de l'habituel C2-C4, C7-C5. Il propose, en outre, un très bon niveau en milieu de jeu. D'ailleurs, cela se



ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.

SHOGUN

Deviendrez-vous le maître du cruel Japon féodal ? Serez-vous le meneur d'hommes capable de gagner à sa cause 20 fidèles partisans ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce fabuleux jeu d'aventure doté de 40 personnages et des plus merveilleux paysages du Japon du XVII^e siècle (128 écrans).



DISPONIBLE EN CASSETTE ET DISQUETTE
POUR AMSTRAD ET COMMODORE C 64/128.



ariolasoft





Il faudrait être fou pour accepter l'échec

révèle de plus en plus comme une constante: le milieu d'une partie d'échecs demande moins de créativité que le début ou la fin. *Sargon III* propose toutes les options imaginables: de la fenêtre de recherche, en passant par le conseil de jeu, sans oublier la résolution des problèmes, l'inversion des camps en fin de partie — pour les mauvais perdants — et, bien sûr, l'inévitable réglage de niveau.

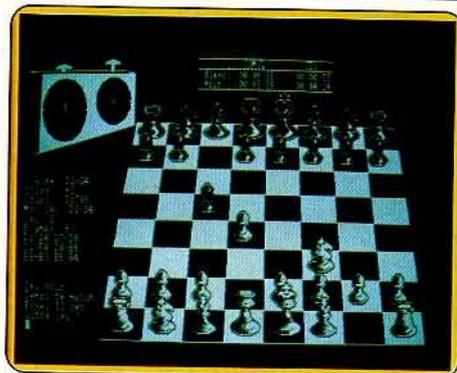
Le programme est parfait, et en plus très attrayant. Facile d'utilisation: un petit tour de souris, un autre et hop, le coup est joué. Evidemment, le *Mac* y est pour beaucoup! Il ne s'encombre pas non plus d'artifices inutiles, du genre dessin en trois dimensions, en général tellement mal réalisés qu'il devient difficile de distinguer les pièces et leur position. En conclusion, de tous les programmes d'échecs testés pour ce dossier, c'est celui-ci qui nous laisse la meilleure impression. Dommage qu'il soit sur une machine aussi peu accessible que le *Mac*, cela à cause d'un prix élevé. (Disquette Hayden Software pour *Macintosh*.)

3D Voice Chess: la superstar des programmes d'échecs pour *Amstrad*.



3D Voice Chess, Amstrad

Ce logiciel est, malgré de nombreux défauts — cases non numérotées, gestion du clavier tâillonne — très agréable, et il devrait suffire à des joueurs moyens ou débutants. Ces derniers seront attirés par le graphisme en trois dimensions, et les couleurs, bien que non standard, sont plaisantes. Mais ce n'est pas tout car une autre faculté a été ajoutée à ce programme: la synthèse vocale. Hélas, la mauvaise qualité des circuits sonores de l'*Amstrad* rend cette innovation insupportable. Il est heureusement possible de stopper ces « crachouillements » inaudibles, et de jouer en paix. A propos de jeu, il semble que ce logiciel ne



3D Clock Chess, PCW 8256 et 8512

tienne pas ses promesses. Il est d'un classicisme exagéré qui se révèle ennuyeux. De plus le niveau en fin de partie est excessivement faible. Au niveau trois j'ai réussi à le « mater » en une trentaine de coups (en jouant avec les noirs), ceci grâce à un judicieux alignement; même un débutant ne s'y laisserait pas prendre!

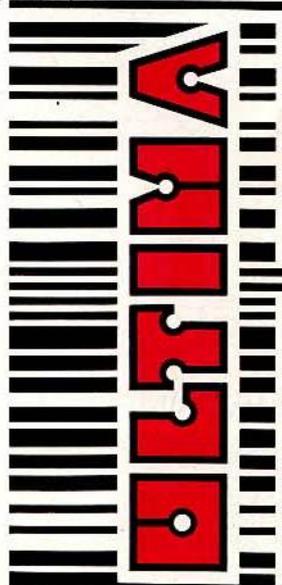
Ainsi, le niveau global de ce programme se montre relativement faible comparé à d'autres logiciels de ce genre. Cela est dommage compte-tenu de toutes ses qualités. (Cassette CP Software pour *Amstrad*.)

3D Clock Chess: le *PCW* d'*Amstrad* est une machine professionnelle et, de ce fait, sérieuse. On découvre cependant, pour cet ordinateur, des programmes distrayants. Ainsi CP Software propose *3D Clock Chess*, un logiciel d'échecs avec, en sus, un certain nombre d'options qui se révèlent très utiles. La possibilité de jouer au « blitz » en réjouira quelques-uns, mais ce n'est que l'arbre qui cache la forêt! L'accès à l'analyse d'un coup, à tout instant, le changement de niveau de jeu en cours de partie, le conseil de jeu, rendent ce logiciel captivant. Mais cela n'est pas suffisant pour offrir un bon programme! CP Software l'a compris et a peaufiné sa présentation: graphisme en trois dimensions, réorientation éventuelle du damier, représentation des horloges de façon concrète, et j'en passe. De plus le jeu est très agréable, et marque de manière évidente les progrès réalisés par les programmeurs, ceci en un laps de temps très court.

Il suffit de comparer le style de jeu de ce programme avec des logiciels moins récents: le jeu est beaucoup plus clair, très aérien et plus réaliste. Quelque défauts tout de même: les cases non numérotées et le déplacement par coordonnées semblent vraiment anachroniques. Heureusement, ces détails sont mineurs et n'enlèvent rien à la qualité globale du logiciel. (Disquette CP Software pour *PCW 8256 et 8512*.)

Master Chess: un logiciel d'échecs sur *Amstrad* datant d'une autre époque. Dès le chargement, on se rend compte des progrès réalisés en un ou deux ans. Les pièces sont représentées « à plat ». L'échiquier n'apparaît pas en trois dimensions, mais comme un maillage de couleurs, qui ne correspondent à aucun standard. Les pièces ▶





5 Bd VOLTAIRE, 75011 - PARIS - TEL.: 43.38.96.31

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

- ATARI** 520 STF nouveau prix nous contacter **7990 F**
- 1040 STF COULEUR **9990 F**
- 1040 STF MONOCHROME **11990 F**
- + 1 logiciel au choix d'une valeur de 300 F**
- + 1 heure de démonstration**
- Moniteur couleur **3990 F**
- Moniteur monochrome **1990 F**
- Drive double face **2690 F**
- Disque dur **8500 F**
- Imprimante SMM 804 **2690 F**

UTILITAIRES

- Art gallery 320
- DB calc 450
- Personal money manager 450
- Print master 399
- Haba view 750
- Haba writer 750
- Textomat 450
- Plus paint 450
- Bakelit 2450
- Text design 450
- Lattice C 1150
- Pascal MCC 1150
- Flight sim. II N.C.
- King quest II 450
- Winter games 390
- Little computer people 350
- Rogue 400
- Sundog 400
- The pawn 225
- Borrowed time 250
- Hacker 250
- Mindshadows 250
- Silent service N.C.
- Mercenary N.C.
- Univers II N.C.
- Leader board 400
- Mean 18 N.C.
- Dongeon master N.C.

MUSIQUE

- Music studio 350
- 24 pistes sequencer 2700

JEUX

- Black cauldron 450
- Brattacas 399
- Bridge 350

GRAPHISME

- Degas 450
- Color space 250
- CAD 3D 490
- Paint works 390

— CREDIT CETELEM

immédiatement au magasin (sur acceptation du dossier à partir de 1500 F
— Facilités de paiement.



Unité centrale 512 K + lecteur 800 K
+ moniteur couleur HR

SUPER PRIX téléphonez-nous
+ cadeau + 1 heure de démonstration

UTILITAIRES

- Deluxe paint 350
- Artic fox 350
- Brattacas 350
- Halley project 400
- One on one 350
- Rogue 350
- Sky fox 350
- King quest II 450
- Borrowed time 290
- VIP (lotus 1,2,3) 990
- Aebis (animator) 1890
- Images 1290
- Lattice C 990
- MCC pascal 1290
- Music studio 390

JEUX

- Archon 350
- Artic fox 350
- Brattacas 350
- Halley project 400
- One on one 350
- Rogue 350
- Sky fox 350
- King quest II 450
- Borrowed time 290

NOUVEAU, L'ULTIMATEQUE, vous propose de nombreux programmes 40 % moins cher que le neuf et rachète tous vos programmes à 50 % de leur prix de vente.

TOUJOURS des promotions AMSTRAD à des PRIX FOUS (à partir de 30 F)

Un SERVICE APRES VENTE sur place. Toutes vos réparations, maximum 1 semaine.



C 64 nouveau modèle **1890**
1541 **1890**

- C 128 : **2990**
- 1571 : **3190**
- 128 D : **6290**
- Lecteur de K7 : **350**
- MPS 803 : **1590**
- Moniteur 1702 : **2490**

UTILITAIRES

- Power cartridge 475
- Fast load 250
- Freeze-Frame 495
- Game killer (64/128) 179
- Vizawrite NF (64/128) 790
- Super base NF (64/128) 1180
- Cordon 40/60 colonnes 450
- Koalapat 1450
- Flight sim. II 450
- Ghost and goblins 119
- Leader board 115
- Dragon's lair 120
- International soccer 195
- Masquarade 189
- Révolution 1789 289
- Green berets 109
- Revs 169
- Silent service 129
- Shogun 119
- Tau Ceti 119
- Tubular bells 109
- Ultima II N.C.
- Paper boy 119
- Flight deck 179
- Golf construction 169
- Borrowed time 189

JEUX

- Ace 129
- Azimuth 150
- Boulder dash III 129
- Elite 179
- Fighter pilot 125
- Power cartridge 475
- Fast load 250
- Freeze-Frame 495
- Game killer (64/128) 179
- Vizawrite NF (64/128) 790
- Super base NF (64/128) 1180
- Cordon 40/60 colonnes 450
- Koalapat 1450
- Flight sim. II 450
- Ghost and goblins 119
- Leader board 115
- Dragon's lair 120
- International soccer 195
- Masquarade 189
- Révolution 1789 289
- Green berets 109
- Revs 169
- Silent service 129
- Shogun 119
- Tau Ceti 119
- Tubular bells 109
- Ultima II N.C.
- Paper boy 119
- Flight deck 179
- Golf construction 169
- Borrowed time 189

SUPER PROMOS.

- JOYSTICKS** : compétition pro **170 F**
- Konix **169 F**
- Stick (à mercure) **179 F**

IMPRESSANT CITIZEN pour ST ou 64, qualité courrier, garantie 2 ans **2990 F**

Règlement carte bleue C.B.

date d'expiration - /

Signature obligatoire

Tout credit Cetelem possible ! Téléphonez.

Nom	Titre	Marque	Prix
Adresse			
Code postal			
Tél.			
Règlement en : <input type="checkbox"/> C.B. <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/>	Port + 15 F. contre remboursement + 30 F	Matériel + 50 F	Total



DOSSIER

Ne laissez pas le programme avoir le dernier mot

noires n'étant pas entourées d'un liseret de couleur différente sont impossibles à repérer sur les cases noires ! On est donc forcé de redéfinir les couleurs en passant toutes-fois par un menu assez désagréable.

Ce programme contient les options classiques : analyse d'un coup, changement du niveau de jeu, sauvegarde d'une partie. Tout cela est accessible par un système de menus — identique à celui qui permet de redéfinir les couleurs. Ce programme ne supporte pas la comparaison avec d'autres comme *3D Voice Chess*, mais ceci uniquement au niveau du confort d'utilisation, la qualité du jeu restant tout à fait honnête. Les ouvertures relativement classiques laissent la place à plusieurs variantes originales. Le milieu du jeu est intéressant : le programme ne joue pas de manière bête et méchante et il favorise l'approche stratégique tout en conservant les ressources nécessaires aux coups fatals. La fin de jeu est un peu faible, quoique d'un niveau très honorable. Globalement, ce logiciel est de bonne qualité, et si vous n'accordez que peu d'intérêt à l'interface visuelle, ce programme devrait vous convenir. (Cassette Amsoft pour Amstrad.)

Cyrus II Chess : illustration séduisante de la représentation tridimensionnelle des pièces et de l'échiquier. L'image est ici tellement bien réalisée que les inconvéniants de cette représentation ne sont plus une entrave : les pièces sont faciles à identifier et les chevauchements n'existent pratiquement plus. Il s'agit sûrement de la meilleure interface visuelle existant dans le domaine du programme d'échecs. Heureusement, les concepteurs de ce programme ont aussi pensé à la convivialité du logiciel. C'est pourquoi le déplacement des pièces s'effectue au moyen d'une petite flèche qu'il suffit de mettre sur la case de départ et sur celle d'arrivée. Ce système est d'une souplesse extraordinaire et reste simple à l'utilisation. Seul regret : les cases ne sont pas numérotées — mauvaise habitude !

Le style de jeu de ce logiciel est relativement agréable, avec une mention spéciale pour le début de partie — des ouvertures intéressantes — et pour la fin du milieu de jeu. Le programme sait traiter ce moment, ô combien délicat, avec un brio étonnant. En revanche, la fin de par-



Master Chess, Amstrad



Cyrus II Chess, Amstrad

tie se montre assez faible. Toute la gamme des options classiques est présente : analyse, résolution de problèmes, rejouer un coup. De plus, certaines options ont été ajoutées : on peut voir la partie se dérouler en deux dimensions ou imprimer la liste des coups joués. Tout cela est accessible très simplement. Pour sa grande facilité d'utilisation et pour son bon niveau, ce programme reste un exemple à

suivre par les programmeurs. (Cassette Amsoft pour Amstrad.)

Colossus 4 Chess : un programme d'échecs étonnant, voire même surprenant ! C'est en effet le seul logiciel parmi ceux testés pour vous dans ce dossier, à respecter toutes les règles de ce noble divertissement que sont les échecs.

Contrairement à beaucoup, ce programme connaît la règle du « toucher c'est jouer », et ne permet pas le roque après mise en échec du roi, bref : toutes les règles souvent méconnues — ou ignorées — de la majorité des joueurs.

L'aspect qualitatif du jeu est également satisfaisant. Les entrées, bien que souvent classiques, sont relativement intéressantes d'un point de vue créativité. Les positions stratégiques prises en milieu de partie sont d'un très bon niveau, et ceci même en cas de léger déficit — budgétaire — en faveur du joueur. Hélas, la fin de partie ne semble pas à la hauteur.

De présentation classique, l'échiquier et les pièces sont en deux dimensions, et couleurs normalisées : noir et blanc. Le déplacement des pièces se fait à l'aide d'un curseur qui présente de grandes analogies avec le système présent sur *Cyrus II Chess* — on pointe la case de départ et celle d'arrivée. Un plus : les cases de l'échiquier



... BIEN LA PEINE D'AVOIR DES CANDIDATS AU VOCABULAIRE AUSSI RICHE POUR ENTENDRE TOUJOURS ET TOUJOURS CE MEME REFRAIN !

ENCORE UNE FOIS ET D'LES MORDS !

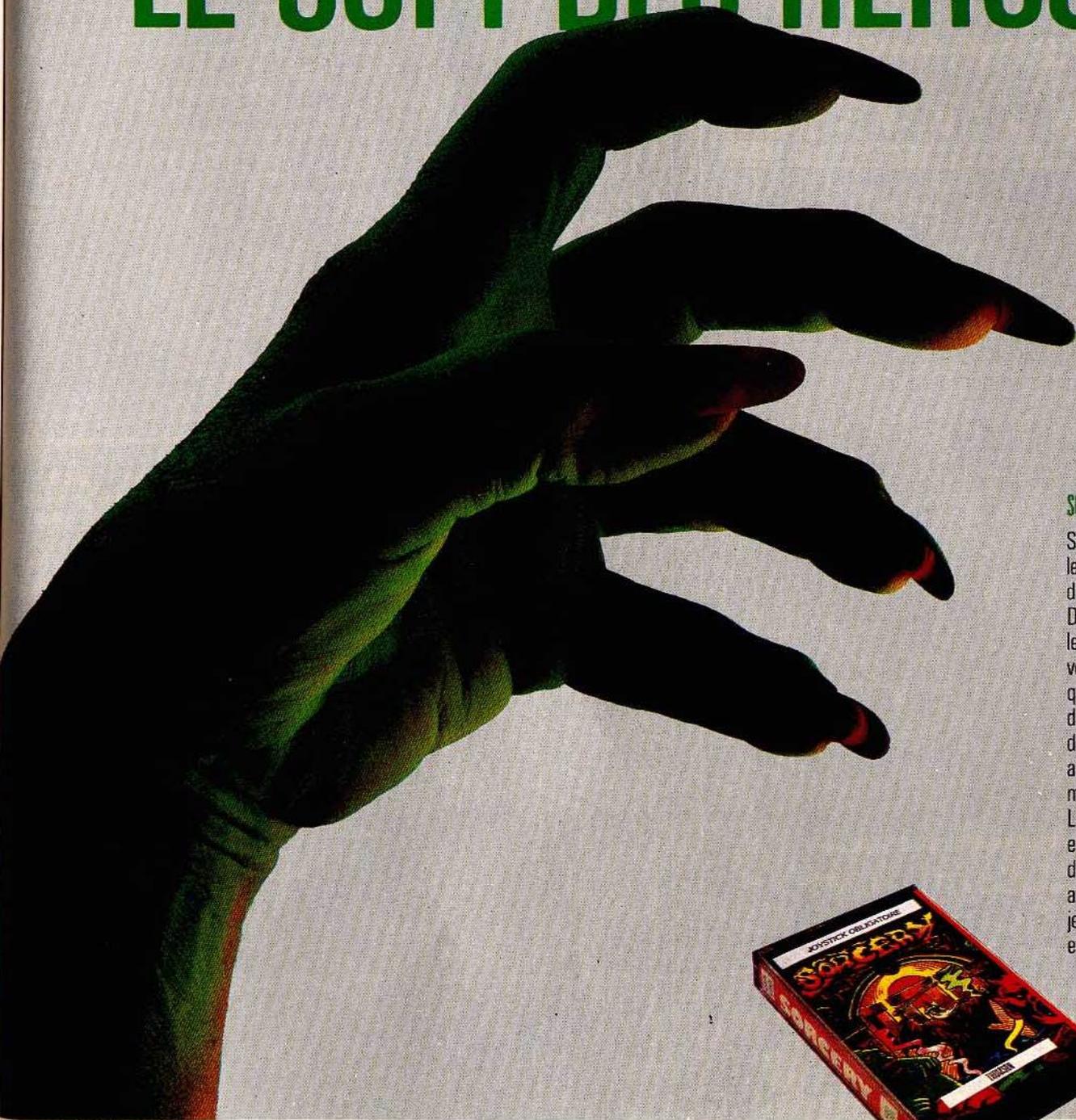
CONSONNE !

VOYELLE !

VOYELLE !

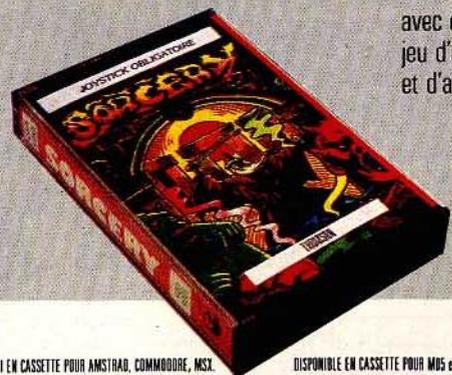
CONSONNE !

ARIOLASOFT, LE SOFT DES HEROS.



SORCERY

Serez-vous le plus malin des sorciers ? Délivrerez-vous, les armes au poing, vos confrères qui croupissent dans les geôles d'un château aux multiples maléfices ? La réussite est au bout de vos doigts avec ce captivant jeu d'aventure et d'action.



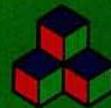
VERSION
THOMSON



EXISTE AUSSI EN CASSETTE POUR AMSTRAD, COMMODORE, MSX.

DISPONIBLE EN CASSETTE POUR MS et T07-70, EN DISQUETTE POUR T09

ariolasoft





DOSSIER

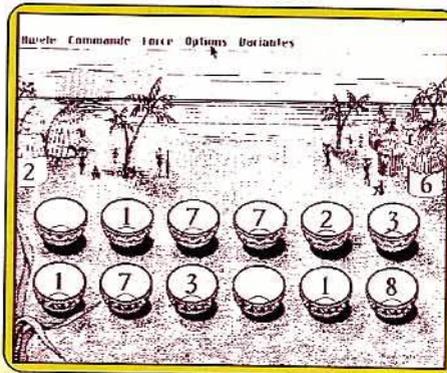
Réflexion faite, il faut compter avec l'ordinateur !

sont numérotées ! Ce programme propose toutes les options classiques telles que la sauvegarde et le chargement d'une partie, le réglage du niveau de jeu, le conseil. Nous sommes donc en présence d'un logiciel classique, mais d'une réelle qualité de jeu. (Disquette CDS Software pour C 64/128.)

Awele : magie, vaudou, grigris, vous voilà en plein cœur de la traditionnelle Afrique. Dans un décor idyllique de cases, de palmiers, et la mer au loin sous un soleil de plomb, Macdonald vous permet d'affronter de redoutables adversaires dans un jeu de stratégie aux multiples variantes. Vous pouvez sélectionner le niveau de force en vous adressant soit au guerrier, agressif mais sans grande finesse, soit au chef de tribu, plus âgé et plus subtil ou encore au sorcier, vieux sage à l'esprit retors. Devant vous, douze bols en bois contenant chacun quatre graines, soit quarante-huit graines au total. Le jeu consiste à rafler le maximum de pions, la partie s'arrêtant lorsque l'un des joueurs totalise, dans sa case d'accumulation, plus de la moitié des graines. Pour y parvenir, il suffit de semer le contenu d'un pot de votre rangée, graine par graine, dans les cases suivantes. Si vous arrivez dans une case adverse et qu'il s'y



Colossus 4 Chess, C 64/128
Awele, Macintosh



trouve une ou deux graines, empochez-les ainsi que le contenu des cases précédentes comprenant deux ou trois graines. Chacun joue à tour de rôle. Vous avez la possibilité de jouer à deux partenaires ou bien seul contre l'ordinateur. L'utilisation de la souris facilite à l'extrême le déroulement du jeu dont le graphisme est tout à fait plaisant. Mais, attention, ne vous laissez pas endormir par l'ambiance conviviale qui n'est qu'une apparence trompeuse, votre adversaire n'hésitera pas à vous couper la tête si vous vous laissez battre !

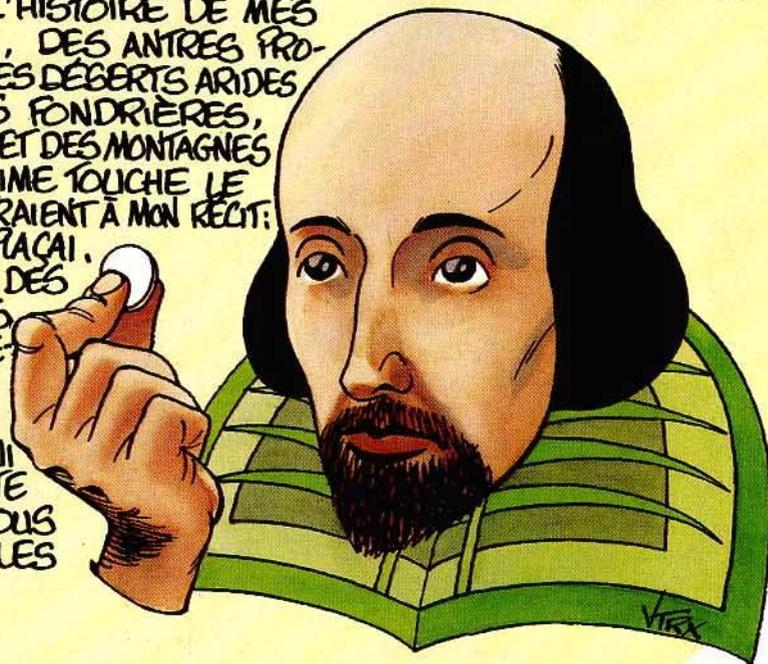
En cas de match nul, il vous avouera avoir été gentil avec vous mais si vous avez le toupet de le battre, ce grossier personnage vous enverra une bordée d'injures ponctuée d'un « Grrrr ! !... » menaçant. Ce n'est pas très fair-play ! (Disquette Topics pour Macintosh.)

Otho : initiez-vous au jeu d'Othello sur EXL 100. Soixante quatre-cases de damier à occuper par deux adversaires. Quatre cases le sont au départ. Chaque joueur dépose à tour de rôle un pion de sa couleur, à condition de faire prisonnier et de « retourner » au moins un pion adverse. Les positions les plus fortes risquent ainsi de

tomber par rang entier, après un coup bien choisi de l'adversaire. Les graphismes simples d'Otho permettent de jouer à deux sans contestation ni omission dans le calcul des prisonniers et des retournements.

Otho pourra vous affronter à trois niveaux de difficulté, les possibilités de retour vers les phases

ALORS JE PARLAI DE CHANCES DÉSASTREUSES,
D'AVENTURES ÉMOLIVANTES SUR TERRE ET SUR MER,
DE MORTS ESQUIVÉES D'UN CHEVEU SUR LA BRÈCHE
MENAÇANTE, DE CAPTURE PAR L'INSOLENT ENNEMI ...
DANS L'HISTOIRE DE MES
VOYAGES, DES ANTRES PRO-
FONDS, DES DÉBERTS ARIDES
, D'APRÈS FONDRIÈRES,
DES ROCS ET DES MONTAGNES
DONT LA CIME TOUCHE LE
CIEL S'OFFRAIENT À MON RÉCIT:
JE LES Y RAÇAI,
JE PARLAI DES
CANNIBALES
QUI S'ENTRE-
DEVORENT
ET DES
HOMMES QUI
ONT LA TÊTE
AU-DESSOUS
DES ÉPAULES



ZOMBI



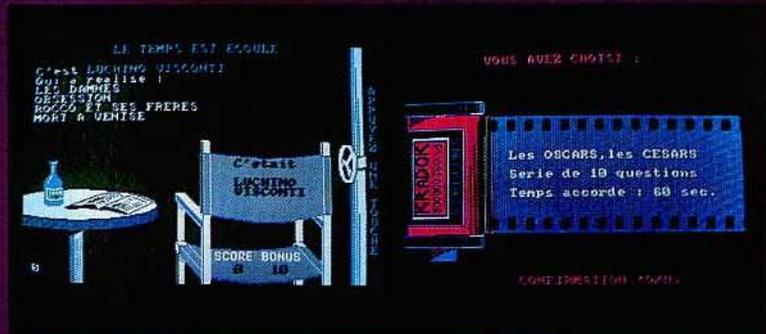
1, VOIE FGA, ESCOFFIER 94000 CRETEIL
TEL. 43 39 23 21

← Évitez-leur ce triste sort.

VAINCRE!



UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS!!!



TESTEZ VOS CONNAISSANCES...

As-tu une tête...
CLAP?

GRAPHIC CITY

- Éditeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées.

GRAPHIC CITY



VERSION DISQUETTE

CONTIENT EN PLUS :

- 2000 des chemins
- Éditeur de caractères
- Vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD

NOM : _____
ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- CLAP CINE-DISC 180 F
- FER ET FLAMME-DISC 295 F
- GRAPHIC CITY-DISC 195 F, CASS 150 F
- ZOMBI-DISC 180 F



DOSSIER

Un sens de l'observation et une stratégie « béton »

antérieures de la partie, de sauvegarde, de pause facilitant l'apprentissage du jeu. *Otho* affiche les coups de la machine pendant qu'elle calcule, simulant ses propres possibilités et anticipant même vos réactions.

Tout ceci ralentit la marche des parties : le fort intéressant spectacle de *Otho* se battant lui-même au plus haut niveau m'a pris une heure et quart pour quatorze coups (une partie standard en comporte soixante !). Le hasard joue-t-il un rôle dans l'issue de la partie ? *Otho* s'affrontant avec lui-même au niveau 1 a obtenu le score de 23 contre 41, une déroute sans appel ! (Cassette Initial pour EXL 100.)

Shangai : un dérivé du célèbre jeu de *Mah Jong*, sur *Macintosh*. Une pyramide de cinq niveaux symbolise le dragon que vous devez battre. Cent quarante-quatre pièces représentent les graphismes classiques des



Otho, EXL 100



Shangai, Macintosh

sept familles du jeu : les bambous, les caractères, les vents, les saisons, les fleurs, etc. Vous devez les collecter par paire. Cela paraît simple mais seules les pièces représentant la tête et la queue du dragon sont libres. Il faut les dégager pour avoir accès aux autres et continuer la partie.

On succombe vite au charme envoûtant de l'Asie et il est très difficile d'y échapper. On risque même de passer quelques nuits blanches en tête-à-tête avec le dragon ! Vous

pouvez aussi vous associer avec un ami pour essayer de le battre.

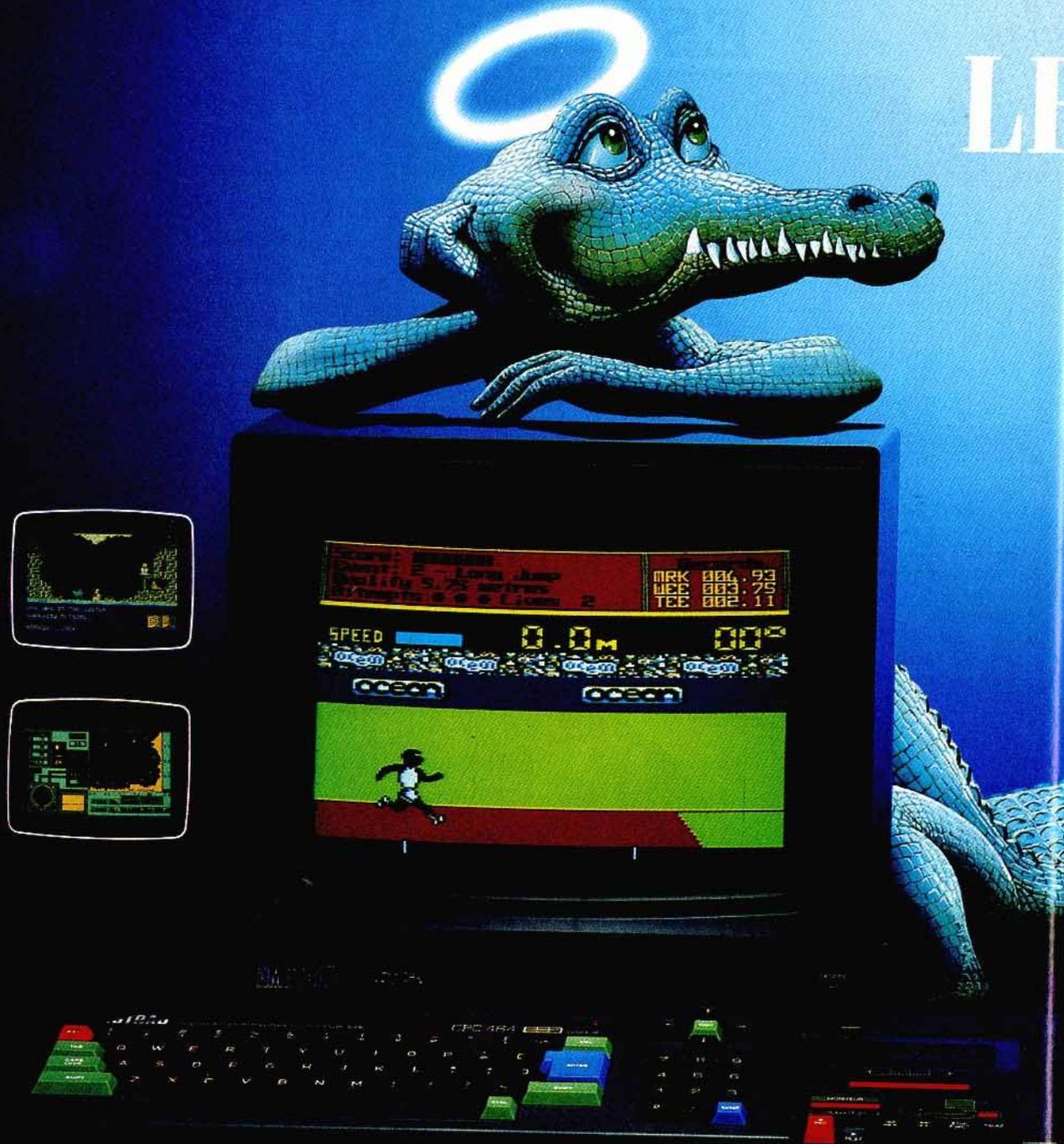
Jeu difficile qui requiert un sens de l'observation et une stratégie à toute épreuve. Si vous séchez et que votre patience est à bout, *Mac* se fera une joie de vous indiquer le prochain coup à jouer. A vous maintenant ! (Cassette Activision pour *Macintosh*.)

Dossier réalisé par M. Brisou, J.-P. Delalandre, J. Harboun, O. Hautefeuille, A. de Panafieu, D. Sherer.

26 logiciels de réflexion au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	GRAPHISME	NOMBRE PERSONNES	DIFFICULTÉ	INTÉRÊT	CONVIVIALITÉ	PARU DANS TILT	PRIX
AWARI	Ere informatique	Spectrum	K7	**	1	**	***	*	—	A
AWARI	Under Standing	ZX 81	K7	*	1	*****	*****	**	24	A
AWELE	Topics	Macintosh	Disquette	****	1 à 2	*****	*****	*****	29	E
BACKGAMMON	Sony	M.S.X.	Cartouche	****	1-2	***	*****	**	31	D
BACKGAMMON	Hewson	Spectrum	K7	*	1	**	***	**	—	A
BACKGAMMON	Microdgal	Dragon	K7	*	1	****	****	*	23	B
COLOSSUS 4 CHESS	CDS software	C 64/128	K7 et disquette	***	1	*****	*****	*****	29	B
CYRUS 2 CHESS	Amsoft	CPC	K7	*****	1	*****	*****	*****	—	B
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	Nathan	Atari 520 ST 1040 ST	Disquette	**	1	*****	*****	***	—	C
JEU DE DAMES	Loricels	Spectrum	K7	**	1	**	****	*	24	B
MASTER CHESS	Amsoft	CPC	K7	*	1	***	**	***	23	A
MICRO SAPIENS	Ere	Amstrad CPC 464	K7	***	1 à 2	***	***	**	—	B
NEURONE	Exelvision	EXL 100	K7	****	1-10	****	****	*****	30	B
OTHELLO	Ere informatique	Spectrum	K7	**	1	*	***	*	—	A
OTHELLO	Direco intern.	ZX 81	K7	**	1	*****	*****	*	24	A
OTHELLO	Pyramide	QL	Micro-K7	*****	1	*****	*****	****	30	C
OTHO	Initial	EXL 100	K7	**	1 ou 2	****	***	***	25	A
REVERSAL	Hayden	Apple II	Disquette	*****	1	*****	*****	*****	13	E
REVERSI CHAMPION	Loricels	Amstrad 464/664/6128	K7 et Disquette	****	2	****	****	****	33	B
SARGON III	Hayden soft	Macintosh	Disquette	****	1	****	****	*****	31	D
SCRABBLE	Psion	Apple Spect. C 64 MO5, TO 7/70	K7 et Disquette	***	1 à 4	****	*****	*****	26	B à E
SHANGAI	Activision	Macintosh	Disquette	*****	1 à 2	*****	*****	***	—	E
THINK	Ariolasoft	Spectrum	K7	**	1 ou 2	*****	*****	*****	30	B
TOUR DE HANOÏ	Minipuce Exelvision	EXL 100	K7	**	1 ou 2	****	****	**	23	A
3 D VOICE CHESS	CP Software	CPC	K7	*****	1	***	***	****	28	B
3 D CLOCK CHESS	CP Software	PCW	Disquette	*****	1	****	*****	****	—	B

LE

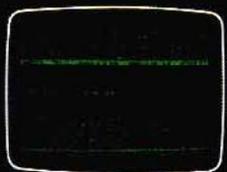
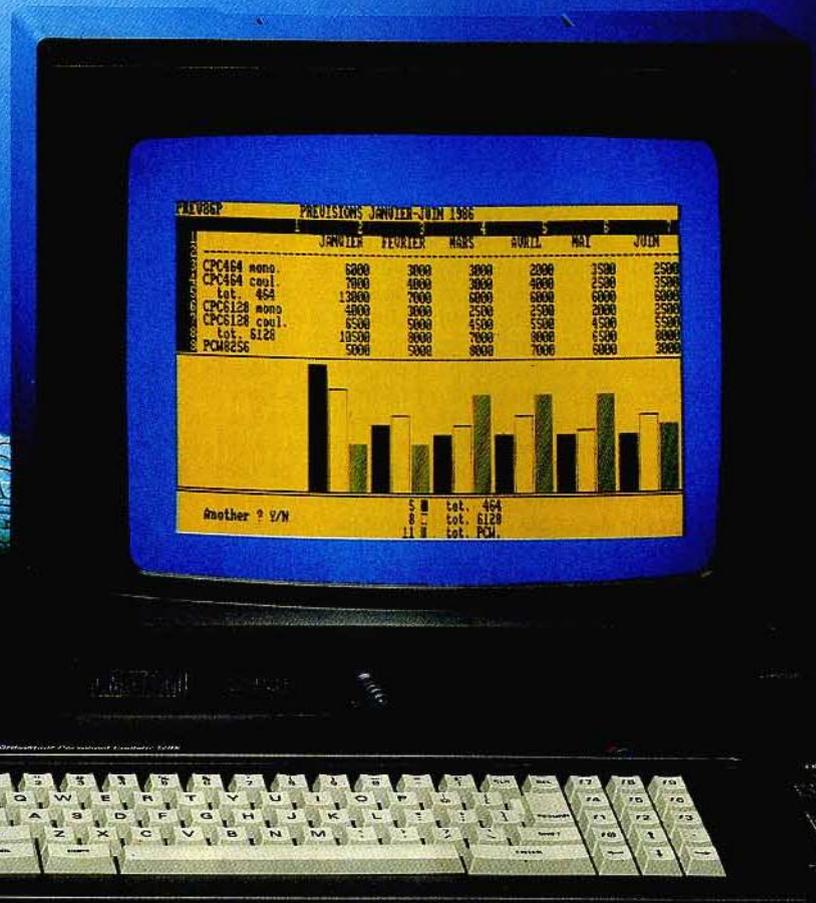


CPC 464 COMPLET 2690F*

Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux
ordinateurs vedettes :
une unité centrale puissante et compacte, un
clavier professionnel, un lecteur rapide intégré,
un écran graphique et un prix... AMSTRAD
Vous branchez, ça marche.
Des centaines de programmes sont à votre
disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou
pour programmer.
Plus de 500000 AMSTRAD ont été vendus
dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire
de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis
informatique AMSTRAD, et laissez la télé
familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS



PROVISIONS JANVIER-JUIN 1986

	JANVIER	FEBVIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN
CPC464 mono.	6000	3000	3000	2000	3500	2500
CPC464 coul.	7000	4000	3000	4000	2500	3500
tot. 464	13000	7000	6000	6000	6000	6000
CPC6128 mono.	4000	3000	2500	2500	2000	2500
CPC6128 coul.	6500	3000	4500	5500	4500	5500
tot. 6128	10500	6000	7000	8000	6500	8000
PCM8256	5000	5000	8000	7000	6000	8000

another ? Y/N

5 tot. 464
8 tot. 6128
11 tot. PCM

CPC 6128 COMPLET 3990F **



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

★ CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
- avec moniteur monochrome : 2690 F ttc -
- avec moniteur couleur : 3990 F ttc

★★ CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M +)
- avec moniteur monochrome : 3990 F ttc
- avec moniteur couleur : 5290 F ttc

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : _____

adresse : _____

_____ code postal | | | | |

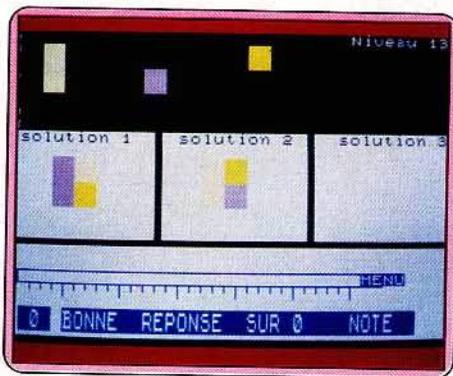
ville _____ tél. : _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

T 34
MENDES-FRANCE S.A.

Élève Chaprot, au micro !

Hé hé ! c'est la rentrée. De nouveaux softs éducatifs vous attendent.
Ne prenez pas cet air effondré :
après tout, sans eux, jamais les micros n'auraient envahi les lycées.
Avouez : un micro vert,
c'est quand même mieux qu'un tableau noir, non ?



BRIC À BRAC

Bric à brac fait partie d'une série de huit logiciels destinés à l'enseignement préscolaire et primaire. L'objectif visé est ici de développer la perception de l'espace, des couleurs, des dimensions.

Le principe utilisé est des plus simples : des rectangles, dont la taille, la couleur, la position varient, sont affichés en haut de l'écran. Il faut les replacer dans l'ordre logique grâce au crayon optique.

Selon l'âge des enfants, on peut sélectionner dix-sept niveaux de difficulté, permettant de faire travailler des enfants de quatre à sept ans environ. Ne vous fiez pas trop à cette apparente précision de la gradation : les différences réelles entre les exercices sont loin d'une telle finesse.

Est-ce volonté délibérée de faire simple, ou faiblesse de la programmation ? En tous les cas, le logiciel ne suscite pas l'enthousiasme des foules enfantines : à part quelques changements de couleur ou de taille des rectangles, c'est le même exercice qui se répète inlassablement tout au long du programme... Lors du test, notre cobaye a bien vite réclamé *Récré A2* !

L'ensemble est d'autant plus triste que l'évaluation se fait par une note et un repère mobile indiquant la progression des questions. A la rigueur utile à l'adulte pour évaluer les progrès de l'enfant, ce système n'a vraiment rien de gratifiant quand on a quatre ou cinq ans. Au moins aurait-on aimé une animation ou quelques notes de musique pour récompenser les bonnes réponses... La programmation n'en aurait pas été insurmontable !

Que les objectifs de l'Association pour l'informatique didactique soient louables, nous n'en doutons pas. Mais, de grâce, que les péda-

gogues nous proposent de vrais programmes. Au prix du logiciel on peut attendre autre chose que du travail d'amateur ! (Cassette Edimicro pour MO5, TO7/70 et TO7.)

GÉOGRAPHIE

Deux options principales pour ce logiciel : la partie atlas permet de visualiser les pays de la C.E.E. sur l'écran. Malheureusement, un temps de recherche trop long sur *CPC 464* et l'absence de toponymie rendent son usage bien limité. Dommage car l'intention était louable... mais que faire d'une carte muette ?

Le second menu vous invite à parcourir l'Europe et les mers qui la baignent : au gré des déplacements de votre hélicoptère ou du voilier de vos rêves, vous devrez identifier fleuves et montagnes, pays et villes.

Ne comptez sur personne pour guider votre périple culturel : le programme ne propose jamais d'aide et il est impossible de revenir au menu en cours de question.

Cela rend très fastidieuse l'option « Voyage en Europe », d'autant plus que la précision du repérage laisse parfois à désirer : essayez donc



de poser votre hélicoptère sur le Luxembourg ou de prétendre que votre voilier affronte la mer du Nord quand il croise au large de la Belgique...

Selon le même principe — mais l'hélicoptère cède la place à un index plus pratique — l'option « Visite d'un pays » propose un test détaillé pour chaque Etat. Si détaillé même que les pauvres connaissances du Français moyen y seront vite mises en échec !

Là encore, le logiciel refuse toute aide, et le temps perdu à répondre au hasard n'a rien de très didactique (à moins, bien sûr, de consulter un atlas...).

Enfin, si la seule vue d'une carte finit par vous rendre malade vous pourrez toujours vous replier sur le dernier questionnaire : superflue, population, P.N.B.... des questions répétitives qui permettent néanmoins de s'entraîner à la lecture d'histogrammes qu'il est, cette fois, permis de consulter avant de répondre. *Géographie* est donc avant tout un bon logiciel de test de connaissances ou de révision ; N'aurait-il pu être, aussi, un outil d'apprentissage et, pourquoi pas, un véritable atlas ? (Disquette Loriciciels pour *Amstrad*.)

QUESTION

Destiné avant tout à l'étude des membres grammaticaux de la phrase, ce logiciel permet de composer des exercices et de les stocker sur cassette.

Première étape : après avoir établi une corres-



pondance entre chaque fonction et une couleur (cinq au maximum), rentré un texte (jusqu'à quinze lignes par exercice), on attribue une couleur aux éléments de la phrase.

L'élève doit ensuite colorier correctement les mots selon leur fonction. Si ce travail se fait sans difficulté au crayon optique, il est en revanche regrettable, lors de la composition de l'exercice, de ne pouvoir corriger une lettre sans devoir effacer toute la ligne... Gare aux fautes de frappe !

Malgré une possible utilisation de *Question* hors de la grammaire, ses capacités demeurent tout de même bien réduites.

Certes, la présentation est claire et l'utilisation sans mystère. Certes, il permet de composer rapidement des exercices de contrôle utilisables en classe.

Mais on attendrait d'un tel logiciel qu'il offre un vaste choix d'exercices alors qu'il n'en pro-

PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS

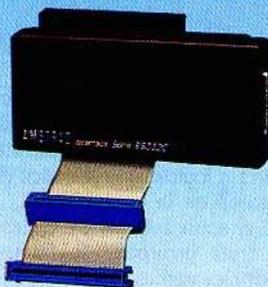
Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
- DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou
CPC 664: 1990F ttc
- FD-1 second lecteur pour
CPC 464, 664 et 6128:
1590F ttc



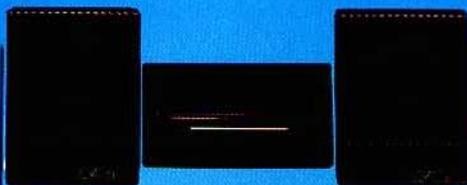
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications
(Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: 590F ttc



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464,
664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/
seconde, alimentation feuille à feuille ou en
continu: 2290F ttc



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: 390F ttc



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec
moniteur couleur: 290F ttc avec logiciel
graphique



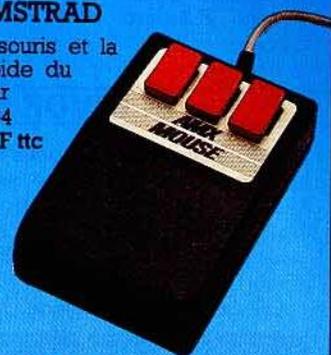
Joystick

Pour piloter tous vos jeux: 149F ttc



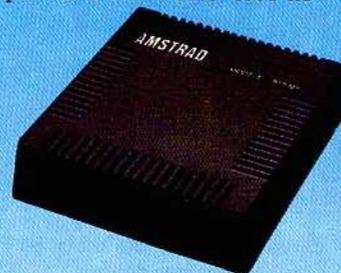
Souris AMSTRAD

Le dessin souris et la
gestion rapide du
 curseur pour
CPC 464, 664
et 6128: 690F ttc



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur
avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: 390F ttc
MP 2 pour CPC 664 et 6128: 490F ttc



NOUVEAU

Multiplan, le tableur
bien connu de Microsoft, disponible
pour le PCW 8256 et le CPC 6128
à un prix Amstrad 498 F TTC

D Base II, le système
de base de données relationnellé très
performant qui vous permettra de
construire tous vos fichiers pour
790 F TTC.

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

KID'S SCHOOL

pose qu'un ; qu'il permette d'assortir la correction d'un commentaire aidant l'enfant à comprendre ses erreurs... en un mot qu'il constitue un auxiliaire durable et véritablement éducatif !

Ce ne sont pas les quarante-cinq lignes de Basic de *Question* qui y parviendront ! (Cassette Edimicro pour MO5, TO7 et TO7/70.)

SCRIVOR

Ah ! Souvenez-vous... La page d'écriture. La plume qui grince, s'accroche, se plante dans la feuille. Et la tache, là, énorme, juste à la dernière ligne...

Rude combat pour maîtriser notre belle calligraphie !

Scrivor est là pour ça. Objectif clair et simple :



écrire. Écrire des lettres, des mots, en cursive ou en script, écrire des chiffres.

Aucun artifice pour séduire : on tape une lettre au clavier et la lettre, blanche sur le fond noir, s'inscrit dans la réglure. Mais l'ensemble est bien réalisé, plutôt joli même, et la lenteur voulue du mouvement permet à l'enfant de suivre pas à pas le tracé des lettres, leurs liaisons ; il peut même arrêter le tracé, pour mieux observer. L'intérêt pédagogique est évident : incomparablement plus facile à suivre que la main du maître, l'ordinateur accepte toute répétition sans sourciller.

A partir de trois ans, quand l'écriture est dessin (l'enfant regarde si « ça monte », si « ça tourne »), jusqu'à l'entrée au collège pour parfaire l'écriture, *Scrivor* est à la fois une aide à l'école et à la maison.

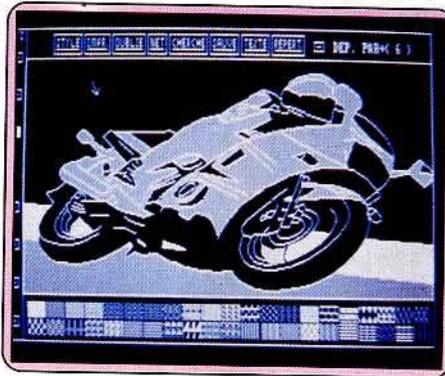
Un regret cependant, formulé par notre jeune

testeur Olivier : les mots ne pouvant dépasser sept lettres, il est impossible par exemple d'écrire le mot « éléphant » !

A vrai dire, il ne manque peut-être que la parole à *Scrivor* ; avec une synthèse vocale, ne pourrait-on rien mettre en œuvre pour ceux qui ne savent pas encore lire, Monsieur Magnard ? (Cassette Magnard pour TO7/70, MO5 et TO7 + 16K.)

L'ILLUSTRATEUR

Tiens, un didacticiel pour *IBM PC* ? Quelle idée ? Il faut dire que celui-ci a traversé l'Atlantique pour nous parvenir de Québec et, là-bas, les écoles s'offrent des *IBM*... A défaut donc d'être adapté aux micro-ordinateurs scolaires ou familiaux de chez nous, ce logiciel exigera le détournement de l'*IBM* du bureau de papa !



Occasion inespérée d'ailleurs car les éducatifs pour *IBM* ne fourmillent pas de ce côté de l'Atlantique.

Comme vous le devinez déjà, *l'Illustrateur* est un logiciel de création graphique. Les fonctions habituelles apparaissent sur l'écran sous forme d'icônes ; leur sélection se fait avec le curseur ou au clavier.

Outre les sempiternels crayons, pinceaux et autres effaceurs de largeur réglable, on dispose de tracés de cercle, de rectangle, de duplication ou de déplacement d'image. Un très grand choix de motifs de remplissage permet de jouer sur les textures et les nuances.

On peut aussi sauver un dessin sur disquette, y inclure du texte ou le sortir sur imprimante. Tout irait bien si l'intégration d'un dessin à un programme Basic se faisait plus simplement et surtout, surtout, s'il y avait la couleur !

Dernière ombre au tableau : l'utilisation du logiciel, sans problème pour un adulte, demeure trop compliquée pour un enfant. Certaines touches, inutiles pour les commandes, restent actives et risquent de « planter » le programme.

A réserver donc aux élèves du secondaire ou aux adultes ; les plus petits se satisferont bien mieux d'un logiciel fonctionnant avec un crayon optique ou une souris... et en couleur s'il vous plaît ! (Disquette Didacticiels FM (importé par Magnard) pour *IBM PC*.)

VERBATOR

Bescherelle, vous connaissez ? La bible de la conjugaison, le livre de chevet des grammairiens et autres scribouillards. Que ceux qui n'ont jamais eu recours à cet ouvrage salva-



teur me conjuguent immédiatement le verbe déchoir à l'imparfait du subjonctif !

L'ambition de *Verbator* n'est autre que de constituer un logiciel de référence dans ce délicat domaine de la conjugaison.

Comme chacun sait, on peut classer les verbes en trois groupes : les deux premiers regroupent les verbes suivant un modèle régulier de conjugaison. Dans le troisième, se trouvent rassemblés les originaux : ceux-là, *Verbator* les conserve en mémoire (environ quatre cents). Pour les autres, il suffit de rajouter les terminaisons au radical ; il est inutile de les stocker en mémoire. Ne comptez donc pas sur le logiciel pour vous dire si un verbe existe (ce n'est pas un dictionnaire) mais vous pouvez, en revanche, lui faire conjuguer tout ce qui vous passe par la tête. Le programme fonctionne selon deux formules :

— en mode « consultation », il joue le rôle d'un guide permettant de visualiser les formes verbales à tous les temps.

— après sélection d'une liste de verbes, de temps, de personnes, l'option « révision » contrôle les connaissances.

On peut donc aussi bien considérer *Verbator* comme un utilitaire complet et efficace que comme un auxiliaire d'enseignement.

Dans ce cas, il trouvera mieux sa place au niveau secondaire qu'en primaire. Les possibilités de l'outil vont en effet de pair avec un maniement difficile pour de jeunes enfants et une présentation austère. Cela mis à part, l'intérêt de *Verbator* n'est pas contestable. (Cassette Magnard pour TO7/70 et MO5.)

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
QUESTION	Edimicro	K7	MO5 TO7 TO7/70	Grammaire	-	*	*	B
BRIC A BRAC	Edimicro	K7	MO5 TO7 TO7/70	Logique	**	**	*	B
SCRIVOR	Magnard	K7	TO7 + 16K TO7/70 MO5	Écriture	***	***	****	B
VERBATOR	Magnard	K7	TO7/70 MO5	Conjugaison	-	***	****	B
L'ILLUSTRATEUR	Didacticiels FM (importé par Magnard)	Disquette	IBM PC	Création graphique	***	***	***	F
GÉOGRAPHIE	Loricels	Disquette	Amstrad	Géographie	***	***	***	C

CHALLENGE

La tour, prends garde!

Dissimulés dans leurs tours de verre, les yeux rivés sur des cadrans lumineux, les contrôleurs aériens assurent quotidiennement la sécurité de milliers d'avions. Ballets infernaux autour des aéroports, atterrissages en catastrophe sont leur lot quotidien. Olivier Hautefeuille a vécu, par logiciels de simulation interposés, leurs angoisses. Il vous livre ses impressions.



Les logiciels de contrôle aérien sont certes d'une rareté dans la micro-informatique actuelle... Peut-être moins commerciaux que les simulateurs de vols, sans aucun doute moins faciles d'accès qu'un bon *Solo flight*, ces programmes font tranquillement leur apparition à l'horizon des terrains d'atterrissages du monde entier. De Paris à Dallas, les boeings que vous pilotiez naguère sont toujours sous votre contrôle : si le siège d'un aiguilleur du ciel ne quitte jamais le sol, vous allez bientôt vous en aller vers un monde bien réel où la tension et la nervosité sont à proscrire. Eteignez votre cigarette, accrochez votre ceinture et préparez quelques litres de café... L'aventure vaut le détour !

Contrôle aérien pour avoir piloté sur votre ordinateur les jets, boeings ou mirages de toutes les forces aériennes mondiales et risqué votre vie dans bon nombre de combats,



vous voici promu au titre de commandant d'une tour de contrôle. Un nouvel univers pour de nouvelles responsabilités... Bien plus qu'un simple équipage, le sort de plusieurs centaines de personnes va dépendre de votre attention : membres d'équipage ou passagers qui comptent sur votre compétence pour ne jamais connaître l'horreur d'une catastrophe aérienne !

Il est dix heures du matin, la météo semble favorable. Dans la salle de contrôle, le calme n'est troublé que par les messages nasillards qui émanent des haut-parleurs de communication. Encore cinq minutes et ce sera à vous... En poste devant votre écran radar, vous allez pour cette première journée gérer le trafic aérien d'une zone balisée de quelques soixante mille kilomètres carrés. La carte d'écran couvre entièrement ce secteur : les aires civiles et militaires y découpent des couloirs aériens où vont évoluer plusieurs appareils. Première étape, vous prenez connaissance de la nature de chacun des vols. Sur deux réseaux de communication, vous recevez les appels des tours de contrôle avoisinantes : prenez note de la destination de chaque appareil. Ces derniers suivent en fait des trajectoires bien définies. Leur route est rectiligne entre les différentes balises (quinze au total) et, sauf incident, il est inutile d'intervenir pour l'instant. Devant l'ampleur de la tâche, ce logiciel

ménage en effet les débutants. Selon huit niveaux de jeu, le programme est conçu pour vous permettre, dans un premier temps, de pénétrer sans violence ce nouvel univers. Ainsi, il vous suffit de répondre avec précision aux différents messages émanant des équipes de pilotage : s'il faut corriger le cap du vol AF 335 ou autoriser la descente d'un boeing, vous n'aurez jamais l'initiative des manœuvres ni le choix des données. Pour les trente minutes de contrôle du niveau un, vous voici qualifié aiguilleur du ciel « confirmé », et par la même appelé à renouveler cet exploit !

Chacun des huit niveaux de jeu augmente de deux le nombre des avions qu'il vous faut contrôler. Si là encore les plans de vol sont définis à l'avance entre les diverses balises, votre réussite dépend de la rapidité du trafic. Soucieux d'économiser du carburant, vous tentez de modifier le cap et la vitesse d'un appareil : la communication avec le pilote vient d'être établie, ce dernier va prendre en compte vos ordres et modifier sa trajectoire. Bien sûr, si vous avez la possibilité de monter en grade et de gagner l'estime de vos supérieurs, en contre-partie la mission se complique... Plusieurs pénalités sont susceptibles d'entraver votre avancement : la plus grave, l'« air-miss », survient lorsque deux appareils se rencontrent dans un même couloir hors des distances limites autorisées. Ce cas reste fréquent et entraîne votre révocation immédiate.

Aux niveaux de jeu supérieurs, vous allez également rencontrer des appareils prioritaires à l'atterrissage : à vous de libérer l'approche de la balise numéro cinq et de communiquer au pilote les données d'approches correspondantes... Les intempéries vont apparaître sur votre secteur. Les zones d'orages sont symbolisées à l'écran par un écho radar : déviez immédiatement la route des appareils concernés tout en respectant, bien sûr, les distances horizontales ou verticales nécessaires. Lorsqu'une vingtaine d'avions sillonnent votre secteur (niveau maximum), la concentration et la rapidité sont vos seules chances de succès. Sur l'écran, les différents appareils se mêlent en un ballet confus où seuls les professionnels garderont leur sang-froid ! Fort heureusement, le graphisme de la carte radar est d'une précision exemplaire, précision qui peut s'accroître lors de la sélection de la fonction « zoom ». Ce « plan rapproché » peut être sélectionné sur les différentes zones et permet de surveiller le croisement d'appareils en vol dans le même couloir.

En cas de conflit ou de risque d'accrochage, vous devez dévier l'un des avions : mais attention, si certaines zones civiles sont autorisées au survol, les zones militaires actives sont inaccessibles aux appareils volant à basse altitude. Toute fausse manœuvre déclenche l'apparition d'un petit repère au niveau de l'avion concerné ; le pilote de ce dernier ne tarde pas à vous communiquer sa désapprobation... Durant deux longues heures, *Contrôle*

aérien va tester votre résistance physique et morale. Manié au clavier et au crayon optique, ce simulateur ne tolère aucune erreur : que vos doigts effleurent la mauvaise touche et c'est la catastrophe assurée, la mort de tout un équipage et... la fin d'une superbe carrière. Aussi, n'hésitez pas à relire plusieurs fois l'excellente notice fournie avec le logiciel et, pourquoi pas, à engager un assistant qui saura vous redonner courage lors des phases critiques de cette incroyable mission. (Cartouche Vifi International pour TO 7 et TO 9).

Heathrow international air traffic control : pour contrôler le plus important aéroport de Londres, vous voici en poste devant votre écran radar. Selon sept niveaux de difficulté, vous gérez l'atterrissage de cinq types d'appareils. Au centre de l'écran, la double piste est balisée tous les dix miles. En provenance de quatre aéroports, les



avions apparaissent dans votre secteur sous la forme de « tache radar ». C'est dans une fenêtre indépendante que sont consignées les positions, altitudes et caps actuels de chacun d'eux. Les mains sur le clavier de l'ordinateur, vous allez, pendant trente minutes, connaître l'angoisse et l'émotion d'une aventure déroutante...

Ce simulateur n'est pas, à première vue, d'un maniement compliqué. Tapées au clavier, vos instructions seront de trois types différents : modification de vitesse, de cap ou d'altitude. Après avoir énoncé l'indicatif de l'appareil, vous choisissez la rubrique voulue puis inscrivez la nouvelle valeur à prendre en compte. Le message est immédiatement enregistré par l'ordinateur qui le communique à l'appareil concerné. Dès l'obtention du « roger », l'avion modifie sa route au vu de votre plan de vol.

La première difficulté rencontrée concerne la représentation graphique de l'écran radar : en effet, si la trajectoire de chaque appareil se dessine en pointillé au fur et à mesure de sa progression, les changements de cap ne sont soumis à aucun repère (un quadrillage de l'écran aurait été apprécié...) et il est bien difficile de définir avec précision le degré exact des axes de routes. En fonction de sa vitesse et de son type, chaque appareil va ainsi tourner sur une distance plus ou moins grande : à vous de connaître rapidement ces marges de

CHALLENGE

rotation afin d'établir un plan de vol précis. Si de nombreux problèmes techniques et météorologiques entravent la bonne marche de votre travail, la principale difficulté de ce simulateur réside bien sûr dans l'approche de la piste d'atterrissage. Pour les sept niveaux de jeu, vous devez avant toute chose maîtriser les diverses phases d'un « landed safely » ! Pour ce faire, tenez compte du type d'appareil concerné : la descente d'approche sera différente selon qu'il s'agisse d'un Concorde ou d'un simple jet et l'alignement sud-ouest de la piste est soumis à la fameuse résultante des forces. En effet, signalées en haut de l'écran, les conditions météo en action sur votre secteur sont loin d'être négligeables... Pour un vent de vingt nœuds orienté à 200°, le cap de route plein ouest est de 300° ! Pour maîtriser ces situations épineuses, inutile de tenter d'impossibles calculs. C'est votre expérience qui vous permet, au souvenir de nombreuses fausses manœuvres, de corriger avec précision chacun de vos plans de vol. En cas d'approche réussie, l'appareil est pris en main par l'ordinateur pour les dernières minutes d'atterrissage. C'est au vu de votre rapidité et de la précision de vos manœuvres que se définit votre taux de réussite.

N'hésitez pas à consulter souvent le tableau des scores qui indique, en pourcentage, votre compétence dans les différentes phases précitées. La fonction « pause » sera de même d'un grand secours pour entrecouper les divers atterrissages de petites périodes de décontraction. Car dans ce nouvel univers, l'absence totale de bruitage et la froideur professionnelle du graphisme contribuent à développer, passées les premières heures de jeu, un climat de tension et d'angoisse exceptionnel. Cette ambiance ne favorise malheureusement pas la prise en main du logiciel : les contrôleurs novices risquent vite de s'enliser dans une notice peu explicite pour finalement se désintéresser d'une présentation par trop austère. Aussi, ne perdez pas courage devant la médiocrité de vos premiers scores... *Air traffic control* est un programme de longue haleine qui ne dévoilera ses réelles capacités qu'après de longues heures de manipulation. (Cassette Hewson Consultants pour Amstrad CPC 464.)

Kennedy approach : vous voici devenu l'as du contrôle aérien européen, grand maître des ballets aéronautiques de votre chère ville de Londres. Est-ce par souci d'augmenter votre salaire ou tout simplement pour le prestige de l'offre... vous venez d'accepter de travailler pour les Etats-Unis ! Votre nouvelle carrière prend naissance à Atlanta, capitale de la Géorgie, une zone clef dans le réseau aéronautique des U.S.A. Centré sur la ville, le secteur de contrôle de votre écran radar assure les provenances de huit aéroports internationaux. Vous prenez votre poste : déjà, le tableau de communication indique l'approche d'un premier appareil. Son immatriculation, son cap et son altitude sont consignés sur la

bande message. Vous étudiez avec attention le plan de vol de ce boeing : sa provenance, tout d'abord, vous permet de le localiser dès son entrée dans la zone radar ; ensuite, selon sa destination, vous mettez au point la trajectoire voulue. Si certains appareils ne font en fait que traverser votre secteur de contrôle, la majorité des vols sont attendus sur l'aéroport d'Atlanta.

Sur un tableau de jeu simple et précis, votre zone d'action est représentée par un quadrillage régulier : la distance réelle entre deux points de cette trame est de un mille, soit environ mille six cents mètres. Quelque soit l'appareil considéré, il faudra à ce dernier un mille pour descendre ou monter de mille pieds ou encore effectuer un changement de cap de 45°. Vous allez donc être amené à calculer sans cesse les distances d'approche des pistes, limites de croise-



ments ou courbes de prise de cap. Cette petite gymnastique de l'esprit, quelque peu fastidieuse en début de partie, se révèle à la longue très efficace. En effet, pour peu que trois appareils se dirigent simultanément vers la piste d'atterrissage, il est de toute première nécessité d'éviter les risques de conflit et de ménager entre eux des distances suffisantes. Vous allez donc être amené ici à entrer en communication avec le commandant de chaque appareil.

Après avoir défini avec précision la trajectoire idéale pour le vol de ce 757, positionnez votre curseur sur la trace radar de l'avion et pressez la gachette du joystick : descente de mille pieds, cap à 260°, l'ordre est transmis après validation. Et il ne s'agit plus ici d'un simple message écrit... C'est la voix de l'opérateur qui retransmet votre ordre de route, en américain bien sûr ! Mer-

veille de technique, le « roger » qui confirme la prise en compte de votre ordre par le pilote vaut à lui seul le prix du logiciel !

Le climat qui émane de cette salle de contrôle est d'un réalisme surprenant. Si vos messages se succèdent en un rythme effréné, voici que le 737 de la British Air Lines vient de lancer un break : « urgence, niveau actuel de fuel limité ! ».

Assailli par les impératifs de ce trafic intense, à vous de ne pas relâcher votre concentration. Pour corser encore la difficulté, un nombre important d'appareils vont devoir décoller de votre aéroport pour prendre la direction d'une des balises de sortie. Ne laissez pas s'allonger la liste des avions au départ... A chaque minute de jeu, le trafic se complique en effet de nombreux vols supplémentaires ! Limité dans le temps, cette première aventure va cependant prendre fin sans que vous ayez commis de fautes graves. Avec mille dollars en poche, vous pouvez désormais prétendre à un poste encore plus prestigieux...

Si le secteur d'Atlanta est réputé pour ses bonnes conditions météo et son faible relief, il n'en va pas de même pour les secteurs de Denver, Washington ou New York ! Le premier côtoie les Rocheuses, le deuxième est emprunté par trois types d'appareils différents et le dernier, enfin, supporte un trafic à faire perdre la tête aux professionnels de l'aiguillage ! Si de nombreux appareils méritent toute votre attention, les conditions de vol vont se corser de quelques orages, tempêtes ou pannes mécaniques diverses. Décollant de deux aéroports, les boeings côtoient des jets de l'armée et le fameux supersonic Concorde ! Tous ces appareils ont bien entendu des vitesses différentes, ce qui ne facilite pas le tracé des plans de vol. La meilleure solution consiste donc à modifier l'altitude de chaque avion de façon à prévoir une marge de sécurité minimale permanente de mille pieds. Si vous parvenez finalement à réguler sans dommage le secteur de Dallas ou Denver et si votre salaire approche déjà les cinq mille dollars, vous pourrez sans doute prendre pied dans la tour de contrôle de New York... pour finir responsable de deux « crash » et une heure de « conflit grave » ! La simulation atteint ici son apogée... un test ultime qui ravage les nerfs et le moral !

Kennedy approach est un logiciel de longue haleine. Ne tentez pas l'impossible, vous risqueriez de ternir votre réputation ! Sauvée sur disquette, votre ascension professionnelle va peu à peu accroître vos capacités, assurer votre salaire et vous entraîner vers les hautes sphères de l'aéronautique américaine... Etudiez avec attention le résumé, proposé en fin de partie, de chacune de vos missions et n'hésitez pas, une fois de plus, à engager un fidèle coéquipier : la responsabilité d'éventuelles catastrophes n'en sera que plus facile à supporter ! (Disquette Microprose Software pour C 64 ; également disponible sur Atari 400, 800, 1200 et 800 XL.)

Olivier Hautefeuille

LUDIC

Cauldron II

la citrouille contre attaque

Petite citrouille rebondissante et citronnée contre reine des sorcières assoupie. Atouts de l'attaquant : sa mobilité et sa vitesse. Atout du défenseur : une place forte dans les hauteurs, savamment protégée par un système de poulie et de luciole meurtrière.



9. Le livre des sorts. « Plus près de toi mon Dieu... »



8. Carabosse dort. Un objectif Kamikase sans la couronne.



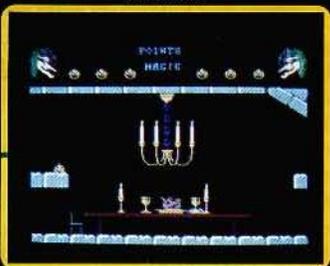
7. Le gobelet (point de départ) se rit des mains détraquées.



6. La couronne (point de départ) neutralise la luciole meurtrière.



5. La hache pour enfoncer les portes. Radical.

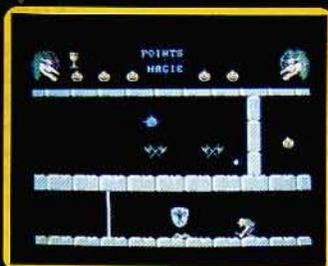


4. Un des quatre points de départ : la table aux couverts aîlés.

Les six objets clés et trois des quatre points de départ sont agrandis



1. Les ciseaux pour couper les cheveux de la sorcière.



2. Une seule protection contre les squelettes : le bouclier.



3. Le grimoire à vos côtés, les cheveux dans le chaudron. Gagné.

SOS AVENTURE

Le port de l'angoisse

Un navire à reconstruire sur une île déserte? Facile! Un meurtre sur le Mississippi? No problem! Prendre le pouvoir dans le Japon féodal? Tout de suite! Une balade dans une maison hantée tout droit sortie d'un Creep Show infernal? Où est-ce qu'on s'inscrit? Les aventuriers de Tilt sont des blasés. Plus rien ne leur fait peur. A moins que...

Tempête sur les Bermudes

Une transat en solitaire interrompue violemment par une féroce tempête...

Un îlot à palmiers avec, pour toute compagnie, un cobra et une araignée. Bonne chance!

Froggy Software vient de nous gratifier de ce nouveau logiciel d'aventure. Avant toute chose, une précision d'importance : ce programme utilise la touche DEL, inaccessible aux malheureux possesseurs d'un Apple II + ou compatible. Si vous êtes dans ce cas, il faudra tout d'abord procéder à quelques petites modifications avant de pouvoir jouer. Chargez un DOS normal puis tapez BLOAD OBTESA (face 1 de la disquette). Puis faites :

CALL-151 RETURN

4C93:9B RETURN

UNLOCK OBTESA RETURN

BSAVE OBTESA,A\$4004,L\$11AF RETURN

Voilà, c'est fait. Désormais, la touche ESC aura toutes les fonctions de la touche DEL. Il est d'ailleurs



Il n'est pourtant pas échoué bien loin, mais que d'aventures entre vous et lui!

dommage que les auteurs du programme aient cru bon d'exclure ainsi sans raison les Apple II + alors que leur parc est encore important.

Passons maintenant à l'aventure elle-même. Le thème est le suivant : alors que vous participez à une transat en solitaire, une tempête vous surprend. Des lames gigantesques déferlent sur le pont et l'une d'elles, encore plus monstrueuse, vous emporte. Vous vous retrouvez sur une île déserte. Votre bateau s'est échoué non loin de là mais il est en triste



Après la pluie, le beau temps; n'en profitez pas pour faire une sieste, l'heure tourne...

état. Il vous faudra faire preuve de jugeote pour le réparer avec les moyens du bord. Vous ne disposez que de trois heures pour cela. Une araignée tissant sa toile à gauche de l'écran vous aidera à vous rappeler le temps qui passe. Si toutefois elle vous agace, rien de plus simple que de l'immobiliser. Il suffit de taper « ARRETER ANIMATION ».

Près de vous sur le sable, vous trouverez une seringue et une malle. La seringue vous sera capitale pour survivre. Aussi ramassez-la au plus vite. Par contre, laissez la malle de côté. Elle ne contient rien d'utile et le cobra qui l'habite se montre fort susceptible. Son venin est d'une terrible efficacité et même le sérum qui se trouve aux environs ne suffirait pas à vous sauver. Il est temps d'explorer un peu les environs. Comme toujours, prenez soin de dresser une carte des lieux traversés. Le nombre total de lieux est assez restreint mais il existe quelques « sens interdits » qui pourraient vous dérouter.

Une fois arrivé sur la plage, vous apercevez votre bateau échoué à quelques brasses de là. Allons, un peu de courage! La tempête est maintenant passée et la mer est étale. Rien ne vous empêche donc d'aller visiter votre bateau pour vous rendre compte de l'état dans lequel il est, et aussi de récupérer certains objets de la plus haute importance. N'espérez pas vous en tirer facilement en lançant un appel radio et en attendant du secours! La radio n'est plus en état de marche et vous ne possédez ni les moyens ni les connaissances nécessaires pour la réparer. En dépit de votre fatigue extrême, ne vous laissez pas aller à piquer un petit roupillon dans la cabine, à moins bien sûr que vous n'ayez pris la précaution de sauvegarder le jeu auparavant. Remettez-vous plutôt à l'eau. Mais avant de rejoindre le rivage, faites donc preuve d'un peu de curiosité et plongez sous le bateau. Merveille, vous y mettez la main sur deux nouveaux objets indispensables. Profitez-en aussi pour bien examiner le reste de l'image car un détail

à une grande importance lors de la suite de votre « évasion ». Cependant, n'oubliez pas que vous plongez sans bouteille. Aussi remontez régulièrement à la surface prendre une goulée d'air frais si vous ne voulez pas mourir bêtement noyé!

Une fois sur le rivage, continuez à explorer cette petite île. Mais après en avoir fait le tour, vous n'aurez toujours pas résolu tous vos problèmes. Si rien ne vous a échappé, vous devez être maintenant en possession d'un grappin. Mais ce grappin ne vous est, pour l'instant, d'aucun secours car vous n'avez pas la moindre corde pour l'y attacher. C'est le moment de faire preuve d'un peu d'astuce pour vous débrouiller avec les moyens du bord. Un petit tuyau en passant : quelque part dans la forêt vous êtes à même de découvrir ce qui vous manque. Attention, cet objet n'est pas signalé mais en revanche il est représenté à l'écran! C'est seulement après avoir fixé le grappin à cette « corde » que vous pouvez franchir un certain précipice. Récupérez le tout avant de continuer car vous en aurez besoin un peu plus tard. Les bottes que vous découvrez sur la plage ne vous serviront pas seulement à soulager vos pauvres petits pieds meurtris, mais surtout à escalader plus facilement le gros rocher que vous trouverez sur votre route.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre de nouveau sur le bateau et à effectuer les derniers préparatifs



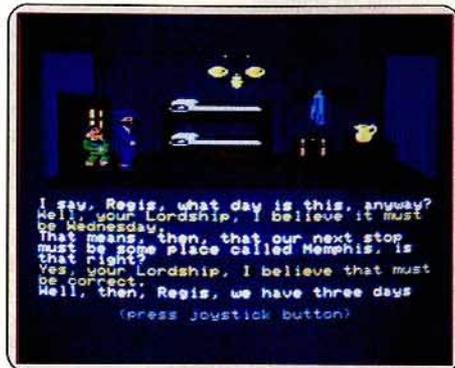
Vous n'espérez tout de même pas lancer un S.O.S. radio et attendre l'arrivée des secours!

du départ. Si vous avez eu la malchance de vous faire piquer dans la forêt, c'est le moment de vous injecter au plus vite le sérum sauveur, si vous ne voulez pas mourir empoisonné si près du but. Tout est au point, parfait. Vous n'avez plus qu'à partir au plus vite de cette île pourtant accueillante. Le jeu n'est pas terminé pour autant car vous devez maintenant éviter les rochers dans un petit jeu d'action. Prenez la précaution de sauvegarder le jeu avant le départ pour ne pas tout recom-



donc sans tarder au problème. Le *Delta Princess* possède trois ponts superposés auxquels il faut ajouter la salle des machines. L'ensemble représente une trentaine de cabines... Il est désormais impératif que votre assistant prenne note de vos moindres mouvements et découvertes!

Ce logiciel d'aventure policière possède un atout exceptionnel : il se manie exclusivement au joystick. Lorsque vous partez à la recherche d'éventuels indices, vous maniez ainsi vos deux personnages simultanément avec la manette de jeu et pouvez vous introduire dans toutes les cabines habitées... Première nécessité : prévenez le commandant du navire. Dans la cabine de ce dernier, le dialogue va être de même sélectionné au joystick. Choisissez tout



Sir Charles Foxworth et son assistant Regis n'ont que trois jours pour résoudre l'énigme.

d'abord l'option « talk to... » puis interrogez votre premier suspect! Le capitaine Overlight est un homme charmant. S'il prétend bien connaître la victime, il vous apprendra aussi que cette dernière possédait la moitié des parts du bateau... Un fait dont il faut absolument prendre note! L'ordinateur vous permet de sélectionner une partie de l'interrogatoire et de le stocker en mémoire. Vous comprendrez bien vite l'importance de cette dernière manœuvre... Vous allez ainsi faire bientôt la connaissance de tous les passagers. Les accusations de chacun d'eux sont

Illustrations : Jérôme Teseyre



Plein d'objets indispensables se trouvent justement sous l'eau... Petit malin que vous êtes!

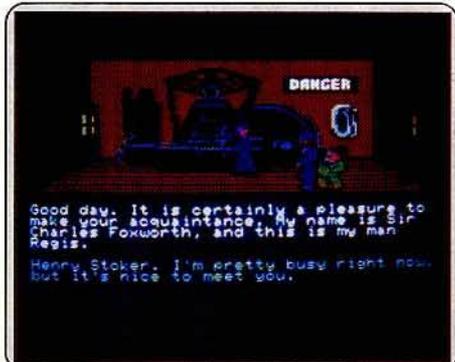
mencer en cas d'échec. Entraînez-vous au jeu en chargeant directement la face 2 de la disquette. L'aventure est amusante mais le vocabulaire réduit (soixante-quatorze mots) conduit trop souvent à des messages d'incompréhension. Cette aventure séduira les aventuriers ne possédant pas encore toutes les ficelles du « métier », d'autant qu'elle est en français et son prix raisonnable. (Disq. Froggy Software pour Apple II. Prix : B.)

Jacques Harbonn

Murder on the Mississippi

Sherlock Holmes et Watson, Miss Marple et Hercule Poirot, chapeau melon et bottes de cuir sont sur un bateau. Personne ne tombe à l'eau. Cherchez le cadavre...

Saint-Louis — New Orleans par le Mississippi, un superbe voyage à bord du *Delta Princess*... Vous incarnez Sir Charles Foxworth. Accompagné de votre assistant Régis, vous venez tout juste de vous installer dans la cabine n° 6. Tôt dans la matinée, la sirène sonne le départ. Vous voilà isolé pour trois jours aux côtés de huit passagers... Il ne vous faudra sans doute que quelques minutes pour découvrir un cadavre et comprendre que vous venez de plonger dans une extraordinaire aventure! Vous ne disposez que de trois jours pour résoudre une énigme complexe (ce qui correspond environ à une dizaine d'heures de jeu...), attaquez-vous



Politesse toute britannique pour la suite de l'enquête. Ici, dans les entrailles du bateau.

précises et souvent cruelles. Si le mécanicien Henry Stocker vous affirme que le juge Carter n'est qu'un alcoolique violent, n'hésitez pas, pour autant, à fouiller sa cabine en son absence... Premier indice : cette balle de coton imprégnée de parfum vient de servir à nettoyer une arme à feu. Votre assistant va immédiatement la ranger dans son coffre en vue d'une inspection plus minutieuse!

Tandis que se poursuit votre enquête, vous devez, bien entendu, examiner avec soin les différents

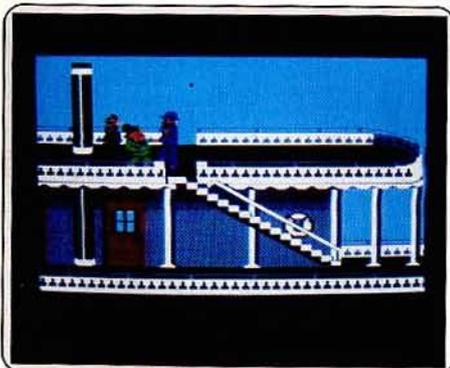
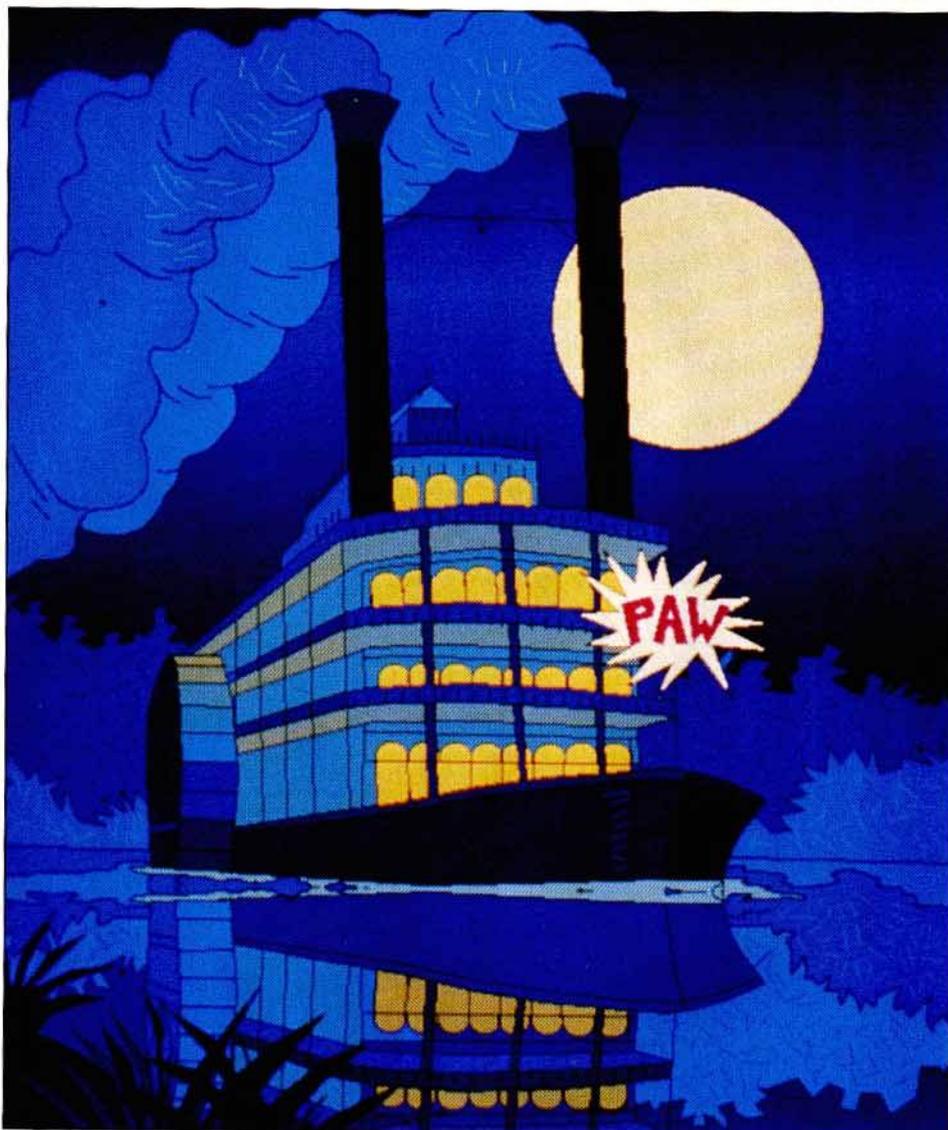
SOS AVENTURE

témoignages réunis. Le dialogue avec vos huit suspects va ainsi s'enrichir peu à peu. En effet, vous pourrez bientôt demander à chacun ce qu'il pense de ses compagnons et... de lui-même! Les esprits futés découvriront bien vite d'étonnantes divergences d'opinion. A l'aide des notes prises pour chaque interrogatoire, n'hésitez pas à confondre les éventuels menteurs. Ainsi, si Lionel Humphrey prétend reconnaître le parfum de Gladys sur la balle de coton, la charmante Thrillia admet pour sa part avoir prêté une même eau de cologne à Daisy... Situation embrouillée, enchevêtrement de témoignages contradictoires, le soleil va bientôt se coucher sur cette première journée d'enquête... Inutile de poursuivre votre action, mieux vaut profiter d'une bonne nuit de sommeil.

Durant ces trois jours de voyage, prenez garde à votre santé. L'assassin qui rôde encore sur le navire ne semble pas apprécier outre mesure votre perspicacité! Aussi, méfiez-vous des cabines fermées à clé. Bien sûr, le capitaine peut sans doute vous en procurer les clés mais un accident est si vite arrivé... Il est bien plus utile d'observer les réactions de chacun face au cadavre. Pour ce faire, vous avez toujours la possibilité de demander à un suspect de vous suivre. Ce dernier va ainsi vous accompagner, et peut-être se laisser aller à quelques confessions. De même, vous avez tout intérêt à fouiller les moindres recoins du navire, à regarder derrière toutes les portes et soulever les matelas...

Les nombreux indices qui étoffent cette aventure vous permettront de pousser toujours plus loin vos interrogatoires et peut-être de confondre le coupable. Mais inutile d'accuser quelqu'un pour tester sa réaction... Votre assistant ne supporterait pas cette grossière manœuvre!

S'il n'est aucun dialogue tapé sur le clavier, l'aventure n'en est pas pour autant dénuée de richesse. Bien sûr, il aurait été agréable de formuler les questions avec plus de précision mais les simples possibilités du programme suffisent amplement à résoudre l'énigme, pour peu que l'on fasse preuve d'à propos. Il est à noter que le maniement de ce logi-



Trois ponts superposés, une salle des machines et huit suspects. Où se cache le meurtrier?

ciel est d'une étonnante simplicité. Aucun problème de vocabulaire, une sauvegarde quasi automatique de l'aventure, l'ensemble laisse libre cours à la déduction et à l'analyse. Le contexte sonore et graphique est par ailleurs excellent. L'animation des personnages est réaliste et pleine d'humour. Du juge ventripotent aux subtiles ondulations de la belle Thrillia, chacun a sa propre personnalité. Les bruitages contribuent, quant à eux, à développer l'ambiance mystérieuse de l'aventure. Si le doux ronronnement

de la salle des machines est parfois oppressant, la musique qui vous accompagne tout au long de l'enquête est bien plus encourageante! Enfin, la bonne humeur des dialogues échangés entre le fameux détective et son fidèle assistant vous permettra d'oublier, de temps en temps, le tragique de la situation pour vous tourner vers quelques plaisanteries du plus pur humour britannique! (Disquette Activision pour C 64 et 128, Apple II, IIE, IIC et II+. Prix : B.)

Olivier Hautefeuille

Shogun

Choisissez une personnalité et partez pour le Japon du XVII^e s. Découvrez un pays étrange déchiré par la guerre. « Je veux être Shogun à la place de Shogun. »

Nous voici en l'an 1600. Le Japon est en pleine effervescence. Sous l'emprise féodale des nobles de grandes familles (les Daimyo), rares sont ceux qui peuvent espérer devenir un jour Shogun et contrô-



Yotoka, la belle et gentille geisha, donne des ordres à Kiku, cela vous concerne-t-il?

ler une part importante de la nation... Echoué sur la côte Est du pays, l'ambition vous dévore. Seul devant le vieux temple, vous rêvez de tenir les rênes du pouvoir. Il faudra pour cela combattre ou saluer, prendre ou voler, toujours faire preuve de ruse et de sagesse, pour devenir, au fil des jours, de plus en plus populaire et puissant...

Votre champ d'action couvre un nombre important d'écrans qui défilent en scrollings verticaux et horizontaux. La carte sommaire fournie dans la notice

permet de repérer assez facilement l'emplacement des différents temples, montagnes ou tunnels. Vous devez désormais choisir votre personnage. Parmi la quarantaine de possibilités offertes, on trouve tout à la fois des samourais, des nobles ou de simples paysans. Bien entendu, de ce premier choix dépend votre caractère. Opterez-vous pour l'ambition des Daïmyo ou la force et la loyauté des guerriers? La lutte sera ardue dans tous les cas!

Dès vos premiers pas dans le domaine de Shogun, vous allez rencontrer divers personnages. Sélectionnée dans le menu des icônes, l'option « examine » vous communique les nom et force de la personne choisie, ainsi que la valeur de sa fortune personnelle. Inutile d'être agressif. Sans aucune expérience, vous ne pouvez espérer impressionner un véritable samouraï... Il est préférable de saluer le nouveau venu et d'observer sa réaction. En début de partie, chacun va se faire un plaisir de vous ignorer, parfois même de vous attaquer. Seule la charmante Willow, servante des plus fidèles, qui ne sait résister à votre charme, tombe en admiration devant vous. Voici votre première recrue. L'ordinateur vient d'augmenter votre popularité d'un point, il ne vous en manque plus que dix-neuf pour devenir Shogun... A partir de ce moment, veillez à conserver l'estime de votre nouvelle partenaire. Le menu vous permet de donner à cette dernière une série d'ordres. Mais attention, pour peu que vous demandiez à l'un de vos amis de tuer ou d'attaquer une personne qui lui est chère, vous risqueriez de perdre son amitié. Songez ainsi à demander souvent



à vos acolytes de vous protéger et... de vous aimer! Tandis que vous poursuivez votre quête, les divers personnages du jeu vont tous tenter de devenir Shogun à votre place. Sous l'écran graphique, de nombreux messages vous tiennent ainsi au courant des moindres faits et gestes de vos concurrents. Tout se passe très vite... Le pouvoir passe de main en main sans que vous ayez le temps d'agir. Il vous arrive aussi de croiser l'un de vos adversaires pour constater qu'il est déjà suivi d'une demi-douzaine de fidèles. Prenez garde alors à ne pas succomber lors d'un combat par trop inégal ou de vous faire dérober votre fortune personnelle. Il est en effet plusieurs objets disséminés au long des chemins ou dans les poches de vos adversaires... Ils ont tous une valeur marchande non négligeable. Vous pouvez

ainsi stocker dans vos quatre poches quelques miniatures ou bijoux afin de marchander plus tard l'achat d'une aide quelconque. Pour la monnaie trébuchante, il s'agit bien sûr ici de yen. Rescapé sur la côte, vous débutez l'aventure sans un sou... La fortune peut être conquise par des combats victorieux (et dangereux!) ou plus simplement grâce aux dons de vos généreux fidèles.

Lorsque votre suite et votre fortune deviennent plus conséquentes, vous allez acquérir un nouveau pouvoir. Il n'est rien de tangible, si ce n'est une plus grande force au combat, un meilleur pouvoir de séduction (l'union fait la force...) et surtout une maîtrise plus vaste du pays. L'un ou plusieurs de vos fidèles peuvent être laissés en surveillance en un



L'union fait la force, mais les alliés ne comptent plus si la place de Shogun est en jeu!

point stratégique, ou encore combattre simultanément contre l'un de vos ennemis. L'intérêt d'un tel développement donne au jeu une continuité particulièrement intéressante. Il sera alors nécessaire de sauvegarder souvent la partie afin de ne pas risquer la perte de tout pouvoir au cours d'une rébellion.

Si la stratégie tient une place prédominante dans votre mission, l'action est pour sa part soutenue par un graphisme réussi. Bien que le royaume soit vaste et le nombre des personnages important, il est très



Rencontre avec Kiku, peut-il vous aider dans votre ascension de l'échelle sociale?

facile de se repérer dans les différents temples et de reconnaître la silhouette de lady Yotoka ou du samouraï Wakizashi! L'animation est, quant à elle, simple et sans surprise. Meilleurs sont les bruitages : vous entendrez avec délice le doux ronronnement des vagues du Pacifique ou le souffle du vent sur le Plateau de la Lune... (Disquette Virgin pour C 64 et 128 ; également disponible sur Amstrad et C 64 en version française. Prix :B.)

Olivier Hautefeuille ▶

SOS AVENTURE

Shogun : oui, mais !

Oui, *Shogun*, sur *Commodore*, est un bon programme ! En revanche la version *Amstrad* est plutôt, comment dire ? Oui, plutôt bâclée. Elle perd beaucoup en qualité par rapport à celle qui existe sur *Commodore*. A savoir : graphismes figolés au maximum, animation plus que parfaite, bande sonore de très grande qualité. En effet la version *Amstrad* se voit dotée d'un graphisme ordinaire. De plus, les divers personnages qui peuplent l'univers de *Shogun* sont vraiment pires que tout ce qui est concevable sur cette machine — le fait que cette version utilise la basse résolution n'est en rien une excuse à cet état de fait. Les personnages sont affreux, certes, et l'animation pas terrible. Les mouvements sont hésitants avec, de temps à autre, de légers sauts qui vous permettent de passer dix pixels d'un coup. En fait l'écran de l'*Amstrad* fait plus penser à une représentation surréaliste qu'à un logiciel de jeu ! A tout cela, il faut aussi ajouter une gestion du joystick qui est loin d'être parfaite. Quant au côté musical, il est aussi décevant : une sorte de mélasse sonore qui ne ressemble à rien. La conclusion paraît évidente, ce programme est pire que tout. Pourquoi donc sortir une mauvaise adaptation le plus rapidement possible, alors qu'il vaudrait mieux en sortir une de bonne facture mais plus tard ? (Cassette Virgin Games pour *Amstrad*. Prix : B.)

Mathieu Brisou

Uninvited

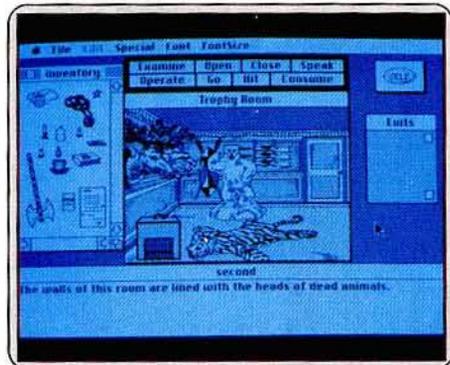
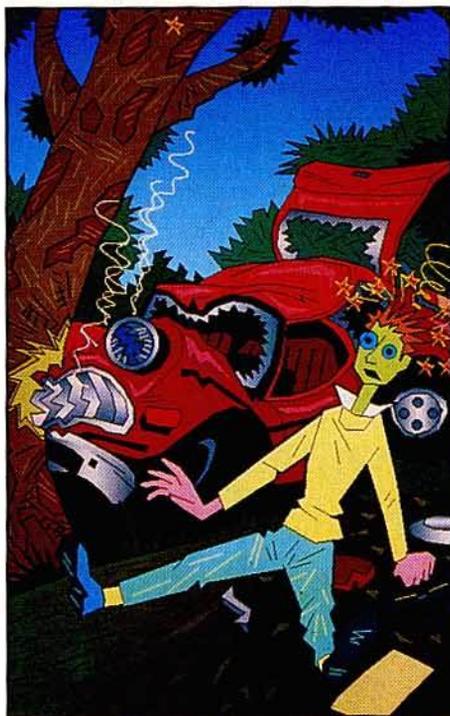
Le bourreau ouvrit la porte.
De la tête qu'il tenait à bout
de bras, le sang gouttait.
Un tendon, blême, se rétracta.
Était-ce un signe ? Qui
était l'intrus ? Vous, ou lui...

Et voilà. Je me suis encore fait prendre. Pourtant ces aventures débutent toutes de la même manière. J'aurais dû m'en douter. J'aurais dû savoir que si la journée s'annonçait si belle, la campagne si riante et mon frère de si bonne humeur, il allait arriver quelque chose d'anormal. Ça n'a pas raté. Un coup de volant malheureux, un platane et voilà que ma vie bascule dans l'horreur, de l'autre côté du miroir où morts vivants, démons et tortionnaires sont rois. Je suis devenu « l'intrus » catapulté dans un Creep Show digne de *Dracula* ou *Frankenstein*. Pourquoi ai-je branché mon *Macintosh* en premier lieu, c'est bien le problème. Toute retraite est coupée, il faut avancer coûte que coûte.

Dans la descendance directe de *Déjà vu*, *Uninvited* offre une qualité inégalée sur *Macintosh*. Les graphismes ont la précision des vieilles gravures. L'animation fait vibrer l'image à chaque coup de tonnerre. En un mot : c'est parfait. Toutes les commandes transitent par la souris qui regarde, ouvre, consume, frappe ou agit de mille manières différentes. Difficile de faire plus simple ou plus maniable. De même que *Déjà vu* reprenait le film noir des années quarante, *Uninvited* rappelle les *Dracula* de la belle époque. Tous les trucs des maîtres de l'horreur qui font sursauter les spectateurs des salles noires sont utilisés. Lorsque le parquet craque, l'orage gronde ou le squelette ricane, l'adrénaline monte d'un cran. Même utilisation des gros plans qui s'affichent brusquement sur l'écran. Essayez de garder votre sang-froid lorsque les crocs sanglants des Cer-

bère ou le sourire grimaçant d'un corps en décomposition vous arrivent en pleine figure. Vous finissez par oublier que vous êtes confortablement calé dans votre fauteuil, le malaise du protagoniste devient vôtre.

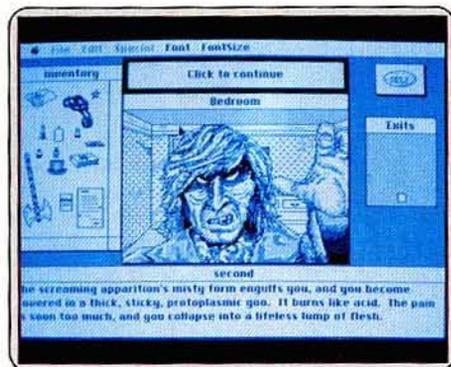
Mais reprenons le fil des événements. Le tout se déroule bien sûr dans le village de Loch Ness en Ecosse. L'intrus reprend connaissance au volant de sa voiture, son frère a disparu. Il se dégage dououreusement du véhicule qui ne tarde pas à exploser. Devant lui se dresse un manoir sinistre qui prend des allures cauchemardesques lorsque les éclairs déchirent le ciel. C'est bien parce que Billy a disparu qu'il s'aventure à l'intérieur, sinon il aurait pris la direction opposée avec le plus grand soulagement.



La salle des trophées :
œil pour œil, dent pour dent.

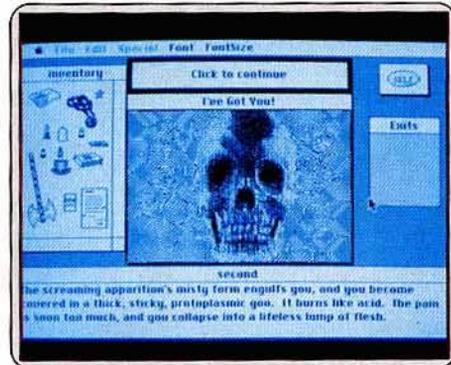
La porte s'ouvre avec le grincement classique. Dès le pas de porte franchi, l'atmosphère étrange pèse sur le visiteur. L'immense bâtisse victorienne regorge de symboles ésotériques : l'aigle et le serpent ou encore le Pentagramme. Les portraits au regard fou ou sauvage semblent vous en vouloir personnellement. Pour couronner l'ensemble le *Mac* n'arrête pas de vous rappeler la force défaillante de votre esprit qui se sent irrésistiblement attiré par l'autre monde. Commencez la visite par le placard du pre-

mier étage et sa potion anti-fantôme. Cela vous permet de neutraliser la femme en crinoline qui erre dans l'entrée et bloque l'accès aux pièces du rez-de-chaussée. Ensuite, promenez-vous de pièce en pièce, l'histoire du manoir et de ses occupants se dessine progressivement. Le grimoire de la bibliothèque, le journal intime dans la chambre du maître et la missive trouvée dans la boîte aux lettres racontent la destinée du disciple qui a fait alliance avec le mal. Visiblement, depuis la mort de Mister Crowley, le manoir inhabité est repris en charge par le démon. Toujours aucune nouvelle de votre jeune frère, cela devient inquiétant. Surtout lorsque vous retrouvez des traces de sang sur les chiffons ou les boîtes de biscuit dans la cuisine. Dans la pièce du



Dialectique du maître et de l'esclave ?
Le valet de chambre ne l'entendait pas ainsi...

serviteur, non loin de là, vous ferez une rencontre intéressante en activant la lampe. Un seul des habitants de la maison vient alléger l'atmosphère : le petit gnome qui traverse régulièrement les pièces, une clé à la main. Difficile de l'arrêter sans avoir préalablement ouvert la cage. Au sortir de cette atmosphère oppressante, trois directions se profilent au fond du jardin : le pavillon d'astronomie, la chapelle et la serre. Un dernier conseil, débarrassez-vous des Cerbères avant d'entrer dans l'église et n'essayez pas de vagabonder dans les douves. Le bourreau qui



Pas de panique, gardons notre sang-froid.
C'est à quel sujet ?

vous y attend, une tête décapitée à bout de bras, n'est pas là pour faire joli. *Uninvited* est un jeu somptueux à déconseiller aux âmes sensibles. Les autres joueront de préférence la nuit et dans le noir avec un seul mot en tête : Abraxas. Ils se réveilleront le lendemain matin avec l'impression d'avoir fait un cauchemar en compagnie de Boris Karlov. (Disquette Mindscape pour *Macintosh*. Prix : E.)

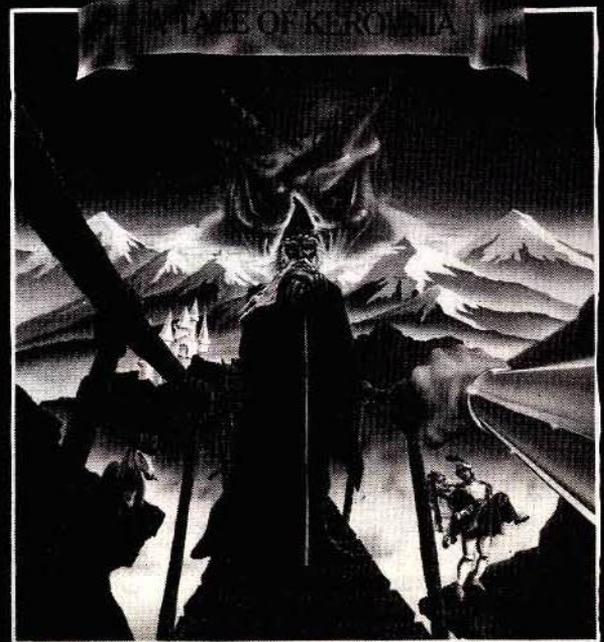
Nathalie Meistermann

ORIC ATMOS

- | | | |
|------|--------------------|-------------------|
| 1 ↑ | Karaté | Gasoline software |
| 2 ↑ | Manic miner | Software projects |
| 3 - | Xenon 3 | Ijk |
| 4 ↑ | Damsel in distress | Ijk |
| 5 ↑ | Crypt show | Norsoft |
| 6 ↑ | Cité maudite | Ere |
| 7 ↓ | A view to a kill | Domark |
| 8 ↓ | Formule un | Cobra |
| 9 ↓ | Tyrann | Norsoft |
| 10 ↓ | Moria | Severn software |



GUILLEMOT
International Software



THOMSON

- | | | |
|------|-----------------------|----------------|
| 1 - | Super tennis | Answare |
| 2 - | Runway | Vifi nathan |
| 3 ↓ | Beach head | Access |
| 4 ↓ | Vol solo | Microprose |
| 5 ↑ | Choplifter | Fil |
| 6 - | La nuit des templiers | Fil |
| 7 - | Epouvante | Cobra |
| 8 - | Fantôme city | Cocktel vision |
| 9 - | Dieux du stade | Infogrammes |
| 10 - | Mission delta | Ere |

MSX

- | | | |
|------|-----------------------|------------------|
| 1 ↑ | Way of the tiger | Gremlins graphic |
| 2 ↑ | Hypersport III (Cart) | Konami |
| 3 ↑ | Hyperally (Cart) | Konami |
| 4 ↓ | Soccer (Cart) | Konami |
| 5 ↑ | Jack the nipper | Gremlins graphic |
| 6 ↓ | Road fighter (Cart) | Konami |
| 7 ↑ | Ping pong (cart) | Konami |
| 8 ↑ | Konamis tennis (Cart) | Konami |
| 9 ↑ | Jet bomber | Aackosoft |
| 10 ↑ | Kings valley (Cart) | Konami |



ATARI

- | | | |
|------|-----------------------|--------------|
| 1 ↑ | Tennis (Cart) | Atari |
| 2 ↑ | Alternate reality (D) | US Gold |
| 3 ↑ | Mercenary (D) | Mirrorsoft |
| 4 ↓ | Football (Cart) | Atari |
| 5 ↑ | Ms Pac Man (Cart) | Atari |
| 6 ↑ | Basketball (Cart) | Atari |
| 7 ↓ | Arcade classic | US Gold |
| 8 ↓ | One man and his droid | Mastertronic |
| 9 ↓ | Moon patrol | Atari |
| 10 ↓ | Goonies | US Gold |

ATARI 520 ST

- | | | |
|-----|--------------|-------------------|
| 1 - | Pawn | Rainbird |
| 2 ↑ | Sundog | Zoom action |
| 3 ↑ | Brataccas | Activision |
| 4 ↑ | Textomat | Micro application |
| 5 ↓ | Music studio | Activision |

AMIGA

- | | | |
|-----|---------------|------------|
| 1 ↑ | Brataccas | Activision |
| 2 ↑ | Music studio | Activision |
| 3 ↑ | Mindshadow | Activision |
| 4 ↑ | Borrowed time | Activision |
| 5 ↑ | Hacker | Activision |

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



GUILLEMOT
International Software

G.I. le label des meilleurs jeux

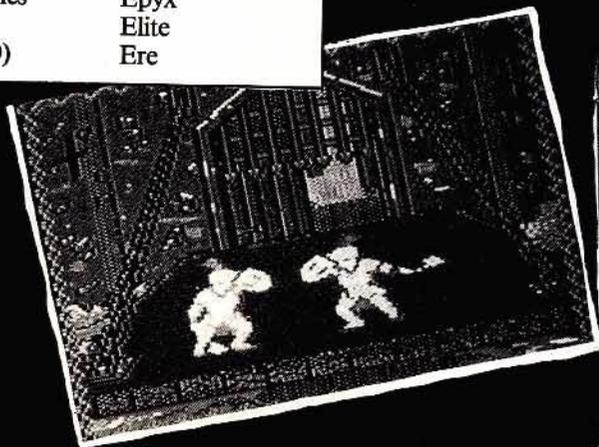
COMMODORE 64

1 ↑ Knight games	English software
2 ↓ Ghost'n goblins	Elite
3 ↑ Knight games (D)	English software
4 ↓ Ghost'n goblins (D)	Elite
5 - Power cartridge	Kcs
6 ↑ Leader board	Access software
7 ↑ Leader board (D)	Access software
8 ↓ Green beret	Imagine
9 ↓ Green beret (D)	Imagine
10 ↑ Silent service	Microprose
11 ↑ They sold a million II	Hit squad
12 ↑ Law of the west (D)	Action
13 ↑ Computer hits 10	US Gold
14 ↑ Cauldron II	Palace software
15 ↑ Germany 85	Transatl. simulat.
16 ↓ Silent services (D)	Microprose
17 ↑ International karaté	System 3
18 ↑ Summer games	Epyx
19 ↑ Commando	Elite
20 ↑ Phalsberg (D)	Ere



AMSTRAD

1 ↑ Golden hits	US Gold
2 ↑ Cauldron II (D)	Palace software
3 ↑ Ghost'n goblins	Elite
4 ↑ Batman 8256 (D)	Ocean
5 ↓ Zombi (D)	Ubisoft
6 ↑ Gladiator	Domark
7 ↓ Ghost'n goblins (D)	Elite
8 ↑ Room 10	CrI
9 ↑ Gladiator (D)	Domark
10 ↑ Commando	Elite
11 - They sold a million II	Ocean
12 ↑ Green beret	Imagine
13 ↑ Rasputin	Firebird
14 ↑ Sram (D)	Ere
15 ↓ Kung fu master	Data base
16 ↑ Clap ciné (D)	Ubisoft
17 ↑ Tomahawk (D)	Digital intégration
18 ↑ Winter games	Epyx
19 ↑ Bomb jack	Elite
20 ↑ Tomahawk	Digital intégration



SPECTRUM

1 ↑ Pyracurse	Hewson
2 ↑ Kung fu master	Data base
3 ↓ Théâtre europe	Pss
4 ↑ Green beret	Imagine
5 ↑ Tau ceti	CrI
6 ↓ Graphic adventure constr.	Incentive softw.
7 ↓ Rebelstar raid	Firebird
8 ↓ Rebel planet	Firebird
9 ↓ Samantha fox strip poker	Martech
10 Mantronix	Probe software

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17

HOLLYWOOD NOUS VOILA!

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



LA TELE PLUS PROCHE

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

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

SOS AVENTURE

Eamon, le HLM maudit

Concierges retors et chaînes de motos, minitels, caves sordides et trafics louches, le HLM maudit vous guette.

aventure/rôle: type

***: intérêt

*** (création seule): graphisme

-: animation

***: dialogue

***: difficulté

n.c.: prix

Redhawk

Le faucon rouge... un super-humain à la force inimaginable. Une force au service du bien?

Pas forcément...

aventure: type

*****: intérêt

***: graphisme

-: animation

*****: dialogue

*****: difficulté

B: prix

Rings of Zilfin

Vous êtes le maître de l'arc et de l'épée. Méfiez-vous cependant des mignons de Zilfin. Un bon soft pour les débutants.

rôle-action: type

*****: intérêt

***: graphisme

***: animation

-: dialogue

***: difficulté

E: prix

Cyly

Pas de bataille pour les robots, mais des champs de force incontournables, et des terminaux de téléportation étranges...

aventure graphique: type

***: intérêt

*****: graphisme

***: animation

-: dialogue

***: difficulté

A: prix

Heavy on the magick

Noir donjon et prisonnier: le thème est connu, l'aventure difficile. Fuyez les combats ou utilisez la magie, jamais la force

aventure-rôle: type

*****: intérêt

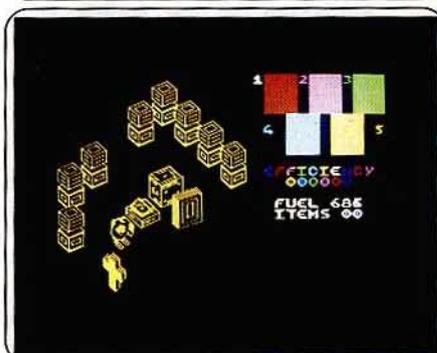
*****: graphisme

***: animation

***: dialogue

*****: difficulté

B: prix



Deux programmes composent cette aventure: une création d'aventuriers et un jeu: le HLM maudit. La première séduit et n'est pas sans rappeler les aventures de la série « Swordthrustrer », avec le graphisme et l'humour en plus (l'Elfe géant qui vous accueille est un grand penseur). De plus, la deuxième face de la disquette est un générateur d'aventure, en français, et « débogué » par rapport à la version américaine. L'aventure, quant à elle, est originale et constitue une aire d'entraînement pour personnages novices. Vous vous trouvez dans une banlieue glauque, face à une vieille HLM que vous devez explorer; vous serez confronté à des monstres nouveaux; ici, point d'Orc ni de Troll, mais des gardiens et des concierges (qui bien sûr sont dans l'escalier), point d'or mais un Minitel, point d'épée magique mais des chaînes de motos. Malgré son analyseur de syntaxe peu puissant, quoiqu'en disent les auteurs, et son vocabulaire limité, le HLM maudit peut être conseillé à ceux qui voudraient s'initier aux jeux d'aventure et de rôle. Un regret cependant, l'absence de graphisme qui enlève un peu d'attrait au jeu. (Disquette Réseau Planétaire pour Apple II.)

Kevin Oliver est doté de pouvoirs merveilleux. A volonté, il peut se transformer en Faucon Rouge, un superhumain capable de voler et d'une force inimaginable. Si vous vous sentez l'âme noble, c'est le moment d'utiliser cette puissance supérieure pour combattre les méchants. Mais rien ne vous empêche de laisser évoluer les bandits en toute liberté. Vous pouvez même en devenir un vous-même. Bien sûr, votre cote de popularité risque alors de prendre un sérieux coup. Au début, Kevin est dans une chambre. Il ne se souvient plus de rien. La seule chose qui hante son esprit est le mot « KHAH », mot qu'il faudra prononcer pour accéder aux supers pouvoirs. Mais vous ne pouvez pas rester sous cette forme trop longtemps car votre énergie s'épuise et vous ne la récupérez qu'en redevenant le modeste Kevin. Explorez le vaste monde qui vous entoure et surtout dressez un plan. Dans les combats, vous aurez intérêt à être au mieux de votre forme si vous avez affaire à un super vilain. L'analyseur de syntaxe très puissant (il accepte des phrases complexes) et le vocabulaire extrêmement étendu facilitent grandement le dialogue. Un bon jeu d'aventure. (Cassette Melbourne pour Spectrum.)

Vous devez lever le joug de l'implacable Lord Dragos. Vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques mais ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. Par contre, votre habileté à l'épée et à l'arc est renommée dans toute la province. Durant votre périple, vous croisez différents personnages. Certains sont susceptibles de vous apporter quelques renseignements utiles ou de vous aider. Mais la plupart sont des mignons de Dragos. A chaque combat victorieux, votre capacité à manier les armes s'en trouvera augmentée. Prenez soin de ramasser toutes les plantes que vous découvrez sur votre route. Certaines sont très nutritives et d'autres vous aideront à dissiper la fatigue ou à mieux combattre. Dès la nuit tombée, dressez le camp pour vous reposer. Le sommeil est indispensable pour récupérer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque d'être interrompu par l'attaque d'oiseaux et autres monstres volants. Un mini jeu d'arcade vous permet de vous en débarrasser, s'il vous reste encore des flèches! Une bonne introduction aux jeux de rôle qui risque cependant de laisser sur leur faim les passionnés. (Disquette S.S.I. pour Apple II.)

Vous incarnez Cyly, un petit robot. Vous êtes perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe. Pour en sortir, vous devez récupérer vingt-quatre objets capitaux qui sont disposés de façon éparse dans les salles, et les rapporter à votre point de départ. Si vous parvenez victorieux au but de votre mission, vous aurez l'insigne honneur d'être désigné pour chef. Si ce complexe n'est peuplé d'aucun être agressif (pas de bataille en perspective ici), les obstacles ne manquent pourtant pas. Tout d'abord des champs de force infranchissables vous barrent le passage par endroit. Pour les désactiver, vous devez introduire le micro-processeur correspondant dans l'ordinateur principal. Ensuite, certaines parties du labyrinthe sont totalement isolées et l'on ne peut y accéder qu'en empruntant les terminaux de téléportation, lesquels, bien entendu, ne fonctionnent qu'avec la clé adéquate. Pour compliquer le tout, votre réserve de carburant est très limitée et vous en consommez beaucoup. Il vous faudra donc être très prévoyant et ramasser une provision suffisante de bidons pour ne jamais être à court. Un jeu assez difficile, tout à fait correct pour son prix. (Cassette Firebird pour Spectrum.)

Notre héros Axil a été transporté au plus profond d'un sombre donjon. Et comme chacun le sait, le plus sûr moyen de survivre dans un tel lieu, peuplé bien évidemment de créatures démoniaques, est d'en sortir au plus vite. Il y a ici fort heureusement trois issues, qui pourront toutes conduire notre héros dans le futur. Au début de l'aventure, Axil se voit doté d'un certain quota de points d'énergie, de capacité et de chance. Vous pouvez cependant décider de modifier cette répartition pour privilégier l'un ou l'autre. Au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure (par exemple en récupérant le grimoire bourré de sorts qui se trouve dans la première salle), vous accroissez considérablement vos capacités et peut-être même augmentez de grade (capital pour acquérir des connaissances ou objets plus puissants). Les combats avec les créatures que vous rencontrez sont uniquement d'ordre magique car le contact physique vous anéantirait immédiatement. Vous pouvez malgré tout obtenir des renseignements intéressants en questionnant des monstres, voire même des objets. Un bon jeu mi-aventure, mi-rôle, toutefois assez complexe. (Cassette Gargoyle Games pour Spectrum.)

FIL A SON FILON CREATION.

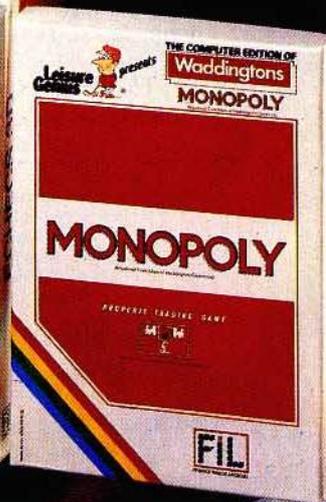
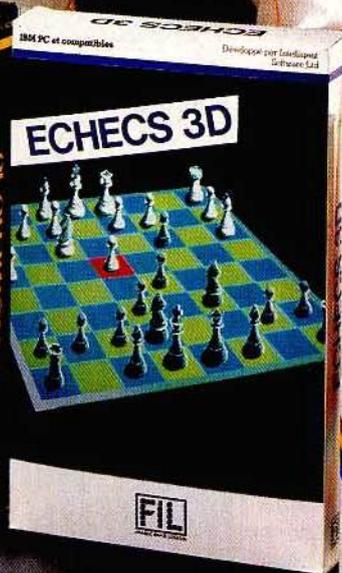
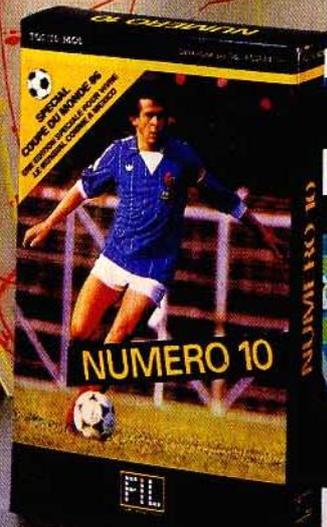


Léa c'est notre tête chercheuse. Son rôle dans l'équipe FIL : dénicher pour vous les logiciels les plus créatifs. Son terrain de chasse : la France et souvent l'Europe. Partout elle traque les nouveautés et se bat pour les intégrer à la collection FIL. C'est une négociatrice redoutable. Résultat : une mine de programmes et de jeux pour surprendre votre micro.

Numéro 10 . Spécial Mexique 86. Joueur, supporter ? Choisissez votre terrain et votre équipe. Avec Platini vivez le mondial comme si vous y étiez. Thomson 145 F.

Echecs 3D . Un jeu fou ! 16 000 ouvertures, 16 niveaux de difficulté. Un tournoi de maîtres en 3 dimensions et en couleur ! IBM PC, XT et compatibles. 345 F.

Monopoly . Côté argent, votre micro est un requin. Achats, ventes, spéculation. Soyez plus mordant que lui ! Thomson, Commodore, Amstrad, 175 à 225 F.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

* Prix publics conseillés

SOS AVENTURE

Pentagram

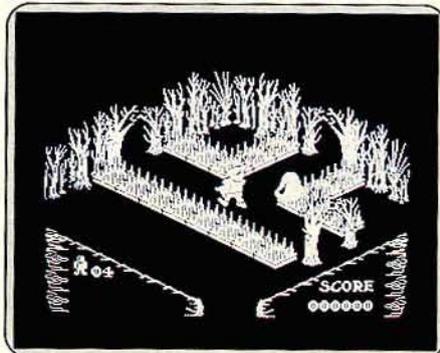
Une légende ?
Peut-être pas...

Foncez mais gardez-vous
d'entrer en collision
avec les monstres.

Leur contact est mortel...

aventure/action : type

***** : intérêt
***** : graphisme
**** : animation
- : dialogue
***** : difficulté
B : prix

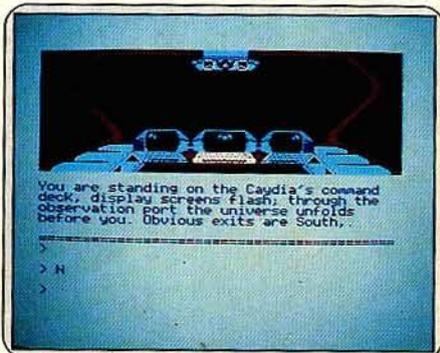


Rebel Planet

Une armée d'espions
à votre service,
une épée laser,
si vous ne menez pas
votre mission à bien,
la terre sera détruite !

aventure : type

***** : intérêt
***** : graphisme
- : animation
***** : dialogue
***** : difficulté
B : prix

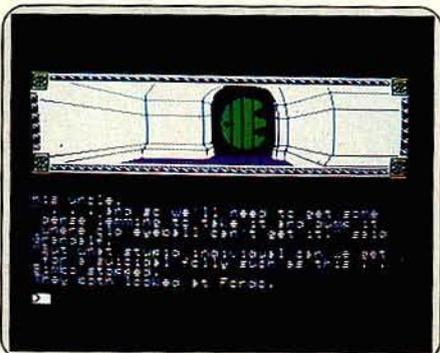


Bored of the ring

Parodie évidente
du Seigneur des Anneaux,
les aventures de
Bimbo et Fordo vous
lancent au pays des
« Boggit ». Cocasse, non ?

aventure : type

**** : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : dialogue
**** : difficulté
A : prix



La java du privé

Femme trompée, mari trop
riche, les softs tombent
dans le mélo TV.
Heureusement, les
dialogues sont signés
« Froggy ».

aventure : type

*** : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : dialogue
** : difficulté
B : prix



Excalibur quest

Ours féroce, bien que
polyglotte,
arbre creux aux trésors
inouïs, la quête
de l'épée vous attend.
Agréable, sans plus...

aventure : type

*** : intérêt
*** : graphisme
- : animation
** : dialogue
*** : difficulté
n.c. : prix



Posséder le Pentagramme, cet objet de puissance phénoménale, voilà qui a déjà tenté plus d'un dans les temps passés. Mais depuis longtemps, le secret s'est perdu et certains pensent même qu'il ne s'agit que d'une légende. Pourtant, ayant acquis le livre de sorts du Grand Archimage, vous y découvrez l'endroit où se trouve cette relique. Il n'en faut pas plus pour enflammer votre ardeur, bien que vous sachiez que cette expédition risque de ne pas être de tout repos. Ce jeu reste dans la tradition maintenant classique des logiciels d'aventure-action. Mais il est bien réalisé. Les salles sont suffisamment variées et les décors et le relief bien rendus. De nombreuses salles contiennent des objets utiles, mais ceux-ci sont le plus souvent inaccessibles directement. Il vous faudra donc auparavant déplacer un « meuble », puis sauter dessus pour récupérer l'objet de vos convoitises. De plus, presque toutes les issues sont gardées par des monstres dont le contact vous ferait mourir instantanément, ou par des pièges tout aussi redoutables. Seul un saut bien calculé vous permettra de les éviter. Un très bon jeu d'aventure, difficile à souhait. (Cassette Ultimate pour Spectrum.)

Le puissant empire arcadien a étendu son emprise sur la Terre. Rien ne semble pouvoir arrêter son armée. Cependant, l'organisation SAROS œuvre en secret depuis plusieurs mois. Un plan vient de se faire jour : atteindre l'ordinateur central qui a le contrôle de toutes les forces de l'ennemi et le détruire. Vous avez été choisi pour cette mission. Votre couverture est parfaite. Vous êtes en apparence un paisible marchand qui commerce sur les planètes Tropos, Halmurus et Arcadion, qui font toutes partie de l'empire. A bord de votre vaisseau, vous découvrez de nombreux objets fort utiles dont une épée laser. Méfiez-vous car le port d'armes est interdit à tous les humains, cachez-la donc soigneusement. Le SAROS a envoyé plusieurs espions que vous devez contacter pour avoir d'autres informations. Pour pénétrer dans le bâtiment où réside l'ordinateur, il vous faut trouver et inscrire un nombre binaire de neuf chiffres. Heureusement, les espions vous seront d'une grande aide pour le découvrir. Un très bon jeu d'aventure agrémenté de jolis graphismes, et doté d'un analyseur de syntaxe puissant et d'un vocabulaire étendu. (Cassette Fighting Fantasy pour Spectrum.)

Les aventures de Bimbo the boggit sont bien farfelues... Parodie burlesque du superbe Seigneur des Anneaux, Bored of the Ring vous invite à parcourir un royaume où la Tour sombre est le centre du pays de Dormor et où la mer de Nurnen s'est transformée en aéroport... Fordo, le jeune « boggit » vient d'assister à la disparition étrange de son ami Bimbo. Il va devoir sans tarder partir à l'aventure sur la grande route de l'est. Malheureusement, inutile d'espérer visiter le pays en toute quiétude. L'ordinateur ne vous permet qu'une quinzaine de mouvements avant de déclencher contre vous quelques sombres guerriers aux yeux rouges ! Cette aventure est essentiellement textuelle et, si quelques graphismes viennent parfois étayer votre course, il sera très utile de reconstituer ou de compléter la carte (sommaire) fournie avec le programme. On aurait de même souhaité quelques informations supplémentaires concernant le vocabulaire reconnu par l'ordinateur afin d'éviter un début d'aventure lent et quelque peu fastidieux. Le scénario de Bored of the Ring s'étend sur quatre parties distinctes. L'aboutissement de chacune d'elles vous permettra d'avoir accès à votre prochaine mission. (Cassette Schneider pour Amstrad.)

La femme d'un riche industriel vous a engagé dans le but de découvrir si son mari la trompe. A vous de réunir les preuves. Mais cela ne sera pas facile, surtout qu'au départ, vous êtes « aussi démuné qu'un auteur de logiciels sur Apple ». Peut-être cette provinciale, rencontrée sur le quai d'une gare, vous y aidera-t-elle. En tout cas, ne comptez pas trop sur votre charme naturel pour vous en sortir et, même si cela est très tentant, ne lui volez pas son gâteau. Les femmes, ce sont les auteurs qui le disent, aiment bien les cadeaux. Si vous n'avez rien à leur offrir, vous pouvez, en désespoir de cause, essayer de les embrasser pour obtenir des indices. Peut-être enfin ce professeur vous aidera-t-il s'il retrouve son carnet... Du même auteur que Le mur de Berlin va sauter, La java du privé s'inscrit dans la lignée des jeux d'aventure tels que Même les pommes de terre ont des yeux ou La femme qui détestait les ordinateurs. Le graphisme est correct mais le jeu pêche par un vocabulaire très pauvre et un faible analyseur de syntaxe. En revanche, ceci est compensé par des dialogues originaux, hauts en couleur, et assez « chébran ». (Disquette Froggy Software pour Apple II.)

Un univers de bric à brac mythologique recèle l'épée Excalibur qui fera de vous un chevalier. Pour affronter les fauves qui gardent certains accès d'un monde labyrinthique et forestier, il faudra jouer des bonnes armes au bon moment : faut-il mieux s'encombrer d'un passe-muraille, d'un gant à lancer, d'un brassard, quand vous partez avec quatre pièces d'or, seulement, et qu'il est obligatoire de choisir un seul objet parmi dix ? Ai-je eu raison d'emporter le bol de faïence rouge et blanc abandonné dans la petite hutte ? L'arbre creux m'a livré certains de ses trésors, mais ceux-ci n'impressionnent pas l'ours féroce et polyglotte qui défend le passage vers le nord. Quel mélange d'époques et de cultures ! Sorcellerie et châteaux, sphinx, Minotaure et Gorgone, etc ! Le monde d'Excalibur aurait gagné en intérêt en se limitant à un seul des univers mythologiques évoqués, car il aurait pu en utiliser les particularités pour approfondir la stratégie. Les graphismes honnêtes, des cheminements sans réelle progression, ne rebuteront pas les apprentis joueurs, mais feront ressortir le manque d'originalité comme le seul défaut notable d'une aventure agréable. (Disquette Excalibur pour Amstrad 64-128.)

FIL A SA FILIERE AMERICAINE.



Franck, le chasseur de logiciels de FIL a toujours une antenne branchée là où tout se passe : les USA. Alors dès que les plus grands, les plus fous des créateurs US sortent leurs nouveaux jeux, Franck est le premier sur le coup. Il fait l'aller-retour et les cassettes atterrissent dans votre micro. Vous profitez en avant-première des programmes qui s'arrachent aux States de New York à Los Angeles. A vos manettes kids !

Vol Solo. Prenez les commandes du célèbre Solo Flight ! Vous volez en trois dimensions. Thomson 195 F*

Choplifter. Délivrez 64 otages avec un hélicoptère. Thomson 345 F*

Miner 2049 ER. Une vieille mine d'uranium piégée, des mutants et du suspense. Thomson 345 F*

Beach Head. Affrontez un dictateur sans pitié et prenez "Kuhn-Lin", la forteresse inviolable. Thomson 195 F*



FRANCE IMAGE LOGICIEL

SOS AVENTURE

Eureka : carnage aux Caraïbes

Monde hostile et piégé par l'innommable Von Berg pour ce cinquième épisode d'Eureka, Courage.

Confortablement installé à bord du jet, notre homme savoure déjà sa victoire prochaine en sirotant un double scotch. Sa mission est simple : il s'agit seulement de sauver le monde menacé par les terribles desseins de l'innommable docteur Von Berg. Mais encore faut-il retrouver l'abominable personnage — réfugié sur une petite île des Caraïbes depuis la déroute nazie — avant de l'éliminer physiquement. Folle outrecuidance : Von Berg déteste perdre son temps avec les trouble-fête de cette espèce. Perdu dans un monde hostile et piégé, notre pauvre justicier risque fort de faire figure de gibier. L'atmosphère de cette cinquième partie d'Eureka évoque irrésistiblement les aventures de James Bond...

Comme l'affirme un proverbe chinois, mieux vaut sauter de l'avion que sauter avec. L'aventure commence sur les chapeaux de roues, pas de temps à consacrer au tourisme. Dans ce milieu menaçant, chaque recoin mérite d'être soigneusement inspecté. N'hésitez pas à vous embarrasser de toute une bimbeloterie hétéroclite, chaque objet vous sera fort utile en temps voulu. Une promenade digestive sur un pic rocheux vous fera découvrir une grotte d'où vous rapporterez quelques antiquités. Vous pouvez

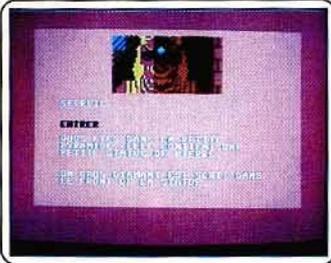
ensuite vous enfoncer dans une forêt tropicale peuplée d'animaux qui ne sont pas tous en peluche : il vous faut triompher d'une panthère noire indisposée par votre présence. Votre sixième sens toujours en éveil vous poussera sans doute à emporter sa dépouille fumante (il ne s'agit pas là d'une gratuite disposition morbide). Après un détour par une pyramide inca, retour au monde moderne : c'est un aéroport qui se dessine maintenant devant vous. La tour de contrôle vous fournira de quoi vous couvrir la tête et éteindre vos cigarettes. Machine arrière : vous êtes devant une propriété bien gardée. Un bon isolant aura raison de la clôture électrique, mais c'est à mains nues que vous tuerez le chien de garde. Un tel enchaînement meurtrier de circonstances ne saurait être le fruit du hasard. D'aucuns y verront l'œuvre d'un chef d'orchestre occulte, probablement le fameux Von Berg en personne. D'ailleurs, c'est dans sa propriété que vous venez de pénétrer, soyez sur vos gardes. Vous voici devant une piscine infestée de requins. Il faut trouver un moyen d'occuper ces sales bêtes pendant que vous allez chercher un ustensile qui vous ouvrira bien des portes... Après une fructueuse inspection du garage, vous vous introduisez enfin par effraction dans le repaire de votre hôte. La visite des lieux s'avère mouvementée mais intéressante. Une petite cure de vitamines vous redonne des couleurs. Profitez aussi de la négligence de la femme de ménage (dans la bibliothèque par exemple). Si vous aimez la littérature, vous

trouverez peut-être en ce lieu un passage secret... Vous êtes maintenant au cœur de l'action, là où se joue l'avenir de l'humanité. Vos tendances pyromanes vous font découvrir un passage caché. L'ordinateur central devient votre copain (lui aussi joue à Eureka !). En échange d'un mot de passe, il vous confie un code secret. Vous allez ensuite vous reposer en prison. Pour en sortir, rien de tel que de casser un poste de radio, c'est bien connu. Ne vous perdez pas dans la mine d'uranium dont les galeries forment un véritable labyrinthe. Sans combinaison spéciale, vous succomberiez à la radioactivité ambiante. Vous êtes maintenant sur la bonne voie... Nous prions instamment Christophe, de Mâcon, de nous envoyer une lettre manuscrite mentionnant son adresse : il a gagné un abonnement de six mois à *Tilt* pour sa solution !

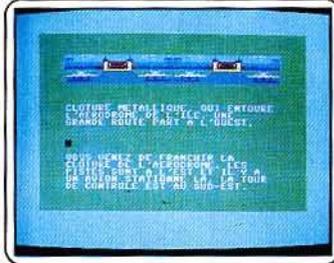
Félicitations à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :

Stéphane Gaver, Gamshein ; Philippe Jacquot, Eric Matecki, Laurent Meresse ; Rolf ; Les tueurs de dragons et de démons réunis ; Philippe Garzone, Barberaz ; Martin Didier, Le Mans ; Arnaud Moissin, Frédéric Moissin, Philippe Ferrucci ; Florent Wagner, Vandœuvre ; Daniel Martin, Saint-Jean-Savrene ; Christophe Dorrier, Balma ; Stéphane Raclou, Scionzier ; Bertrand Jenner, Gagny ; Xavier Regord, Herblay ; Dominique Lopez, Argnat ; Laurent Gatto, Sète ; Marc Noirez, Marly ; Nathalie Gouait, Trinité Martinique.

Diadèmes, diamants... Diabolique !



Le décollage n'est pas imminent.



Une mort sûre en perspective.



Les dents de l'amer Von Berg.



N'entrez pas sans le frapper !



Libreront-ils leurs secrets ?



Au violon, cassez la radio...



Du sang, encore du sang !



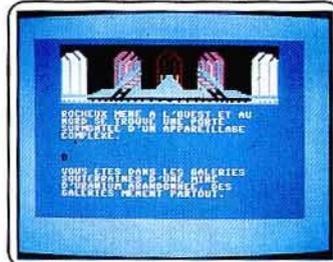
Le double jeu de l'ordinateur.



Interlude.



Triste fin, n'est-ce pas !



Alors, on broie du noir ?



déjà disponible pour
AMSTRAD PCW 8256/8512
graphisme en 3 dimensions et effets sonores

Fairlight



WEDGE



Fairlight

Fairlight est un superbe jeu d'aventure en 3 dimensions
3 fois nominé par la presse anglaise pour :

- le meilleur jeu d'aventure • le meilleur graphisme
- la meilleure mise en image

Disponible en cassette et disquette pour :

- COMMODORE 64/128
- AMSTRAD CPC et CPW
- SPECTRUM 48/128 (cassette uniquement)

Exiger la notice en français :

ariolasoft



Message in a bottle

Michel

Dans **Ultima III**, comment avoir plus de 25 points de magie et où ? Comment peut-on entrer dans le château maléfique ? Comment peut-on finir le jeu et quel est son but ?

Fabrice

Réponse à Christophe (n° 31) : pour se procurer le flash dans **Dallas quest**, il suffit de taper « draw curtain » puis « look » dans la poste du village.

Pour Nicolas (n° 31) : dans **Zorro**, il faut descendre dans le labyrinthe souterrain dont l'entrée se trouve dans le cimetière. Là, prendre tous les sacs d'argent. Vous trouverez alors l'entrée de la prison, signalée par le dessin de la botte, du pot et du fer. Pour Nathalie : dans **Dallas quest**, pour trouver l'aéroport, il suffit de creuser avec la pelle dans le champ des vaches. Vous trouverez alors une tombe. Taper « read epitaph » et vous saurez comment trouver l'aéroport.

Eureka : à Colditz, après avoir fait sauter le pont, pour passer le champ de mines, taper « utiliser baïonnette » puis aller au sud, et cela jusqu'au blockhaus. Et moi maintenant : dans **Borrowed Time**, j'ai réussi à libérer mon ex-femme et M. Brown, mais que faire ensuite ? Que faut-il répondre à l'infirmière pour pouvoir rencontrer Lafferty ?

Quelle est la combinaison du cadenas de la cabane au sud du parc ? Que faire de la clé trouvée chez mon ex-femme ?

Dans **1789**, comment voler le trésor dans la chambre du roi et comment sortir du palais des Tuileries ? Que faire dans le donjon de **Mandragore** ?

Raphaël

Coïncés dans **Mindshadow**, ne passez plus de nuits blanches, je suis votre sauveur !!! Si vous ne savez plus quoi faire après avoir tué le locataire du 207, suivez mes indications : tapez « Think Tycoon think Bob think Jared think Arman think William Arcman », et vous verrez la suite.

Pour ma part, j'aimerais savoir comment amadouer le chameau dans **The sand of Egypt**. Dans **The count**, peut-on descendre par le « flag pole » après avoir accroché le « sheet » (sic) ? Comment peut-on ouvrir la porte fermée à clé ? Dans **Transylvania**, comment peut-on arriver à faire cracher un mot au crapaud ? Un grand merci à celui ou à celle qui m'aidera.

Gilles

Dans **Enlèvement** (Apple), pour Julien (Tilt n° 33) pour ouvrir l'armoire il faut, au début, dans ton bureau, taper « bouger corbeille » puis « prendre clé ». Tu entres dans la maison, descends au sous-sol et tapes « ouvrir meuble avec clé, prendre tenaille ». ... Et voilà. J'espère que ton attente n'a pas été trop longue. Au sauveur ! Depuis deux mois et demi, dans le **Mur de Berlin**, je cherche comment entrer dans les bains turcs et dans le night-club. Merci d'avance à tous !

Olivier

Je réponds à Philippe (Tilt n° 32) qui se noie dans le lac de la **Bête du Gévaudan**. Une fois dans le marais, tu couperas un long roseau avec le couteau récupéré à l'auberge, ce qui te permettra de respirer et de trouver l'Elodée. Quant à moi, il ne me

reste plus que le papyrus à découvrir. Je possède le philtre qui me change en glace et je me doute que la plante se trouve derrière le miroir du tailleur, mais je n'arrive à rien. Comment se nomme la statue dans la chapelle et à quoi sert la flûte ? Dans **Transylvania**, comment approcher l'anneau dans la crypte du château ?

Emmanuel

En réponse à Eric (n° 33), dans **Free**, une fois que tu as coupé les barreaux avec la scie affûtée, il faut nouer la corde au mousqueton puis accrocher le mousqueton à l'anneau. Tu peux maintenant descendre à la corde à condition d'avoir pris les tennis, indispensables pour amortir la chute. Avant de descendre, n'oublie pas l'os que tu auras trouvé dans l'armoire de l'amant. Bonne chance !

Michael

Je suis complètement bloqué dans **Zorro** pour l'Atari 800 XL. Comment fait-on pour accéder à la salle où il y a le barman ? Schnell ou je craque !

Boris

Dans **Free**, comment sortir de la prison ? Je possède la corde, et j'ai scié les barreaux de la fenêtre, mais dès que je descends par la corde, je me fracasse la tête.

Patrick

Rémi (n° 29), tout d'abord tape « go fall », ensuite va au sud. Lorsque tu trébuches sur quelque chose, tape « gel shovel » et « get bar ». Va au sud et tape « go hole ».

Jean-Pascal

Patrick, dans **Entombed**, pour découvrir la torche qui se trouve effectivement dans la salle aux scarabées, il faut les frapper à l'aide du fouet dans un ordre précis. Le jaune d'abord et le blanc à la fin. Pour la salle au serpent, trois manœuvres sont indispensables. Se rendre dans la salle où la statue est assise. Derrière celle-ci se trouve un coffre contenant le « Knot d'Osiris ».

Se rendre dans l'une des toutes premières salles. Là où se trouve la momie dans le sarcophage. Prendre la « bowl of fruits » qui permet de trouver le « book of dead » dans la salle aux esprits. Celui-ci neutralise le serpent. Un petit détail d'importance : pour terminer le jeu, il est indispensable de se rendre dans toutes les salles pour ouvrir coffres et sarcophages.

Raphaël

Je réponds à Charles (n° 29) et au druide fou (n° 31) pour **Ultima III**. Les clés se trouvent dans les magasins. La « Mark of snake » dans le donjon sur une île, les « Cards » dans les « Shrines ». A chaque fois, venir se placer dessus et taper « search ». Pour augmenter son potentiel de magie, il faut prendre un bateau, entrer dans le typhon, et chercher les « shrines ». Il y en a quatre à trouver. Pour passer le serpent, se mettre à côté, appuyer sur « y » et taper « evocare ». Le château qui apparaît est celui d'Exodur.

Pour ma part, je voudrais savoir où se trouve le « Skull », les deux ingrédients que l'on ne trouve pas dans le commerce et le « Mantra » de justice. Un grand merci d'avance.

Help

Je suis coincé dans **The Dallas quest** depuis six mois. Je n'arrive pas à aller à la poste. A part la chambre, le hall, le salon, le bureau, le champ, la prairie, le cheval et J.R., je ne découvre plus rien. Qui pourra m'aider ? Je sens que je vais manger ma disquette !

Vous trouverez des indications dans Tilt n° 23 p. 91.

Christelle

En réponse à Guillaume (n° 31), dans **Coliseum**, après l'hindou, il y a un samouraï puis un dragon. Dans **Christann**, j'ai ramassé les cent cinq diamants, mais je ne trouve pas le parchemin. Où est-il ?

Dans **Mandragore**, j'ai trouvé dans le donjon n° 3 le Master, mais je ne sais pas quoi en faire.

Patrick

Quelques trucs pour venir à bout de certains jeux. Dans **l'Enlèvement**, les tickets de métro se trouvent dans la poche de Durant, le photographe poignardé et jeté derrière un buisson, près de la tour Eiffel. Il faut « fouiller corps ».

Dans **Kingsquest**, pour sortir de la grotte des lutins verts, il faut d'abord prendre le champignon, (mushroom) qui est dans le tableau à gauche. Puis il faut le manger pour passer par la petite ouverture (tableau à gauche de la salle du trône) et sortir. On devient petit en mangeant le champignon.

Cyrille

Je n'arrive pas à dépasser le niveau 9 du labyrinthe de **Sorcellerie 1**. Comment accède-t-on au niveau 10 de ce diabolique dédale ?

Pierre

Depuis des semaines, je cherche désespérément à ouvrir l'huître dans **Heroes of Karn**. Au secours !

Nicolas

Jérôme (n° 29), dans **L'île maudite**, lorsque tu arrives en barque devant la falaise, tape « attache barque », puis « monter », et tu te retrouves en haut de la falaise.

Ivan

Laurent, au début de **l'Enlèvement**, dans ton bureau, pousse la corbeille. Tu trouveras la clé qui permet d'ouvrir l'armoire dans l'atelier.

Moi, je suis bloqué. J'ai découvert la pièce dans la cuisine, je suis entré dans le grenier, j'ai désamorcé la bombe et je sais plus quoi faire.

Hervé

En réponse à Gilles, Tilt n° 29, dans **Les dieux du stade**, pour passer l'épreuve du saut en hauteur, il faut : premièrement, courir très vite, deuxièmement, appuyer une fois sur « action » pour que l'athlète s'élève et troisièmement, au niveau de la barre, appuyer jusqu'à ce qu'il passe.

Dans **Aigle d'or**, comment faut-il s'y prendre pour découvrir certains passages secrets ?

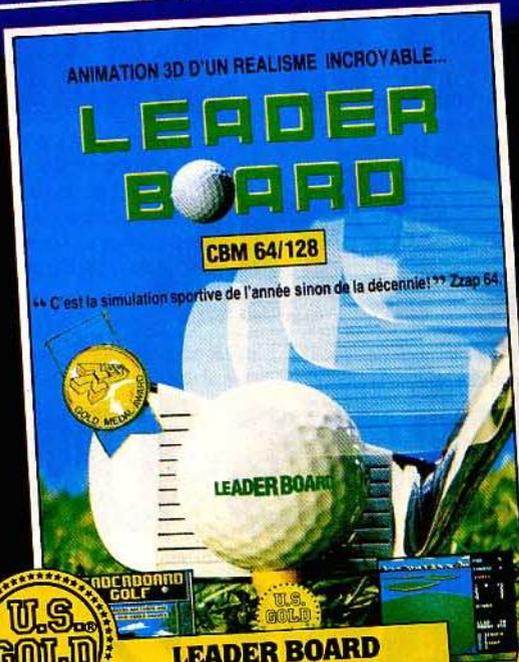
Philippe et Evan

Pour Abo, Tilt n° 30, dans **Mind shadow**, il faut se rappeler, « think », les différents noms trouvés en cours de partie. Se rappeler de Arcman en dernier. Nous recherchons dans **Ulysses ans the Golden Fleece** sur C 64, un moyen d'ouvrir le coffre et d'aller sur l'île.

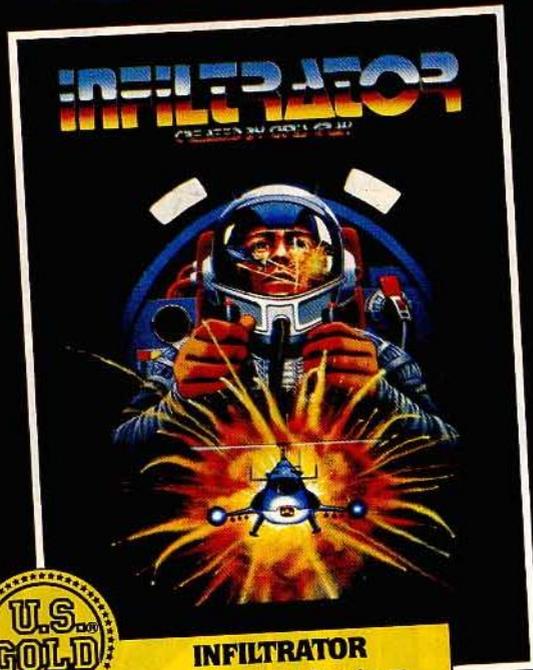
Les dernières nouveautés de

U.S. GOLD

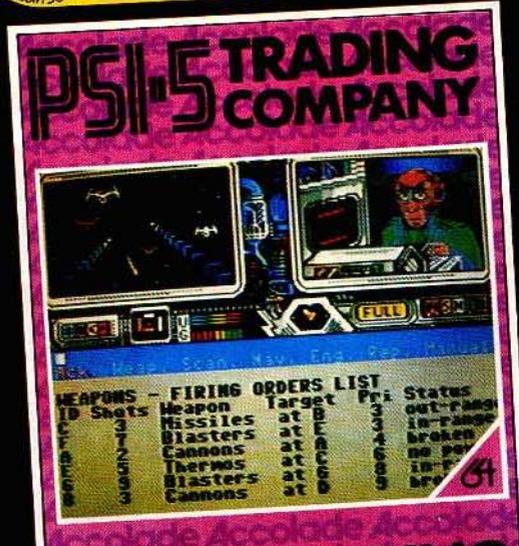
le premier éditeur de logiciels en Europe



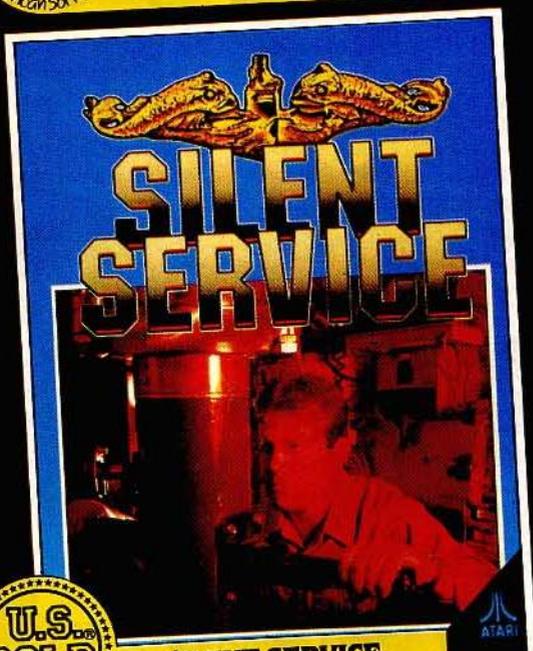
LEADER BOARD
C-64, Amstrad, Spectrum



INFILTRATOR
C-64, Amstrad, Spectrum



PSI-5 TRADING COMPANY
C-64, Amstrad, Spectrum



SILENT SERVICE
C-64, Amstrad, Spectrum, Atari

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



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Fabrice

Quelle est la solution de l'ultime combat dans **Man-dragore**? J'ai mangé la mandragore. Je suis maintenant invisible mais je ne peux toujours pas sortir de chez le monstre. Une petite indication: il faut trois mille pièces d'or pour acheter le bateau.

Cyrille

Salut les Eurékiens et bon courage. Voici quelques aides, actions nécessaires suivies du lieu ou du personnage, pour la préhistoire: «prendre et manger souris» (savane), «prendre silex» (carrière de pierre), «prendre cristal de salpêtre» (ptérodactyles), «prendre charbon» (marais 2), «prendre os et faire hache» (cimetière mamouths), «prendre rubis brillant» (lac), «prendre tronc creux» et attendre deux fois (brachiosaure), «prendre collier» (tunnel), «prendre pierre ronde» (village), «prendre souffre», «faire poudre» et «faire canon» (volcan), «donner rubis» (kogo), «donner collier» (smig), «remplir pot» (point d'eau boueux), «sud», «sud», «sud», «sud-est», «utiliser canon», «sud» (traverse du désert), «boire eau», «sud-est-sud-sud», «remplir pot» (à partir du village), «lancer bâton» (petit dinosaure).

Vincent

Pour Christian, n° 33, dans le **Mystère de Kikekankoi**: il ne faut pas prendre la hache mais le masque à gaz que tu trouveras dans la maison du médecin. Alors tu casses la bouteille qui est dans le bateau et tu prends les débris de verre. Délivre alors la fille et prends la bombe insecticide invisible (au Sud et à l'Ouest). Tape E, E, E, S.

Creuse le mur avec la broche et te voilà un héros. Pour la lampe, tu as une solution, mais elle est vraiment compliquée. Pour ma part, je suis bloqué dans **Heroes of the Karn**, devant les pirates. Nuits blanches assurées.

Thierry

Qui pourra me dire comment attraper le balai d'or dans **Cauldron** version Commodore? Je sais où il se trouve, mais je ne peux pas l'attraper. Dès que j'arrive près de lui, une citrouille me fonce dessus et me tue. Vite, je vais craquer. Les personnes possédant un Amstrad peuvent répondre.

Pierre

Dans **Hulk** et **Heroes of the Karn**, tous les renseignements sont les bienvenus. Plus particulière-

ment pour passer le Grizzly et sortir du donjon où je suis coincé depuis des siècles.

Christian, pour passer la forteresse, il suffit de tuer tous les soldats qui en sortent. La manœuvre est simplifiée en se plaçant sur le côté.

Gérald

Pour Christophe dans **Euréka** (n° 32): devant Néron tu dis: «Ave Cesar». Tu rentres dans sa maison en évitant la salle des orgies, mortelle. Dans Colditz, tu coupes le fil avec la pince et avances dans la prairie. Tu verses alors le poivre qui était dans la cuisine. Ensuite tu vas dans la forêt et utilises la boussole.

Pour Nicolas, tu prends le casque du soldat endormi qui est dans la direction inverse du blockhaus. Une fois dans le blockhaus tu tapes «U casque» pour ouvrir la grenade. Pour les épieux, dans Rome, tu dois aiguïser ta hache sur les rochers du ruisseau puis tu coupes les arbres qui sont situés dans la mine. Pour Pascal (Tilt n° 31): le rocher près du Stégosaure ne sert à rien. Pour le canon il faut posséder le charbon, le soufre et le salpêtre, le tronc creux près du brachiosaure et la pierre ronde à l'entrée du village. Alors tu peux: «faire poudre» puis «faire canon». Dans Colditz, le code est marqué: 1) sur le carnet dans le blockhaus; 2) sur le papier dans le placard du bunker; 3) sur le buste dans le bureau. J'aimerais savoir comment éviter le dard que le gremlin lance au début du jeu, dans **Caverns of richness**. Tous les renseignements sont les bienvenus dans **Arrow of dead**. Dans **Pirat adventure** que faire dans la pièce où il est marqué «light» sur un mur et «unlight» sur le mur d'en face. Et finalement dans **Euréka**, comment monter dans l'avion qui décolle de l'île dans les Caraïbes?

Sylvain

Pour Yannik (n° 33) dans **Orphée**. Après avoir donné la harpe à Miniu, va voir les gardiens de la clé et dis «Cuique Suum». Tu échanges alors la clé en rubis. Ensuite tu retournes à la porte des damnés et... Je n'en dirai pas plus, reportes-toi au spécial **Orphée** du numéro 31.

Amir

Je réponds à Julien, dans **l'Enlèvement** (Tilt n° 33). Le passe-partout se trouve sous la corbeille au début du jeu.

Christian, dans **Commando**, pour entrer dans la forteresse, il suffit de tuer tous les hommes qui s'y trouvent.

Grégory, dans **l'Aigle d'or**, pour se débarrasser du fantôme il faut avoir la croix et sauter dès qu'il tire.

Dans **Ghost'n Goblins**, pour entrer dans le château il faut aussi posséder la croix et tirer sur le gardien.

Dans **Time tunel**: en Grèce, j'arrive à tuer la méduse et à déplacer la brique mais je ne peux trouver la page.

Et dans **Borrowed time**, comment trouver le code pour entrer dans la petite cabane. Pour se débarasser des chiens dans le jardin, il faut faire «SAY HIYO», entrer dans la maison et faire «untie woman» et parler à Wainwrith.

Huu

En réponse à Vincent pour **Crafton et Xung** sur Amstrad (n° 33): tu prends la carte magnétique (rectangle avec la ligne de couleur au milieu) en appuyant sur la barre espace.

L'ouverture des portes avec la carte est automatique. Si une porte ne marche pas, il y a erreur sur la carte. Tu peux bien sûr transporter cette carte. Mais n'oublie pas que tu ne peux transporter qu'un objet à la fois. Qui pourrait m'aider pour faire avouer les codes aux savants?

Sophie

Je suis bloquée dans **Mindshadow**. Après avoir ramassé tous les objets, je ne comprends rien à la carte placée au fond de la caverne. Comment ne pas tomber dans les sables mouvants? Comment récupérer la vigne après l'avoir accrochée au rocher?

Réponse de Pierre Emmanuel

La carte se lit comme suit: la flèche vers le bas indique le sud en partant de la hutte. Une fois arrivé, il suffit de prendre la bouteille et de resivier la carte à l'envers. Pour finir la première partie il faudra gratter l'acier, donner la bouteille, tuer l'homme, couper les chaînes avec la diende et prendre la toile. Quelques trucs dans la deuxième partie: prendre la canne à pêche puis pêcher les débris.

Bidouilleur anonyme

Quelques pokes pour augmenter son capital temporel ou financier.

Gyroscope: poke 53992,0 (vies infinies) et poke 52138,201 (temps illimité).

Hunch back I: poke 26888,0 (vies infinies).

Manic Minor: poke 2428920 (vies infinies).

Zoom: poke 24743,0 (énergie infinie).

Sabreuilf: poke 39702,30 (nombre de monstres) et poke 43575 (les 255 vies maximum).

Jet pac: poke 25015,62: poke 25016,5: poke 25017,0: poke 25018,0 (vies infinies).

Zaxxon: poke 48825,255.

Finders Keepers: poke 34252,0 (vies infinies).

NOUVEAU

PROGRAMMES D'OCCASIONS
A PARTIR DE 20 FRANCS
DEPOT-VENTE, ACHAT DE
LOGICIELS ET ORDINATEURS
SERVICE REPARATIONS
ULTRA-RAPIDE ET TOUS
LES TITRES DU HIT-PARADE

ED'EN
COMPUTER
102 Av du Gal M.BIZOT
75012-PARIS-

43 42 22 50

PAIEMENT Carte-Bleue

POSSIBILITE DE CREDIT

NOMBREUX LOGICIELS

1040ST ET AMIGA

DE 10H A 12H, 14H A 19H

sauf dimanche et lundi

metro: MICHEL.BIZOT

DISK 5 1/4 59 F 3 1/2 220 F DEMOS AMIGA ET ATARI 1040ST

AMSTRAD DISK 35F

CPC 464 MONO: 2690 F

CPC 464 COUL: 3990 F

CPC 6128 MONO: 4490 F

CPC 6128 COUL: 5990 F

ATARI

520 STF P

1040 STFM R

1040 STFC I x

MONITEUR, DRIVE, IMPRIMANTE

43422250



COMMODORE

AMIGA 512K Tel: 43.42.22.50

128+1571+5jeux: 6390 F

128+1541+5jeux: 5390 F

NOUVEAU C64 DISPONIBLE: 2190 F

LES HITS: ZOMBI, SUMMER-GAMES 3, PAPER-BOY, KNIGHT-GAMES, REBEL-PLANET, BATMAN, MIKIE, TWO&TWO SPORT

LES KITS: TRANSFORMATION 520ST EN 1 MEGA: 1200F === ACCELERATEUR C64 EXCLUSIF + UTILITAIRES: 600F

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



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Zorro anonyme

De retour dans l'auberge, il faut sauter sur le ventre du barman et monter. Après, vous poussez le garde qui ouvre le passage sous le cadeau. Une fois le verre en main, il faut remonter chercher le fer et trouver le cheval. Ensuite, posez le fer sur le four, sautez sur le soufflet et marquez le cheval. Dès que ce dernier disparaît, prenez le fer à cheval qui porte bonheur. Après il faudra se procurer les clochettes puis les sacs d'or pour finalement atteindre la rose. La senorita n'est plus loin.

Thomas

En réponse à Grégory (n° 32) : une fois dans la prison, tu appelles Yurk qui brûle la porte. Tu échappes aux morts vivants en grimpaant à l'arbre. A l'ouest, tu trouves les cordelettes et reviens dans la salle des objets. Là, tu ouvres le coffre avec la clé en or et prends le papier. Yurk se charge de l'épée. Dans la prairie, attrape la machette et pose le papier sur la loupe. Le message se lit à l'envers. Au canon de la mort, traverse la passerelle, puis soulève les rochers et prends une pièce en or. A la rivière tu remplis la gourde et prends une pièce en or.

Cyrille

Dallas quest, en réponse à Fabrice (n° 33) : après avoir donné les œufs au chef, tu donnes le miroir au singe. Et pour Emmanuel : il faut toujours aller au sud.

Dans **Zorro**, pour anonyme (n° 33), tu remontes puis grimpes sur le ventre de l'homme qui admire le tableau de la femme. Puis tu fais tomber un soldat sur le lustre et descends par l'échelle pour prendre le verre.

Je suis bloqué au quatrième tableau dans **Goonies**. J'espère que mon message ne flottera pas jusqu'à la fin des temps, sur toutes les mers du globe.

Patrick

Aidez-moi, je bute dans **Eden blues**. J'attends les conseils de tous les cracs de ce jeu car après de nombreux efforts, je meurs ! J'arrive à la salle au carrelage de deux couleurs mais malheureusement je ne sais pas si je suis sur la bonne piste. J'ai des tuyaux dans **Infernal runner**.

Stéphane

En réponse à Jean-Christian, n° 30, pour éviter de te faire tuer après plusieurs actions, il faut aller chercher les objets dans la station, prendre l'allume-gaz dans la cuisine, aller au garage puis souder le chasse-neige. Le flash light fait sortir les Gremlins de la boîte à lettres. Tu l'allumes puis la jettes dans la boîte à lettres et tapes « cut box ». Cela te donne des plaques en fer, après... Complètement bloqué dans **Dun Darach** : que dois-je faire, où aller ?

Yuan

Bloqué dans trois jeux d'aventure, mes démarches sont les suivantes :

1) dans **Circus adventure** : je suis bloqué au début avec seulement deux objets. Une pelle qui m'a permis de trouver une poignée de démarrage. Par contre il me manque un câble afin de réparer ce fichu générateur pour illuminer le cirque. Chaque fois que j'y entre je me casse le cou. A quoi sert le camion ?
2) dans **Aztec tomb**, part one : j'ai fouillé à fond la maison et voilà la liste de mes découvertes : un coffre dans le grenier, une clé de porte dans le tiroir

de la chambre, un manteau et une petite clé dans la trappe qui se trouve sous le lit. Avec la petite clé j'ai ouvert le coffre dans lequel j'ai trouvé un sabre et une corde. Dans le hall, en regardant bien, j'ai découvert un pot de confiture. (Un bon conseil, examinez chaque pièce et chaque objet.) Puis j'ai ouvert la porte et je me suis dirigé vers le bassin. J'ai attrapé le poisson grâce au pot rempli d'eau. C'est un poisson magique qui vous dit ce dont les plantes ont besoin, puis disparaît. Comment traverser la rivière, seul chemin possible ? Est-ce que j'ai oublié un objet ? A quoi sert le manteau ? Comment arroser les plantes ?

3) dans **Perseus et Andromeda**, je possède quatre objets : un sac en cuir trouvé en chemin, un disque remis par le clochard à qui j'ai donné à boire, une paire de sandales ailées et un bouclier offert par les dieux. Comment prendre le casque en or de la statue ? Comment découvrir d'autres salles ? Merci à tous.

Dominique

Voici, en style télégraphique mais explicite, les premiers pas d'**Atlantis** sur Amstrad : est, descendre, prendre bouteille, nord, ouest, sud, tirer anneau, ouest, prendre fiole, prendre clé, est, nord, ouest, nord, prendre combinaison, remplir bouteille, sud, ouest, prendre coffret, ouvrir coffret, prendre or, poser coffret, est, est, est, sud, monter, ouest, ouvrir fiole, vider fiole, poser fiole, enfiler combinaison, plonger, ouest, prendre radium. A vous de jouer pour la suite.

Christophe

Pour Michel, n° 32, à la préhistoire d'**Eurêka**, pour sortir des grottes sacrées, tape : NO, SO. L'écran devient bleu, tu vas alors au sud et utilises l'échelle pour monter (logique). Au Moyen Age, il faut prendre la lance chez les moines, entrer dans la forêt et faire : S, SO, SO, NE, tuer la bête et prendre le crucifix. Pour tuer le taureau, il faut l'entraîner sur une falaise et utiliser le chiffon. A Colditz, une fois la dynamite passée, retourne au sud, utilises la dynamite et continue ton chemin au SE. Bonne chance. A mon tour, dans l'aventure destinée au Commodore 64 : à Colditz, comment peut-on ouvrir le coffre dans le blockhaus ? Malgré les deux combinaisons, lettres et chiffres, il reste fermé. A Rome, que faire dans le palais de Néron et comment terminer l'aventure ? J'ai trouvé de la nourriture et une torche.

Dans **Entombed**, comment passer la salle au serpent vert ?

Et dans **The Staff of Karnath**, comment rendre la pièce de Pentacle dans la cheminée et comment trouver le seizième morceau ?

Enfin dans **Mindshadow**, que faire au Luxembourg après avoir tué le garde de la chambre 207 et retrouvé son identité.

Christophe

Dans **Hacker**, si vous voulez passer directement à la carte du monde lorsque l'ordinateur inscrit au début « logon please » ; tape également « Australian ». Pour les **Eurékamen**, et Cédric plus particulièrement : dans le broyeur, quand le plafond est à 50 centimètres du sol, tape « utiliser pompe ». Ensuite sur le tapis roulant, tape deux fois est, et attends que le marteau pilon soit passé à côté de toi. Enfin quand tu te diriges vers le creuset, tape « sauter ». Quelques questions : à Rome, que faire des ingrédients, et à Colditz comment ouvrir le coffre au bunker ?

Dominique

Coup de pouce dans **Chimera** : trouvez la clé anglaise qui se trouve vers la droite, au fond. Ouvrir par la suite tous les passages possibles, il faut faire plusieurs essais. Loin vers la gauche, appuyez sur le bouton pour prendre la bombe. Déposez cette bombe devant l'entrée d'une pièce de couleur au nord. Après je ne sais plus. Y-a-t-il quelqu'un qui puisse m'aider ?

Grégory

En réponse à Julien (Tilt n° 33) : dans l'**Enlèvement**, pour se procurer la tenaille, il suffit, quand tu es dans ton bureau, de taper « pousser corbeille » puis « prendre la clé », c'est le passe-partout. Pour Pierre (Tilt n° 31), pour entrer dans le bureau de Mister Topp, il suffit de porter tout ce que l'on peut (boucle d'oreille, soutien-gorge, chapeau, etc.). Ensuite tu peux entrer et faire mourir Topp de rire et gagner !

J'ai moi aussi besoin d'aide ! Dans **Transylvania**, quel est l'objet qui, avec la bague, permet l'apparition de l'être caché dans la statue ? Comment se procurer le mot de passe qui permet de posséder la clé du goblin ? A quoi servent le balai, le pain, l'acide ? Quelle est la grille mystérieuse placée sous ma propre tombe ?

Jean-Marc

En réponse à Cécile (Tilt n° 32), dans le donjon des sirènes (**Mandragore**), il faut prendre la proue et la poser sur la plage, qui est aussi la sortie. Comment faire dans le donjon des échecs, des vents, des clés d'or ?

Dans **The Hobbit**, comment passer la porte magique ? Malgré les conseils de Laurent (Tilt n° 27) je n'y arrive pas.

Dans **King's quest**, quel est le nom du gnome et comment donner les trois trésors au roi ?

Dans **The Bard's tale**, où sont les catacombes ?

Jérôme

Help ! Dans **Message from Androméda**, après avoir tué l'androïde et exploré toutes les salles, que doit-on faire ?

Et dans **Mindshadow**, que doit-on faire dans le bateau ?

Philippe

Qui pourrait me dire comment passer la chambre où se trouve le serpent dans **Classic adventure** pour M.S.X. ?

Eric

Au secours, je suis bloqué dans le **Diamant de l'île maudite** ! Comment faire pour réussir à ouvrir la grille sous la tour à la fin de la première partie du jeu en ayant assez de force ?

Fabrice

Pour Jean-Stéphan, dans **Free** : devant le dock, il faut plonger dans l'eau, nager vers lui, et ensuite tu te retrouveras dans un hôpital.

Quant à moi, je reste devant le malade du Newgate-Bird. A quoi servent le canard, le scalpel et le bout de baguette trouvé dans le coffre-fort ?

Y-a-t-il un moyen d'ouvrir l'armoire dans le bureau de l'hôpital ?

Pour Nathalie, dans **Dallas quest**, il faut prendre la pelle trouvée dans la grange, près du râf, et aller dans la prairie où sont les vaches, puis creuser. Tu trouveras une tombe qui t'indiquera le chemin de l'aéroport.

Pour Serge, dans **Mindshadow** : pour avoir la corde, il faut aller, à partir de la hutte, deux fois vers

TILT

MICROLOISIRS

VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

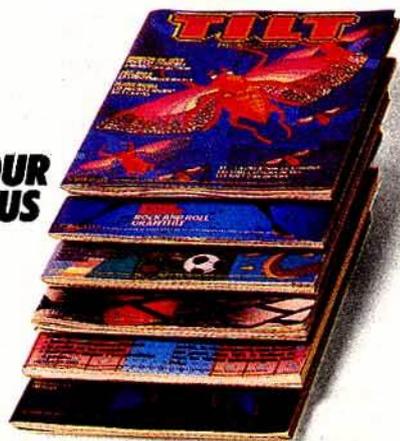
SI VOUS DEVENEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



**POUR VOTRE
AMI**

198 F. SEULEMENT

**POUR
VOUS**



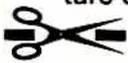
GRATUIT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

Vous d'abord : Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.

Votre ami lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)



BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro. J'économise ainsi 51 F.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [][][][][][]

Ville :

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [][][][][][]

Ville :

Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros.

Ci-joint mon étiquette adresse qui porte mon numéro d'abonné.

A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

SOS AVENTURE

Message in a bottle

est. Moi, je reste bloqué au Luxembourg. J'ai tué le client du 207, mais après, plus rien. Quel est le rôle de l'homme que l'on suit dans le café Rick ? (Pour y aller il faut taper « follow man » après avoir regardé son verre.)

Cyrille

Avis aux Henerim avertis !

Après une marche épuisante dans la **Geste d'Artillac**, je suis parvenu jusqu'à l'église de Gaasbeck. Malheureusement, je termine mon aventure à chaque fois au Chant n° 3 lorsqu'une créature me provoque.

Faut-il fuir, ou bien faire autre chose ? D'autre part, comment peut-on ressortir de l'église en parfait état ? Dans **Sortilèges** pour TO 7-70, même en parcourant la quasi-totalité des salles, je n'arrive pas parfaitement à localiser la salle du Taliman de Phaleg. Est-ce que les nombreux Artepuls ayant déjà bravé les secrets du dédale pourraient m'apporter quelques informations qui mettraient fin à mes paniques. Merci d'avance !

Qui pourrait m'aider dans **Tau Ceti** pour Amstrad ? J'ai récupéré six barres de refroidissement comme il était indiqué dans **Tilt** n° 31, mais sitôt arrivé dans la chambre du réacteur central je suis immédiatement arrêté et détruit par la radioactivité, qui est pourtant d'un très bas niveau.

Comment faire pour éviter cela ? Faut-il plus de six barres de refroidissement ? Comment se sert-on du système de recharge d'énergie « energy recharge unit » ? Merci d'avance.

Yves

Pensant que bien des acquéreurs de **Hacker** sont dans l'embarras, je veux les aider à faire un pas en avant s'ils ne l'ont pas encore fait puisque j'ai trouvé ce que chaque agent secret désirait en échange de son morceau de document.

Voici le schéma de parcours que je propose : tout d'abord aller en Suisse et donner de l'argent pour obtenir le morceau de document, puis acheter les deux objets proposés. Ensuite : aller en Egypte, proposer le chronographe et acheter les deux objets proposés. Remonter vers la Grèce et proposer le scarab (ne rien acheter). Aller en Arabie Saoudite (je l'appelle ainsi) et proposer la statuette d'or (ne rien acheter). Partir pour New York et proposer le chalet, acheter stocks & bonds. Aller au Japon, proposer stocks... et acheter les deux objets. Revenir vers la Chine, proposer les perles de culture, acheter le jade carving. Aller en Angleterre où vous proposez le jade et acheter l'autographe des Beatles. Retourner vers San Francisco, proposer l'autographe (ne rien acheter). Finir par l'Amérique Latine, proposer la caméra. Malheureusement, arrivé aux environs du Japon, vous allez recevoir un message disant que la télémetrie ne fonctionne plus. Donc vous devrez faire le parcours sans voir où vous êtes... De plus, le temps est compté et, personnellement, je n'ai pu ramener le document à Washington (dernière étape). Bonne Chance !

JCD

Réponse à Arnaud dans **Tilt** n° 32. Les commandes dans **Mercenary** : B : monter dans le vaisseau. L : quitter le vaisseau. T : prendre les objets. D : déposer les objets. E : descendre et monter d'un

hangar. Le but du jeu est d'acquérir l'antenne et avoir 999999 crédits. Se rendre ensuite au « communication room » puis acheter le stellar ship pour pouvoir enfin quitter la planète verte. Pour aller à la station orbitale, composée d'un hangar à trois niveaux, il faut avoir le power ramp au 9.6 et la clé au 81.35. Les engins qui se trouvent aux 3.0, 9.5 et ** ne servent qu'à s'amuser, sans plus. Le vaisseau que tu achètes au départ du jeu au 8.8. à 50 000 de crédits te suffit pour finir le jeu. Les points de vente sont aux 03.00 et 8.8 à la station orbitale (niveau d'altitude : 64994). Les hangars sont aux 3.0, 9.5, 9.6, 11.13, 81.35, ** et 8.8 en altitude. Bonne chance.

Thierry

Pour Gilles, n° 32, afin de finir le jeu **Ulysse and the golden fleece**, il faut arriver à prendre la toison d'or. Une fois arrivé devant l'arbre où se trouve la toison, tu dois libérer Pégase de ses chaînes avec le maillet. Puis tu lui mets la bride (« bridle ») et les rênes (« reins ») et ensuite tu montes sur Pégase afin d'avoir la toison. Tu remontes sur Pégase et il te mènera au château du roi. Donne alors la toison au roi et tu auras l'étoffe d'un héros.

Pour ma part, dans **Hacker**, qui pourra me dire dans quel ordre il faut parcourir les pays afin d'avoir les morceaux du document ? Et quels sont les objets qu'il ne faut pas acheter ?

Stéphane

Voici le détail des premiers pas dans **Le crime du parking** sur Apple II C. Pour faire parler Rita : lui offrir le parfum. Pour ouvrir la poubelle : donner une bouteille au clochard, puis ouvrir la poubelle et lire. Pour faire parler Mme Vieillepeau, lui offrir des fleurs. Pour entrer chez Odile, il faut défoncer la porte avec une hache. Une fois à l'intérieur, avancer devant le magnétophone cassé en gros plan. On ne peut pas le réparer avant d'avoir résolu 70 % de l'enquête. Taper prendre K7 et aller l'écouter au rayon hifi. Chez Odile, prendre le livre et l'ouvrir pour lire le message. Au rayon plantes : soulever les pétunias pour prendre la clé. Au rayon meuble, ouvrir l'armoire qui renferme également un message. Felix est monsieur Meuble. Il faut lui offrir un jouet pour son enfant. La suite est entre vos mains. A mon tour de poser des questions : dans le **Mur de Berlin**, comment entrer dans le métro, comment entrer dans les bains turcs ? Et comment entamer une discussion avec l'homme au night club ?

Morgane

Je viens en aide à Thierry, n° 32. Dans **Goonies**, il faut attirer un goonie jusqu'au premier gros tuyau et le mettre devant la roue. L'autre doit aller en face et se mettre devant l'autre roue. Le passage sur la gauche s'ouvrira alors. Tu les fais rentrer tous les deux pour passer au deuxième tableau qui est encore pire.

Je suis coincée dans plusieurs jeux sur Commodore 64. Dans **Blackwyche**, j'ai la perle, le compas, le sextant, le crâne, la clé, le gros livre, le baril d'eau, l'épée, le peigne, la hache...

Comment faire pour trouver le capitaine Soul ?

Dans **Cauldron II** : la salle du squelette renferme-t-elle un objet magique ?

Dans **Rasputin**, que faut-il faire dans la salle des armures ?

Et enfin dans **Sorcery** : comment faire pour délivrer le deuxième sorcier ? Je sèche là-dessus depuis un mois. Merci aux généreux informateurs.



A L'OUEST
DU NOUVEAU



Micronaute

9, rue Urvay de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58

STATION SERVICE

(Dépannage rapide)

• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION

• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex : Locoscript : 3/1690 F TTC

LIBRAIRIE

De très nombreux titres

SPECIALISTE AMSTRAD

Toute la gamme (UC + périphériques)
au prix AMSTRAD

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Million 1 C 78,00	□ Multiplan 6128/8256 498,00
□ Million 1 D 118,00	□ D Base II 6128/8256 790,00
□ Million 2 C 120,00	□ Générateur D Base 790,00
□ Million 2 D 180,00	□ Compilateur D Base 790,00
□ Spitfire 40 D 159,00	□ Pocket wordstar 6128/8256 890,00
□ Crafton & Xunk C 149,00	□ Pocket calc 6128/8256 790,00
□ Crafton & Xunk D 215,00	□ Pocket base 6128/8256 790,00
□ Elite D 185,00	□ Laser Compiler 6128 328,00
□ Zombi D 189,00	□ Compta Allénon 8256 1060,00
□ Biggles D 175,00	□ Textomat 6128 450,00
□ Cineclap D 175,00	□ Calcomat 6128 450,00
□ Gold hits C 125,00	□ Datamat 6128 450,00
□ Gold hits D nc.	□ Dr Draw 6128/8256 649,00
□ L'héritage D 205,00	□ Dr Graph 6128/8256 649,00
□ Lords of the ring C 170,00	□ C Basic Compil 6128/8256 649,00
□ Dambuster C 129,00	□ Laser Compil 6128 328,00
□ Rock'n wattle C 110,00	□ Compta Allénon 8256 1060,00
□ Knight games C nc.	□ Factur-stock 8256 1780,00
□ Knight games D nc.	□ Devis-trav 8256 1780,00
□ Cauldron II D nc.	□ Quick mailing 8256 790,00
□ 55** axe C 149,00	□ Opticaisse 8256 790,00
□ Winter games C 120,00	□ Dams. Assemb. 6128 385,00
□ Winter games D 168,00	□ Super paint 6128 385,00
	□ Space moving 6128 385,00
	□ Turbo Pascal 6128/8256 750,00
	Softs MASTERTONIC 29,90 + LOGICIELS EDUCATIFS

SPECIALISTE ATARI

SELECTION JEUX	UTILITAIRES
□ Cards 250,00	□ DB man (D Base III) 1190,00
□ Hippobacgammon 390,00	□ Habaview 850,00
□ Borrowed time 260,00	□ Habawriter 850,00
□ Brataccas 390,00	□ Habamerge 850,00
□ Lands of havoc 295,00	□ Datamat nc.
□ Major motion 210,00	□ Textomat 450,00
□ Music studio 350,00	□ 1st word 590,00
□ The pawn 270,00	□ Metacomco Pascal 1100,00
□ Time bandit 295,00	□ Metacomco Assemb. 620,00
□ Ultima II 530,00	□ Prospero Fortran 1540,00
□ King quest II 470,00	□ Lattice C 1255,00
□ Sundog 420,00	□ Modula II 1450,00
□ Hacker 260,00	□ K Spread 480,00
□ The witness 390,00	□ Calcumat nc.
□ Winter games nc.	□ Platine ST nc.
□ Silent service nc.	□ Corneman 390,00
□ Flint simulator II nc.	□ Plus paint 395,00
□ Little comp. people 355,00	□ Degas nc.
	□ Easy draw 1290,00
□ DIGITALISEUR ST 2490,00	□ Color space 210,00
□ Caméra, accessoires nc.	□ CAD 3D 490,00
□ SYSTEME EXPERT 1590,00	□ COLR object éditeur 380,00
□ EMULCOM. 890,00	□ Print master 375,00
	□ Art gallery 295,00
	□ The animator 490,00
	□ N vision 390,00

CATALOGUES 10 F timbres
(préciser le micro)

CREDIT

Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide

Commande : Tél. 40.69.03.58
Micronaute UPC
9, rue Urvay de St bedan 44000 Nantes
Port : 20 F Softs - 70 F machine
+ 30 F contre-remboursement

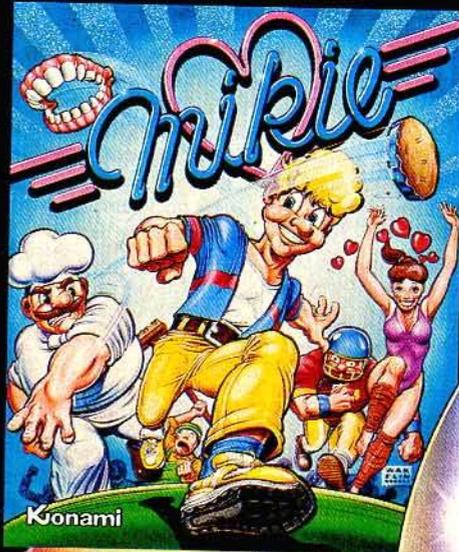
FAITES LE PL

Yie Ar KUNG-FU™



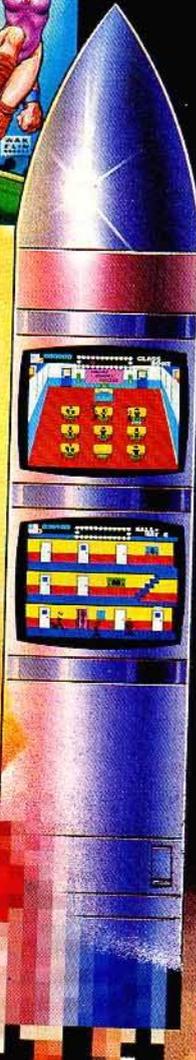
Konami

Préparez vous à l'inattendu et battez vous pour défendre votre vie dans ce superbe jeu d'arcade. Apprenez à maîtriser les dix mouvements du kung fu et si vous parvenez à repousser les attaques des experts en arts martiaux, ce ne sera que partie remise. Apprenez à connaître les armes spécifiques de chaque ennemi, ils ne sont pas immortels . . . mais vous non plus.



Konami

Aidez Mikie à faire parvenir son message amoureux à sa petite amie à l'insu du professeur. Des situations burlesques qui en font un jeu d'arcade tres drôle.



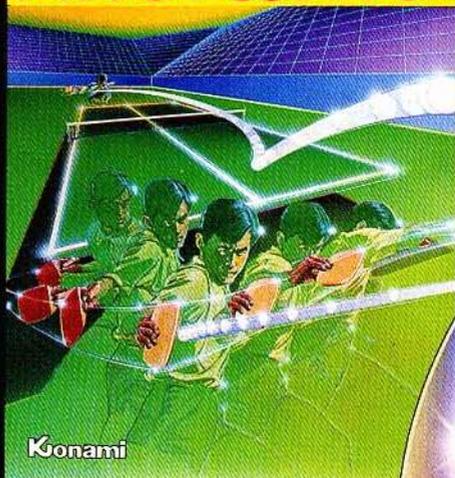
Entrez dans de l'as des dé aux prises a dangereux ga new york Il vous faud l'astuce et réflexes p découvrir la magnétique contient le me secret. L'alco balles et les tr rein ne manqu ce jeu de série



LIBEREZ VO

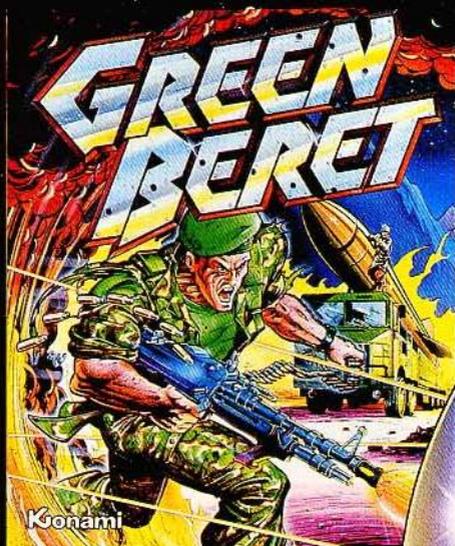
FIN DE 'HIT' ET

PINGPONG™



Konami

Le meilleur jeu de simulation de tennis de table jamais réalisé. Tous les effets du véritable jeu y sont récréés, revers coupés, smashes, balles à effets, vos réflexes seront souvent mis à l'épreuve dans cette étonnante simulation en 3 dimensions.



Konami

Dans Green Beret toutes les sensations d'un membre de commando vous attendent. Vous êtes super entraînés, et tel une machine de combat invincible, vous ne craignez rien ni personne. Pour forcer les quatre niveaux des installations de défense de votre ennemi, vous devrez vaincre de nombreux et dangereux obstacles. Une parfaite adaptation du jeu d'arcade.

TRE IMAGINATION!

Prises de vue à partir de divers formats d'ordinateur.

VAMPIRE



Illustration Garcia © Mémot Concept conception : Creabilis innovation Lyon

Il vaut mieux ne pas y jouer la nuit.



INFOGRAMES

