T.I.L.T

MICROLOISIRS



ZOOM SUR LA P.A.O.
CREEZ VOTRE JOURNAL

FLASH-BACK
LES PREMIERS ORDINATEURS

STAR
LA CONSOLE NINTENDO

TRAVELLING
A L'EST DE LA MICRO

M 3085 - 45 - 20,00 F
3793085020007 00450

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

EXCLUSIF 1 NASA,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

KONAMI GREATEST HITS,
HIT SQUAD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN,
AMSTRAD CPC

TSAM 3, OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ENDURO RACER, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

STAR RAIDERS II, ACTIVISION
AMSTRAD

PC HITS, OCEAN
PC ET COMPATIBLES

ARKANOID, IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

AMSTRAD GOLD HITS N° 2,
US GOLD, AMSTRAD CPC

BARBARIAN,
PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ACE OF ACES, US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

MACADAM BUMPER, ERE
INFORMATIQUE, PC ET COMPATIBLES

CANADAIR, FIL
AMSTRAD CPC

PROHIBITION, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

F15 STRIKE EAGLE,
MICROPROSE, PC ET COMPATIBLES

SILENT SERVICE, MICROPROSE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ARMY MOVES, IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

SCALEXTRIC, FIL
AMSTRAD CPC

METRO CROSS, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

PACK AMSTRAD N° 2, FIL,
AMSTRAD CPC

THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1, NASA

AVENGER, FIL

MISSIONS EN RAFALE, FIL

MEURTRES EN SERIE,
COBRA SOFT

PACK THOMSON N° 2, FIL

SILENT SERVICE, MICROPROSE

AFFAIRE SYDNEY,
INFOGRAMES

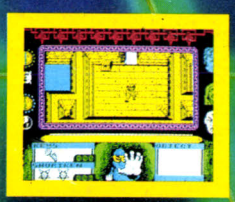
ARKANOID, FIL

YIE AR KUNG FU 2, FIL

BLUE STAR, FREE GAME BLOT









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

elite



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

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

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

BATTLESHIPS

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



6-PAK VOLUME 2

Suite du célèbre 6-PAK – les meilleurs jeux de 1986.

International Karate – System 3
Into the Eagles Nest – Pandora
ACE – Cascade
Light Force – Faster Than Light
Shockway Rider – Faster Than Light
Batty – previously unreleased



TRIO

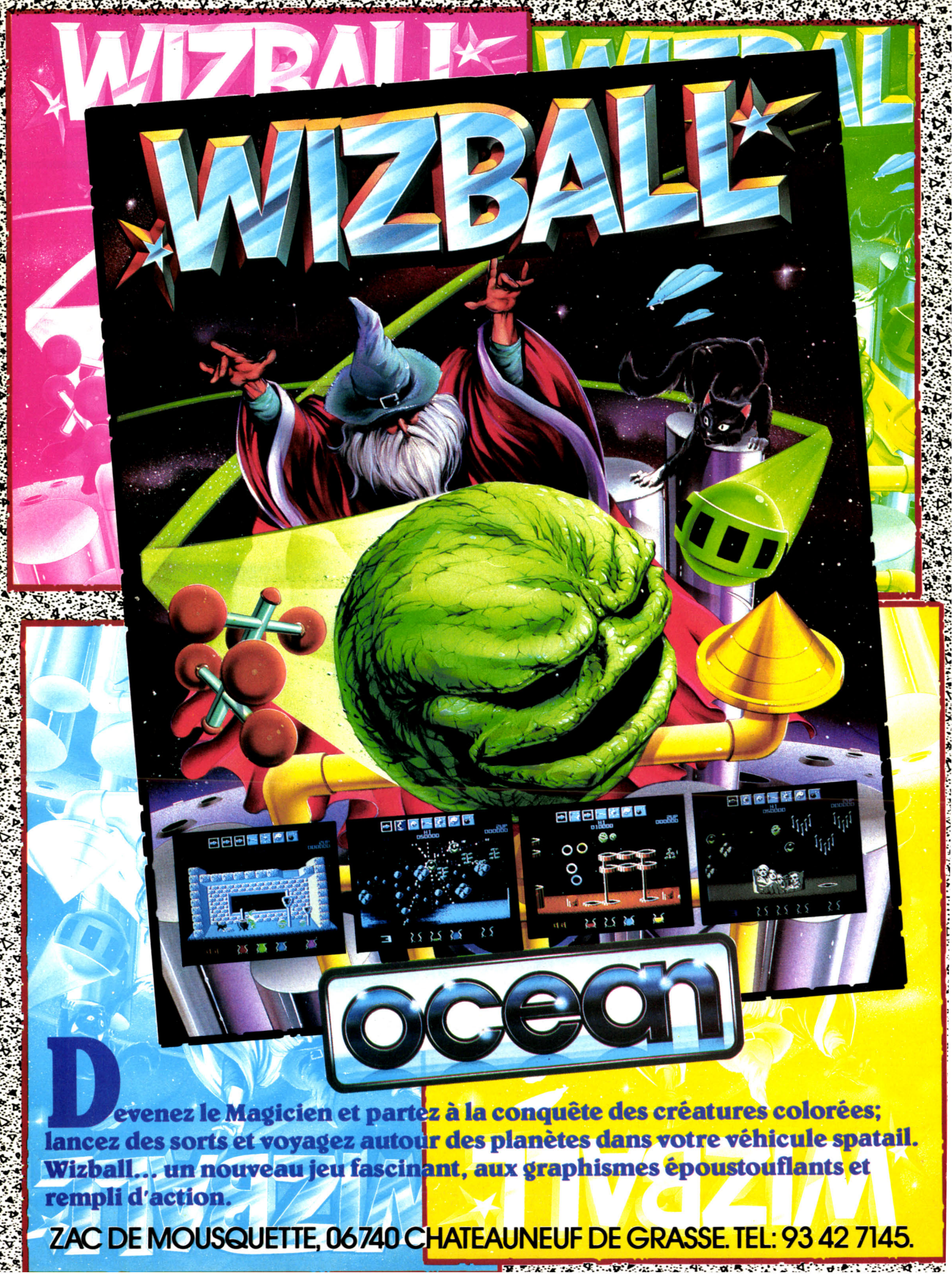
3 nouveaux jeux pour le prix d'un

GREAT GURIANOS – superbe jeu de café sous licence de TAITO. "Licensed from Taito Corp. Export outside Europe and Australia prohibited."

AIRWOLF 2 – l'action ne manque pas dans cette suite d'Airwolf. © 1984 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.

3DC (version Amstrad et Spectrum uniquement). Action 3D/ stratégie dans un cauchemar sous-marin.

CATABALL (version C-64 uniquement). Vous allez devoir faire preuve de précision pour contrôler ces quatre balles rebondissantes.


WIZBALL
WIZBALL
ocean
Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 45 SEPTEMBRE 1987

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrices en chef adjointes : Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat, Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Dominique Chauvel, Nicolas Costes, Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Stéphane Hervy, Imagex, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Guillaume Loisillon, Bernard Martinez, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste : Gérard Lavoir
Maquette : Christine Gourdal
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe
PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine
Assistante : Brigitte Bessette
Exécution : Philippe Castagné
ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4%)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur général : Francis Morel
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.75.99.94.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT)
36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 114 500 ex.

TILT JOURNAL

14 **Guerre et poésie. En direct du CES de Chicago,** les consoles déclarent la guerre aux micros alors que du fin fond de l'Aveyron, un député RPR concocte une loi anti-casseurs visant les pirates du Minitel. Pépé Louis vous raconte ses folles amours avèc les *IBM PC* et Denis Scherer, notre envoyé spécial, vous dévoile tout, depuis les rives du Danube, sur l'informatique hongroise.

COUP D'ŒIL

36 **Tous les remakes,** softs plus ou moins réussis, adaptations qui méritent un coup d'œil.

TUBES

46 **Toutes les nouveautés de la rentrée** passées au crible impitoyable des testeurs de *Tilt*.

TILT PARADE

64 **Mortville Manor, Artscribe, Pluspaint color, Tonic tile.** Aventures, graphisme et casse-briques, tout pour le *ST!*

ACTUEL

68 **Ex-puce des fifties.** Un voyage dans le temps en compagnie des ancêtres de vos micros. Des machines délirantes qu'on imaginerait tout droit sorties de l'esprit torturé d'auteurs de science-fiction.

DOSSIER

80 **Publication assistée par ordinateur :** je suis un groupe de presse à moi tout seul. Tremblez éditeurs, imprimeurs, maquettistes et autres correcteurs, la PAO vous vole votre boulot!

BANC D'ESSAI

92 **La console Nintendo arrive** enfin en France. Proposant des jeux au graphisme de grande qualité, à l'animation parfaite et aux bruitages irréprochables plus un robot fort sympathique, arrivera-t-elle à concurrencer sa petite sœur Sega ?

KID'S SCHOOL

98 **La fynthèfe focale f'est fuper** ou comment apprendre l'alphabet grâce au gros ours qui se cache dans votre micro...

LUDIC

110 **The Pawn.** Après plus d'un an d'errance dans les plaines riantes de Kerovnia et au plus profond des ténèbres, Nathalie Meistermann vous livre enfin une reconstitution complète des décors de l'aventure!

SOS AVENTURE

114 **Des paysages faussement sereins** de *The Guild of Thieves* au dragon monstrueux qui hante *Shadowgate* sans oublier les plans diaboliques du Cardinal de Richelieu dans *les Trois Mousquetaires* ou les sortilèges de *Legacy of the Ancients,* les menaces s'accumulent...

TÉLÉMATILT

127 **3615 CODE TILT,** l'actualité de la télématique, les trucs et les astuces du minitélémaniaque.

TAT TAM SOFT

130 **L'actualité brûlante de la micro,** en bref et en vrac.

SÉSAME

142 **Plantation de Cuba pour *Commodore 64*.** Data Bank pour *Sharp PC 1403* et compatibles.

PETITES ANNONCES

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

CHER TILT

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

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 130 et 133.

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

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

DINAMIC

BODY HARDEST

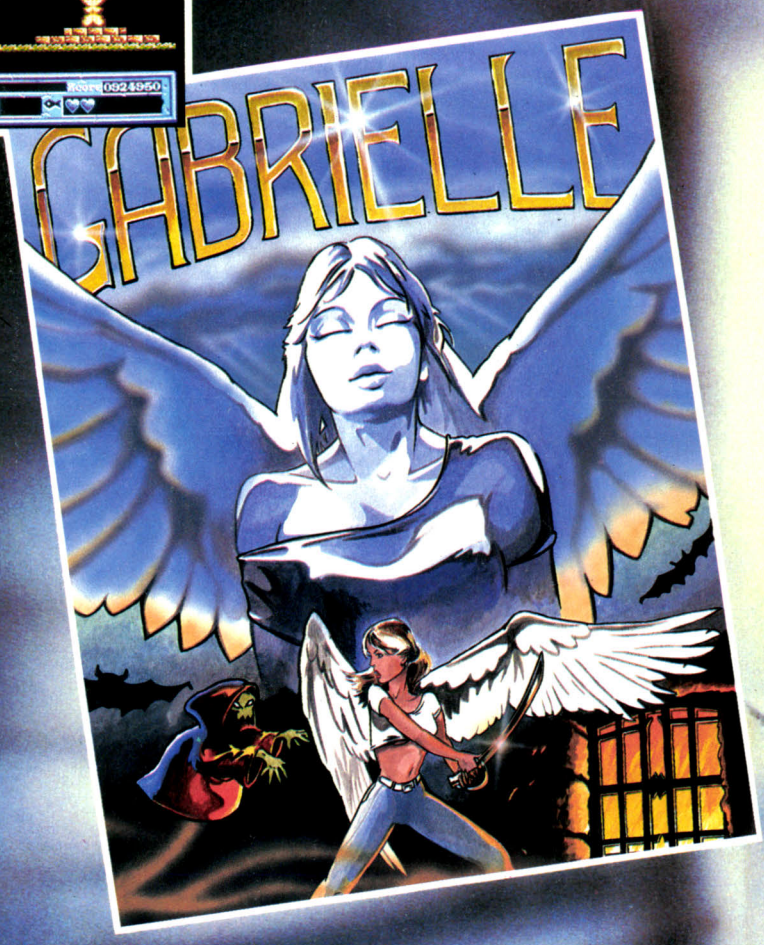
ARMY MOVES

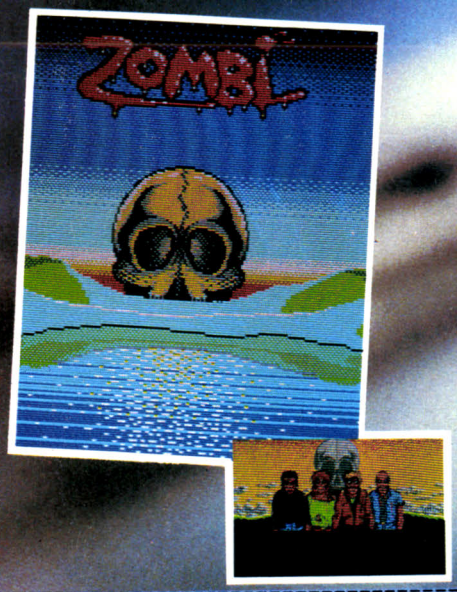


Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: jeeps, hélicoptères, mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout instant, mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très efficaces qui vous permettra si vous avez les réflexes et d'un entraînement très spécial. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

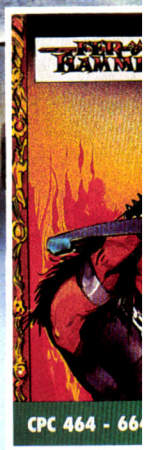

GAME OVER
Quand vous aurez décidé de vous embarquer dans cette aventure vous aurez à faire face à KAIKAS (les Kangourous mutants) ORCOS (monstre féroce de la planète DEDRONI), LEISER-FREISER (androïdes de recherches automatisés équipés de caméras télescopiques et de canons à turbo-laser). GARKLAS CLONICOS (spécialiste pour suivre les traces dans les marécages de la jungle)... Un monde plein de danger... Un défi pour les héros.
GAME OVER
GAMES from Imagine
the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.











L'OEIL DE SET AMSTRAD CASSETTE 150 F☐ AMSTRAD DISC 195 F☐ PC et COMPATIBLES 259 F ☐ ATARI ST 259 F ☐
GABRIELLE AMSTRAD CASSETTE 140 F ☐ AMSTRAD DISC 180 F ☐ PC et COMPATIBLES 259 F ☐ ATARI ST 259 F ☐
ZOMBI AMSTRAD CASSETTE 140 F ☐ AMSTRAD DISC 180 F ☐ PC et COMPATIBLES 259 F ☐ ATARI ST 259 F ☐
CBM CASSETTE 140 F ☐ CBM DISC 180 F☐ THOMSON DISC 199 F ☐ THOMSON CASSETTE 149 F ☐
NECROMANCIEN AMSTRAD CASSETTE 99 F ☐ AMSTRAD DISC 149 F ☐ PC et COMPATIBLES 149 F ☐ ATARI ST DISC 199 F ☐
MASQUE + AMSTRAD DISC 195 F ☐ ATARI ST DISC 259 F ☐ PC et COMPATIBLES 259 F ☐
MANHATTAN LIGHT AMSTRAD CASSETTE 140 F ☐ AMSTRAD DISC 180 F ☐
FER ET FLAMME AMSTRAD DISC 295 F ☐ ATARI ST DISC 349 F ☐ PC DISC 299 F ☐



NOM .....

ADRESSE .....

.....

PORT GRATUIT

REGLEMENT PAR CHEQUE BANCAIRE OU C.C.P.

A RETOURNER à UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01



COCO

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

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

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

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :

AMSTRAD GOLD HITS N.2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
HIT PACK 3	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 1	145
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BASKETBALL TWO ON TWO	89
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CONVOY RAIDERS	95
CHOLO	140
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	220
DEATHSCAPE	95
DANGER STREET	119
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
EMPIRE (ELITE 2)	110
ENDURO RACER	89
EXPRESS RAIDER	89
FUTURE KNIGHT	89
GAME OVER	89
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS:EXT. GAUNTLET	69
GHOST'N GOBLINS	78
HYDROFOOL	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	95
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LEGIONS OF DEATH	95
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MAG MAX	95
MERCENARY	99
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
ROAD RUNNER	89
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
STARGLIDER	145
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
TEMPEST	85
TOMAHAWK	94
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
WARLOCK	110
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
ZOMBI	160
ZYNAPS	95
10TH FRAME	99
3D GRAND PRIX	89

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :

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

COMMODORE 64

POWER CARTRIDGE	470	K
AUTODUEL	250	D
ARMY MOVES	85	C
ARMY MOVES	139	D
ARKANOID	85	C
ARKANOID	129	D
AUSTERLITZ	150	C
AUSTERLITZ	190	D
ACE OF ACES	89	C
ACE OF ACES	139	D
BATTLE CRUISER	430	D
BARBARIANS	89	C
BARBARIANS	129	D
BOMBJACK 2	85	C
BOMBJACK 2	129	D
CONVOY RAIDERS	95	C
CONVOY RAIDERS	145	D
CHALLENGE OF GOBBOTS	99	C
CHALLENGE OF GOBBOTS	149	D
CYBORG	95	C
CYBORG	145	D
CHOLO	130	C
COBRA	85	C
COBRA	129	D
DEFENDER OF THE CROWN	169	D
DUNGEONS MAKER	175	D
DOGFIGHT 2187	95	C
DOGFIGHT 2187	145	D
DETECTIVE	95	C
DEATH OR GLORY	95	C
DEATH OR GLORY	145	D
DECEPTOR	95	C
DELTA	99	C
DELTA	149	D
DESTROYER	145	D
DRAGON'S LAIR	89	C
DRAGON'S LAIR	145	D
DRAGON'S LAIR 2	89	C
DRAGON'S LAIR 2	145	D
EPYX EPICS	95	C
EPYX EPICS	149	D
ENDURO RACER	89	C
ENDURO RACER	139	D
EXPRESS RAIDERS	89	C
EXPRESS RAIDERS	139	D
FUTURE KNIGHT	89	C
FUTURE KNIGHT	140	D
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	590	D
GAME OVER	89	C
GAME OVER	139	D
GREAT ESCAPE	85	C
GREAT ESCAPE	129	D
GRAND PRIX 500cc	140	C
GRAND PRIX 500cc	190	D
GAME MAKER	140	C
GUNSHIP	139	C
GUNSHIP	189	D
GAUNTLET	89	C
GAUNTLET	139	D
HADES NEBULA	169	D
HEAD OVER HEELS	85	C
HEAD OVER HEELS	125	D
H.M.S PEGASUS	290	D
HIT PACK	89	C
HIT PACK	139	D
HIT PACK 2	89	C
HIT PACK 2	139	D
HIT PACK 3	89	C
HIT PACK 3	139	D
INFILTRATOR	89	C
INFILTRATOR	139	D
JAIL BREAK	89	C
JAIL BREAK	139	D
KAMPFGRUPPE	350	D
KONAMI GREATEST HITS	89	C
KONAMI GREATEST HITS	139	D
LAST NINJA	99	C
LAST NINJA	145	D
LA GESTE D'ARTILLAC	240	D
LABYRINTH	120	C
LABYRINTH	160	D
LEADER BOARD	89	C
MAG MAX	89	C
MAG MAX	145	D
METRO CROSS	89	C
METRO CROSS	139	D
MARIO BROS	85	C
MARIO BROS	139	D
MARBLE MADNESS	99	C
MARBLE MADNESS	199	D
MUSIC SYSTEM	230	D
NEMESIS THE WARLOCK	95	C
NEMESIS THE WARLOCK	145	D
NEMESIS	85	C
NEMESIS	139	D
PIRATES	175	C
PIRATES	185	D
PIRATES OF THE BARBARY COAST	139	D
ROAD RUNNER	95	C
ROAD RUNNER	145	D
REVS +	120	C
SLAP FIGHT	89	C
SLAP FIGHT	139	D
STAR PAWS	89	C
STAR PAWS	145	D
SNAP DRAGON	95	C
SNAP DRAGON	145	D
SABOTEUR 2	89	C
SABOTEUR 2	129	D
SARACEN	89	C
SARACEN	139	D
SAMURAI TRIGOLY	89	C
SAMURAI TRIGOLY	139	D
STAR RAIDERS 2	99	C
STAR RAIDERS 2	149	D
SHAOLIN'S ROAD KUNG FU	99	C
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	145	D
SHORT CIRCUIT	85	C
SHORT CIRCUIT	139	D
STARGLIDER	160	C
STARGLIDER	190	D
SUPER CYCLE	89	C
SUPER CYCLE	139	D
SILENT SERVICE	89	C
SILENT SERVICE	139	D
TSUSHIMA	490	D
TANK	89	C
TANK	139	D
THE FIFTH QUADRAN	95	C
THE FIFTH QUADRAN	145	D
TOP GUN	89	C
TOP GUN	129	D
TAI PAN	89	C
TWIN TORNADO	130	C
TWO ON TWO BASKETBALL	110	C
TWO ON TWO BASKETBALL	180	D
TOMAHAWK	99	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	89	C
TRAILBLAZER	139	D
THE PAWN	199	D
THEY SOLD A MILLION 3	89	C
THEY SOLD A MILLION 3	139	D
WARGAME CONSTRUCTION SET	240	D
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	C
WORLD CLASS LEADERBOARD	169	D
WONDERBOY	89	C
WONDERBOY	135	D
WIZBALL	99	C
WIZBALL	149	D
WORLD GAMES	95	C
WORLD GAMES	145	D
XEVIOUS	89	C
10 TH FRAME	88	C
10 TH FRAME	139	D

PROMOTIONS : (STOCKS LIMITÉS)

ALLEYKAT	49	C
ASYLUM	49	C/D
DEACTIVATOR	49	C
HIGHLANDER	49	C
JEUX SANS FRONTIERES	49	C
RETURN TO OZ	49	C
XENO	49	C
FIRETRACK	49	C

APPLE

APPLE

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

IBM PC/COMPATIBLES

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

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

ATARI XL/XE

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

SPECTRUM

ARMY MOVES	89
ARKANOID	89
AVENGER	89
ACE OF ACES	95
BIG 4	140
BOMBJACK 2	85
BREAKTHRU	89
CONVOY RAIDERS	95
COBRA	79
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR	99
ENDURO RACER	99
EXPRESS RAIDER	95
GAME OVER	95
GAUNTLET	89
DEEPERS DUNGEON (EXT. GAUNT)	85
GHOST AND GOBLINS	99
HIT PACK	99
HIT PACK 2	99
HIT PACK 3	99
HIGHLANDER	95
HEAD OVER HEELS	89
INFILTRATOR	99
JAIL BREAK	89
KNUCKLE BUSTER	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
LEADER BOARD	99
MAG MAX	89
METROCROSS	89
MUTANT	95
NEMESIS	95
PAPERBOY	79
PSI 5 TRADING CO	120
QUARTET	95
ROAD RUNNER	95
RETURN TO OZ	80
STAR RAIDERS 2	99
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
TANK	95
TAI PAN	89
THE PAWN (128K)	149
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	99
THE WAY OF THE TIGER	89
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

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

JOYSTICKS

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :	
CAPTAIN GRANT	89
SPEEDKING KONIX	150
SWITCH JOY	170
PROFESSIONAL	170
PRO 5000	170
C64/ATARI/SPECTRUM :	
QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

ATARI 520/1040 STF

AIRBALL	249
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	395
BARBARIANS	199
BOULDERDASH CONST. SET	190
BOB WINNER	190
BALANCE OF POWER	410
BASEBALL	249
BLACK CAULDRON	390
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CRISTAL CASTLE	190
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DAME SCANNER	195
DEEP SPACE	370
FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500cc	190
GATO	290
HARDBALL	360
HIGHROLLER	350
JUPITER PROBE	240
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LE CASQUE DES FORGERONS	240
LES PASSAGERS DU VENT 2	260
LEADER BOARD	245
MASSACRE	195
MORTVILLE MANOR	240
METRO CROSS	225
MGT	195
MACADAM BUMPER	245
MERCENARY COMPENDIUM FR	195
PIRATES OF THE BARBARY COAST	145
PROHIBITION	245
PHANTASIE	460
PHANTASIE 2	390
PAWN	225
ROAD RUNNER	225
ROADWAR 2000	249
SUB BATTLE SIMULATOR	225
S.D.I	490
STAR RAIDERS	350
STRIKE FORCE HARRIER	245
SUPER CYCLE	290
SUPER HUEY	195
STAR GLIDER	245
SILENT SERVICE	245
TONIC TILE	245
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
THAI BOXING	180
TWO ON TWO BASKETBALL	350
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI ST UTILITAIRES

ANIMATIC	250
AEGIS ANIMATOR	750
ART DIRECTOR	560
BECKER TEXT	750
BASIC G.F.A	495
CAD 3D	390
COMPILATOR G.F.A	495
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DIGI DRUM	190
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	950
FAST BASIC	1200
FILM DIRECTOR	490
GFA VECTOR ST	495
GFA DRAFT	950
LATTICE C	990
MCC PASCAL	990
MUSIC STUDIO	260
NEOCHROME	250
PORTFOLIO	2200
PROFIMAT ST	495
PRO 24	2450
PRO SOUND DESIGNER	690
PUBLISHING PARTNER	1690
PLUS PAINT ST	395
PRINT MASTER	349
SPRITE CONSTRUCTION SET	249
ST REPLAY	650
SUPERBASE ST	950
TEXTOMAT	450
Z TIME	590

CONSOLE SEGA

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

MATERIEL ATARI ST

U.C. :	
520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	3990
520 STF + COULEUR SC1224	5490
1040 STF + MONITEUR MONO	6990
1040 STF + COULEUR CM1	7990
1040 STF + COULEUR SC1224	8490
1040 STF + COULEUR CM2	8990
OFFRE BUREAUTIQUE	7990
OFFRE SCIENTIFIQUE	9990
MONITEURS ATARI :	
MONOCHROME SM125	1590
COULEUR SC1224	2990
MONITEURS COULEUR PHILIPS :	
-CM1	2490
-CM2 (COULEUR + MONO + TTL)	3490
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2890
STAR NL10 + INTERFACE C64	2890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3450
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	190
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
LECTEURS DISQUE :	
DISQUE DUR 20 MEGA	4490
DISQ. SUPP. 1 MEGA	1990

COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

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

ENVOI PAR SERNAM.

DISQUETTE VIERGES

MARQUEES

ATARI ST/AMIGA/	
10 DISQ. 3,5'' SF/DD	120
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.	100
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.	150
AMSTRAD CPC :	
10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	210
APPLE /C64 / ATARI XL :	
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF / DD	89
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.	100

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL. _____

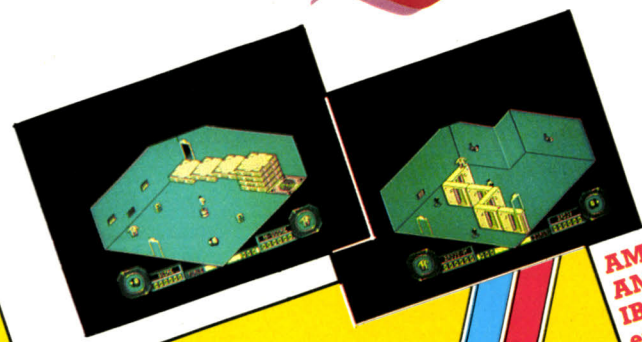
TITRES	PRIX

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

Loriciels tant qu'il y

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

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



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON





AMSTRAD CPC
THOMSON

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



aura des héros...

BOB WINNER : Une superbe production sur fond d'images digitalisées. D'innombrables obstacles se dresseront sur le chemin du Temple sacré. Il faudra combattre et encore combattre sur la route des volcans et des marais sauvages où se trouvent les sables mouvants et les guêpes géantes.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir enquête de nouveaux horizons. Mais les loups et les tribus ennemies sont à l'affût... Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorythmes de vision fractale en perspective.





AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON
COMMODORE 64

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels®

ENFIN SUR PC et ATARI ST

Bob Winner

AMSTRAD CPC 464/664/6128 SAPIENS DISQUETTE

plus de 3 millions de lieux

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

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



Chicago : banco pour les gros

Ça y est, les consoles ont déclaré la guerre aux micros. Qui du jeu « informatique » et du jeu « vidéo » ramassera le gros lot ? En attendant le C.E.S. célèbre une fois de plus la qualité des grands de l'édition : Epyx, Mindscape, Microprose, Electronic Arts. L'Europe est bien loin...



L'Atari 130 XE piqué par le virus de la console devient le XE game system.

Le Consumer Electronic Show (C.E.S.) qui s'est tenu à Chicago au mois de juin dernier n'aura pas été le cadre de joutes homériques ni d'arrivées fracassantes de produits révolutionnaires. Sous un calme apparent, un partage de territoire se dessine pourtant : les consoles s'imposent dans le jeu pur et dur ; les micros migrent vers des salons professionnels ou choisissent la microloisir ; les grandes sociétés de soft affirment leur spécificité et s'orientent, en général, vers une sophistication poussée, gage de suprématie sur les consoles.

Elles vont déferler dès cet automne sur la France, après avoir conquis le monde. Vous savez déjà tout d'elles, ou presque. Cité dans la cité, le stand Nintendo proclamait bien haut la volonté de puissance de la société japonaise. Outre les batteries de consoles qui alignent des titres que vous découvrirez dans les mois à venir dans les colonnes de *Tilt*, plusieurs micro-stands étaient réservés à ceux qui ont reçu le privilège de développer pour le *N.E.S. (Nintendo Entertainment System)*. Nintendo, c'est évident, a les moyens de sa politique de promotion grand public (6,5 millions de francs d'investissements publicitaires en France pour un chiffre d'affaires attendu de 84 millions de francs d'ici la fin décembre ,chiffres communiqués par A.S.D, qui distribue la console en France) : le problème réside peut-être dans les logiciels, essentiellement développés au Japon en fonction de critères qui ne sont pas forcément les nôtres. Sega a parfaitement analysé cette faiblesse et les responsables de la distribution de la console en France mettent en avant la plus grande sophistication de leurs logiciels et jouent à fond la carte de la filiation avec les machines d'arcade. Est-ce que cette « qualité Sega » sera suffisante pour ouvrir les portes du marché français et contrer la méga-campagne de pub télé prévue à la rentrée par Nintendo ? Les consoles Nintendo et Sega rejoueront-elles le match que se sont livrés Atari et Mattel en 1983 ? Et surtout, quel pourcentage du public français se détournera des micros pour se jeter sur les consoles ?...

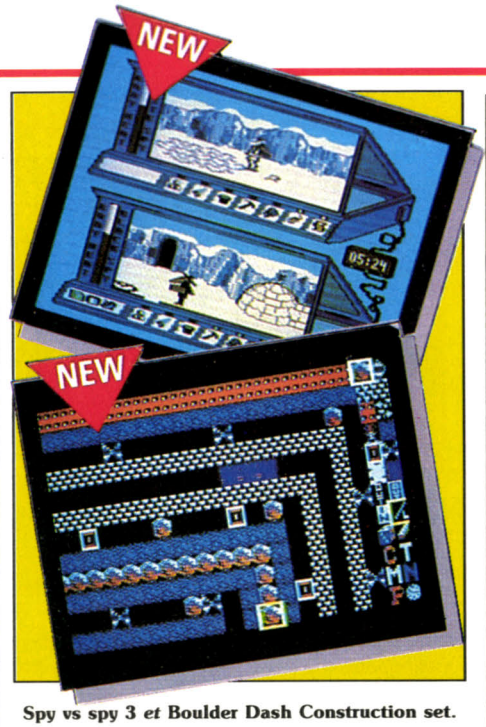
Atari semble marquer une pause après les annonces européennes des derniers mois. Dans le domaine des consoles, la compagnie de Jack Tramiel présentait, outre les *2600, 5200, 7800,* sa console, le *XE game system,* en fait un *130 XE* recarrossé, qui accepte des centaines de jeux disponibles pour les anciens *XL* et *XE*. 16 nouveaux softs pour la *2600*, 10 pour la *7800*, et 14 pour la nouvelle *XE*, Atari n'oublie pas le jeu pur et dur, même si les performances du *XE* sont décevantes par rapport à celles de ses concurrents. Un pauvre *PC*, égaré dans son coin, témoigne du peu d'intérêt que la marque semble porter à ce standard. « *Il est là pour*

Arcade et consoles, même combat, même qualité.

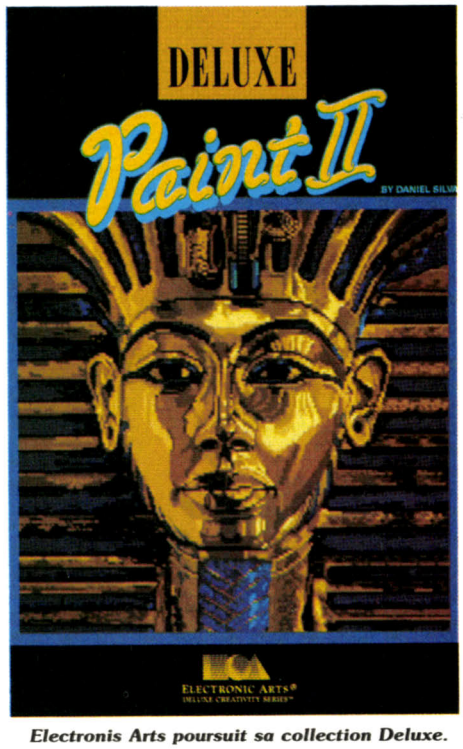




montrer que nous pouvons faire sans difficulté un PC performant et peu cher, mais la famille des ST nous intéresse beaucoup plus » avoue l'un des responsables de la marque. Peu de nouveautés cependant sur le stand lui-même. Atari semble plus soucieux d'affirmer la bonne santé financière de la société et son désir de renforcer les structures existantes. A noter pour les possesseurs de *65 et 130 XE* : une nouvelle carte 80 colonnes bientôt disponible. Le grand absent du C.E.S. était Commodore qui avait choisi — stratégiquement ou sous le poids des contraintes financères ? — d'être présent au Comdex, salon beaucoup plus professionnel. Amstrad, en revanche, avait son stand, et tentait, pour la seconde fois, de s'imposer aux États-Unis. Sans convaincre, apparemment, beaucoup de visiteurs : le marché du compatible *PC* aux U.S.A. est déjà très encombré et Amstrad ne bénéficie pas, comme en Europe, de la notoriété des *CPC*. L'arrivée hypothétique d'une console Amstrad n'est ni confirmée, ni démentie par Alan Michael Sugar.
Wait and see...
Le monde du soft offrait heureusement un plus grand nombre de nouveautés. Les adaptations sur *PC, Mac* et *Apple II GS* deviennent la règle. Les jeux sur consoles reprennent les thèmes archi-connus des lecteurs de *Tilt*, magnifiés par les capacités des machines. Sur micro, les compagnies telles que *MicroProse*, Electronic Arts, Mindscape, Epyx ou SSI, continuent dans leurs domaines de prédilection, publiant peu mais de grande qualité. Ils adoptent en cela une attitude radicalement différente des Anglais qui sortent des dizaines de titres « à consommer immédiatement », et se rapprochent davantage de certaines compagnies françaises qui privilégient la qualité à la quantité.
Les Américains n'adoptent pas cette stratégie au hasard : les consoles, de plus en plus puissantes, grignotent tous les jours davantage le territoire des jeux d'action et de réflexes. Les compagnies qui veulent prospérer doivent affirmer une spécificité (wargame, simulateurs, etc.), se diversifier dans des applications interdites aux consoles (CAO, PAO, MOA) ou offrir une qualité dans leurs productions qui surclasse très nettement celle offerte par les titres des jeux sur console. Ceux qui respectent ces règles se portent apparemment bien. Les autres ont, ou risquent d'avoir, des problèmes relativement rapidement, s'il ne réussissent pas à signer des accords avec les fabricants de consoles.
Le problème, évident aux États-Unis où les consoles ont conquis droit de cité, va se poser de façon cruciale en Europe : beaucoup de titres lancés actuellement sur micro correspondent davantage aux consoles. Comment réagiront les sociétés anglaises qui produisent beaucoup, à l'opposé des compagnies américaines qui recherchent de plus en plus des softs sophistiqués ? Les compagnies françaises réussiront-elles à maintenir un niveau de qualité suffisant pour contrer les softs américains et empêcher les acheteurs de se tourner vers les consoles ? En attendant de connaître les réponses à ces questions, voici les principaux titres. Nous y reviendrons en détail dès le mois prochain.
Epyx présente *Californian Games*, dans la lignée de *Summer Games, Winter Games*, etc. Pas de surprises, la qualité du soft est indéniable (cf. p. 25) et garantit un succès semblable à celui remporté par ses glorieux ancêtres. *Omnicron Conpiracy, Spy vs Spy III, Boulder Dash construction set, Raid Warrior* voient leur éclat terni par leur prestigieux voisin : ils sont cependant loin d'être inintéressants.
Les nouveautés Electronic Arts perpétuent la tradition qui a fait la renommée de la marque : concevoir des logiciels directement inspirés de situations vécues, avec *Legacy of the Ancient* (cf. rubrique SOS aventures), *PHM Pegasus*, un simulateur de pilotage d'hydrofoil, *Ferrari formula One*, superbe simulation de course sur *Amiga*, *Chuck Yeager'Advanced Flight Simulator*, simulateur de vol pour *IBM* et compatibles, *EOS (Earth Orbit Stations)*, la simulation stratégique inspirée du plan de développement de la Nasa pour la conquête de l'espace, adaptée pour les *Commodore 64/128*.
Trip Hawkins, président d'Electronic Arts, a une opinion bien arrêtée sur ce qui fait le succès ou l'échec d'un bon logiciel : « *Un soft qui ne marche pas est souvent un jeu trop abstrait, sans lien avec la vie réelle. Le plus excitant, dans le micro-ordinateur, c'est cette faculté infinie de faire vivre en direct à l'utilisateur des expériences qu'il n'aurait probablement jamais connues. L'inter-activité est le maître mot de notre firme... et qui dit inter-activité sous-entend forcément Laser disc : Electronic Arts suit de très près tout ce qui concerne les CD-I...* »
La série de Deluxe, quant à elle, s'enrichit, s'adapte à tous les micros *(II GS, Mac...)* et offre désormais des bibliothèques d'images, crayons optiques, tablettes graphiques, des modules d'impression, d'animation, etc. Une revue a même été créée pour tenir les possesseurs d'*Amiga* au courant de toutes les possibilités nouvelles ainsi mises à leur disposition. Digitalisation, montages vidéo, la micro, plus que jamais, s'associe aux autres supports d'image. Enfin, Electronic Arts se lance dans la mise en page avec *Instant Page*, un programme de PAO qui fonctionne sur un *IBM 256 Ko* (sans carte graphique !). Nous vous en reparlerons très bientôt.
MicroProse continue dans une voie apparemment rentable : celle des softs performants, qui ont une durée de vie très longue.
Adaptations sur *PC* et compatibles, lancement de *Pirates*, une simulation, aventure conçue par Sid Meier, l'auteur de *F 15 strike Eagle* et de *Silent Service*, qui vous met dans la peau d'un boucanier impitoyable du XVII[e] siècle, arrivée de *Project Stealth Fighter*, une nouvelle simulation de combat.
Seule entorse à la voie étroite que la société s'était tracée : *Airborne Ranger*, un jeu d'arcade très sympathique à base de grenades et de mitraillettes qui fera de vous un « marine » rompu à toutes les actions violentes.
Apparemment, la compagnie se porte bien et continue son développement (création de *MicroProse* France, filiale dirigée par Thomas Ormond, ex-directeur d'Activision). Son stand était réussi, avec, en particulier, un simulateur de vol réel, connecté au logiciel de pilotage d'hélicoptère Gunship : sensations fortes ▶



Spy vs spy 3 *et* Boulder Dash Construction set.



Electronis Arts poursuit sa collection Deluxe.


***Pirate*, le jeu de la rentrée pour *MicroProse* sur *Commodore 64* et *Amstrad CPC*.**

garanties pour tous ceux qui se retrouvent aux commandes...
Peu de nouveaux logiciels chez Mindscape. Outre des programmes essentiellement conçus pour les Américains (quel collège choisir, découvrez la constitution américaine), Cinemaware, qui a développé pour Mindscape *Defender of the Crown*, prépare *un King of Chicago* aux graphismes éblouissants. Si l'intérêt du jeu est en rapport, un futur hit est né...
Le redressement amorcé par Activision se confirme, au grand soulagement des différents responsables nationaux, qui ont à promouvoir la marque dans leurs pays respectifs. Avec les nouveautés Activision *(The Last Ninja)*, Gamestar *(Top Fuel Eliminator)* ou Infocom, avec de nouveaux accords de distribution (New World Computing) et les développements spécifiquement européens, le bout du tunnel n'est peut-être pas loin. Activision va, d'autre part, resserrer ses liens avec Nintendo, pour distribuer et développer des logiciels spécifiques au *N.E.S.*
Enfin, last but not least, Berkeley Softworks continue à croire au *Commodore 64* et n'en finit pas de repousser les limites du déjà vieux 8 bits qui se découvre sans cesse de nouvelles capacités (*Geopublish*, un soft de mise en page est, à cet égard, sidérant). La jeune société ne veut plus cependant se confiner au *C. 64*. De nouvelles voies, vers le *PC*, sont tracées, qui devraient commencer à donner des résultats dans les prochains mois.
Radicalement différent du C.E.S. de Las Vegas (janvier 1987), qui avait vu l'explosion Atari et la confirmation de l'arrivée des consoles, ce



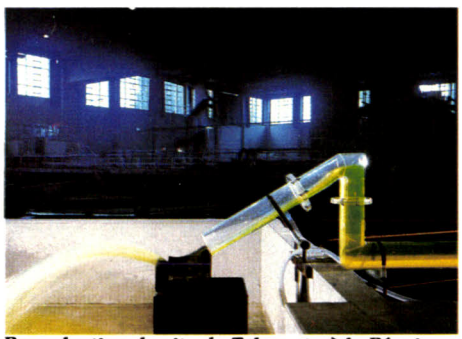
King of Chicago sur Amiga, la classe !

Consumer Electronic Show laisse sur sa faim ceux qui étaient habitués au développement tous azimuts des salons précédents. Cela ne signifie pas, loin de là, que l'activité de la micro se ralentit. Simplement, la lourdeur des développements des logiciels sophistiqués et performants, un marché qui ne se contente pas de hits vite produits, vite abandonnés, le temps indispensable pour imposer des micros ou des consoles dont la durée de vie dépasse maintenant largement les six mois n'autorisent plus les bouleversements spectaculaires qui faisaient la joie des observateurs, il y a deux ou trois ans. Si le C.E.S. n'offre pas le foisonnement des salons anglais, il joue bien davantage sur la qualité et la durée de vie. Des notions rassurantes... Reste à savoir comment va réagir le marché européen à l'arrivée des consoles et au cortège de perturbations qu'elles vont entraîner. Fourbissez vos armes... J.-M. B.

Les micros font les grands courants

Les maquettes hydrauliques géantes d'EDF ou comment simuler les phénomènes naturels grâce à l'ordinateur.

En plein Châtou, 2 500 mètres carrés sont consacrés à reproduire de façon la plus réaliste possible une partie du littoral chinois. Jeu de grands enfants ? Non, ce sont les ingénieurs du centre EDF de Châtou qui ont réalisé ce modèle, en permanence surveillé par un ordinateur de la série *HP 1000*.
Il arrive, en effet, que les calculs ne suffisent plus à prévoir le comportement de l'eau dans l'implantation d'aménagements.
Une maquette parfaitement fidèle au site est alors construite, l'ordinateur se charge de prendre et de conserver de multiples mesures qui permettront de conclure sur le comportement réel de l'eau.
La réalisation d'une maquette commence par l'implantation sur le site de quelques plots à la même altitude. Ils serviront de point zéro à partir desquels toutes les mesures de lignes de niveau sont prises. On trace au fond du « bassin » la ligne de niveau la plus basse.
A cette ligne, on fait correspondre une bande de métal verticale. La ligne de niveau suivante est dessinée sur la première couche de béton... et ainsi de suite le modèle « monte ».
Lorsque le modèle est fini, il ne reste plus qu'à installer les instruments de mesure à une échelle permettant une simulation réaliste. Le centre achève actuellement la fabrication d'un modèle commandé par la Chine pour la première centrale de bord de mer. Deux pompes aspirantes et refoulantes simulent les marées et projettent l'eau au milieu d'un bassin quadrillé par les sondes de température et autres liminimètres (ils mesurent la hauteur d'eau).
L'ordinateur pilote les vannes, scrute le modèle jusqu'à ce qu'il soit stabilisé pour l'acquisition de données. Une poutrelle mobile surplombe le modèle, deux charriots glissent dessus ; ils sont également pilotés par ordinateur. Des appareils suspendus par des câbles permettent de prendre les mesures pendant qu'un afficheur tient en permanence les opérateurs au courant de la marée et d'autres informations.
Si le béton simule en général parfaitement la rugosité des fonds marins, les rivages ont dû être recouverts d'une couche de sable régulière et fine.
Pour une autre étude, les ingénieurs s'amusent ; un bloc de montagne menace de tomber dans une retenue d'eau. Ne sachant pas comment représenter cette chute, ils ont déjà fait glisser sur un plan incliné un bloc de béton, des sacs de cailloux, enfin un sac de billes.
Au-delà des applications ponctuelles, les possibilités de calculs et d'acquisition de données de l'ordinateur ouvrent la voie à la découverte de nouveaux mécanismes hydrauliques. Ainsi, un canal de quarante mètres partage-t-il le labo. Tapissé d'une couche uniforme de sable, soumis au passage régulier de l'eau, il devrait permettre de découvrir le secret du transport solide.
Toutes les heures, pilotées par le *A900* de Hewlett Packard, une sonde à ultrasons parcourt le canal et relève l'épaisseur du sable. Les données sont traitées numériquement. Mesure plus mécanique, à la fin de chaque journée, on relève le sable qui est arrivé au bout du canal. Séché, il est pesé. Étudiants méfiance ; cette expérience débouchera sur des formules longues et indigestes. L'ordinateur sait, nuit et jour, quelles quantités d'eau, quelles températures maintenir. Périodiquement, par des codes d'accès, les opérateurs peuvent accéder aux mesures que l'ordinateur prend automatiquement. Bien que l'arrivée de l'informatique ait permis d'abaisser les coûts, la fabrication d'une maquette revient tout de même à 2 000 F le mètre carré. G.M.



Reproduction du site de Takamata à la Réunion.

Amstrad...itionnel

Fidèles à la tradition, les dirigeants d'Amstrad ont attendu la sortie des premiers exemplaires de la machine pour l'annoncer. Le *PC 1640 ECD* complète par le haut la gamme de compatibles du constructeur anglais.
Encore une fois, l'écran inclut l'alimentation de la configuration, nécessitant un équipement Amstrad complet. La nouveauté s'attache à la mémoire (640 Ko d'office) et l'affichage.
L'abréviation ECD (Enhanced Color Display) décrit complètement le nouveau *PC*, doté d'une carte répondant aux normes EGA (640 × 350 en 16 couleurs parmi 64).
Pour moins de 15 000 francs, les futurs propriétaires accéderont au top niveau des compatibles Amstrad.
Le *PC 1640 ECD* n'arrivera pas avant novembre en boutique... et encore ! Le micro débarquera sans doute durant le premier trimestre 88 dans les foyers. M.T.

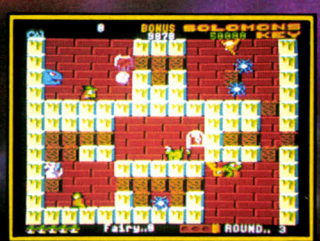
TROUVEZ LA CLEF DU MYSTERE DE...

SOLOMON'S KEY™

"Un jeu de café et de stratégie auquel risquent de succomber même les critiques les plus coriaces" C & VG



Redécouvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où le trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux. Mais où dans ce réseau de salles mystérieuses se cache la clef suivante qui vous permettra de vous rapprocher de ces fabuleuses richesses. Où, parmi les colonnes de pierre et les périls cachés, se dissimulent les créatures mythiques capables de prolonger votre existence pour vous permettre d'atteindre votre ultime objectif.



ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.

CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K

U.S. GOLD
AI
American Software

AMSTRAD
CASSETTE DISQUETTE
ATARI ST

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

TECMO

Minitel: les pirates vont trinquer

La loi Godfrain s'attaque aux pirates télématiques. Les systèmes juridiques et informatiques deviendraient-ils compatibles ?

Il y a un nom que les pirates en chambres, caïds de la déplombe et autres hackers en tout genre n'oublierons pas, c'est celui du député RPR de l'Aveyron, Jacques Godfrain. Et pour cause ! C'est un véritable pavé dans la mare aux octets que celui-ci vient de lancer en faisant adopter le 15 juin dernier à l'Assemblée nationale sa proposition de loi relative à la fraude informatique.

A la vue des peines que les pirates vont désormais risquer à chaque copie et à chaque déplombage, ceux-ci risquent fort de revendre leur matériel pour se recycler dans la pêche à la ligne ou dans la culture des géraniums.

La loi Godfrain se présente comme une série d'ajouts aux articles déjà existant du Code pénal. Ces ajouts peuvent se diviser en deux catégories principales selon les types de fraude : la fraude télématique (pénétration d'un système de traitement de l'information) et la fraude informatique classique (pompages ou destruction de programmes ou de données enregistrées).

Tout d'abord, la loi précise aimablement que « tout enregistrement informatique » entre dans la catégorie des « écriture ou document ». Comprenez que toutes les dispositions juridiques traitant d'écritures ou de documents s'appliqueront également aux enregistrements informatiques.

Help ! vos papiers

Nettement plus désagréable est l'article 2 de la loi qui punit d'un emprisonnement de deux mois à un an et/ou d'une amende de 2 000 à 6 000 F « quiconque sera délibérément entré sans droit dans tout ou partie d'un système de traitement de l'information ». Explication simple : si vous n'êtes pas abonné à un serveur, que vous vous procurez d'une manière ou d'une autre des codes appartenant à un véritable abonné et que vous les utilisez, vous tombez sous le coup de la loi. L'article 3 stipule que même la « tentative du délit sera punie comme le délit lui-même ». Là, le député Godfrain fait très fort. En effet, à l'aide d'un petit algorithme bien étudié, le pirate génère tous les codes d'accès possibles jusqu'à ce que le serveur réponde. Or, si chaque essai infructueux est assimilé à une tentative, on imagine sans mal le nombre d'infractions commises par le pirate en une demi-heure.

L'article 5 de la loi illustre le cas d'un pirate qui pénètre dans un serveur, se fait passer pour un client et commande des séries de meubles . (vêtements...) tout à fait frauduleusement, comme l'a fait M. Crackman avec *La Redoute*. Vous comprendrez bien que le compte de l'abonné piraté est alors débité. Et, pour peu que le pirate se soit procuré un code de carte bleue (carbone dans une corbeille de grand magasin par exemple), le piraté n'a aucune chance de repérer le vol avant de débit de son compte, c'est-à-dire avant la fin du mois !

Il y a une époque où une trentaine de personnes à Paris allaient quotidiennement lire les dépêches AFP en utilisant l'accès d'un abonné parti en vacances. Lorsqu'on connaît les prix de la minute de connexion sur ce genre de messageries, on imagine la tête du piraté à son retour, lorsqu'il a pris connaissance de la facture ! Désormais il peut porter plainte. Merci monsieur Godfrain.

Une loi anti-casseurs

De même, la destruction ou la détérioration volontaire de données ou de programmes enregistrés est punie par l'article 7, « sauf s'il s'agit de détériorations légères » ! Quel sera le critère pour juger si une détérioration est légère ou non ? Mystère. On se souvient de ces pirates qui entraient frauduleusement sur les serveurs par des accès concepteur (réservés aux concepteurs du système) permettant de modifier des paramètres et qui changeaient des pages-écran ou les mots de passe des abonnés, ou même qui détruisaient carrément le serveur. Certains créaient même, à côté des systèmes existants, leurs propres accès, leurs propres messageries, qu'ils réservaient à leurs amis !

Enfin, et c'est l'article 4 qui l'affirme, « quiconque aura capté délibérément, sans droit, des données ou des programmes enregistrés » tombera sous le coup de la loi. Ici, ce sont les pirates classiques qui sont visés.

On résoud le problème suivant : si je copie un programme, la victime, le possesseur initial du programme, n'est pas volée puisqu'elle possède toujours le programme ! C'est pour cela que le terme de « captation », qui signifie « chercher à obtenir », est utilisé. On peut ainsi concevoir que le capteur puisse obtenir un programme sans pour autant en priver le possesseur. Inutile de dire que les collectionneurs de programmes piratés, dont la plupart du temps ils ne se servent jamais, feraient mieux de les faire disparaître au plus tôt. Si les autorités compétentes sont certainement dans l'incapacité de poursuivre tous les pirates de France et de Navarre, elles n'hésiteront sans doute pas à le faire quand elles le pourront.

On le voit, le système juridique s'est doté d'un appareil susceptible de condamner quiconque a tendance à se servir un peu trop de son ordinateur ou de son Minitel. Sur le papier c'est parfait, mais comment prouver ? Si je me connecte sur l'accès de quelqu'un d'une manière frauduleuse, comment le serveur fait-il la différence entre moi et l'abonné réel ? Pour l'ordinateur auquel je suis connecté, je ne suis qu'une série de 0 et de 1. A moi de connaître la bonne série. De la même manière, comment les victimes vont-elles bien pouvoir prouver que le pirate a tenté « délibérément » de pénétrer leur système informatique ? Quel pirate avouera avoir « volontairement détruit » un serveur ?

L'expérience montre que bien souvent, les pires erreurs ne sont que des conséquences de mauvaises manipulations ou de mauvaise programmation. Il faudra alors prouver que l'ordinateur n'est pas tout simplement tombé en panne lors de ce que les plaignants croyaient être un piratage destructeur ! Il sera bien difficile aux juristes d'obtenir des preuves irréfutables par la simple observation des faits et par la simple déduction. A moins d'avoir recours aux dénonciations, aux aveux en bloc et aux écoutes téléphoniques, la loi Godfrain relative à la fraude informatique risque de ne pas être très efficace.

De plus, les services de police sont parfaitement incompétents en la matière. Est-il nécessaire de rappeler l'affaire des cafés *Grand'Mère* de Lille dans laquelle les pirates menaient eux-mêmes leur interrogatoire pour en finir au plus vite. Les policiers lillois n'étant pas véritablement au fait des dernières techniques de piratage informatique ! Alors, le gouvernement va-t-il créer une brigade spéciale anti-pirates ? Un RAID de la micro ? Ne rêvons pas. La grande majorité des petits malins de la micro a encore de longs jours devant elle, ce qui n'est certainement pas pour déplaire aux fabricants des machines qui supportent ces programmes piratés. L'*Apple II* aurait-il vécu dix ans sans les pirates ?

L. Bernat



DR

TANK



L'ENFER SUR L'AUTOROUTE

ARCADE ACTION ARMEE

7·95 8·95

AMSTRAD COMMODORE

ocean

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

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

L'univers synthé de Vincennes

Au cœur de la recherche musicale, Vincennes forge les sons du futur. Une démarche exigeante racontée par Guiseppe Englert.



D.R.

Guiseppe Englert devant le Synclavier. Un des quatre exemplaires existants dans le monde.

Loin de nos micros, perdus dans les laboratoires des universités ou d'institutions prestigieuses, les travaux en recherche musicale n'en constituent pas moins un aspect essentiel de la musique informatique. C'est là que se forgent les sons et les concepts musicaux que l'on retrouvera peut-être demain sur nos micro-ordinateurs.

L'année dernière nous vous avions présenté l'Ircam et sa fabuleuse *4X*. Cette année nous avons demandé à un des pionniers de la création musicale à Vincennes, Guillaume Loisillon, de revenir au lieu de ses premiers amours, l'université de Paris VIII, désormais fixée à Saint-Denis, pour interviewer le compositeur Guiseppe Englert. Des partitions écrites laborieusement en Assembleur a *Synclavier*, le chemin parcouru est énorme.

Dès sa création, en 1969, le département informatique de l'université Paris VIII s'est intéressé aux liaisons possibles entre l'informatique et l'art. A cette époque, Patrick Greussay, directeur du département fonde, avec Hervé Huitric, le groupe Art et Informatique de Vincennes. Les premiers travaux s'orientent vers l'analyse musicale assistée par ordinateur. La thèse informatique de Patrick Greussay portera sur un analyse des fragments de Debussy.

Rejoint par d'autres compositeurs (Marc Battier, Jacques Arveiller, Gilbert Dalmaso, Guiseppe Englert...) le groupe va se diriger rapidement vers la réalisation d'œuvres plastiques ou musicales à l'aide de machines souvent construites par les soins de « hardwaristes du département ». Ils pressentaient que la musqiue pourrait naître des entrailles des ordinateurs, alors qu'il n'y avait encore aucun synthétiseur sur le marché, si ce n'est des machines rarissimes et volumineuses qui remplissaient facilement une pièce tel le célèbre synthétiseur à lampes de RCA aux Etats-Unis. Leur musique répétitive et « live », par opposition à la musique de studio, était très influencée par l'école américaine. Guiseppe Englert, membre historique du groupe, en évoque les différentes époques :

« Nous avons été les premiers en Europe à utiliser l'ordinateur pour faire de la musique « live ». Au cours des concerts, le compositeur agissait en direct sur le dispositif synthétiseur-ordinateur. Nous avons acquis notre premier dispositif de synthèse hybride (1) en 1974, date de l'apparition des premier TRS 80 *sur le marché, les* Apple *arriveront en 1976. Il était composé du mini-ordinateur* Intellec 8008 *(l'un des premiers micros transportables, ce qui n'allait pas de soi à l'époque) d'une carte de huit convertisseurs analogiques (DAC) et de synthétiseurs digitaux-analogiques* VCS 3. *L'*INTEL *comprenait 4 Ko de Ram, nous trouvions cela miraculeux. Il était programmable « aux clés », en accès direct en binaire aux registres du processeur. Il fallait appuyer sur quatre boutons pour faire entrer les zéros et les uns ! A cette boîte sans clavier furent rapidement adjoints un télétype, une perforatrice à rubans qui ont permis alors la programmation en hexadécimale et surtout la conservation des programmes sous forme de rubans perforés. Le plus grand progrès fut quand Patrick Greussay mit au point « Intelgreu », langage de programmation grâce auquel le groupe réalise la plupart de ses pièces. « Intelgreu » est sans doute le seul Assembleur interprété ayant jamais existé. Chaque composition faisait l'objet d'un programme particulier.* (Pour Englert composer par ordinateur, c'est programmer et non pas se servir d'un logiciel).

En 1978, nous avons acquis le Synclavier 1 *de chez New Englanc Digital. C'est sur cet ensemble synthétiseur-ordinateur que nous travaillons depuis. Le synthétiseur est un système à modulation de fréquence (2) extrêmement souple. Nous programmons avec le langage fourni : le « XPL », un langage évolué et structuré assez proche du Pascal. Depuis peu Vincent Lesbros, un nouveau venu dans le groupe, a écrit un Assembleur. Le système est complété par une table comprenant douze potentiomètres et deux joysticks d'une résolution de douze bits pour intervenir en direct pendant le déroulement de la composition. Ce système existe en quatre exemplaires dans le monde, ce qui nous permet de correspondre avec d'autres compositeurs par l'intermédiaire de disquettes. Il y a maintenant huit ans que nous tournons avec ce dispositif. Il est évident que l'équipement a vieilli. Un* Mac plus *tourne plus vite et possède une plus grande capacité mémoire, mais le réel problème reste celui du synthétiseur. Du tour du monde des machines que j'ai effectué récemment, rien de vraiment intéressant n'en est ressorti (sic !) si ce n'est le synthétiseur créé par un petit constructeur indépendant en Californie, Donald Buchla. Posséder une machine d'une production aussi artisanale est un problème lorsque l'on habite Paris et son constructeur la côte ouest des Etats-Unis... »*

Propos recueillis par Guillaume Loisillon

---

(1) Synthèse hybride : la synthèse hybride est une technique qui combine la génération analogique du son et sa commande par un dispositif numérique. L'ordinateur fournit des nombres qui sont transformés via un convertisseur numérique/analogique (DAC) en tensions de commande que l'on applique sur les différents modules d'un synthétiseur (oscillateur, filtres, générateurs d'enveloppe...)

(2) Modulation de fréquence : procédé de synthèse où le son est produit par une combinaison plus ou moins complexe d'ondes porteuses et modulantes. Cette technique mise au point par Chowning est celle reprise par Yamaha dans le célèbre synthétiseur *DX 7*.

Ubi et orbi

La société française Ubi Soft est peut-être mieux connue pour les produits qu'elle distribue, comme *The Pawn* ou *Defender of the Crown*, que pour ceux qu'elle édite. Pourtant, aux côtés des logiciels Elite, Mindscape, Rainbird, FTL, CRL ou Novagen dont elle assure l'importation, ses propres productions remportent parfois d'estimables succès commerciaux : *Zombi* et *Fer et flamme* se seraient déjà vendus à près de 10 000 exemplaires. Cette entreprise de petite taille, qui n'emploie qu'une dizaine de personnes mais qui collabore avec une cinquantaine de programmeurs, cherche aujourd'hui à acquérir une dimension internationale. Depuis juin, les produits Ubi Soft sont en effet distribués en Grande-Bretagne par Elite en vertu d'un accord de réciprocité. Les premiers titres donnés en pâture aux joysticks british sont *Zombi* et *Asphalt*. Ubi Soft se lance par ailleurs dans une collaboration avec Mindscape, dont un des premiers résultats tangibles devrait être la sortie avant la fin de l'année d'une adaptation de *Defender of the Crown* pour *Amstrad CPC*. J.P. D.



Cobra Soft adapte l'album culte de Jacobs, « la Marque Jaune » sur Amstrad, ST et PC. Retrouvez Black et Mortimer et les Ripoux, dans le Tilt journal d'octobre où Bertrand Brocard dit tout sur les aventures informatiques de ces héros. Anecdotes et détails croustillants pour pénétrer enfin dans les coulisses de la programmation.

L'ANNEAU de ZENGARA

DU MEME AUTEUR
QUE FER ET FLAMME

UNE NOUVELLE AVENTURE A VOUS COUPER LE SOUFFLE..!







NOM : . . . . . PORT GRATUIT

ADRESSE : . . . . . REGLEMENT CHEQUE

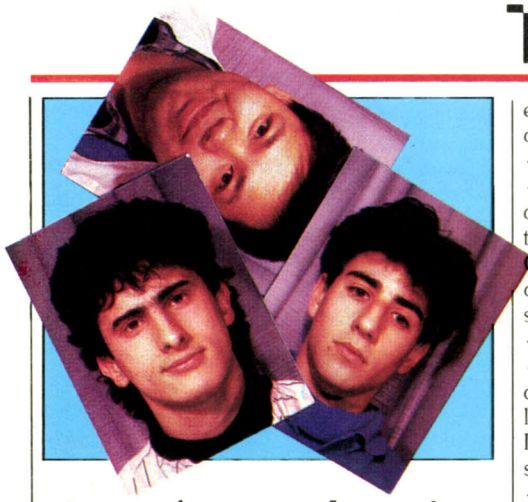
. . . . . BANCAIRE ou C.C.P

IL45

L'ANNEAU DE ZENGARA AMSTRAD DISC 195 F☐ AMSTRAD CASSETTE 150 F☐
PC et COMPATIBLES 259 F☐ ATARI ST DISC 259 F☐

A RETOURNER A : UBISOFT 1, VOIE FELIX EBOUE 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01

UBI Soft



Les créateurs du mois : Paul Cuisset, Denis Mercier et Mickael Sportouch

Trois créateurs pour mettre au point *Tonic Tile* le casse-briques infernal... Paul Cuisset (vingt-trois ans) pour la programmation, Denis Mercier (vingt ans) et Mickael Sportouch (dix-huit ans) pour les graphismes. Tout a commencé par une adaptation du jeu de café *Arkanoïd* sur *ST*. Pris de vitesse par la sortie du titre chez Image, l'équipe met les bouchées doubles... Le résultat : un casse-briques qui sort de la moyenne, un jeu d'arcade qui profite de toutes les possibilités du *ST*. Animation et graphismes pointus, musique digitalisée, six mille lignes de programme en « C » pour faire vibrer vos raquettes...

– C'est votre premier programme ?

– *Paul Cuisset :* Non. J'ai déjà écrit un logiciel d'arcade/équilibre pour Ere... Et puis *Légendes* sur *ST*, un jeu de rôle que j'ai abandonné par manque de passion. Il n'y a vraiment que l'arcade qui me procure maintenant le plaisir de la programmation, surtout parce qu'il est possible de visualiser rapidement le résultat du travail et le plaisir du jeu...

– Comment est né ce projet ?

– *PC :* On a voulu tout d'abord adapter *Arkanoïd*... On n'a pas trouvé d'éditeur, il y avait déjà du monde sur le coup ! Quand la version actuelle d'*Arkanoïd* est sortie, notre programme était déjà défini et presque terminé... Cela a tout remis en question. Heureusement, il n'y a pas meilleur stimulant que la concurrence ! Il fallait donner le maximum, dépasser *Arkanoïd* par de nouvelles stratégies, des sprites différents, etc. On a donc continué le travail pour finir avec *Tonic Tile !*

– Quel est le langage de programmation employé par *Tonic Tile ?*

– *PC :* Le jeu est programmé en « C » mais toutes les routines pointues sont en assembleur. Les graphismes ont été créés par Denis et Mickael. C'est à Yvan Coria que nous devons l'idée de la musique digitalisée, un jingle mis au point par les studios Delphine... Un domaine que je ne connaissais pas mais qui m'a particulièrement séduit !

L'*Atari ST* est une machine formidable. Elle ouvre de nouvelles voies de création. On va enfin sortir des adaptations *C 64*, profiter à fond du seize bits !

– Et pour la réalisation des graphismes...

– *Denis Mercier :* Les graphismes ont été conçus sur *Néochrome*. Mickael a participé au travail en dessinant certains décors ou sprites. C'est un vrai travail d'équipe : chacun cherche de son côté... La mise en place finale est souvent collective !

– C'était votre premier projet ?

– *DM :* Oui, j'ai juste un long passé de créateur graphique amateur sur *C 64*. C'est l'*Atari ST* qui m'a réellement ouvert la voie. Il faut dire aussi que je suis un passionné des softs ludiques et des jeux de café !

– Alors, quels sont vos softs préférés ?

– *DM :* A part *Tonic Tile ? Gauntlet* qui vint de sortir sur *ST*... Une merveille !

– *PC :* Mon programme préféré : *International Karaté* et *Gauntlet* sur *ST !* Malheureusement, j'attache souvent plus d'intérêt aux techniques de programmation employées qu'au jeu en lui-même. Déformation professionnelle, bien sûr !

– Et pour l'avenir ?

– *PC :* *Tonic Tile* se vend bien. Distribué dans le monde entier, cela devrait marcher assez fort. Nous espérons sortir notre prochain programme pour Noël, si le Service National me laisse assez de temps pour programmer...

– *DM :* Même chose pour moi... avec en plus la préparation du bac pour 1988 !

– Pour finir avec un problème d'actualité, qu'elle est l'opinion des nouveaux programmeurs face au piratage ?

– *PC :* On s'y fait ! Je connais un certain nombre de pirates... Il faut à mon avis dédramatiser le problème. D'une part, on ne pourra jamais trouver la protection idéale... D'autre part, la majeure partie des « déplombeurs » sont plus intéressés par la prouesse technique du travail que par la revente de copies ! Qu'ils essayent plutôt de venir à bout des tableaux de *Tonic Tile*... C'est bien plus captivant et... difficile !

Propos recueillis par Olivier Hautefeuille

Le truc des créateurs du mois
Voir en octobre, dans « Sésame », une méthode d'affichage des sprites à l'écran.

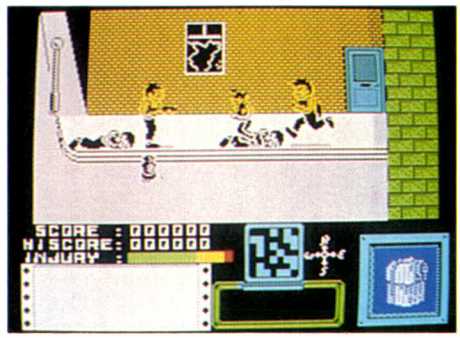
Agenda

C'est la rentrée en force des expositions dès septembre avec la grande exposition de la micro informatique du 14 au 20 septembre au CNIT-Paris la Défense. Une rencontre qui fait pendant au Sicob professionnel de Paris-Nord Villepinte. Moins sérieuse que le Sicob, elle se veut à la fois ouverte aux professionnel, semi-professionnel et familial. Ainsi perdu parmi Memsoft, la DGT ou Compaq on voit affleurer nos marques fétiches telles qu'Atari, Commodore ou Thomson. Ce sera l'occasion de faire le point sur les nouveaux produits si les consoles Sega et Nintendo sont présentées dans les allées du CNIT.

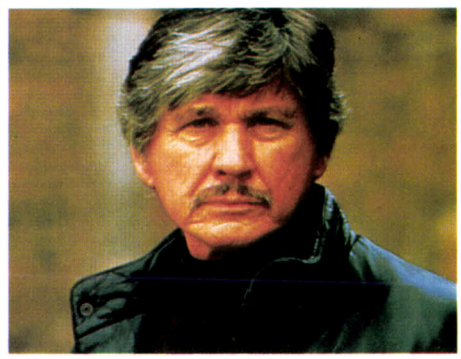
Pour ceux qui n'hésitent pas à traverser la Manche pour satisfaire leur passion : le PCW Show à Londres fête son dixième anniversaire et ouvre ses portes du 23 au 27 septembre à l'Olympia Hall. Rappelons que le jeu est roi au PCW Show qui réserve la part du lion aux grands éditeurs ludiques tels que British Telecom, Ocean, US Gold, Activision ou Mirrorsoft.

Les Gremlins sont de retour

Rentrée star-system pour Gremlins Graphics qui fait des infidélités pour un temps à ses héros fétiches : la taupe Monty Mole et le sale gamin, Jack the Nipper, pour se tourner vers des stars reconnues du petit et du grand écran. En vedette américaine, Charles Bronson qui en est maintenant au troisième épisode du *Justicier dans la ville*, *Deathwish* en anglais. Un film tout en finesse qui évoque tour à tour le charmant *Massacre à la tronçonneuse*, le délicieux *Rambo* et l'exquis *Mad Max*, le tout assaisonné à la sauce new-yorkaise et pimenté d'autodéfense. Le moteur de ce chef-d'œuvre est simple, tirer sur tout ce qui bouge en évitant autant que faire se peut les vieilles dames et les gardiens de l'ordre. Un thème rêvé pour les intoxiqués de « Pam pam boum boum » qui passe très bien sur ordinateurs. Charles Bronson — vous dans le jeu — armé de son 475 Widley Magnum, de lance-roquettes et autres douceurs du même acabit nettoie les rues de New York. Le jeu est sans fin, ce qui signifie en clair que vous pourrez tirer jusqu'à plus soif et faire exploser les scores. Cette finesse tournera sur *Commodore 64*, *Spectrum* et *Amstrad CPC* dès la rentrée. *Mask*, moins connu en France reprend les aventures de Matt Tracker et ses acolytes dans leur lutte masquée contre les Venoms. Nés sur le papier, ces héros des teenagers anglo-saxons ont poursuivi leurs combats à la télévision. Ils sont aujourd'hui prétexte à un jeu d'aventure/action classique à mourir mais superbement réalisé sur *Amstrad CPC*. Cet amour immodéré des labels est presque toujours une réussite sur le plan commercial. La prochaine star que l'on verra sur bande magnétique sera Bazil le détective privé qui sortira à Noël, Walt Disney oblige. N.M.



Deathwist *ou l'apologie de la violence*



D.R.

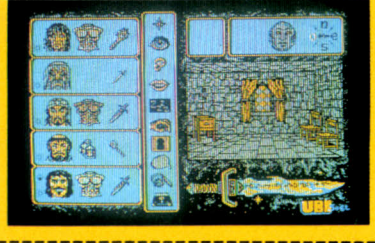


LE MAITRE DES AMES

SELON LES REGLES DU VERITABLE "DONJON ET DRAGON".



UBI Soft



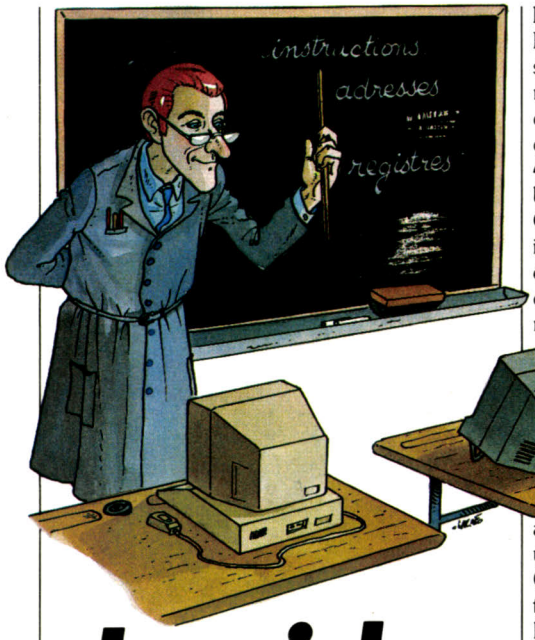
NOM : . . . . . **PORT GRATUIT**

ADRESSE : . . . . . **REGLEMENT CHEQUE**

. . . . . **BANCAIRE ou C.C.P.**

LE MAITRE DES AMES AMSTRAD DISC 195 F☐ PC et COMPATIBLES 259 F☐ ATARI ST 259 F☐

A RETOURNER A : UBI SOFT- 1 Voie FELIX EBOUE 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01



Le cri des puces

Le binaire est-il, comme le prétend Edgar Faure, le mariage de la solitude et de la nullité ? Edgar Pixel, qui sait parler aux machines, présente le dialecte de vos micros.

1. Comment se présente le langage machine ?
C'est le seul langage que comprennent directement les machines. Il se compose d'une suite d'instructions aux circuits de l'ordinateur exprimées en binaire se présentant sous la forme d'une suite irrégulière de 0 et de 1. C'est une succession d'ordres élémentaires accompagnés des coordonnées de l'endroit où les effectuer : mettre à 0 le contenu de telle zone en mémoire, puis y mettre le contenu de telle autre zone mémoire, puis y ajouter le contenu de telle troisième zone mémoire, etc.

2. Quel est le rôle du programme d'assemblage et désassemblage ?
Un désassembleur est le programme qui traduit le binaire utilisé par la machine en la suite de codes mnémotechniques qu'on appelle couramment assembleur (alors que ce n'est pas rigoureusement exact puisque l'assembleur est seulement le programme qui assure la traduction entre les versions binaire et mnémotechnique du langage manchine) et souvent aussi langage machine (dans l'expression « programmer en langage machine »). Le programme d'assemblage effectue une traduction dans l'autre sens.

3. Les programmeurs en langage machine ou en assembleur utilisent pourtant des lettres et des mots anglais ?
Pour aider les programmeurs, les instructions sont rentrées non pas sous leur forme binaire mais avec ce code mnémotechnique fait d'abréviations anglaises. Le programme d'assemblage traduit instruction par instruction.

4. Certes, mais ma machine comprend le basic, il y est même résident !
Ça n'a aucun rapport. Le langage basic a été installé à demeure en mémoire morte. Il pourrait être seulement sur disquette. On pourrait vendre des micros avec un programme de jeu en mémoire morte, mais si un basic peut servir à créer beaucoup de programmes, on se lasserait vite de jouer à un seul jeu ! Et le *Mac SE* contient en mémoire morte le portrait digitalisé de l'équipe de ses concepteurs.

5. On dit que la programmation en assembleur prend plus de temps que dans un autre langage ?
Oui, car une instruction d'un langage évolué se traduit en un grand nombre d'instructions en langage machine. Ainsi, obtenir un nombre aléatoire est un processus complexe, qui nécessite plusieurs instructions et beaucoup de travail à la machine. Elle est si utile que les concepteurs du basic ont voulu l'obtenir à l'aide d'une seule instruction : RND.

6. On dit qu'un programme rédigé en langage machine tourne plus vite.
Oui, parce qu'on économise du travail de la machine en suivant de très près, dès le stade de la programmation, la logique de la machine.

7. Peut-on apporter la preuve de ces affirmations ?
Prenons le problème de Syracuse. On choisit un nombre entier. S'il est pair, on le divise par 2, s'il est impair, on le multiplie par 3 et on ajoute 1. On applique le même traitement au résultat. La suite des résultats successifs forme une série de chiffres qui retombe à 1 après un temps variable, et après avoir atteint des valeurs plus ou moins hautes. Mais il n'existe pas encore de preuve mathématique qu'en appliquant ce traitement à tous les nombres on finira toujours par revenir à 1. Si l'on veut tester ainsi beaucoup de nombres, les calculs deviennent vite assommants.
En Basic le processus s'écrit : IF N MOD 2 = 0 THEN N = N/2 ELSE N = 3N + 1. Elémentaire ? On fait une boucle en prenant le résultat comme N du cycle suivant. On imprime N à chaque cycle. Il faut stopper la boucle dès que N égale 1.
En langage machine, le programme est plus long. Il faut réserver deux registres, A et B. Dans l'exemple, N = 27, on met N en binaire dans A : 00011011. B est vide : 00000000. Il faut copier A dans B (sinon la machine oubliera quel est le chiffre de départ), puis on divise par 2, ce qui en binaire revient à décaler A de 1 bit vers la droite : 00001101. Le chiffre d'extrême droite est mis dans un drapeau de retenue. C'est 1 en l'occurrence. Si la retenue est 1 c'est que le chiffre était impair, si la retenue est 0 c'est que le chiffre était pair.
Donc, on teste la retenue : si c'est 0, N était pair et on a dans le registre A N/2. Si c'est 1, il faut multiplier N par 3 et ajouter 1. Le plus rapide est de copier B dans A, de l'ajouter encore et de l'ajouter une troisième fois, puis de rajouter 1. Résultat, A contient 3N + 1. A l'exécution, le programme basic exige deux ou trois centaines de cycles contre 18 ou 20 en langage machine. Dix fois plus rapide !

8. Mais, quand j'affiche à l'écran les programmes de la plupart des progiciels, il apparaît une bouillie de codes et de caractères, je n'y reconnais pas les mots de l'assembleur !
C'est que les langages, y compris le langage d'assemblage, sont programmés avec des caractères alphabétiques. Ils sont faciles à lire. Mais une fois compilés, c'est-à-dire traduits en langage machine, ils se réduisent à des 0 et des 1. Le programme d'assemblage désassemblage retraduit ce binaire en langage lisible. Une tentative de lecture directe interprétera le programme comme s'il était un fichier de texte et affichera donc une salade de tous les caractères acceptés par la machine.

9. Et quel rôle jouent les routines résidentes en langage machine ?
Elles évitent aux programmeurs de reprogrammer des milliers de fois des opérations dont ils ont besoin pratiquement pour chaque programme. On gagne ainsi du temps de programmation : il suffira d'appeler la routine. Ces routines sont, en principe, programmées de la façon la plus dense possible, et avec un soin maniaque. On gagne du temps à chaque fois qu'elles sont exécutées, ce qui arrive souvent !

10. Un programme en assembleur de l'*IBM PC* tournera-t-il sur l'*Amiga* ?
Non, il faut des machines strictement identiques, puisqu'un langage machine est spécifique à un processeur et à une structure de la machine. Il ne fonctionne pas à un haut niveau d'abstraction, il est totalement incapable de résoudre le problème 1 + 2 = ?, mais il additionne le contenu de l'emplacement mémoire de telles coordonnées qu'on lui fournit avec le contenu de l'emplacement mémoire de telles autres coordonnées dont on lui indique l'adresse, il met le résultat dans un troisième emplacement et le dirige vers l'écran par le chemin qu'on lui aura précisément indiqué.

Edgar Pixel

Allegro

Pour composer allegro (ma non troppo) sur les *IBM PC* et compatibles, Cedic Nathan propose « un traitement de texte professionnel, simple et rapide ».
Rapide ; oui. Simple aussi : on s'en débrouille en deux heures. Professionnel, j'en doute. Il offre l'avantage de pouvoir frapper des textes au kilomètre, de les sortir proprement, sans perdre une semaine en stage dispendieux et pour un investissement de départ minime.
Une débauche de questions de contrôle évite les erreurs de début. La mémorisation d'enchaînement de commande économise du temps ensuite.
Pour cinq cents francs, en français, avec un manuel correct, *Allegro* répond aux besoins de base, simplement, avec un rapport qualité-prix intéressant. Bien sûr, si vous voulez passer à l'édition électronique, il faudra autre chose (et payer beaucoup plus cher). D.S.

Electronic Arts, objectif Europe

Electronic Arts n'a qu'un succès d'estime en Europe. La marque est connue pour ses produits de haute qualité, (*Marble Madness* qui réussissait l'exploit d'être aussi bon sinon meilleur que le jeu de café, est resté dans toutes les mémoires) et peu diffusés. Et pourtant Electronic Arts est le premier éditeur de jeux aux Etats-Unis et affiche un bénéficice deux fois plus important que la seconde société sur la liste. Ils éditent plus de quatre titres par mois qui se vendent en quantité astronomique face aux meilleurs ventes françaises. Pour exemple, le simulateur de vol, *Chuck Yeager Flight Simulator* s'est vendu a plus de trente mille copies par mois sur *IBM PC* et compatibles depuis sa sortie. Pour rattraper ce retard, Electronic Arts a décidé de frapper fort sur l'Europe dès la rentrée. Son objectif : devenir un éditeur européen à part entière concentré sur la Grande-Bretagne, l'Allemagne et la France. Editeur européen veut dire traduction réelle de toutes les notices, et de certains jeux, toute la série des *Deluxe (Deluxe Paint, Deluxe video, Deluxe Music...)* sera ainsi entièrement francisée dans les mois à venir. Mais aussi la mise en place d'une structure d'édition de produits européens qui pourrait aussi être diffusés aux Etats-Unis. Avis aux amateurs. A la rentrée sort donc en France sur compatibles *Chuck Eagle Flight Simulator*, sur *Commodore 64 Pegasus*, *Earth Orbit Station* et *Chesmater 2000* et sur *Amiga Earl Weaver Baseball* et *Deluxe Paint II*. N.M.

Epyx récidive

Si je vous dis Epyx, vous me répondez *Impossible Mission* bien sûr, *Winter Games*, *Summer Games I et II* naturellement, et plus récemment *World Games*. Vous pourrez désormais accrocher à ce collier de best sellers : *Street Sports Basket-ball*, *Street Sports Base-ball* et surtout *California Games*. Les grincheux feront remarquer avec justesse qu'Epyx ne se renouvelle guère : « Encore une compilation, ils nous ennuient avec leurs épreuves interminables ! Cela va durer longtemps ce tour des saisons et maintenant tour du monde des gymastiques locales ? » Ils auront tort. Car si Epyx ne va peut-être pas chercher l'inspiration très loin, la qualité fait pardonner ces redites. Ces superbes productions surferont sûrement bientôt en tête des hit-parades. Epyx n'a pas son pareil pour illustrer avec réalisme les mouvements et le rythme propre à chaque sport, surf, skate, frisbye ou roller, avec en prime le requin qui émerge de la vague mourante ou le trépignement de rage de la



roller-skateuse lamentablement étalée sur le bitume. Même soucis du gag dans la série des jeux de rues où les garnements n'évitent pas toujours la vitre de la voisine. Ces jeux peaufinés dans les moindres détails, simples mais efficaces expliquent le succès international d'Epyx. *Summer Games* ou *Winter Games*, pendant longtemps en tête du hit-parade des lecteurs, ont atteint des scores supérieurs au demi-million d'exemplaires chacun. Aucun éditeur ne peut soutenir la comparaison. Mais une telle réussite ne s'invente pas. Epyx ne prend aucun risque, et si peu de titres sortent de leurs ateliers, ils sont assurés de faire un tabac. L'idée du jeu est d'abord soumise à un panel de joueurs, si le résultat est satisfaisant une ébauche est faite puis testée par le marketing. La programmation commence cinq ou six mois plus tard. Un travail de pro qui explique que *Temple of Apshai*, un de leur tout premier titre, arrivé sur le marché il y a maintenant huit ans, soit toujours en vente. N. M.



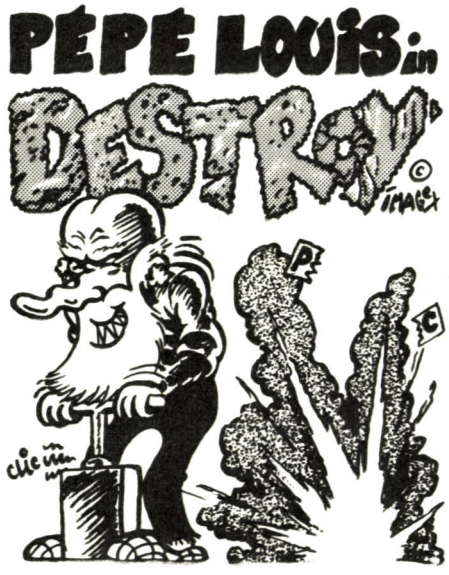
LES MUTANTS

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

*Prix public maximum conseillé.
(Thomson T08, T09, T09+. Disquette.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



Les folles amours de Pépé et des compatibles PC

Si vous posiez le pied dans l'ancien café qui me sert de bureau au fin fond de Ménilmontant, vous seriez épaté par le foisonnement des ordinateurs. C'est le privilège de l'âge.
J'ai commencé très tôt à les accumuler.
On appelle ça de la « techno-folie galopante ».
Ça m'a pris tout petit en lisant les livres de James Bond. Tous ces gadgets d'espion me faisaient rêvasser et je m'étais juré d'avoir, moi aussi, des trucs qui clignotent et qui font bip quand on les touche.
Les gens pensent que les ordinateurs sont de vulgaires objets. Des machines trop lentes pour vous envoyer les remboursements de la Sécu et trop rapides pour vous coller les impôts au train. Je ne leur jette pas la première pierre.
Mais moi, je les aime. Le ronron du ventilateur dans le disque dur me rend fou. Le subtil glissement de la souris sur le tapis de mousse évoque en mon cœur les souvenirs de ma folle jeunesse amoureuse.
Chaque fois que j'enfourne une disquette dans un drive, j'ai l'impression de nourrir un petit bébé. Et ils sont nombreux les bougres à me réclamer leur dose de programmes. Et une cuillerée de traitement de texte dans le *Mac*, et une pincée de jeu d'arcade dans l'*Atari*, et un zest de didacticiel dans le *Thomson*. Je les connais sur le bout du doigt. Leurs manies, leurs faiblesses et leurs qualités aussi.
Et puis comme si ça ne suffisait pas, j'ai décidé d'en adopter un nouveau. Alors voilà, depuis quelques semaines, j'ai un compatible *PC* à la maison. Oh... il n'est pas bien vieux, mais il pèse déjà lourd avec sa carcasse de métal, ses deux lecteurs et son moniteur vert. C'est un micro malheureux qui vient tout droit de Taïwan, entassé dans un grand bateau au beau milieu de centaines d'unités centrales. On l'a enfermé quelques mois dans un hangar de réfugiés chez un gros et gras grossiste et il aurait pu finir sa vie sur un comptoir de banque ou dans un cabinet de comptable. Quelle horreur!
Je ne voudrais pas m'envoyer des fleurs, mais il faut une certaine dose de courage pour prendre en charge un compatible quand on a été, comme moi, élevé au jus d'*Apple*.
Je me demandais si ça se passerait bien.
Pendant quinze jours je l'ai laissé dans un coin, histoire de l'habituer à me voir circuler dans mon fauteuil roulant pour aller tripoter les claviers de ses grands frères. Et puis il y a une semaine, j'ai commencé son éducation... enfin c'est ce que je croyais. En fait, c'est moi qui dois tout réapprendre : comment « booter » les disques, et les fichiers BAT, et les fichiers COM et tout le tralala. J'avais plus l'habitude et j'ai eu vraiment l'impression de devoir enfiler une couche Pampers à un bébé pieuvre. Essayez, vous verrez le niveau de difficulté.
Alors j'ai fait appel aux bons soins du Docteur MS/DOS qui a écrit plein d'ouvrages sur la question. Mais son style est nettement moins affriolant que celui de Philippe Djian dans « 37°2 le matin ».
Enfin, quand on a charge d'âme, il faut faire des sacrifices. Et je m'y suis mis vaillamment.
Tout ça pour vous dire ce que je pense vraiment des compatibles, version *XT*, la plus courante. D'abord il est moche avec son aspect massif, genre culotte de cheval autour du drive. Dans le style électronique compacte et intégrée, on fait mieux. Mais il paraît qu'au tout début des *PC* ça rassurait les patrons d'avoir des grosses bécanes pleines de ventilateur et de cartes sur leurs bureaux.
Ensuite l'affichage est aussi gai que la lecture d'un poème de Marcelline Delbordes Valmore. C'est fade et tristounet malgré les bonnes résolutions. On est loin de la classe d'un *Atari* ou d'un *Amiga*. Heureusement, il y a MS/DOS avec des tas de fonctionnalités intéressantes. Mais il faut y consacrer un bon mois pour commençer à en tirer avantage. Et je suis très pris en ce moment.
Les programmes dans tout ça? Les jeux ne cassent pas des briques, c'est le moins que je puisse dire, à part *Cyrus*, (et encore) pour les fanas d'échecs. Personnellement ça me fiche des crises d'urticaire dans le cerveau.
Côté traitement de texte, c'est rapide (j'ai essayé *PCWrite* et *WordStar)* mais pas véritablement convivial. Restent les bases de données, les tableurs et les fichiers. De ce côté là, les compatibles sont bien équipés, très bien équipés, d'accord ils sont bien équipés, ah la là c'est chouette ce qu'ils sont bien équipés, vraiment, oui. Mais je me pose la question : que vais-je faire de cet enfant?
Du dessin? Non, il ne vient pas à la cheville de l'*Amiga*. Du texte? Non, il vient pas au mollet du *Mac*. De la musique? Non, il ne vient au pouce du pied de l'*Atari*.
Heureusement qu'il me reste la facturation, la gestion, la comptabilité. Que de bons loisirs en perspective!
Après réflexion, je l'ai recollé sur un coin de table et derrière le *TO7*, c'est l'ordinateur qui consomme le moins d'électricité à la maison. Finalement, voilà une adoption à la fois peu onéreuse, encombrante et pas vraiment rentable. Mais maintenant qu'il est là, je suis bien obligé de le garder. Et vous, qu'est-ce que vous faites avec vos compatibles? Envoyez vos conseils à une pauvre nurse décadante sur le retour d'âge. Merci d'avance.

Quelle est la différence entre un Arabe et un Japonais?

Il y en a un qui écrit de droite à gauche et l'autre de bas en haut. Ce qui n'est pas sans poser des problèmes aux constructeurs de micros. Après de sérieuses études on a conclu que le plus gros marché potentiel des années à venir se trouvait au Moyen-Orient et dans les pays asiatiques. Oui mais voilà, toutes nos bécanes sont conçues pour fonctionner de gauche à droite et de haut en bas. Comment faire un couper/coller dans un texte japonais? Et comment couper les mots dans le petit livre vert de l'Ayatollah? Et la gestion du clavier? Et les imprimantes? Aïe aïe... d'autant que tout ça doit rester compatible avec nos textes à l'occidentale pour que les informations puissent circuler par modem ou en réseau.
Bon, il faut se grouiller de reconstruire une Tour de Babel Informatique. Les plus malins se sont mis au travail. Apple vient de mettre au point des *Mac* arabes et chinois. Pas de doute, les autres vont suivre et dans les cinq ans qui viennent ça va être la révolution : les machines devront être capables d'interpréter n'importe quel texte, quels que soient sa langue, son script ou son origine. Conservez cet article, vous pourrez dire que vous le saviez déjà.

Laissez l'Atari reprendre ses esprits

Lorsqu'à la suite d'une fausse manœuvre vous éteignez et vous rallumez votre *Atari ST*, vous risquez d'avoir des problèmes. Le redémarrage à froid se fait mal, et ça plante si vous n'attendez pas suffisamment que les petites mémoires se vident et se refroidissent. (C'est une interprétation purement métaphorique). Avec un *520 ST*, une ou deux secondes suffisent à lui faire reprendre ses esprits. Si vous avez un *1040*, laissez-le reposer au moins une dizaine de secondes. Ce délai reste tout à fait normal. Au-delà de vingt minutes d'arrêt, s'il débloque toujours à l'allumage faites-lui renifler du vinaigre ou foncez chez votre revendeur.

Les Anglais sont impayables

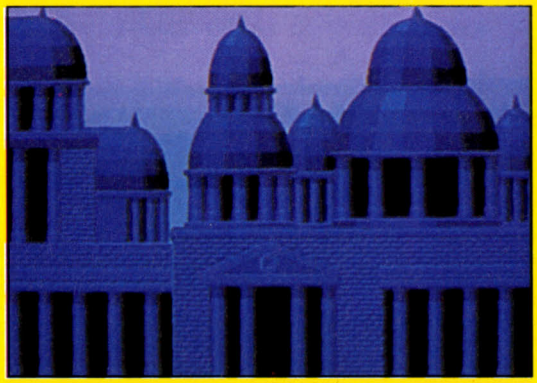
Depuis les Beatles, les Anglais ont compris que le marché du disque pouvait leur rapporter des paquets de royalties. D'un disque à l'autre il n'y a qu'un pas et la société britannique Computer et Aerospace Components vient de sortir *WORM* qui contrairement à ce qu'on pourrait traduire n'est pas un gros ver de terre mais un disque optique numérique sur lequel on écrit une fois (Whrite Once) et qu'on peut relire à l'infini (Read Many). La bête est capable de digérer dans les 230 Megabytes. Comparé à un disque dur, c'est comme poser l'Encyclopédie Universalis à côté du Petit Robert. C'est donc la raison pour laquelle ce disque optique vaut mille livres.
(Je m'arrête sur cette mauvaise astuce digne du Vermot et je vais noyer ma honte dans le Kir, ce qui devrait me conserver en état jusqu'au mois prochain). Pépé Louis

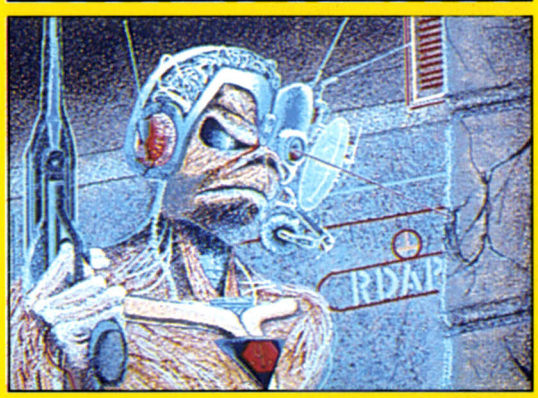
Sauvons les arbres

En tant que grand consommateur de papier nous ne pouvons que soutenir l'opération « un disque pour sauver l'arbre ». Les deux chansons, « Tous les arbres » et « Déclaration des droits de l'arbre » sont interpréteés par le groupe Evolution. Les bénéfices des ventes seront consacrés au reboisement de la forêt sinistrée.

Big money

Borland signe trois accords de collaboration avec le CNRS, EDF/GDF et la Régie Renault. Borland s'associe également avec Larousse pour développer une gamme de produits dont le coup d'envoi est *Alpha*, un logiciel d'aide à la rédaction avec correcteur orthographique et recherche de synonymes. C'est une application des recherches de Borland qui a mis au point des moteurs de recherche (*finder engine*) et un bibliothèque de mots pour les fonctions de vérification, d'extraction ou de substitution. Parmi ces moteurs utilisés citons le moteur de coupe de mots (une option de suprême importance en microédition qui est souvent la pierre d'achoppement des logiciels de PAO). Atari, de son côté équipe le Palais de la Découverte à Paris pour illustrer les progrès de la digitalisation.





Les graphistes du mois

L'Amiga et Deluxe Paint sont à l'honneur ce mois-ci, avec les dessins de Thierry Techer (22 ans) et de Didier Arnaud (25 ans). Si Thierry Techer cherche à prendre contact avec des éditeurs de softs qui seraient intéressés par ses talents de graphistes (écrire au journal qui transmettra), Thierry Arnaud travaille déjà chez Free Game Blot pour qui il a réalisé les écrans de Blue War. Après avoir utilisé l'Amiga, Didier Arnaud est revenu à l'Atari St qui bénéficie selon lui d'outils graphiques plus souples, tel Degas Elite qu'il utilise aujourd'hui. La légère infériorité des performances graphiques de l'Atari ST ne le gêne pas vraiment : « On n'utilise jamais toutes les couleurs de la palette d'un Amiga, seize couleurs sont largement suffisantes. »

Sauvez la forêt.

99 F*

CANADAIR

F-28

t'as pas 100 balles pour mon canadair

SOS POMPIERS DU CIEL

91.37.40.00

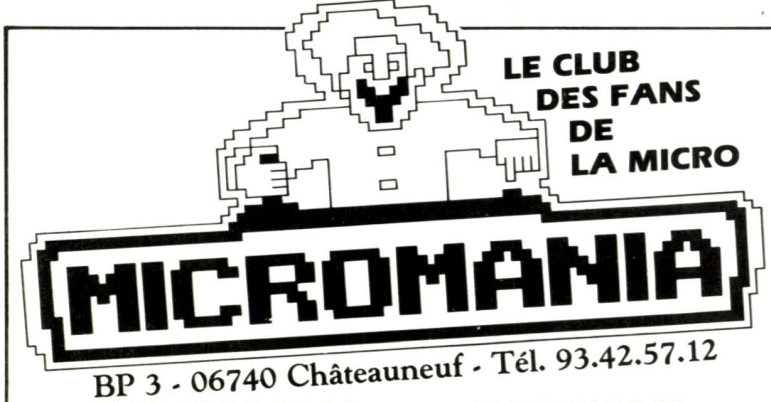
CANADAIR

Alerte! Feu de garrigue! Le premier Canadair décolle aussitôt. Aveuglé par la fumée, rasant les flammes, le pilote largue ses 5 tonnes d'eau et fonce vers la mer remplir ses soutes.
Largage, écopage, le ballet infernal des pompiers du ciel sauvera-t-il la forêt?
Pour chaque logiciel, FIL verse 1 F à l'association "SOS Pompiers du Ciel"
Avec FIL et Canadair participez au vrai sauvetage de la forêt.

Prix public maximum conseillé. (Amstrad CPC 464, 664, 6128 de 99 F à 149 F*. Cassette ou disquette.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER
+CRYSTAL CASTLE
+BREAKTHRU **95F**

GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BASEBALL
+YE AR KUNG FU 2 **129/179F**
+SUPERTEST DECATHLON

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

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120/160F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

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

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

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

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

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

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

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

PLATFORM PERFECTION
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99F**
+ BOUNTY BOB ST.BACK
+ GHOSTBUSTER

SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE **99F**
+ BLUEMAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

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

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

NOUVEAUTES!*

ATHENA NF	95/145F
BATTLE SHIPS NF	95/145F
CONVOY RAIDER	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GUNSLINGER NF	95/145F
IKARI WARRIOR NF	89/129F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
KNUCKLE BUSTER NF	95/125F
LAST MISSION NF	95/145F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PIRATES	145/195F
QUARTET NF	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SUBBATTLE Sim NF	95/145F
SUPER SOCCER	89/145F
SWOLD SAMOURAI NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F
TANK NF	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD LEADERBOARD	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ACROJET NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BOMBJACK 2 NF	89/129F
CAULDRON NF	79F
CAULDRON 2 NF	89/135F
COBRA NF	89/129F
DEEPER DONGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NF	95/145F
EXPRESS RAIDER NF	95/145F
FIST 2 NF	95/129F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
HEAD OVER HEALS NF	89/125F
JAILBREAK NF	95/145F
KILLED UNTIL DEAD	95/145F
LEVIATHAN NF	95/145F
MARIO BROTHERS NF	89/145F
METRO CROSS NF	95/145F
INFILTRATOR NF	95/145F
MOVIE MONSTER NF	95/145F
MUTANT NF	89/129F
PAPER BOY	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
SLAP FLIGHT NF	89/145F
SPACE HARRIER NF	89/129F
STIFFLIP AND CO NF	95/135F
STRIKE force Harrier NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAG TEAM WRESTLING	95/145F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
TERRA CRESTA NF	89/129F
THE GREAT ESCAPE	89/129F

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

HIT PARADE

TOP GUN NF	89/129F
WINTER GAMES NF	89/139F
WIZZBALL NF	95/145F
WONDERBOY NF	95/135F
WORLD GAMES NF	95/145F
XEVIOUS NF	95/145F

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

ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BOUNTY BOB STR. NF
BRUCE LEE NF
KUNG FU MASTER NF
IMHOTEP
IMPOSSIBLE MISSION
POLE POSITION NF
SUPER MAN NF
TIGER IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF

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

MSX

ALBUM ULTIMATE NF
+ ALIEN 8
+ GUNFRIGHT **119F**
+ KNIGHT LORE
+ NIGHT SHADE

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

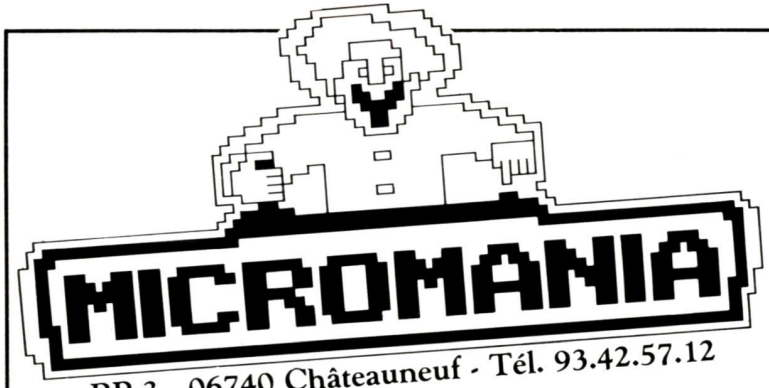
ACE OF ACES NF	99F
ARKANOID NF	99F
ARMY MOVES NF	95F
AU REVOIR MONTY NF	89F
BATMAN NF	89F
BEACH HEAD NF	95F
BUBBLER NF	99F
COSMIK CHOK Absorber NF	99F
CYBERUN NF	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DEATH WISH 3 NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
GAME OVER NF	99F
GAUNTLER NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	95F
INDIANA JONES	95F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

ATARI ST NOUVEAUTES

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 250F
+ XEVIOUS
+ TOP GUN

ALTAIR NF	275F
BOB WINNER NF	215F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
MASSACRE NF	215F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
PHOENIX NF	225F
SALOMON'S KEY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
SHUTTLE 2 NF	245F
SPIDER MAN NF	195F
SUBBATTLE Simulator NF	225F
TAI PAN NF	195F
TNT NF	195F
TOP GUN NF	195F
TURBO GT NF	195F

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



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

COIN OP CLASSICS	
+KUNG FU MASTER	**95F**
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+BASEBALL +PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF	**129F**
+YE AR KUNG FU2	
STAR GAMES 2	
+FINAL MATRIX+KNIGHT GAMES	
+BALL BLAZER	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
HIT PACK 2 + 1942	
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86	98F
+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	99F
+ SPACE IN C + 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	95F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	95F
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
ARCADE ACTION NF	
+ SPY HUNTER	
+ ZAXXON	95F
+ BUCK ROGERS + TAPPER	
THEY SOLD A MILLION 2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	95F
+ MATCH DAY (Foot)	
THEY SOLD A MILLION 1 NF	
+ BEACH HEAD	
+ DECATHLON	95F
+ SABRE WULF + JET SET WILLY	

NOUVEAUTES

ATHENA	95F
BATTLE SHIPS	89F
BUBBLER NF	95F
DEATH WISH3	89F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GUNLINGER NF	89F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89F
RENEGADE NF	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	95F
TANK NF	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BATMAN NF	75F
BOMB JACK 2 NF	79F
CAULDRON 2 NF	89F
COBRA NF	79F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N'GOBBELIN NF	79F
METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
NINJA NF	95F
QUARTET NF	95F
PAPER BOY NF	79F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

ATARI	
600/800/XL/130	
SMASH HIT VOL 7 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ ALLEY HAT	95/145F
+ CHESS 3D	
+ BLUE MAX	
SMASH HIT VOL 6 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ FORT APOCALYPSE	95F
+ TIME FLIP	
+ DRELBS	
ARCADE CLASSICS NF	
+ POLE POSITION	
+ PAC MAN	95F
+ DIG DUG+ MR DO	
SMASH HIT VOLUME 5 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ MEDIATOR	95/145F
+ CHOP SUEY	
+ QUASIMODO	
SHOOT THEM UP NF	
+ SUPER ZAXXON	
+ DROP ZONE	109F
+ BLUE MAX 2001	
+ FORT APOCALYPSE	
ATARI ACES NF	
+ ZORRO	
+ UP N DOWN	
+ SPY HUNTER	109F
+ TAPPER	
PLATFORM PERFECTION NF	
+ ZORRO	
+ BRUCE LEE	109F
+ BOUNTY BOB	
+ GHOSTCHASER	

NOUVEAUTES!

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIG NF	95/145F
DECISION in the DESERT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIELDS OF FIRE NF	145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
GUNSLINGER NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F

NOUVEAUTES

MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEEN NF	95/145F
SMASH HIT VOL 4 NF	95F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ALTERNATIVE realty NF	ND/145F
BALL BLAZER NF	95/145F
ELECTRAGLIDE NF	95/135F
GREAT US road race NF	99/145F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
REBEL PLANET NF	ND/145F
RESCUE on Fractalus NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
ASYLUM NF	95/145F
BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
HACKER NF	95/145F
MERCENARY NF	95/135F
STRIP POKER NF	95F
WARRIORS OF RAS	95/145F

THOMSON

THOMSON	
SUPER THOMSON	
+MINE AUX DIAMANTS	
+SAPHIR	**165F**
+KARATE+SCARFINGER	
+FOOTBALL+SORTILEGE	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	**145F**
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON NF	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	**245F**
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
LORICIELS HIT I	
+ PULSAR2	
+ YETI	**155F**
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	
+ KRACK OUT	**175F**
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	**155F**
+ SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

BIVOUAC	145F
F 15 STRIKE EAGLE NF	145F
GAME OVER NF	145F
HERITAGE 2	145F
HMS COBRA MO5 MO6	285F
JUNGLE HERO	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
Les PASSAGERS du Vent	285F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEGAWATT	175F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
ROAD KILLER	145F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SLAP FIGHT	145F
STOP ZONE	115F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HACKER	95F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SCRABBLE	175F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SORCERY	129F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO (Solo Flight)	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
ENTROPIE MO5	145F
FELONIES MO	135F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
Les Cavernes de THENEBE	115F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
Les PASSAGERS du VENT	289F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	**195F**
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON NF	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	**295F**
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
THOMSON HITS	
+ KRAKOUT	
+ THE WAY OF THE TIGER	**225F**
+ BEACH HEAD	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	**185F**
+ ELIMINATOR	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	**185F**
+ SPINDIZZY	

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

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE



Photo Denis Scherer

Pest vue de Buda. Les deux villes jumelles sont séparées par les eaux du Danube. Longtemps rivales les deux cités ont été aujourd'hui réunies en Budapest.

Budapest à l'heure mondiale

L'informatique hongroise ne ressemble à aucune autre. Arpentant les rives du Danube nous avons compris que ces experts en programmation cherchent à faire du monde entier leur marché. Quelle musique vont-ils jouer dans le concert informatique planétaire ?

L'histoire de la jeune production de logiciels hongrois se résume en quelques noms et symboles.
Premier nom : celui de Siemens. Au début des années 1970, la firme allemande cherchait des soutiers de la programmation. Elle a commencé à employer des Hongrois pour de la programmation de routine. Mais les Hongrois ont appris par cette expérience qu'ils pouvaient vendre à l'étranger leurs capacités de programmation.
Deuxième nom celui de Jack Tramiel. Le moment : 1981. Celui qui dirigeait alors Commodore International Ltd visitait Budapest pour ausculter les capacités locales de programmation de jeux. Test concluant. Commodore commença à travailler avec des programmeurs de Budapest. Coleco, CBS et d'autres s'engouffrèrent dans la brèche. Ian Livingstone a programmé Euréka avec des Hongrois.
Troisième nom, symbolique, celui de M-Prolog (pour Modular Prolog) version hongroise du langage d'intelligence artificielle Prolog, développé en 1979-1980, bientôt suivi d'un mini-Prolog dont le premier client est le fabricant japonais Sord. Mais le plus beau coup des Hongrois reste la vente d'une licence de M-Prolog pour le projet japonais d'ordinateurs de la cinquième génération. Les Hongrois vendent d'ailleurs des programmes adaptés aux caractères japonais.
Résultat : 10 millions de dollars d'exportation de logiciels l'an dernier. •



Des programmes très divers mais une seule provenance : les programmateurs hongrois.



L'équipement de la Hongrie repose en partie sur des 8, 16 et même des 32 bits de fabrication locale.

Des ventes qui marchent bien

Aujourd'hui, SZKI est un gros institut de recherche qui travaille sur les langages et l'intelligence artificielle et dont les centaines de chercheurs trouvent des clients dans le monde entier. Novotrade, autre grosse structure, fait des programmes professionnels ou éducatifs. Ils développent ainsi pour Borland un programme financier, ont des accords de programmation avec les compagnies américaines Atari,

Fiche d'identité

Dix millions six cent mille habitants sur 93 000 kilomètres carrés. Plus de deux millions vivent à Budapest, la capitale. La langue du pays, le hongrois, ne se rapproche d'aucune langue européenne, sauf le finnois.

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER **95F**
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU
ERE HITS N°2 **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES **95F**
+HIGHWAY ENCOUNTER
TRIPLE GOLD
+CONGO BONGO+UP N DOWN
+BUCK ROGERS **95F**
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON + AIRWOLF
+SPACE IN C **99F**
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **120F**
ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO +1942
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY **95F**
+FIGHTING WARRIOR
HIT PACK 1
+BOMBJACK **95F**
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER **149F**
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 **149F**
+TENNIS + 5è AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 **149F**
+TONY TRUAND+AIGLE
D'OR+EMPIRE
ALBUM MELBOURNE NF
+EXPLOSING FIST
+ROCK N WRESTLE **95F**
+STARION + RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**
AMSTRAD GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95F**
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
ALBUM FIL NF
+THE WAY OF THE TIGER
+GUNFRIGHT +V! **139F**
AMSTRAD ACADEMY NF
+BRUCE LEE +ZORRO **95F**
+BOUNTY BOB STR BACK
+DAMBUSTERS
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE +MATCH POINT
+KNIGHT LORE +MATCH DAY **95F**
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF + JET SET **95F**

NOUVEAUTES!*

ACADEMY	89F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89
FREDDY HARDEST	89F
GABRIEL	139F
GAME OVER NF	89F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
L'OEIL DE SETE	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
MUTANTS NF	89F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
THE LAST NINJA NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPER SOCCER NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	89F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F
WIZBALL NF	89F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
BOMBJACK 2 NF	89F
3D GRAND PRIX NF	89F
COBRA NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IKARI WARRIOR NF	85F
INFILTRATOR NF	95F
LAST MISSION NF	135F
LIVINGSTONE NF	135F
MAG MAX NF	95F
MANHATTAN NF	125F
MARTIANOIDS NF	95F
MARIO BROTHER NF	89F
METRO CROSS NF	95F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
PULSATOR NF	95F
QUARTET NF	95F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F

HIT PARADE

SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TERRA CRESTA NF	85F
TT RACER NF	89F
ZOX 2099 NF	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	95F

ACROJET NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BACTRON NF	125F
BAT MAN NF	85F
BIGGLES NF	95F
BILLY LA BANLIEUE NF	125F
BUBBLER NF	95F
DESPOTIK DESIGN NF	120F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
Cosmick Chock Absorber	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
IMPOSSABAL NF	89F
KYA NF	139F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F

LIGHT FORCE NF	89F
MARACAIBO NF	125F
MENFIN NF	135F
1001 BC NF	120F
MGT NF	129F
MISSION ELEVATOR NF	89F
MOVIE NF	89F
NEMESIS NF	85F
RANA RAMA NF	89F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
SHAOLIN'S ROAD NF	99F
SARACEN NF	89F
SKYFOX NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
THEATRE EUROPE NF	110F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
UCHI MATA JUDO NF	89F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	LEGEND OF KAGE
AMERICA 'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NIGHT SHADE
Bounty Bob strikes back	PACIFIC
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
GALVAN	SILENT SERVICE
GREEN BERET	STREET HAWK
IT'S A KNOCK OUT	TENTH FRAME
KNIGHT LORE	XEVIOUS
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F



Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

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

BRANCHEZ VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



BOUTIQUES MICROMANIA

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

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

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

*** NOUVEAUTES**

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



Videoton, le compatible IBM des bords du Danube.

Le contenu est technique, sérieux, extrêmement professionnel. Deux pages sont occupées par un article sur les problèmes des fichiers informatiques en France du point de vue des libertés. Un gros dossier de 16 pages décortique la question des satellites de télécommunications. Les pages sur les logiciels traitent de R Base, des langages Cobol et Ada (le Ada hongrois !), etc.
L'hebdo *PC Mikrovilag* (le monde micro et PC) diffusé à 20 000 exemplaires, a été fondé il y a deux ans, et existait donc avant d'appartenir au groupe. Le mot PC rajouté à l'automne dernier correspond à une évolution vers plus de sérieux et moins de bidouilles et de jeux. La première page se bâtit autour d'une « accroche » non informatique : entretien avec une personnalité, etc. Page 2 le monde des *PC*. Page 3, les nouvelles des *PC*. La page 4 est, chaque semaine, consacrée aux programmes éducatifs, un cahier central publie des programmes tournant sur *Primo* ou le *HT*, machines de fabrication hongroise. La treizième page propose toujours une table ronde consacrée aux interférences, contacts entre différents problèmes et l'informatique. La quatorzième page traite (chaque semaine !) des satellites. La dernière est consacrée aux softs et publie des pokes pour des jeux sur *ZX Spectrum*.
La lettre très professionnelle *Computrend* parle des machines et, *Szoftver*, comme son nom

Brotherbund ou Epyx. Pas sectaires, ils développent des programmes éducatifs avec l'URSS et l'Institut des sciences de l'information de l'Académie des sciences soviétique.
La Hongrie exporte aussi des machines comme le mini-ordinateur Vidéoton, distribué par une firme hungaro-anglaise basée en Grande-Bretagne.
Les Hongrois développent des softs pour des machines qu'ils n'ont jamais le droit d'importer. Des systèmes experts, des logiciels de conception assistée par ordinateur en trois dimensions, sont développés pour des systèmes 32 bits dont le Cocom (structure plus ou moins dépendante de l'OTAN qui contrôle les exportations de haute technologie vers les pays de l'Est) interdit l'exportation, voire la simple exposition à Budapest ou Varsovie.

Une presse très professionnelle

Les plus gros journaux informatiques de Hongrie dépendent d'une multinationale de presse occidentale, fait qui tranche avec le contrôle absolu de la presse par le pouvoir politique qui fut la règle dans la région depuis quarante ans et qui reste la norme en Tchécoslovaquie, URSS et Roumanie pour ne citer que des pays voisins.
La naissance d'un curieux bébé fut annoncée en mars 1986. Les heureux parrains (ou parents) sont la multinationale américaine de presse Computer World International (49% des parts), une grande maison d'édition hongroise, Lapkiado Vallalat (26%), et l'Office central de statistique, Statisztikai Kiado Vallalat (25%). Un an après sa création, le nouveau groupe de presse édite deux journaux vendus en kiosque et deux lettres professionnelles diffusées par abonnement.
Voyons ça de plus près : un bimensuel *Computerworld Szamitastechnika*, sous-titré « journal international d'informatique ». Le prix, 58 forints, est très élevé. 64 pages dont 22 pleines pages de pub, proportion qui doit pulvériser les scores en ce domaine de toute la presse des régimes de l'Est. Une division en rubriques très rigides.



Rue Balzac, une des boutiques du réseau 2 C (comme Commodore Computers).

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

ERE HITS N°2 225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 179F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNGFU2
+SUPERTEST DECATHLON
TRIPLE GOLD
+CONGO BONGO +UP N DOWN
+BUCK ROGERS 145F
STAR GAMES 2
+BALLBLAZER +FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 145F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ELITE TRIPLE PACK
+GREAT GURAYON +AIR WOLF
+SPACE IN C 145F
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER 225F
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN 160F
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE 145F
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX 145F
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE NF
+RED HAWK+ROCK'NWRESTLE
+STARION +LANCELOT 145F
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF 145F
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT 179F
+INFERNAL RUNNER
LORICIEL HIT 2 179F
+FOOT+TENNIS + 5è AXE
LORICIEL HIT 3 179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET+PING PONG 145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 145F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATLHON
+RAID + ALIEN 8 145F
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+V! +GUNFRIGHT 195F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE + MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATCH DAY 145F
THEY SOLD MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD + DECATHLON
+SABRE WULF +JET SET 145F

NOUVEAUTES !*

ACADEMY NF 145F
BATTLE SHIP NF 145F
BIVOUAC NF 145F
DEATH WISH 3 NF 145F
FREDDY HARDEST 145F
GABRIEL NF 175F
GUNSLINGER NF 145F
INDIANA JONES NF 145F
JACK THE NIPPER 2 145F
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
L'OEIL DE SETE 189F
LES DIEUX DE LA MER 195F
MAITRE DES AMES 189F
MAG MAX NF 145F
MARCHE A L'OMBRE NF 195F
MANHATTAN LIGHT 189F
MASK1 145F
MASQUE PLUS 189F
MASTERS OF UNIVERS NF 145F
MUTANTS NF 145F
NECROMANCIEN 145F
NEMESIS the WARLOCK NF 145F
NINJA NF 145F
PAPER BOY NF 135F
PROHIBITION NF 195F
PULSATOR NF 145F
QUARTET NF 145F
RENAGADE NF 145F
ROAD RUNNER NF 145F
SALOMON'S KEY 145F
STIFFLIP AND CO NF 135F
SUPER SOCCER NF 145F
SURVIVOR 145F
TAI PAN NF 145F
TANK NF 145F
TUER N'EST PAS JOUER 145F
WIZZBALL NF 145F
WONDERBOY NF 145F
WORLD C LEADERBOARD 145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF 145F
ARKANOID NF 145F
ARMY MOVES NF 145F
ASPHALT NF 145F
BARBARIAN NF 135F
BIG BAND NF 195F
BOB WINNER NF 169F
BOMBJACK 2 NF 139F
BUBBLER NF 145F
3D GRAND PRIX 140F
COBRA NF 139F
DEEPER DUNGEONS NF 145F
ENDURO RACER NF 145F
EXPRESS RAIDERS NF 145F
FER ET FLAMME NF 249F
FLASH NF 195F
GAME OVER NF 145F
GAUNTLET NF 145F
GRAND PRIX 500 CC NF 169F
HEAD OVER HEALS NF 145F
HMS COBRA NF 299F
LEADER BOARD NF 139F
LE PASSAGER du TempsNF 195F
LAST MISSION NF 195F
Les Chiffres & Les Lettres 275F
LIVINGSTONE NF 195F
Les Passagers du Vent2NF 285F
MARIO BROTHERS NF 145F
MEUTRES EN SERIES NF 299F
METRO CROSS NF 145F

HIT PARADE

MONOPOLY NF 175F
SCALEXTRIC NF 145F
SCRABBLE NF 220F
SCRAM NF 165F
SILENT SERVICE NF 139F
SAMOURAI TRILOGY NF 145F
SLAP FIGHT NF 145F
SUPER CYCLE NF 139F
SPACE HARRIER NF 139F
STREET HAWK NF 135F
TERRA CRESTA NF 139F
TOP GUN NF 139F
TOP SECRET NF 220F
TT RACERS NF 145F
WINTER GAMES NF 145F
WORLD GAMES NF 145F
ZOX 2099 NF 175F

1001 BC NF 165F
ACROJET NF 139F
AFFAIRE SYDNEY NF 195F
ASTERIX NF 149F
ATHLETES NF 175F
BACTRON NF 169F
BATMAN NF 130F
BILLY LA BANLIEUE NF 179F
BLACK MAGIC NF 145F
CONVOY RAIDER 145F
CAULDRON 2 NF 130F
COSA NOSTRA NF 195F
COSMIK Chock Absorber NF 145F
CRAFTON ET XUNK NF 165F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF 245F
DESPOTIK DESIGN NF 175F
DRAGON'LAIR 2 NF 145F
GHOST N GOBBELINS NF 139F
HARRY ET HARRY NF 169F
IMPOSSIBLE MISSION NF 139F
IKARI WARRIOR NF 139F
INFILTRATOR NF 139F
INERTIE NF 175F
INVITATION NF 195F
KYA NF 195F
LE PACTE NF 199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF 169F
Les PASSAGERS du VENT NF 295F
LIGHT FORCE NF 139F
MANHATTAN NF 149F
MARACAIBO NF 169F
MARTIANOIDS NF 145F
MASQUE NF 179F
M'ENFIN NF 179F
NEMESIS NF 145F
RELIEF ACTION 195F
SAPIENS NF 169F
SCRAM FR NF 165F
SCOTT WINDER NF 225F
SIGMA 7 NF 145F
SKYFOX NF 145F

STRIKE FORCE HARRIER NF 129F
STRYFE NF 195F
TARZAN NF 145F
TEMPLIERS D'ORVEN NF 199F
THAI BOXING NF 129F
THEATRE EUROPE NF 185F
THE SENTINEL 145F
TOBROUCK NF 169F
TOMAHAWK NF 145F
TRIVIAL PURSUIT NF 229F
UCHI MATA JUDO NF 135F
ZOMBI NF 165F

Soldes démentes ! 59 F

GALVAN
LEGEND OF KAGE
NEXUS
PING PONG
REVOLUTION
SHORT CIRCUIT
TENTH FRAME
THE GREAT ESCAPE
YE AR KUNG FU 1
ZORRO

PC 1512

PC HITS
+ TOP GUN
+ GREAT ESCAPE 245F
+THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER

ALTERNATE REALITY NF 195F
ARKANOID NF 195F
BOB WINNER NF 220F
BRUCE LEE NF 195F
DESTROYER NF 245F
ECHECS 3D NF 195F
F15 STRIKE EAGLE NF 195F
GAUNTLET NF 195F
GRAND PRIX 500CC NF 195F
HMS COBRA NF 295F
INFILTRATOR NF 195F
KARMA NF 235F
Les PASSAGERS DU VENT 285F
MARCHE A L'OMBRE 245F
MEURTRES EN SERIE NF 295F
MGT NF 195F
MOVIE MONSTER NF 245F
NECROMANCIEN 145F
PORHIBITION NF 245F
SABOTEUR 2 145F
SCRABBLE NF 245F
SCRAM NF 245F
SILENT SERVICE NF 225F
SOLO FLIGHT NF 195F
SUBBATTLE SIMULATOR 225F
SUPER TENNIS NF 195F
SUMMER GAMES NF 195F
SWORD SAMOURAI NF 195F
TAI PAN NF 195F
TAG TEAM VRESTLING NF 195F
THE DAMBUSTERS NF 195F
TOP SECRET NF 229F
TRIVIAL PURSUIT 295F
WINTER GAMES NF 195F
WORLD GAMES NF 245F
ZOMBI 245F

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

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

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

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

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB — Date d'expiration __/__ Signature _____

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

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

l'indique, du Software : Dos 3.3 et OS/2, des programmes pour *C-64* comme Géos, comme pour les *IBM 370* et les *Vax* : World Perfect. Ces publications témoignent de l'existence d'un milieu informatique pour lequel une information précise, exhaustive, récente et internationale est une nécessité vitale.
Le pays n'a pas d'équivalent de *Tilt*, *Mikro magazin*, moins austère, ou une publication dédiée au *C 64*, *Commodore Hirlap* remplissent un peu ce rôle. Mais point de somptueuses photos d'écran ou de plans de jeux.
L'ouverture sur le reste du monde se manifeste avec éclat par la publication d'une édition hongroise du *Scientific Américain*, (il est édité en France sous le nom de *Pour la science*), en hongrois cela donne *Tudomany*, (« Science »), dont leur excellent numéro « spécial informatique » est aisément disponible.
De même, la maison d'édition allemande Data Becker collabore avec l'entreprise hongroise Novotrade pour éditer en hongrois une importante collection d'ouvrages.

Spectrum et Commodore sont rois

Budapest fait vivre beaucoup de boutiques. La plupart ne présentent pas de différences notables avec les boutiques françaises diffusant du matériel professionnel. Les boutiques ont vu leur création favorisée en 1984. Les premières boutiques diffusant des micros de loisirs sont nées pour Noël 1984.
Le Primo, premier ordinateur personnel hongrois (1984) n'a pas réussi sa percée chez les particuliers. Ses trois versions possèdent un clavier acceptant tous les caractères de l'alphabet



Informatique-tentation, vue par la publicité.

hongrois. Le Primo équipe les écoles. Il y concurrence les *HT* (*HT 1080Z* ou *HT 3080C*), produits par la Coopérative de télécommunications pour les besoins du plan « Informatique pour tous » des rives du Danube. Les six ou sept modèles de machines hongroises entrés dans les écoles utilisent le processeur *Z 80* ou des dérivés.
La production domestique ressemble vite à un cauchemar économique. Première étape : on projette de construire une machine (presque) sans y incorporer de composants, importés contre des dollars. Deuxième étape : les composants prévus s'avèrent non disponibles, non fiables, voire inexistants. Il faut donc leur substituer des circuits achetés à l'Ouest. Troisième étape : un comptable compare le total du coût des composants importés avec celui d'un ordinateur acheté déjà monté. Quatrième étape : le comptable s'étrangle et le montage du nouvel ordinateur s'engage sur de mauvais rails. Les *Spectrum* et les *Commodore C-16, +4, C 64* constituent les gros bataillons des machines ludiques.
L'entreprise Novotrade fondée en 1983 par une centaine de banques et d'entreprises hongroises, tient un chaîne de boutiques nommées 2C comme Commodore Computers, dont le sigle est assez clair, et qui a ouvert 15 nouvelles boutiques en 1986. Novotrade a acheté et diffusé en Hongrie des *Commodore PC* et petites machines *C 16* et *+4* par paquets de 10 000. Okta Soft, une de ses filiales, a développé 90 softs éducatifs l'an dernier et veut proposer des programmes pour toutes les matières et à tous les niveaux dès cette année.
La dernière machine à se présenter sur le marché hongrois est l'Enterprise, 128 K, construit en Grande-Bretagne, dont l'unité centrale est vendue 16 900 forints, soit plus de 2 000 francs. Et plus de trois mois du salaire de nombreux Hongrois. Et si l'Est épongeait au prix fort les stocks de machines technologiquement vieillies, invendables à l'Ouest ?

En apparence, monopole des softs hongrois

J'ai eu l'impression d'énerver sérieusement certains de mes interlocuteurs en les bombardant de questions sur le piratage. Ils ou elles n'ont jamais démordu d'une vision des choses très simple : puisqu'on trouve des programmes à tous les coins de rues, que les clubs informatiques de districts en achètent par lots entiers, puisque donc les logiciels sont un peu partout, tout à fait accessibles à la jeunesse hongroise, il ne circule dans le pays que des originaux, ou presque. Il est plus facile de vérifier une affirmation qu'une négation. Il est exact, et chacun peut le constater, que des programmes sont en vente un peu partout à Budapest ; et quasi exclusivement des programmes hongrois. Mais comme des parties endiablées de *Raid over Moscow* font les nuits blanches des jeunes maniaques de Buda et de Pest, et que ce programme n'est pas en vente dans les boutiques, j'en ai déduit qu'il existe une importation parallèle. Mais ce phénomène n'a pas l'ampleur extraordinaire qu'il revêt en Yougoslavie ou en Pologne.
L'informatique n'a pas été introduite en Hongrie par contrebande. C'est une politique de longue haleine de l'Etat qui a assuré une familiarisation de centaines de milliers de personnes à cette technique, qui l'a imposée dans les écoles et les lycées et a organisé les importations de matériel. Les retombées positives tant commerciales que de prestige intellectuel du pays sont à mettre au crédit d'une attitude consciente des autorités.
La Hongrie est aujourd'hui un réel acteur sur la scène informatique mondiale dont elle espère occuper une place toujours plus grande. La Hongrie a peu de pétrole et manque de devises mais elle a des idées et envie de les vendre…

Denis Scherer



***Parmi les principaux journaux informatiques hongrois, plusieurs font partie du groupe CWI (à gauche). A droite, un magazine moins austère,* Mikro Magazin.**

les meilleurs logiciels sont à Conforama



"4 jeux fantastiques"



POUR VOTRE AMSTRAD

La compilation de 4 jeux :

- PAPERBOY
- SABOTEUR 2
- LIGHT FORCE
- SIGMA 7

sur cassettes **99 F**

sur disquettes **149 F**

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 SEPT. 1987

PERRÉ CONTACT 2290

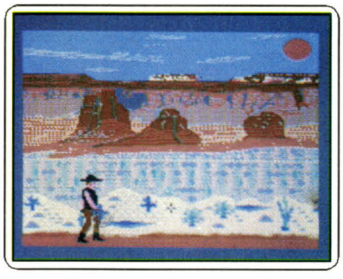
COUP D'OEIL



Robinson Crusoë

L'ennui de l'adaptation d'un jeu à de nombreuses autres machines, c'est que le nivellement se fait par le bas. Robinson, intéressant sur les difficiles PC devient faible sur *CPC*. Il est certes plus joli sur cet appareil mais la concurrence est plus rude ! Les conséquences fatales d'une erreur ne se voient pas sur le coup. (Disk Cocktel Vision pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type — *aventure*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★
Bruitage — ★★
Prix — *C*



Pacos Pete

Très simple jeu d'arcade qui vous met dans la peau d'un courageux cow-boy. Pour traverser le désert, se battre aux « six coups » ou participer au vacarme du saloon, Pacos use de ses armes en positionnant un curseur sur l'ennemi avant de tirer... L'action est efficace bien que sans surprises. Le prix du jeu motivera votre ardeur ! (K7 Americana pour *C 64/128*) O.H.

Type — *action*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — *A*



Escape from Paradise

Ce logiciel appartient à la famille des « Runner »... Un paysage complexe de plates-formes, échelles, monte-charge, etc., vous permettra peut-être d'éviter les nombreux pièges de la mission. L'animation du personnage est bien rendue. Classique mais attachant, *Escape from Paradise* s'avère à la longue trop répétitif. (K7 Anco pour *C 64*.) O.H.

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

Meurtres en série

La superbe enquête à Serq passe très bien sur *PC*. Résoudre les meurtres qui perturbent la tranquillité de l'île avant la nuit n'est à la portée que d'un enquêteur riche d'une longue expérience. Parcourez l'île à votre gré. Le tout est d'agir judicieusement mais



surtout au bon moment. Un chef-d'œuvre attachant mais difficile. (Disk CobraSolf pour *PC*.) D.S.

Type — *aventure policière*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★
Animation — –
Bruitage — ★★
Prix — *C*

The Great Escape

Assez austère quant à son contexte graphique et sonore, ce logiciel mérite votre attention. La stratégie de la mission et l'originalité du scénario sont les atouts essentiels de cette simulation complexe et captivante. Un seul regret, le scrolling de cette version pour

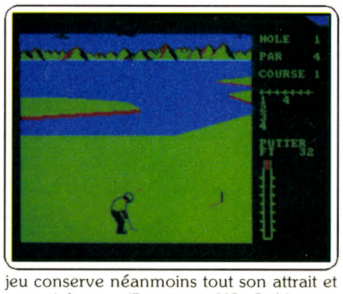


C 64 est tout aussi saccadé que pour ses prédécesseurs... (Disquette Ocean pour *C 64*.) O.H.

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

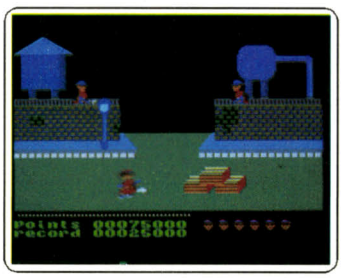
Leader Board

Cette simulation de golf est particulièrement maniable. Le joystick vous permet de choisir votre club, d'orienter la direction et la force du tir pour atteindre votre but. Si l'*Amstrad* reste un peu lent en ce qui concerne la mise en place des graphismes, le



jeu conserve néanmoins tout son attrait et son réalisme. (Disquette US Gold pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type — *simulation de golf*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*



Cosa nostra

Une bien décevante partie de « tir à gogo »... Dans les rues de Chicago se livre un combat sans merci. Assailli par des gangsters, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Pour un décor original mais tristement réalisé, la monotonie de l'action et la pauvreté de l'animation lasseront le joueur avant son deuxième « Game Over »... (K7 Logiciels pour *CPC*.) O.H.

Type — *action*
Intérêt — *7*
Graphisme — ★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *B*



Prohibition

New York. Vous devez faire face à la criminalité. Vous pénétrez dans ce bas quartier avec une vague appréhension justifiée ! La pègre vous tire dessus, bien à l'abri. Armé de votre joystick, vous débusquez ses membres pour les abattre. Mais attention, ne tirez pas sur tout ce qui bouge, ils ont aussi des otages. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*.) D.G.

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



World Games

Catch, ski, corrida, l'Amstrad profite d'une excellente adaptation de ce déjà célèbre logiciel de sport. Les disciplines sont variées, bien conçues et profitent d'un contexte graphique efficace. Il sera, en outre, possible d'organiser des championnats complexes. Un seul reproche, la version K7 est bien peu maniable... (K7 Us Gold pour *CPC*.) O.H.

Type — *simulation sportive*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — *A*

Prohibition

L'action se passe dans l'Amérique des années 30. Débusquez les tireurs qui vous visent des fenêtres de vieux immeubles de briques ou vous êtes mort. Décors et scrolling réussis sur une idée originale : vous ne voyez pas les tireurs et devez déplacer votre

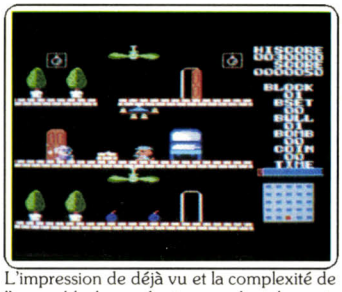


angle de vision, les repérer et tirer. Le son perd beaucoup par rapport au *ST*. (Disk Infogrames pour *PC 1512*.) D.S.

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

Inspecteur Z

Vous devez récupérer un document dérobé et caché dans un immeuble de cinq étages. Mais les voleurs font tout pour que votre mission échoue. Des graphismes agréables, une animation correcte et des bruitages de qualité sont les atouts de ce programme.

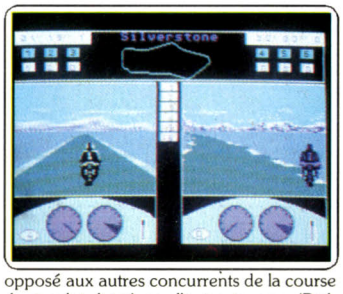


L'impression de déjà vu et la complexité de l'ensemble le rendent cependant lassant. (Cartouche Hal pour *MSX*.) M.B.

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

500 CC Grand Prix

Je trouve que les graphismes et le bruitage de ce logiciel sont décevants dans d'autres versions, et sur un *PC*, malheureusement, la machine ne permet pas des merveilles. Il reste une conception originale où chaque joueur dirige sa moto sur une fenêtre. Il est



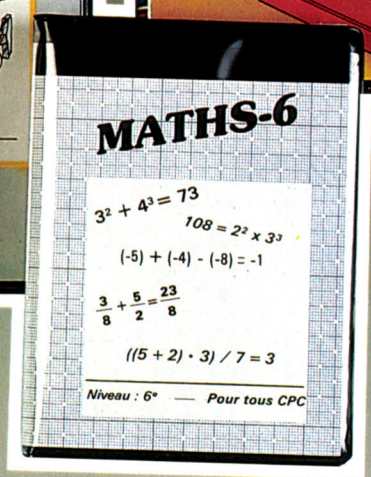
opposé aux autres concurrents de la course dont celui dirigé par l'autre joueur. (Disk Microïds pour *PC*.) D.S.

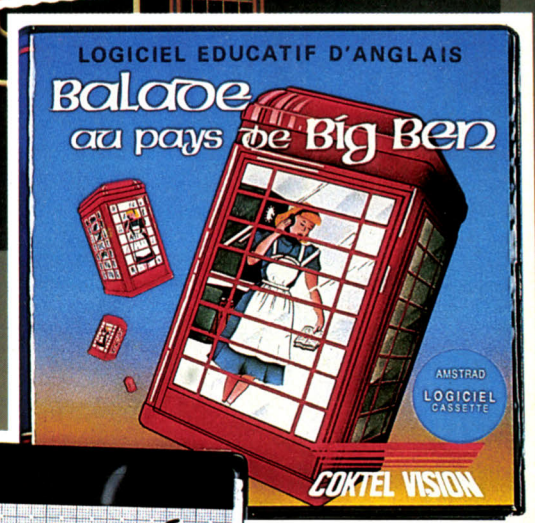
Type — *simulation moto*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★
Prix — *C*

les meilleurs logiciels sont à Conforama









POUR VOTRE AMSTRAD

Pack comprenant :

- Révision et exercices de français.
- Révision et exercices de mathématiques.
- Voyage au pays de Big-Ben (aide à l'apprentissage de l'anglais) avec cassette audio.

149 F sur cassettes

sur disquettes **199 F**

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA

PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 SEPT. 1987

Le pays où la vie est moins chère.

PERRÉ CONTACT 2290

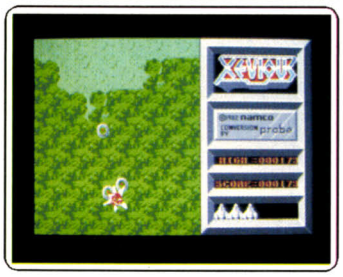
COUP D'OEIL



Colonial Conquest

Cette adaptation du jeu *Diplomacy* sur ordinateur est superbe. Vous pourrez y affronter l'ordinateur seul ou d'autres amis. Toutes les possibilités du jeu sont conservées (espionnage, alliance, guerre et autres) et seule une stratégie de haut vol vous permettra d'en sortir gagnant. *Colonial Conquest* est un excellent programme, aux graphismes de qualité. (Disquette SSI, *Atari ST*). J.H.

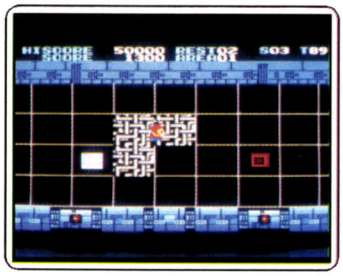
Type _____ *wargame*
Intérêt _____ *18*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ *non*
Bruitage _____ *non*
Prix _____ *D*



Xevious

Une civilisation, forcée de quitter la terre longtemps avant l'apparition de l'homme, revient dans l'intention de la conquérir. Votre mission consiste à la défendre de ces envahisseurs. Aux commandes de votre super astronef vous survolez le sol et détruisez tout ce qui bouge. Pas vraiment original, graphisme juste moyen, son : nul. (Disquette US Gold pour *Atari ST*). D.G.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *5*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *C*



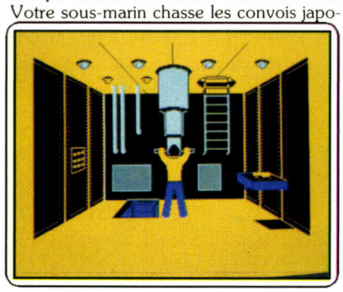
Planète mobile

Votre mission : explorer une planète inconnue peuplée par de dangereux monstres et faire un rapport à la fédération mondiale galactique. Assez riche et complexe à souhait, ce programme n'est pas toujours facile à maîtriser. Il faut faire bien des efforts d'imagination pour compenser les déficiences d'une réalisation de qualité relative. (Cartouche Hal pour *MSX*.) M.B.

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

Silent Service

L'adaptation sur *Amstrad CPC* conserve les qualités essentielles du jeu. Le graphisme souffre par rapport à la version *C 64* et a fortiori *ST*. Mais le plaisir d'une simulation exceptionnellement réaliste demeure intact. Votre sous-marin chasse les convois japo-

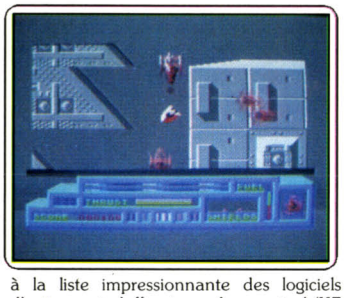


nais dans le Pacifique entre 1941 et 1945. (Disquette et K7 Microprose/FIL pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type _____ *simulation sous-marine*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Death or Glory

Un choix difficile... Bien sûr, la musique est entraînante, l'animation rapide, le graphisme joli ! Mais que faire du scénario ? Tirer, bien sûr, mitrailler les moindres recoins de cette planète pour remplir la tirelire à bonus. *Death or Glory* s'ajoute

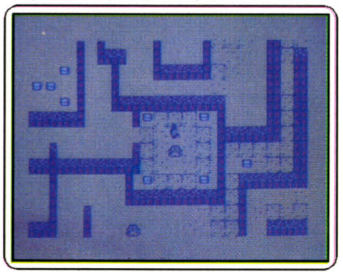


à la liste impressionnante des logiciels d'action qui n'offrent pas de surprise ! (K7 CRL pour *C 64*). O.H.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *7*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

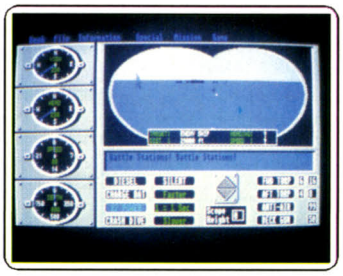
Profanation

Ce jeu au graphisme sommaire est loin de tenir les promesses de la jaquette. Armé d'un fusil, vous arpentez un dédale de couloirs peuplés de monstres, de chauve-souris ou de fantômes. La lenteur avec laquelle le personnage répond parfois aux injonc-



tions du joystick limite votre espérance de vie. (Disquette Chip pour *Amstrad CPC*.) J.-P.D.

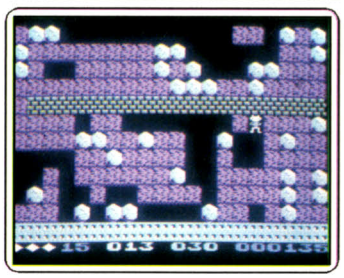
Type _____ *action*
Intérêt _____ *5*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *B*



Sub Battle Simulator

Vous allez prendre les commandes d'un sous-marin de guerre. Ecumerez-vous le Pacifique-sud, ou préférez-vous l'Atlantique ? Cette simulation, que nous avons déjà présentée *(Tilt 44)*, est très fidèle et offre de nombreuses possibilités. Mais on aurait aimé un emploi plus intense de la couleur, l'adoption de la moyenne résolution n'expliquant pas tout. (Disquette Epyx, *Atari ST*). J.H.

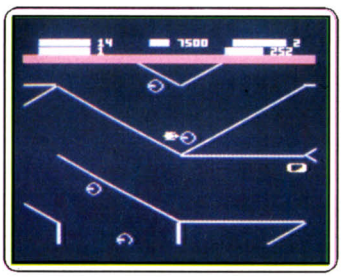
Type _____ *simulation*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *E*



Boulder Dash

Un grand ancêtre souvent copié, toujours jouable. Il vous faudra ramasser les diamants en temps limité sans vous faire écraser par les rochers instables. Mine de rien l'exercice demande autant de réflexion (rapide) que de promptitude dans les gestes. Les lucioles et papillons, l'amibe, le mur enchanté aideront les astucieux. (Disk FistStar pour *PC*.) D.S.

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



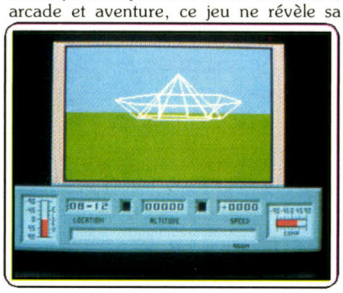
Zone Ranger

Reprise d'un thème déjà connu : vous arpentez l'espace pour détruire les météorites ennemis. Propulsé par un simple réacteur orientable, votre vaisseau jongle avec l'inertie pour éviter les chocs mortels. *Zone Ranger* est un jeu aussi simple que possible, aux graphismes clairs et aux bruitages classiques. Rien de neuf... (K7 Firebird pour *C 64/128*) O.H.

Type _____ *combat spatial*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Mercenary

Nous vous avions déjà dit beaucoup de bien de *Mercenary* sur *C 64* et sur *ST*. La version pour *Amstrad CPC* en graphismes « fil de fer » et trois dimensions jouit d'une remarquable rapidité. A la fois simulation, arcade et aventure, ce jeu ne révèle sa

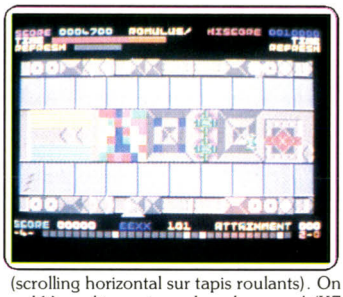


richesse qu'après une longue fréquentation. (Cassette Novagen pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type _____ *simulation/arcade/aventure*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *A*

Romulus

Afin de réparer les circuits électroniques d'une « mégapuce », vous lancez votre vaisseau dans le complexe électronique. La mission est très rapide, parfois même confuse. La mise en place graphique est trop classique pour motiver le joueur

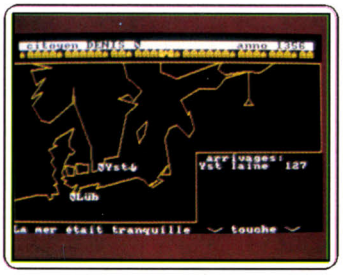


(scrolling horizontal sur tapis roulants). On a déjà vu bien mieux dans le genre ! (K7 Quicksilva pour *C 64/128*) O.H.

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

Hanse

La version pour CPC de cette aventure économique, qui se déroule à partir du XIV[e] siècle, présente des graphismes bien plus frustes que la version pour *ST*. Elle conserve néanmoins l'intérêt d'une aventure dans laquelle vous pourrez régir le sort

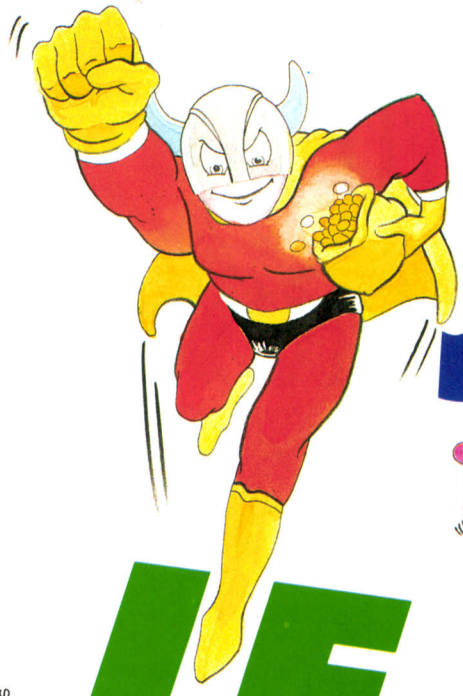


de générations successives de marchands. (Cassette et disquette Ariolasoft pour *Amstrad CPC*.) D.S.

Type _____ *aventure économique*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*

AUCHAN

JOUE

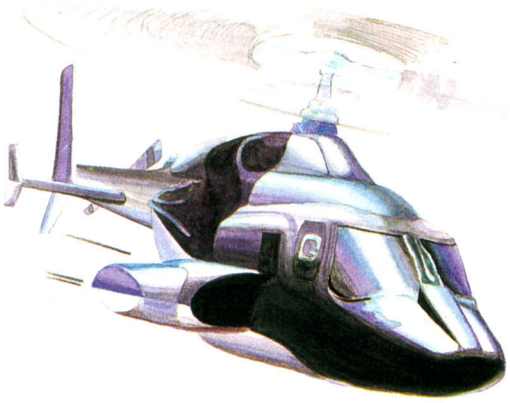








LE JEU !



159F la disquette*

Leader pack Auchan



- GHOSTS' N GOBLINS
- SORCERY
- SUPERCOPTER-AIRWOLF 2
- BOMBJACK
- ACE

compilation de 5 jeux vedettes

En vente dans tous les magasins AUCHAN rayon micro-informatique

**Existe également en cassette : 119 F*

La vie Auchan

CONFLUENCES

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

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

Pistolet interactif livré avec 3 jeux : 449 F


ARCADES
JEUX
GLACES P.M.U.
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
SEGA®
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL
EN VENTE DANS LES MAGASINS :
ET CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL
Auchan
BOULANGER
BHV
fnac
CONTINENT
CONFORAMA
·MAJUSCULE·
DISTRIBUTION EXCLUSIVE :

MAINTENANT SUR ORDINATEUR

MASK™

La bataille se poursuit!!!
Engagez-vous dans les forces de MASK, commandées par le brillant stratégiste Matt Trakker, pour combattre les redoutables VENOMS et les empêcher de dominer le monde. Plus besoin de rester passif devant les atrocités de Mayhem et de ses coconspirateurs. Voici enfin une chance de mettre votre ingéniosité et vos talents à l'épreuve contre le plus grand criminal de tous les temps.

en réalité comme en fiction. Le conflit classique du bien contre le mal est illustré avec un réalisme frappant qui ne peut être tiré que de la plus meilleure collection du monde de superhéros et de superbrigands, pour faire de Mask un jeu passionnant. Il existe des jeux d'aventures passionnant et des jeux de combat fascinants, mais aucun de saurait rivaliser avec MASK!



MASK™ ET LES MARQUES ASSOCIEES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

GREMLIN

CBM64/128 - Amstrad CASSETTE DISQUETTE
Spectrum 48/128K CASSETTE

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

GAGNEZ !

1ers Jeux MICRO OLYMPIQUES

FINALE LE 11 OCTOBRE 1987

Enfin ! La première compétition internationale de jeux d'arcade voit le jour. La finale olympique aura lieu en juillet 88. Vous êtes un crack, un champion, un vrai ? C'est le moment de le prouver !

Réalisez des super scores avec un de ces jeux :

MGT **MLM 3D** **GAUNTLET** **ARKANOÏD**
MANHATTAN **GRAND PRIX 500** **MACADAM BUMPER**
WINTER GAMES **PROHIBITION** **GHOST'N GOBLINS**

et participez à la finale française au

FESTIVAL DE LA MICRO

DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987
ESPACE AUSTERLITZ. PARIS

REGLEMENT

Ça y est ? Vous avez fait votre meilleur score ? Alors :
1) Vous le notez à l'endroit indiqué et vous allez déposer ce bulletin chez le revendeur le plus proche de chez vous (liste indiquée ci-contre) ou vous nous l'envoyez à la rédaction. (A ce moment-là, nous renverrons votre bulletin au revendeur le plus proche de chez vous).
2) Les revendeurs sélectionneront les dix meilleurs, qu'ils feront jouer devant eux : comme ça ne vous inquiétez pas, personne ne pourra tricher. Vous serez prévenu de la date de "demi-finale" par courrier.
3) En octobre, nous inviterons à Paris les dix meilleurs sur toute la France métropolitaine. Ils se disputeront la finale sur un SUPER NOUVEAU JEU, inédit à ce jour : la gloire pour vous si vous arrivez parmi les trois premiers !
4) Tous les demi-finalistes seront primés.

LISTE DES REVENDEURS AGREES "JEUX MICRO-OLYMPIQUES"

ARISERV, *22, avenue de Foix, 09100 Pamiers*
LOISIR INFORMATIQUE 14, *39/41, rue de l'Oratoire, 14000 Caen*
PROFORMA PSI, *3, rue de Lorraine, 25000 Besançon*
PHILIPPE ELECTRONIQUE, *15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux*
L'ONDE MARITIME, *257, rue Judaique, 33000 Bordeaux*
FRANCE DISQUETTE, *Cedex 205 38190 Crolles.*
JAGOT ET LEON, *17, rue des Alliés, 42100 St-Etienne.*
AB CONSEIL, *Méantis, 50500 Carentan*
LOGIMICRO, *2, avenue de Laon, 51100 Reims*
GRYCHTA FRERES, *1 et 15 rue La Fontaine, 57000 Metz*
TAM SCALL, *105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille*
CERO, *12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly*
LENS MICRO-INFORMATIQUE, *96, Av. Alfred Maes, 62300 Lens*
MICROPUCE LENS, *20, rue de la Gare, 62300 Lens*
MICRO PYRENEES, *41, rue du 4 septembre, 65000 Tarbes*
CASTEL HIFI, *71/73 rue Aristide Briand, 72500 Chateau du Loir*
SIS, *18, rue Léandre Vaillat, 74100 Annemasse*
MICRONEUF SARL, *50 bis rue de Douai, 75009 Paris*
RAM 16 INFORMATIQUE, *78, rue Michel Ange, 75016 Paris*
LOISIR INFORMATIQUE 76, *22, Place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre*
ITM 77, *cc de la Ferme d'Ayau, 77680 Roissy en Brie*
MICRODIX, *34, rue des Louviers, 78000 St Germain en Laye*
MICTEL, *4, rue André Chénier, 78000 Versailles*
SOMIF, *3, rue Jules Guesde, 87000 Limoges*
MOVE, *13, bd de la République, 92250 La Garenne Colombe*
ORDIVIDUEL, *22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes*

BULLETIN REPONSE

Bon à découper et à déposer chez le revendeur le plus proche de chez vous, ou à envoyer à Néo Média Jeux, avant le 7 septembre 1987 dernier délai.

Je certifie sur l'honneur avoir fait

points

avec le jeu . . . . . .

NOM . . . . . PRENOM . . . . . .

ADRESSE . . . . . .

. . . . . Tél . . . . . .

Signature



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

AMIGA 1000

UC 512K+Moniteur coul +clavier azerty+ +Souris+**Logiciels**

8990Frs

DRIVE SUP **1680F**

AMIGA 500

512K RAM 256K ROM
DRIVE 3,5 1MEGA

4700Frs

+ 1 Joy + 1 Jeu

AMSTRAD PC-1512

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

LOGICIELS AMIGA

TENNIS GRAND SLAM	350F
ALIEN FIRE	229F
DELUXE VIDEO	950F
DELUXE PAINT2	1290F
VIP	1790F
TERRORPODS	290F
GAUNTLET	250F
KARATE KID 2	229F
S D I	350F
DEFENDER OF THE CROWN	350F
FLIGHT SIMULATOR II	450F
ULTIMA 3	390F
INSTANT MUSIC	450F
GOLDRUNNER	229F
SINBAD	NC
ROGUE	300F
ARTICFOX	290F
BARBARIAN	250F

MALETTE bureautique F I L :TEXTE, TABLEUR, FICHIER GRAPHE **690 Frs**

Disquettes 3,5 SF DD par 50 **650Frs**

LOGICIELS PC ET COMPATIBLES

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

CONSOLES DE JEUX SEGA/NITENDO

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

LIBRAIRIE

PROMOTIONS

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

LES SOLDES DE -20% à -50% CONTINUENT

AMIGA 2000

PUISSANCE
GRAPHISMES
SONS
COMPATIBILITE
AT XT MSDOS UNIX

POUR TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ, POUR LE SERVICE NOUVEAUTES 36 15 RIO ET ELECTRON

CONCOURS ELECTRON

TAPIS DE SOURIS	**99F**
HOUSSE ATARI/AMIGA 500	**99F**
LES DEUX	**149F**

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

LIVRAISON **PARIS GRATUITE POUR 3000F D'ACHAT**

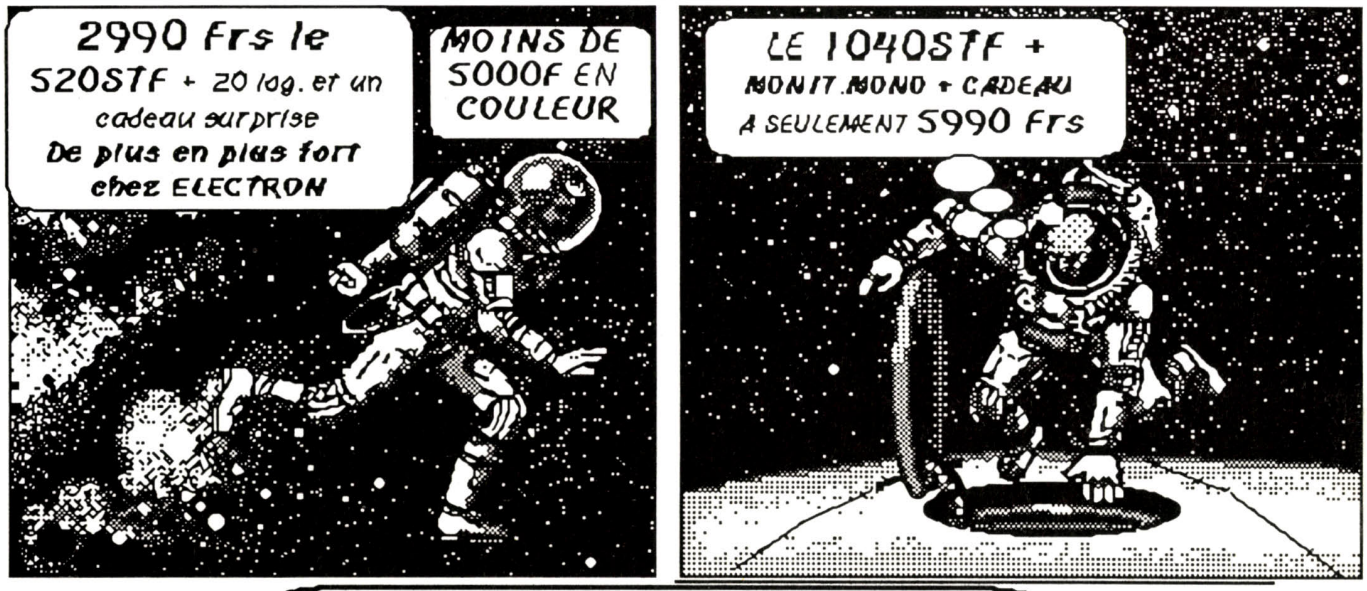
PORT LOGICIELS: 25Frs
PORT MACHINE : 50Frs
PAIEMENT PAR CHEQUE OU CB

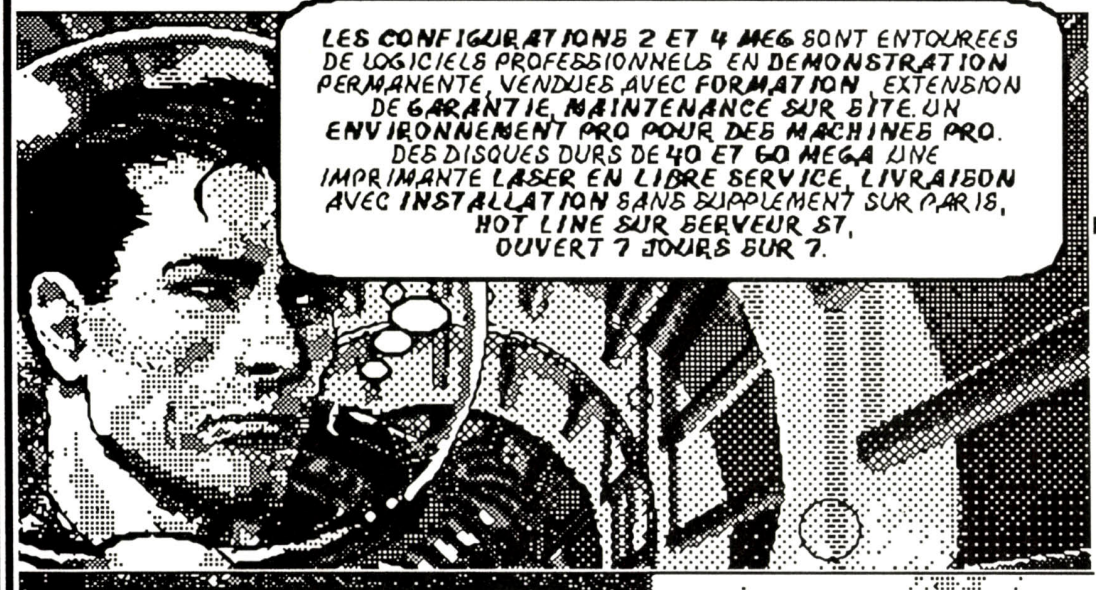
LIVRAISON **PROVINCE GRATUITE POUR 5000F D'ACHAT**

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

117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél: (1) 47 66 11 77 M°Pereire Ouvert 7 jours sur 7 !! mardi/samedi 10h/20h, **Dimanche 14h/18h**, Lundi 14h/19h

Service MINITEL pour commandes, annonces, jeux etc...: 3615 RIO







A SUIVRE... PAGES 104 ET 105

UTILITAIRES

VIP(LOTUS) en français
1890 Frs
MASTERPLAN en Français
990 Frs
1STWORD+ en Français
890 Frs
PUBLISHINGPARTNER
1790 Frs
SOLUT1ON Gest Commerc.
2000 Frs HT
GFA Basic+ Compilat.
890 Frs
MCC LATTICE C
1090 Frs
EMULATEUR PC DITTO
990 Frs

JEUX

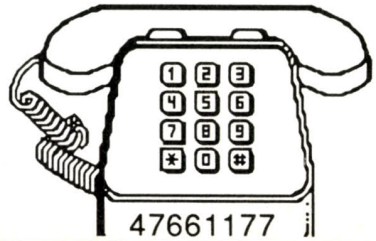
S.D.I
250 Frs
AIRBALL
220 Frs
TONIC TILE
220 Frs
BARBARIAN
220 Frs
TERRORPODS
249 Frs
DEFENDER CROWN
350 Frs
MANOIR MORTVIELLE
249 Frs
Disques 3,5 Pouces
10 SFDD: **150 Frs**
100 SFDD:**1200 Frs**

CREDIT IMMEDIAT A PARTIR DE 150 Frs/ MOIS
FACILITES ELECTRON.

ATARI

VENTE PAR CORRESPONDANCE EN COMPOSANT 3615 RIO OU EN APPELANT LE 46 22 17 79

MasterCard
VISA



TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

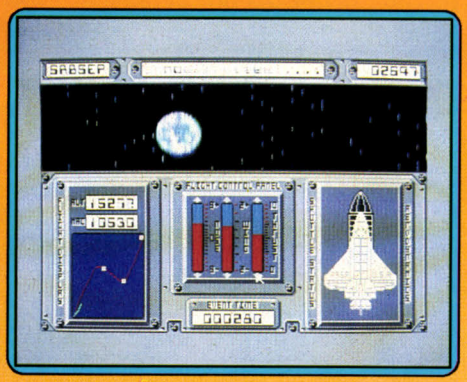


ZYNAPS

En route pour l'espace !

Vous voici une nouvelle fois aux commandes d'un super vaisseau de l'espace. Et pour changer, vous devrez franchir les différentes lignes de défense ennemies en détruisant au maximum leurs installations. Dans cette difficile entreprise, vous devez prendre garde à bien piloter votre vaisseau pour éviter les obstacles naturels aussi bien que les tirs des canons ou les vaisseaux ennemis. Votre astronef se manœuvre bien et réagira au doigt et à l'œil à toutes vos impulsions. En revanche, il ne dispose pas de commande de blocage de tir, ce qui vous obligera à presser le bouton chaque fois que vous voudrez faire feu. La musique de présentation est correcte, compte tenu des possibilités restreintes de la machine dans ce domaine. Les bruitages en cours de jeu se limitent aux sempiternels bruits de tir et d'explosion, quasi uniformes d'un jeu à l'autre. Les décors sont bien dessinés et assez variés ainsi que les vaisseaux ; l'animation de ces derniers est fluide et rapide. On aurait aimé une version *128K* qui aurait pu apporter un meilleur soutien musical. Réalisation correcte mais thème archi-usé, à réserver aux amateurs de tir, manette de jeu à l'appui (K7 Hewson, *Spectrum*).J.H.

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

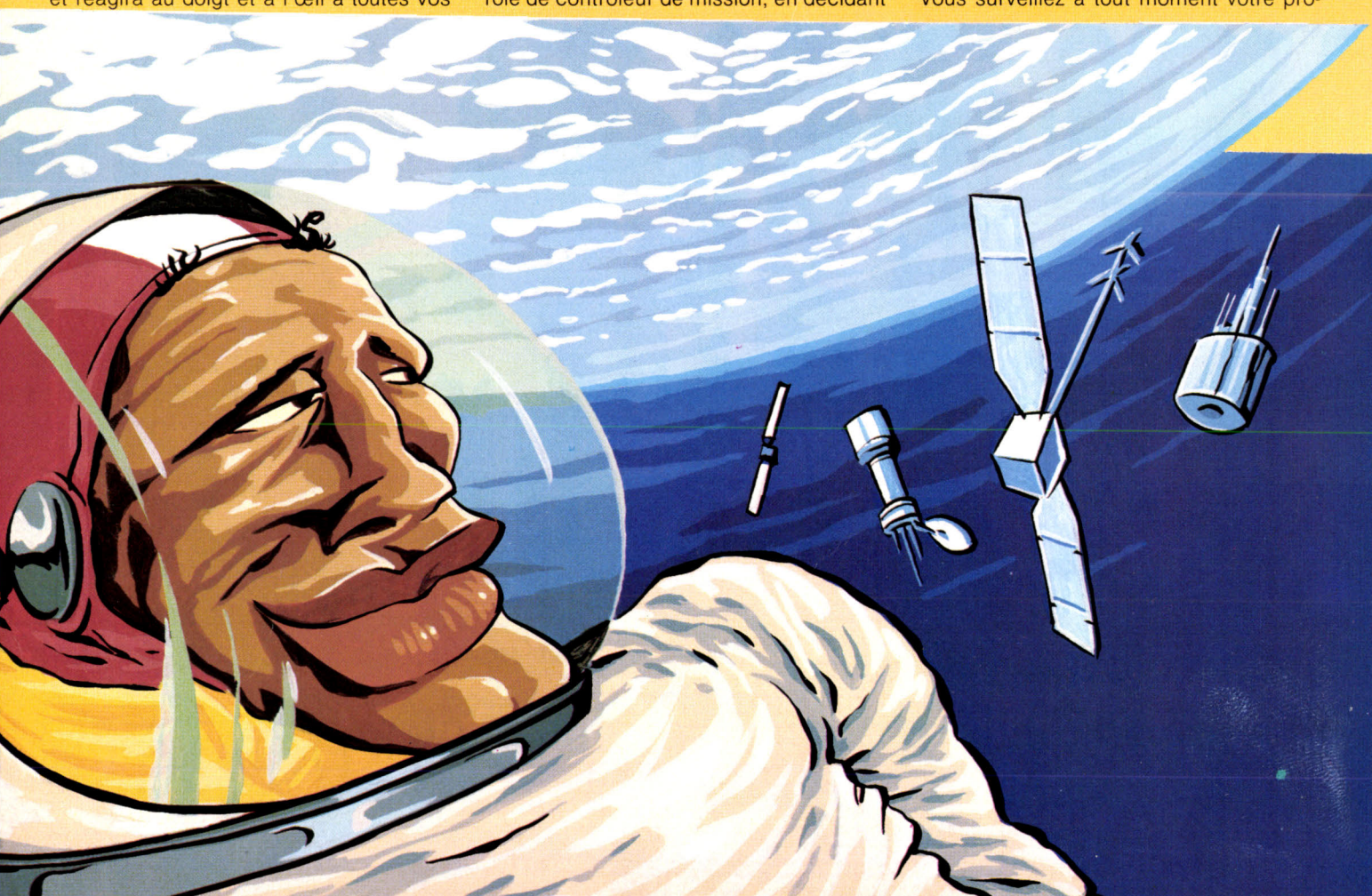


SHUTTLE II

Navette spatiale

Une simulation de vol sur la navette spatiale américaine où vous jouez tout d'abord le rôle de contrôleur de mission, en décidant des sites de lancement et d'atterrissage, ainsi que des conditions atmosphériques. Vous pouvez décider de la force et de la direction des vents. Votre mission consiste alors à décoller, reprendre un satellite défectueux et rentrer à la base, le tout en un temps record. La simulation rejoint ici le jeu d'arcade, votre score étant calculé en fonction des pertes de temps réalisées lors de chaque phase.

Mieux, le programme tient compte de pénalités et de bonus suivant la difficulté de la mission, c'est-à-dire en fait des conditions atmosphériques que vous avez établies. Vous surveillez à tout moment votre pro-



gression, quelque soit la phase dans laquelle vous vous trouvez, grâce à des écrans de contrôle remarquablement dessinés. Une fois en orbite, vous ne pouvez plus vous déplacer qu'à l'aide de six petites fusées situées à l'avant et à l'arrière de la navette. Le système de guidage (sorte de radar vous donnant la position du satellite) enclenché, il vous reste à vous approcher de lui et à le récupérer. Vous enfilez donc votre scaphandre. N'oubliez surtout pas de brancher l'arrivée d'air (pour vous) et de carburant (pour votre appareillage). Il est temps de redescendre sur terre. Là encore, vous suivez votre progression sur les écrans de contrôle, où se trouve matérialisée en vert la trajectoire idéale d'entrée dans l'atmosphère. Si vous vous en écartez, la chaleur due à la friction de l'air pourrait bien vite devenir intolérable. Enfin, vous entassez la phase d'atterrissage qui, vous vous en doutez, n'est pas la plus facile, surtout que vous retrouvez ici les conditions atmosphériques que vous aviez fixées au départ. En résumé : un programme intéressant, qui garantit des heures de vol agréables dans les espaces sidéraux. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) D.G.

Type _____ ***simulation de vol***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***C***

FALCON

A la recherche du temps perdu

Aux commandes d'un vaisseau spatio-temporel, vous vous projetez dans l'avenir ou plongez dans le passé afin de déjouer les plans d'un mégalomane qui s'apprête à dévier à son profit le cours de l'Histoire. Une « base de données » consultable depuis l'ordinateur de bord vous livre — en anglais bien sûr — une description peu engageante des divers endroits-moments de l'espace-temps que vous serez amené à visiter et vous dresse un rapide portrait des êtres hostiles que vous pourriez y rencontrer. Ptérodactiles de l'ère secondaire, plantes intelligentes, momies tueuses de l'Egypte ancienne ou robots meurtriers d'une époque à venir, l'ennemi revêt des formes différentes selon les circonstances. Chacune des huit parties du jeu est mise en valeur par des images superbes. Londres, détruite par une explosion nucléaire, séduit par ses paysages de ruines et ses nuages rosâtres tandis que les cités post-post-industrielles de Dyskra ou de Ring World étalent leurs architectures futuristes. Dommage que l'animation ne soit pas tout à fait à la hauteur du graphisme. Les interruptions provoquées par la manette de jeu ne semblent pas toujours prises en compte instantanément et le passage d'un tableau à l'autre sème parfois la panique. Ce jeu varié aux univers



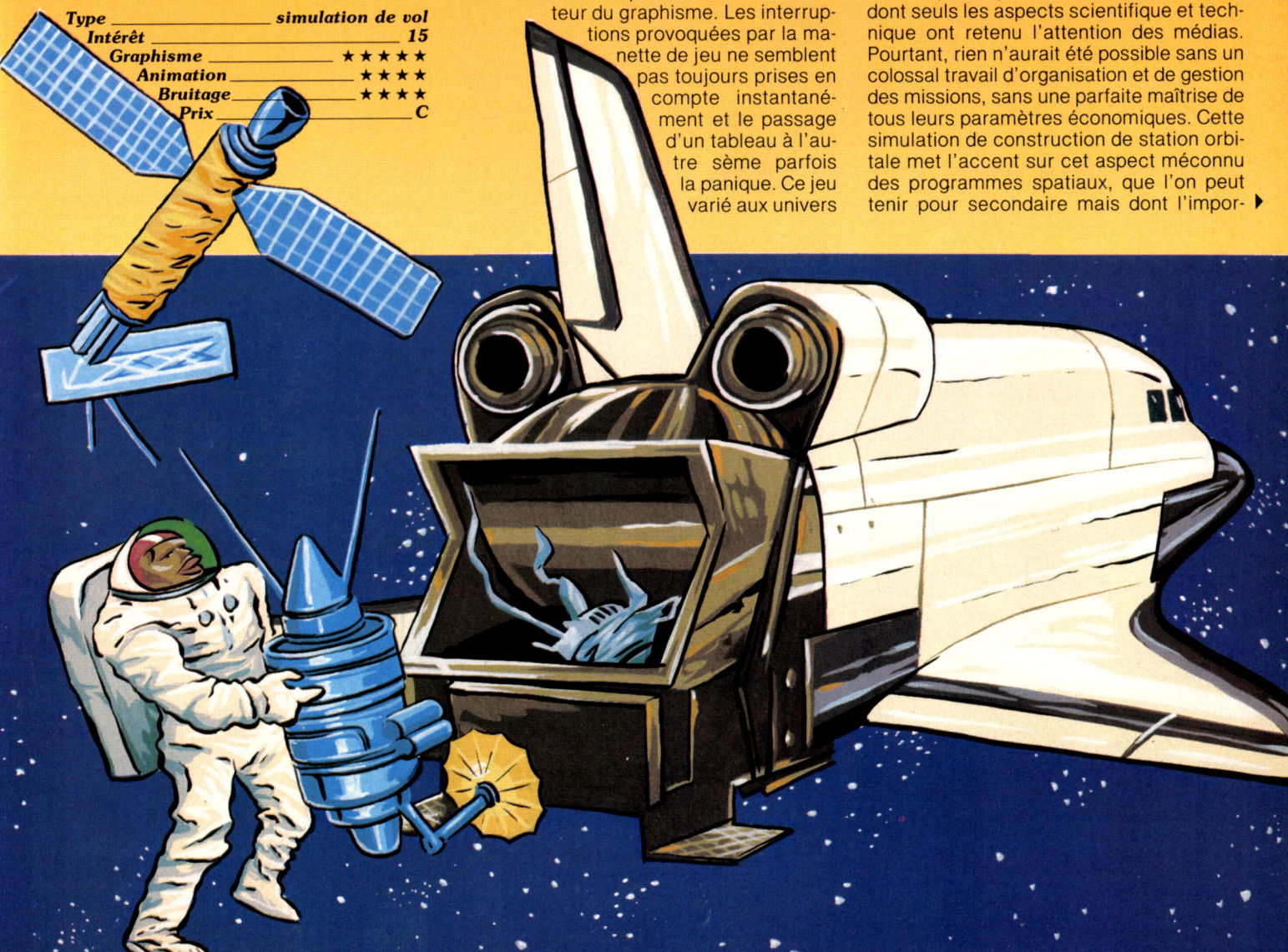
multiples fournit un cadre attrayant à l'action (Cassette Virgin pour *C64*).J.-P.D.

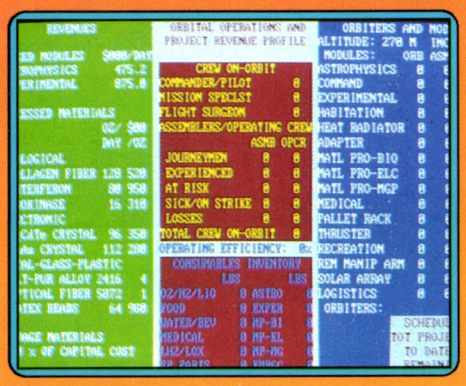
Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B.***

SPACE MAX

Terre à terre

La conquête spatiale constitue un exploit dont seuls les aspects scientifique et technique ont retenu l'attention des médias. Pourtant, rien n'aurait été possible sans un colossal travail d'organisation et de gestion des missions, sans une parfaite maîtrise de tous leurs paramètres économiques. Cette simulation de construction de station orbitale met l'accent sur cet aspect méconnu des programmes spatiaux, que l'on peut tenir pour secondaire mais dont l'impor- ▸





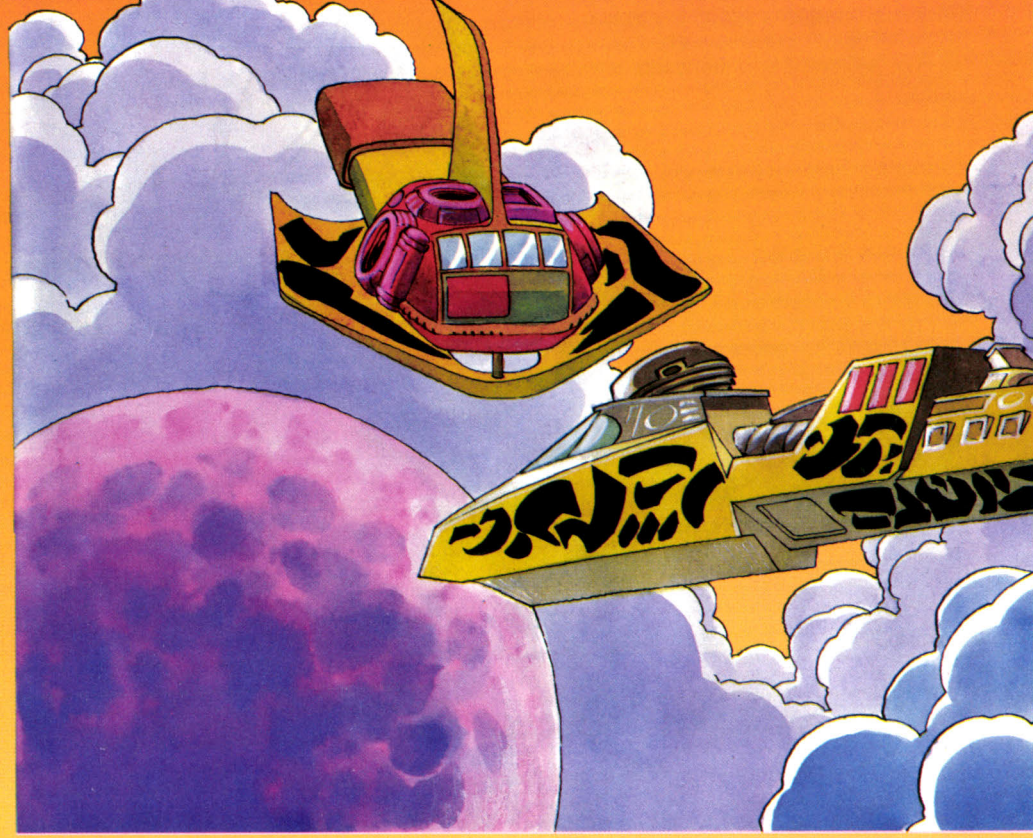
tance s'accroîtra à mesure de la banalisation des vols et du développement de leurs perspectives commerciales. Le choix d'une telle approche n'étonne pas de la part d'un auteur qui a été analyste en systèmes informatiques au Jet Propulsion Laboratory, où il a développé des programmes de gestion de ressources pour les projets d'exploration spatiale. Il faut donc avertir tout de suite les candidats au voyage sidéral, les conquérants de mondes imaginaires, les aventuriers de l'espace, pour leur éviter de cruelles déceptions : *Space Max* n'est pas à proprement parler une simulation spatiale mais plus exactement une simulation économique à laquelle l'espace sert de toile de fond. La poésie du cosmos s'efface au profit de la rigueur sèche d'écrans remplis de nombres — certes tout à fait astronomiques — dans le plus pur style *Multiplan* ou *Lotus 1, 2, 3,* en dépit de quelques belles mais fugaces images venant opportunément rappeler que l'on n'est pas en train de calculer les coûts d'exploitation d'un supermarché. Les 163 pages d'un guide d'utilisation (en anglais) abondamment illustré ne sont pas de trop pour décrire la mission dans ses moindres détails et apporter les précisions nécessaires à la manipulation des commandes. Lourdes sont les responsabilités qui vous incombent : sélection des membres de l'équipage et du matériel embarqué, contrôle de la gestion à l'aide de multiples rapports financiers, assemblage en orbite des éléments de la station... Qu'on la trouve passionnante ou rébarbative, cette simulation, qui allie exhaustivité et vraisemblance, a au moins pour vertu de rappeler que pour conquérir l'espace, il vaut mieux avoir les pieds sur terre (Trois disquette Final Frontier Software pour *IBM PC* et compatibles). J.-P.

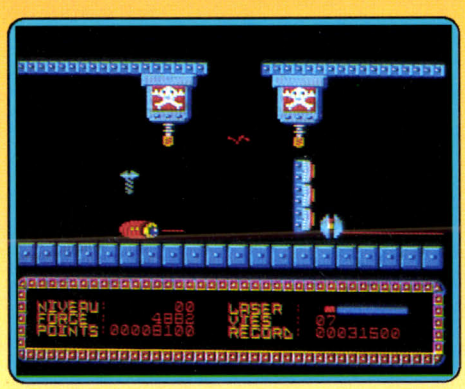
Type _____ ***simulation économique***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ ***E.***

THE LAST MISSION

Désintégration

The Last Mission est un jeu d'action agréable bien que très classique.
Vous êtes à bord d'un vaisseau pour désintégrer tous les objets meurtriers d'une planète. L'action se déroule sur plusieurs





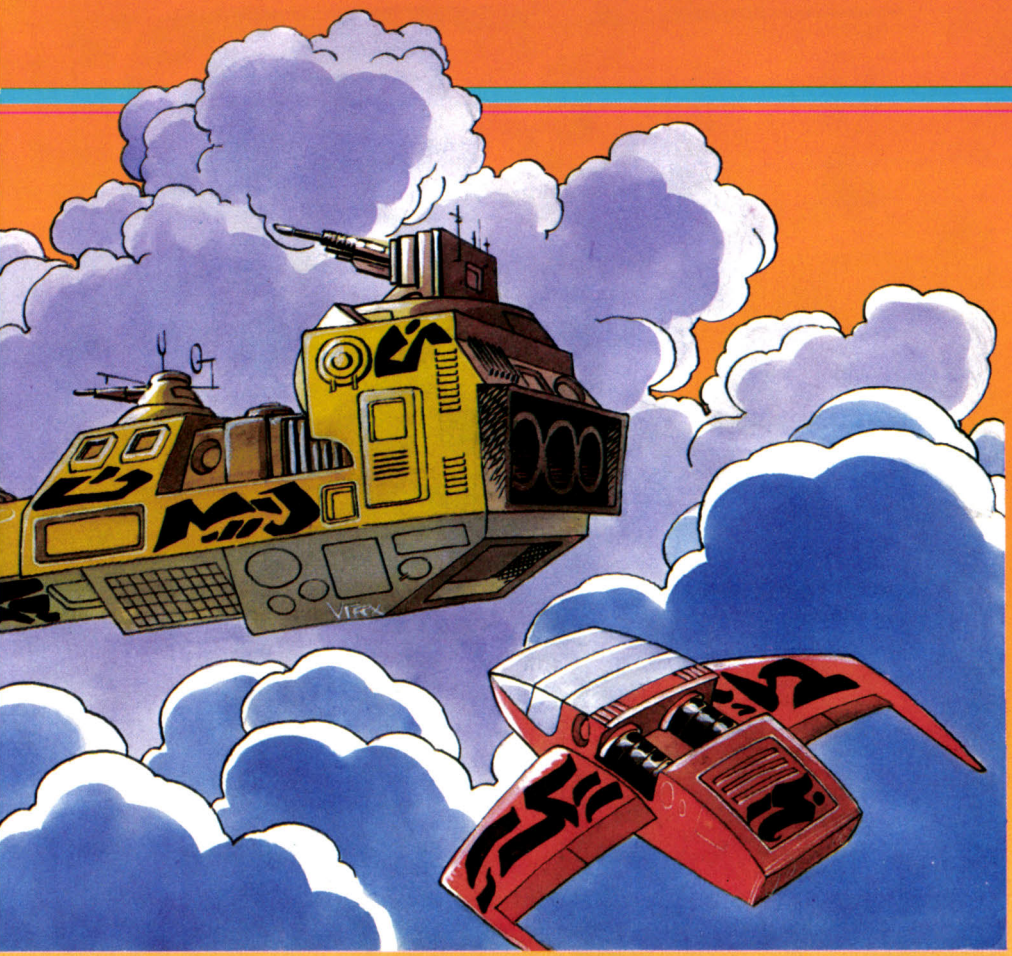
tableaux au graphisme coloré. Le bruitage, plus que moyen ne met que bien peu en valeur l'apparition des rayons hautes tensions ou du laser dernier cri... L'ensemble est fort heureusement mis en relief par une animation convaincante : le vaisseau répond instantanément aux moindres mouvements du joystick. Les canons ennemis et les adversaires aux formes étranges qui peuplent les galeries peuvent être massacrés ou esquivés, suivant les impératifs de l'action. La rapidité de votre passage d'une salle à l'autre vous permet d'économiser des forces. Il est ainsi possible de gracier quelques ennemis aux dépens d'un repos pourtant bien mérité !
La prise en main de ce logiciel est assez difficile : pour peu qu'un ennemi vous atteigne et, cela, même si vous avez déjà traversé plusieurs salles, le vaisseau se retrouve immanquablement à son point de départ. De même, vos adversaires apparaissent systématiquement dans chacune des salles, même si vous les y aviez déjà détruits... Une particularité qui ne simplifiera pas votre progression !
Suffisamment vive et précise pour motiver les passionnés, cette aventure risque malgré tout de paraître monotone aux adeptes de stratégie. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*) O.H.

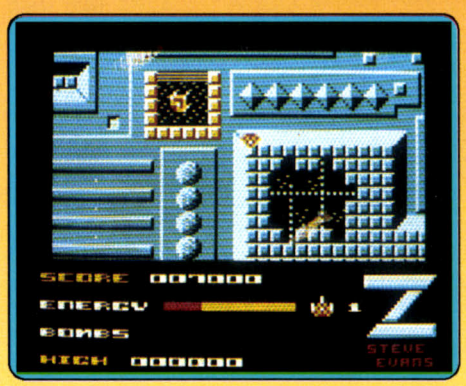
Type _____ ***action/labyrinthe***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***B***

Z COMME ZARK DAVOR

Collecte de capsules d'énergie

Quatre niveaux pour détruire les ennemis et collecter les capsules d'énergie. Les planètes sont entièrement couvertes de constructions géométriques ou agrestes, rafraîchissantes de verdures, voire minérales, désertes et vérolées de cratères.
Classique donc, mais bien fait. Le déroulement est sans à-coup dans toutes les directions, votre vaisseau réagit et tournoie instantanément aux impulsions du joystick. Seul le tir semble limité en rapidité (il n'y a pas pour autant de quoi s'endormir entre les coups). L'animation est excellente pour *Amstrad.*
La présentation identifie clairement les objets qui encombreront votre espace et les points que rapportent leur collecte ou leur destruction. Le passage d'un tableau à l'autre s'effectue, d'une manière originale, dans un hangar de téléportation dont vous





aurez forcé la porte à l'aide des bombes collectées pendant la partie.
Cobra Soft, dans sa collection à bas prix, propose des produits moins ambitieux et prestigieux que ses grandes aventures, mais qui, comme *Z*, sont parfaitement au point. (Cassette et disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC*, annoncé pour *C 64*.) D.S.

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

KILLER RING

Space Invaders

Aucune erreur possible, il s'agit bien de *Space Invaders*, version 1987. Caché sous de très nombreux effets graphiques et sonores, on retrouve avec plaisir ce très vieux

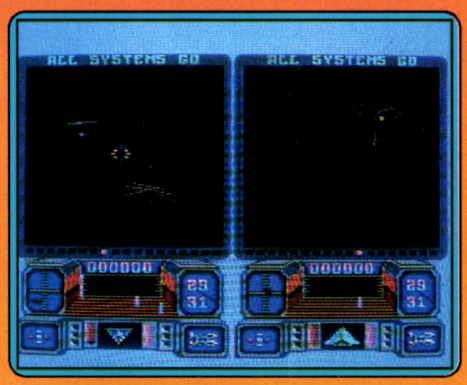


scénario. L'ennemi descend du ciel par vagues d'assaut successives. A vous de tirer vite... et bien !

Pour de l'action, c'est de l'action. Votre vaisseau se déplace à la vitesse de l'éclair. L'ennemi fait bien sûr de même, oubliant la régularité des troupes de son confrère *Space Invaders*. Tout se passe ici très vite, trop vite peut-être ! Vos tirs lasers explosent sur l'adversaire en un véritable feu d'artifice. Ajoutez à cela une musique stressante au possible (il est malheureusement possible de ne conserver que les bruitages...) et vous aboutissez bientôt à la crise de nerfs.

L'intérêt de ce logiciel dépend alors de votre caractère et de votre combativité ! (Disquette Ariolasoft pour *C 64/128*.) O.H.

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



DOGFIGHT 2187

Tir laser

Si ce combat spatial est très classique, c'est sans aucun doute la qualité de son contexte graphique et sonore qui sauve la situation. L'action l'emporte ainsi sur la stratégie ! *Dogfight* met en place deux écrans de jeu. Que l'on joue seul ou à deux, cette présentation n'est d'ailleurs jamais modifiée. Votre mission : détruire les cruels envahisseurs de la galaxie à l'aide d'un laser. Classique ?
Peut-être, mais cependant passionnant ! La musique de présentation, tout d'abord, est d'une exceptionnelle qualité. C'est ensuite l'animation 3D du décor qui séduit. Les engins ennemis sillonnent l'espace. Certains battent des ailes comme des sinistres oiseaux de malheur, d'autres tourbillonnent sans cesse en de longs et amples mouvements. L'action, dirigée au joystick, est bien sûr très répétitive : il faut centrer l'adversaire sur le viseur et tirer. Avis, donc, aux amateurs de tir laser et de prouesses en trois dimensions. Les autres se lasseront sans doute du manque d'originalité du scénario et de la simplicité de la stratégie. (Disquette Ariolasoft pour *C 64/128*.) O.H.

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

KINETIK

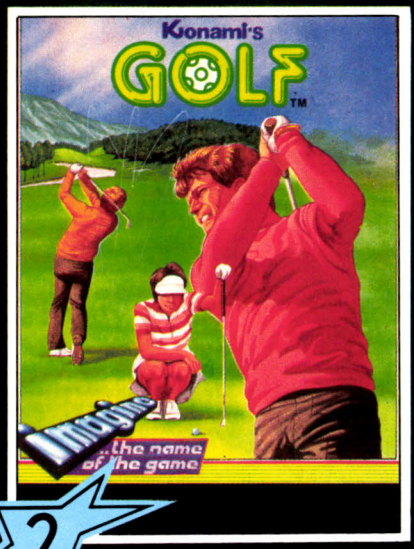
Gravitation capricieuse

Exception dans l'univers, la planète Kinetik déroge aux règles de la gravitation universelle. Ici, les lois physiques changent selon les lieux et l'humeur du programme de sorte que le pilotage de votre vaisseau sphérique spatio-amphibie devient hautement acrobatique : tantôt son déplacement est rapide et incontrôlable, tantôt il semble lourd et laborieux. Un léger manque d'élan, et vous voilà satellisé autour d'une entité indéfinissable. On se surprend parfois à peser de tout son poids sur le joystick dans l'espoir de ramener au sol l'engin qui reste désespérément collé en haut de l'écran. Les heurts répétés contre des haies fleuries ou des bâtiments d'une cité futuriste,

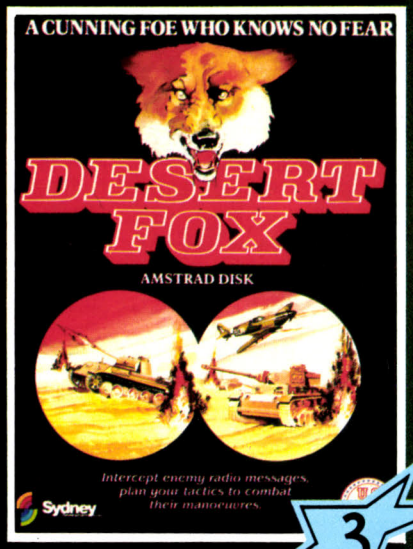
AMSTRAD GOLD HITS III



1



2



3



4

Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette

AMSTRAD



5

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

TUBES







à laquelle conduit un réseau de tuyauteries percées d'où perlent des gouttes d'acide, provoquent rebonds et rebondissements. Des objets violents non identifiés vampirisent gloutonnement vos points de vie tandis que le contact des pixels rouges vous est fatal (paix à votre âme). Des bains de jouvence dans des piscines, la dégustation de « fleurs de bonus », l'usage d'un vaporisateur chimique et de l'inévitable téléporteur vous aideront à vous tirer d'affaire. Sans être extraordinaires, les décors sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de l'action. L'animation, déroutante et amusante, reste le point fort de ce logiciel (Disquette Firebird pour *Amstrad CPC*).J.-P.D.

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

PRESIDENT ELECT

Candidat en campagne

Si vous aimez les jeux de stratégie un peu fouillés, ce logiciel devrait vous séduire. Vous allez, en effet, incarner un candidat à la présidence des Etats-Unis. Vous avez le choix entre l'une des élections qui se sont déroulées entre 1960 et 1984 ou même jouer celle de 1988. Optez alors pour le candidat de votre choix, ou décidez de ne pas suivre la réalité historique et de construire votre propre scénario. La campagne se déroule sur neuf semaines (tours). Après vous être informé des prévisions de vote dans les différents Etats et de l'actualité en cours (Les « bons » événements favorisent le gouvernement en place et réciproquement), viendra le moment de prendre des décisions. Et c'est loin d'être évident. Faut-il aller faire des visites officielles à l'étranger ? Quel type de campagne choisir : nationale, régionale ou limitée à un Etat, chacune ayant ses propres qualités et défauts ? Comment gérer le budget de la campagne ? Faut-il participer à un débat ? A ce sujet d'ailleurs, il est important de savoir que ces débats peuvent avoir une incidence considérable sur votre popularité. Il faudra donc savoir répondre avec un savoir-faire tout politique aux questions épineuses qui vous seront posées. Après chaque tour, l'ordinateur fera le point et vous montrera l'évolution des candidats dans les différents Etats. Ce jeu prenant réclame une stratégie très fine et une bonne connaissance historique et politique des Etats-Unis pour avoir quelque chance de gagner. Il se déroule presque uniquement en mode texte, ce qui ne gêne pas pour ce type de jeu. En revanche, l'attente des calculs de l'ordinateur entre chaque tour est un peu longue (Disquette S.S.I., *Apple II*). J.H.

Type _____ ***simulation d'élection***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ***non***
Bruitage _____ ***non***
Prix _____ ***D.***

WIZBALL

Rebondissant

Le maniement d'une balle magique est désormais classique. Rebonds, inertie... dommage cependant que l'on ne puisse pas modifier la puissance des sauts !
Wiz est le magicien de la couleur. Pour lutter contre son ennemi Zark, il tire sur des bulles de couleur puis collecte leur substance. Le paysage de *Wizball* est bien rendu. Un scrolling horizontal dévoile les différents niveaux de la planète. Çà et là, des puits permettent au magicien d'accéder aux étages inférieurs. Le sprite rebondit à l'écran dès le début de la partie. Pour assurer votre progression, il suffit alors de modifier la rotation de la balle sur elle-même afin d'orienter les rebonds. Impossible, en revanche, de sauter plus ou moins haut. Il faut tuer tous les ennemis plutôt que de passer sous eux ! L'animation du jeu est de bonne qualité, de même que les bruitages. La mission, sans atteindre la classe d'un *Cauldron II*, par exemple, fait appel aux mêmes réflexes que ce titre fameux. On n'y retrouve malheureusement pas une stratégie aussi complexe et convaincante. *Wizball* est un jeu subtil et dis- ▸



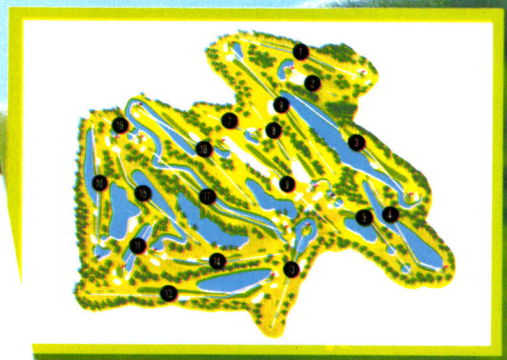
Le Tournoi de Golf du Siècle

World Class LEADER BOARD™

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

- *St. Andrews*
- *Doral Country Club*
- *Cypress Creek.*

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

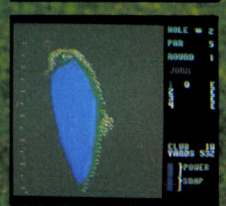


Gauntlet – conçu pour mettre à l'épreuve les techniques et l'adresse des meilleurs golfers. Peu de terrains peuvent se vanter de combiner autant d'épreuves de précision, de courage, de difficulté et de péril.

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









écrans tirés du CBM 64/128.

CBM 64/128 Cassette Disquette

AMSTRAD Cassette Disquette

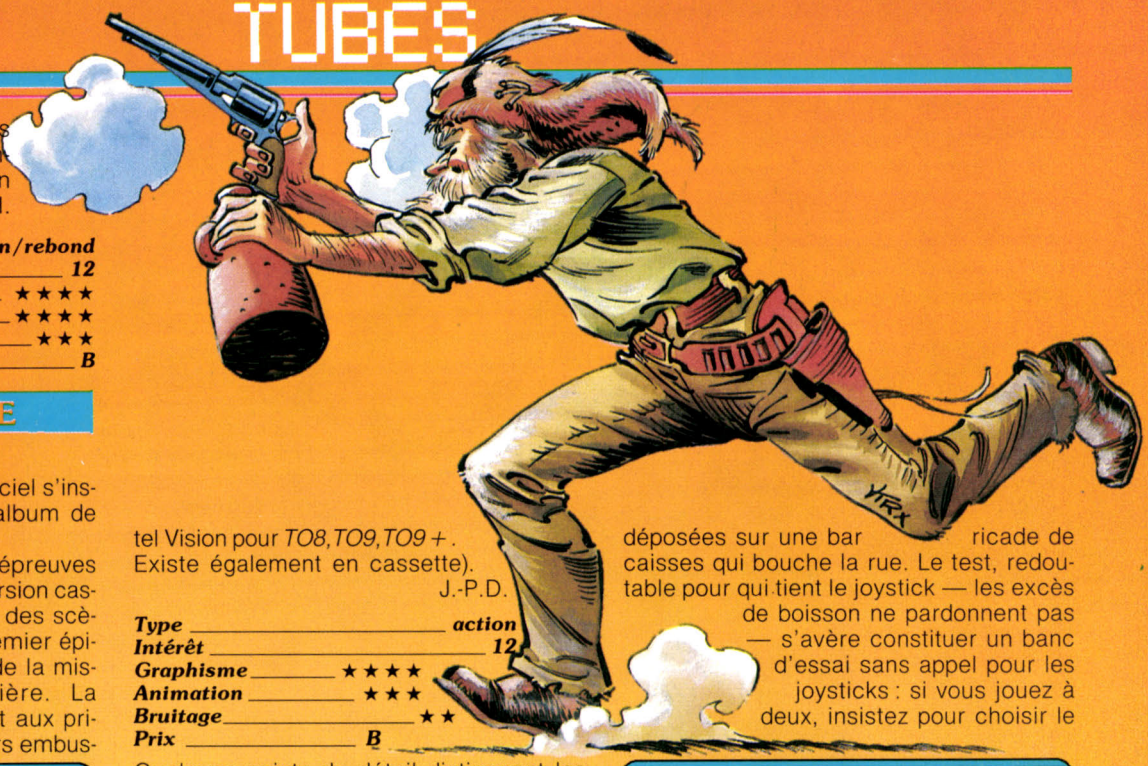
SPECTRUM +3 Disquette

SPECTRUM 48/128K Cassette

ACCESS™

U.S. GOLD

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



trayant qui s'apparente à la fois trop et pas assez aux champions du rebond ! (K7 Ocean pour *C 64*). O.H.

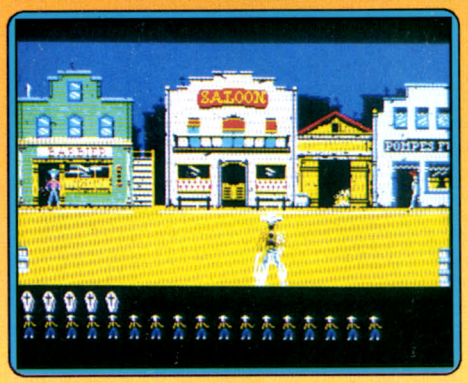
Type _____ ***action/rebond***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

NITROGLYCERINE

Ni trop, ni trop peu

Comme son nom l'indique, ce logiciel s'inspire très fortement du dernier album de Lucky Luke.

Le jeu est constitué de cinq épreuves (contre quatre seulement sur la version cassette !) reprenant quelques-unes des scènes de la bande dessinée. Le premier épisode n'est qu'une présentation de la mission, sans difficulté particulière. La deuxième partie du jeu vous met aux prises avec une bande de malfaiteurs embus-



qués derrière les façades des commerces de la ville ou planqués sur les toits. Vous aurez tôt fait de les décimer pour peu que vous soyez prompt à dégainer le joystick. La fusillade se poursuit dans un saloon, lieu traditionnel de bagarres sanglantes.

La suite de la mission vous conduit à rechercher, dans un décor de plusieurs tableaux, les explosifs nécessaires au déblaiement d'une voie ferrée bloquée par des éboulis de roches. On retrouve là des traits caractéristiques des jeux d'échelles, celles-ci étant pour l'occasion remplacées par des cordes.

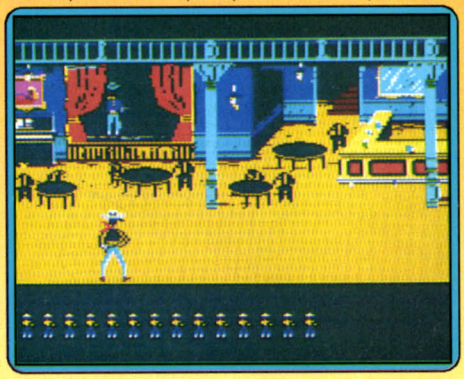
La quatrième partie est de loin la plus intéressante. Vue de dessus, une gare de triage étale son écheveau de voies que vous explorez à bord d'un wagonnet.

Une seule configuration d'aiguillages donne accès à la sortie. Sa découverte, parmi un grand nombre de combinaisons possibles, exige méthode et rigueur. Pour ne rien arranger, un seul levier peut actionner plusieurs aiguillages et chaque tableau ne donne qu'une vue partielle du réseau ferroviaire.

Ce jeu varié, dont le charme principal est de nous replonger dans l'univers de la bande dessinée, perd beaucoup de son intérêt dès que les différentes étapes ont été menées à leur terme. (Disquette Coktel Vision pour *TO8,TO9,TO9+*. Existe également en cassette). J.-P.D.

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

Quelques points de détail distinguent les deux versions, le plus notable étant le graphisme qui bénéficie sur le *Thomson* d'une plus grande finesse et d'une coloration plus nuancée. Les écrans de présentation diffèrent également, ainsi que le rythme de la musique et les quelques textes qui s'affi-



chent au cours du jeu. Ces variations ne permettent pas de conclure à la supériorité d'une version sur l'autre. (Disquette Coktel Vision pour *Amstrad CPC*) J.-P.D.

Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***B***

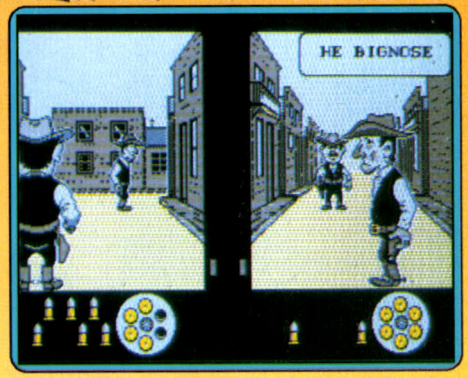
OK COWBOY

Duel dans la ville

Avec *OK cowboy* la courte liste des bons jeux d'action sur Thomson gagne un élément original.

Deux fenêtres sur l'écran, deux joysticks. Deux cowboys à la gachette rapide — l'un est sheriff, l'autre hors-la-loi — vont s'affronter dans la ville, chacun aidé par des acolytes.

Première étape : l'entraînement. Vous avez six coups et dix secondes pour pulvériser les six bouteilles (vides, Dieu soit loué !) déposées sur une barricade de caisses qui bouche la rue. Le test, redoutable pour qui tient le joystick — les excès de boisson ne pardonnent pas — s'avère constituer un banc d'essai sans appel pour les joysticks : si vous jouez à deux, insistez pour choisir le



joystick. Si votre adversaire refuse, c'est qu'il triche et s'est réservé le meilleur.

Deuxième étape : vous disposez votre équipe dans la ville. Infogrames offre avec le programme une ventouse pour accrocher une sorte de paravent afin de dissimuler à votre partenaire cette phase des opérations. Précaution inutile tant que vous ne connaîtrez pas par cœur le plan de la bourgade. Troisième étape : promenade dans la ville. Le premier qui vise juste a toutes ses chances. Attention aux tireurs embusqués, et bons réflexes quand vous croiserez votre adversaire principal. Le son lancinant est supportable cinq minutes. Mais une animation très correcte, un graphisme original, un décor classique (la bourgade du Far West) sous un angle de vue qui vous donnera l'impression de marcher à quelques pas de votre héros font de *OK cowboy* une réussite incontestable.

Vous pouvez jouer au clavier, c'est moins drôle, et contre l'ordinateur (même remarque). (Disquette Infogrames pour *TO8, TO9, TO9+, MO6*). D.S.

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

AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS

F-15 STRIKE EAGLE



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

La simulation 'Avions de combat'

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

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

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

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

Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.

Prix Public Generalement Constatés

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MAINTENANT DISPONIBLE POUR AMSTRAD CPC

TUBES



HYDROFOOL

Pollution

Action et stratégie sont ici mises en valeur par le contexte « aquatique » de votre mission... Un logiciel amusant et original qui bénéficie en outre d'une gestion graphique intéressante.

Le Deathbowl est un aquarium géant qui souffre d'une importante pollution. Le remède à ce mal, découvrir les quatre bouchons de vidange et assécher le bassin. Cette mission sous-marine est originale. Votre robot flotte en effet entre deux eaux. Pour descendre vers un niveau inférieur, il emprunte les tourbillons... Pour remonter, il lui suffit de se placer sur une bulle et de laisser faire la nature ! Le réalisme de cet univers aquatique confère à l'animation une souplesse agréable. Si le danger reste toujours présent (poissons ou pieuvres mortels, huîtres géantes, etc.), l'action est plus stratégique que brutale. Vous allez ainsi collecter un grand nombre d'objets : bidons d'huile contre la rouille, oxygène, armes ou clefs pour les bouchons, apprendre de même à repérer chacun de ces éléments afin de ne pas perdre le souffle !

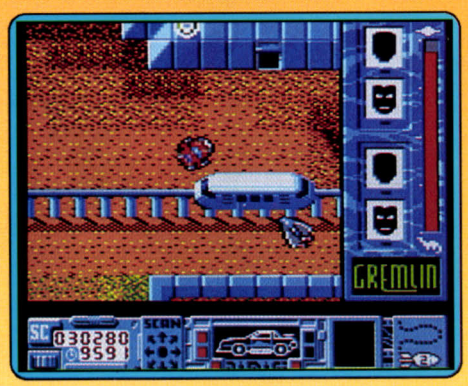
Hydrofool bénéficie de l'originalité graphique et stratégique du scénario. Sans pour autant s'inscrire au « Top 10 » des logiciels d'action, il a du moins le mérite de cumuler la vitalité à la bonne humeur ! (Disquette FIL pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type _____ ***action/stratégie***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

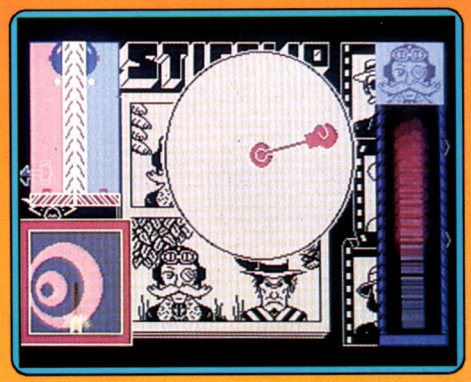
MASK

L'étoffe des héros

Matt Traker et sa bande masquée font un virage sur les bandes magnétiques. Cette superstar du petit écran qui fait l'objet d'un véritable culte en Grande-Bretagne, est prétexte à un jeu d'aventure/action superbement réalisé. *Mask* n'a rien d'original dans son principe, mais sort du lot par la rapidité du scrolling et la qualité des graphismes et de l'animation. Au volant de votre engin, vous parcourez en vue aérienne quatre époques différentes à la recherche de vos amis et de leurs masques enlevés par les Venoms. Pour y arriver, vous cherchez tout d'abord les morceaux du scanner qui vous guidera vers Bruce Sato ou Miles Mayhem. Le scanner se présente sous forme de puzzle et n'est opérationnel qu'une fois les six morceaux assemblées. Le tout se déroule naturellement sous le tir incessant des monstres les plus divers. Au premier niveau, vous combattez tanks, hélicoptères et vaisseaux belliqueux. A la préhistoire, des plantes carnivores vous barrent le chemin, des tortues géantes et des crocodiles vous assaillent sur un terrain volcanique. Dans le futur lointain, vous êtes bombardés de boules radioactives et un trou noir vous ramène inexorablement au centre. Enfin, au dernier épisode, tanks et geysers s'acharnent à détruire votre cuirasse et des serpents géants surgissent là où on les attend le moins. Pour corser le tout, votre véhicule suit les lois naturelles de l'inertie et continue donc sa route même lorsque vous ne bougez plus votre joystick. Outre des munitions, vous récoltez des kits de réparations et des bombes. Ces dernières sont essentielles pour accéder aux endroits clefs ou faire sauter le repaire des Venoms à la fin du jeu. Joli, suffisamment rapide pour ne pas lasser en un clin d'œil, *Mask* est certainement le prochain hit des mordus de l'arcade intelligente. (Disquette Gremlins Graphics pour *Amstrad CPC*.) N.M.



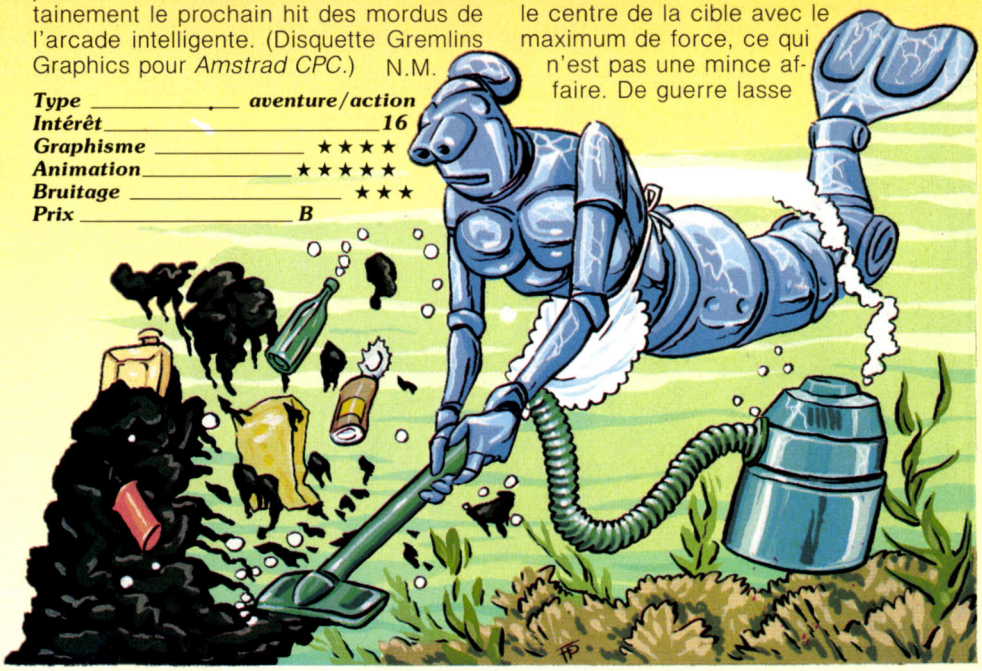
Type _____ ***aventure/action***
Intérêt _____ ***16***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***



STIFFLIPS

God save the Queen

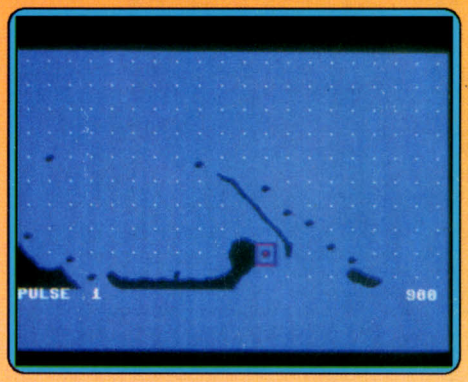
Une aventure loufoque qui vous transporte dans une ambiance 100 % british. Nos quatre hurluberlus, Palmyre Q. Serey, le professeur Sergio D. Rangey, le vicomte Sébastien Stifflips et le colonel R.V. Bug partent de concert combattre le comte Caméléon et son rayon caoutchoutronic, invention démoniaque qui fausse le rebond des balles de cricket. Les fondements même de l'empire sont menacés. Vous incarnez tour à tour nos quatre anti-héros qui savent s'aider le moment venu, échanger des informations et des objets ou se relayer lorsque l'un d'entre eux est emprisonné. La progession est entièrement gérée par joystick. Pour agir, vous cliquez sur l'ampoule, puis choisissez dans un sous-menu l'option « ouvrir », « regarder » ou « prendre »... Même procédé pour changer de personnages, parler ou combattre. Les combats sont à l'image du jeu, inattendus et originaux. Lorsque vous décidez de riposter aux provocations, l'écran affiche les forces des combattants en présence, trois options coup droit, coup gauche ou coup bas et une cible mouvante. Pour vaincre, il faut toucher le centre de la cible avec le maximum de force, ce qui n'est pas une mince affaire. De guerre lasse




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

vous choisirez le coup bas qui fait mouche à chaque fois. N'en abusez pas, c'est contraire au fair-play britannique et vous ne tarderez pas à en supporter les conséquences. L'histoire débute dans un pays exotique face au colonel Moustachio.
Le seul moyen de s'en débarrasser est de lui offrir une Winchester. Partez alors vagabonder dans la jungle ou étancher votre soif au bar colonial le plus proche. Les pièges sont nombreux pour l'équipe débutante qui se retrouve rapidement sous les verrous. Mais la difficulté du jeu, qui s'étale sur deux disquettes, est adoucie par la facilité des actions et l'humour bon enfant du scénario. Un dernier détail : l'aventure a été entièrement traduite en français.
Un effort appréciable de la part de cette société britannique. Si tout le monde pouvait en faire autant ! (Cassette Palace Software pour *C 64*.) N.M.

Type _____ ***aventure graphique***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***



WAR IN THE SOUTH PACIFIC

Revivre 1942

Aussi austère que réaliste, réservé aux passionnés du genre, *War in the South Pacific* est un wargame de qualité. Pour revivre et remodeler la Seconde Guerre mondiale... Stratégique ! L'ennemi est japonais... Vous allez dès lors choisir votre mission : l'une des trois célèbres batailles de 1942. Modifiée selon cinq niveaux de difficulté et des vitesses de gestion différentes, la mission n'en reste pas moins difficile.
La présentation du jeu est assez sévère : la carte de votre terrain d'action est quadrillée. On y visualise déjà les différents ports et bâtiments ennemis ou alliés. Le déroulement du jeu est quant à lui relativement classique. Différentes phases vont se succéder.
Il sera possible, par exemple, d'envoyer des ordres à telle ou telle unité, de diriger un convoi, d'examiner les statuts, etc. La stratégie de ce logiciel est complexe. Inutile d'espérer venir à bout d'une mission avant de longues heures de jeu. La notice, bien conçue, est alors d'une importance capitale. Notons enfin qu'une carte plastique est fournie avec le logiciel... Une aide précieuse ! (Disquette SSI pour *C 64*). O.H.

Type _____ ***wargame***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ –
Prix _____ ***C.***

CHALLENGE OF THE GOBOTS

Original et complexe

Héros des séries télé, les Robots s'attaquent à la microludique... C'est en fait l'horrible Gog qui est visé, et avec lui ses vaisseaux et ses bases secrètes. Un jeu original et très, très difficile...
Scrolling horizontal, graphismes et animation de qualité, ce challenge mettra vos nerfs à rude épreuve. Votre robot est, en effet, soumis à deux gravités opposées. Imaginez un tunnel dont les parois vous attirent sans cesse vers le haut et le bas. Au milieu, une armée d'ennemis, sur les bords, des bases protégées qu'il ne faut surtout



pas toucher... Vous allez de plus devoir collecter des « scooters » puis les lancer sur les bases. Même chose en ce qui concerne les rochers puisés dans le sol... Ils serviront à bombarder les adversaires qui ne volent pas ! Très difficile à manier, cette aventure profite d'une stratégie complexe. L'animation est très rapide... Le contrôle hypersensible du vaisseau ne tolère pas la précipitation. Les différents niveaux de difficulté du jeu vous mèneront enfin vers de nouvelles stratégies... *Challenge of the Gobots* s'accompagne d'une notice sur disquette attrayante (dessin et dialogue) qu'il sera possible de charger avant le jeu. La qualité graphique et sonore de l'ensemble comblera certainement les plus difficiles (Disquette Ariola Soft pour *C 64*). O.H.

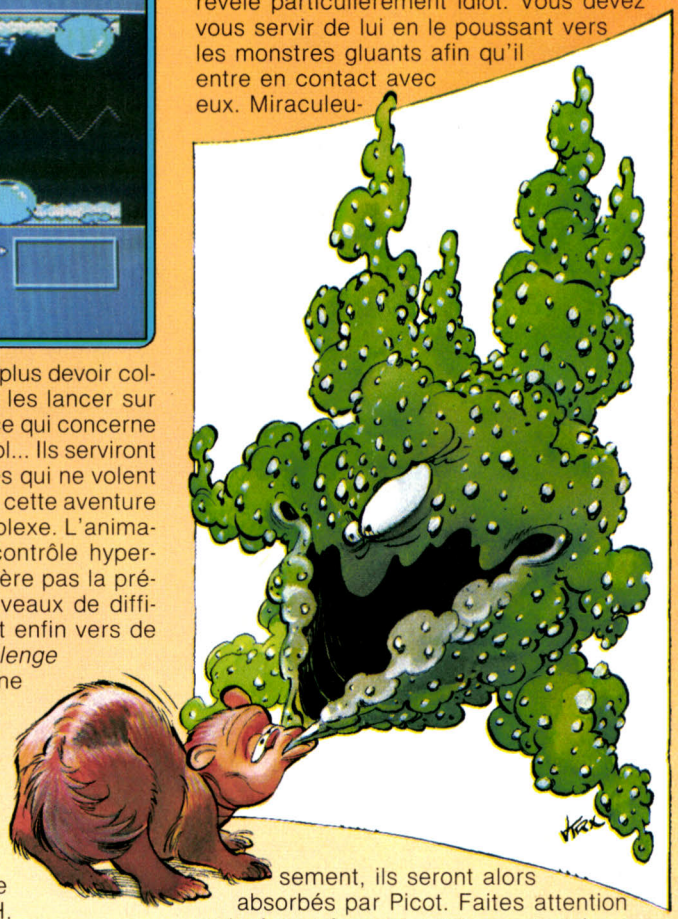
Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***B***



COME ON PICOT

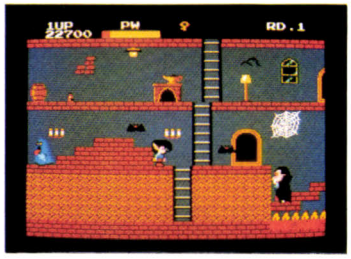
La prisonnière

Votre fiancée est détenue dans un immeuble gigantesque. Votre but : la délivrer . Ce n'est cependant pas aussi simple qu'il y paraît. Les étages sont des labyrinthes protégés par des créatures affreuses et gluantes ainsi que par un système d'alarme perfectionné. L'arme que vous avez choisie pour remplir votre tâche se nomme Picot. Cet animal, fort gentil et affectueux, se révèle particulièrement idiot. Vous devez vous servir de lui en le poussant vers les monstres gluants afin qu'il entre en contact avec eux. Miraculeu-



sement, ils seront alors absorbés par Picot. Faites attention malgré tout à ce que votre partenaire ne soit pas au-dessus de vous : il serait capable de vous prendre pour un monstre ?
Ce programme assez amusant offre une réalisation plus que correcte. Les graphismes agréables sont proches de la caricature et l'animation très rapide est un modèle ▸

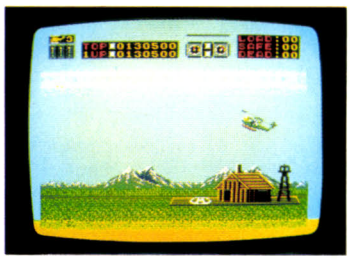
Carte 256 Ko



Ghost House

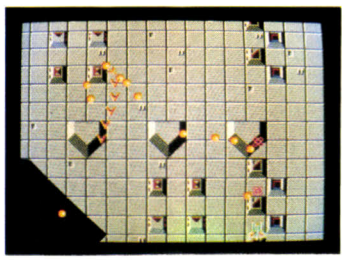
Une promenade dans le château hanté de Dracula. Parcourez d'interminables labyrinthes, trouvez le trésor caché, mais faites attention aux fantômes.

Cartouche 1048 Ko



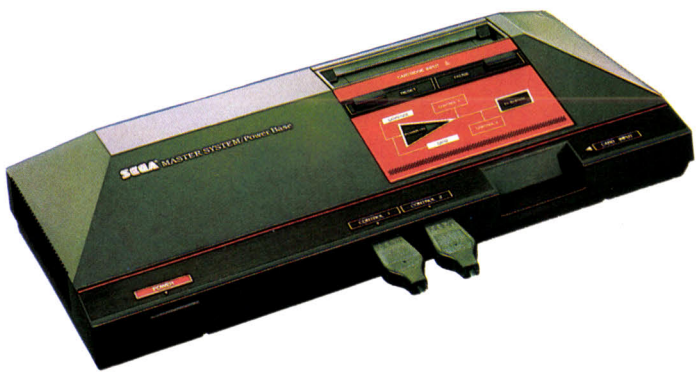
Choplifter

En hélicoptère vous irez sauver des otages d'une mort imminente. Sur terre, en mer ou dans des cavernes, l'ennemi vous attend de pied ferme.



Astro warrior

Sauvez la galaxie en exterminant les envahisseurs. ATTENTION ce sont de redoutables combattants.



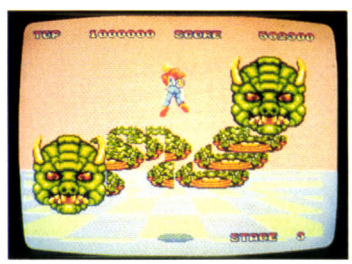
SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER.

Cartouche 2096 Ko



Out Run

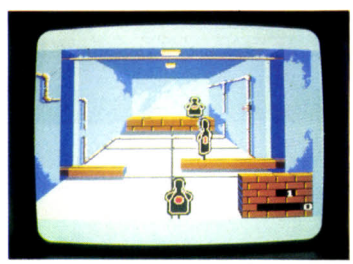
Une superbe simulation de conduite. Saurez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.



Space Harrier

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

Pistolet « Light Phaser »



Marksman shooting/ Trap shooting

3 jeux sur cette cartouche offerte avec le pistolet, suivez l'entraînement des agents du FBI ou mesurez votre adresse au Ball-trap.



Safari Hunt

Participez à un safari où adresse et rapidité feront la différence. Une partie de chase qui ne manque pas de gibier.

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

de précision. Le bruitage, suffisamment présent, ne lasse pas. Des commandes simples facilitent le jeu. Un reproche cependant : l'absence de scrollings. Les différents tableaux apparaissent d'un coup mais sans longue attente, contrairement à *Super Rambo*. Le bilan est donc positif. Une remarque tout de même : comme dans *Cauldron*, ce programme est basé sur le phénomène de rebond. Une grande patience s'avère indispensable pour parvenir à la fiancée prisonnière. L'univers moins riche que d'habitude limite malgré tout le nombre de situations. *Come on Picot* est de ce fait plus accessible que *Cauldron*. (Disquette Eaglesoft pour *MSX*). M.B.

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

ZANAC

Rapidité et réflexes

La complexité des jeux d'aventure, d'action et autres, s'avère finalement lassante. C'est pourquoi les jeux où rapidité et réflexes priment existent toujours. Ces concepts forgés il y a longtemps ont évolué. Nous l'avons vu avec *Arkanoïd* (un casse-briques perfectionné) ; voici maintenant le tour de *Zanac*. En résumé, il ne s'agit que d'une énième version de *Space Invaders*. Il est cependant plus réaliste de dire que ce programme est l'équivalent de *Laydock* pour *MSX 1*.



Un scrolling continu de haut en bas dévoile inexorablement le lieu des affrontements. Rapide et maniable, le vaisseau peut se déplacer sur toute la surface de l'écran. Si au début, on ne se sert que peu de cette facilité, on se rend vite compte de son utilité... En effet, il n'est pas toujours possible de détruire les missiles ennemis. Notez que des pièges subtils existent : notamment des dalles qu'il faut détruire afin d'obtenir de nouvelles armes (double tir, bouclier protecteur et autres). Enfin pour changer de niveau de jeu, il faut détruire des bases retranchées. En cela, *Zanac* se raproche des principes de jeu de *Knightmare*. Et, comme dans ce dernier, la réalisation est de très bonne facture : graphisme sobre et agréable, bruitage de qualité, commandes précises. En revanche, l'animation souffre d'hésitations et parfois de lenteur. Le bilan est cependant positif et, pris par l'action, on oublie rapidement les rares défauts de ce programme. (Disquette Eaglesoft pour *MSX 1* 60 Ko.) M.B.

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

NEMESIS, THE WARLOCK

Violence micro-ludique

Difficile, pour un jeu aussi classique, de se démarquer de l'ensemble de la ludothèque « action » du *Commodore 64*...
Et pourtant, *The Warlock* reste très séduisant, pourvu que l'on apprécie la violence micro-ludique !
Que dire du scénario si ce n'est qu'il faut frapper ou tirer sur tout ce qui bouge. C'est la mise en place graphique et sonore qui rehausse fort heureusement l'intérêt du jeu. Après une superbe musique de présentation, vous voyez apparaître un classique écran d'action/échelle... Votre personnage est dès lors assailli par les guerriers de l'ombre. Il saute, court, et surtout manie une épée mortelle. Soit qu'il use ainsi de sa force physique, soit qu'il s'arme d'un révolver, tous les mouvements sont d'un réalisme appréciable. Même chose en ce qui concerne les bruitages, l'ensemble met en place une ambiance dont il est assez difficile de se défaire...
La stratégie de ce jeu est bien sûr assez réduite. Collecte des munitions, recherche des issues de chaque tableau... il s'agit surtout de rester attentif et de presser la gâchette au bon moment. Un logiciel intéressant dans sa catégorie. (Disquette Martech pour *C 64/128*.) O.H.



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

RAID SUR LA MANCHE

Les Alliés ripostent

Les sirènes d'alarme hurlent de façon lugubre. Une attaque ennemie est annoncée. Pilote d'hélicoptère, vous vous précipitez sur votre engin et décollez aussitôt de votre base secrète, un porte-hélicoptères situé au milieu de la Manche. Dans le ciel, vous branchez la radio :
— prêt pour la mission, donnez-moi l'objectif à atteindre et le cap à suivre...
— code 120, cap sur Cherbourg, un blockaus à détruire...

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY et le spectre aux balles d'or

Le célèbre héros de bande dessinée porté pour la première fois à l'écran dans un grand jeu d'aventure et d'action dont vous êtes le metteur en scène et le héros...

Disquette Thomson, AmstradCPC, Atari ST, Compatible PC.

Sortie le 20 Octobre







Un scénario exceptionnel,
Des actions hyper-réalistes,
Des graphismes superbes...

ROBINSON CRUSOE



Moi, Robinson, seul rescapé d'un terrible naufrage, fut rejetté par une vague énorme sur le rivage d'une île déserte le 30 septembre 1659. Je baptisai mon île, l'île du désespoir et tentai d'y survivre...

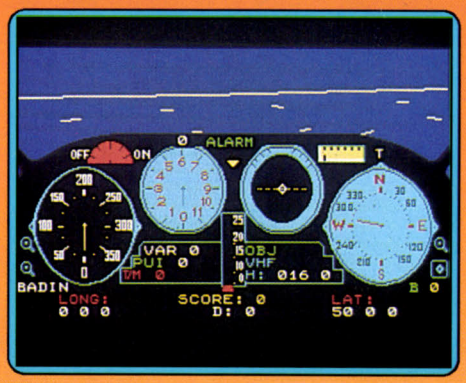
Thomson,AmstradCPC,Compatible PC



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

COKTEL VISION

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



Nous sommes en 2040, dans un monde parallèle où les événements de la Seconde Guerre mondiale se répètent à un siècle d'intervalle. Vous vous êtes engagé dans les forces aériennes alliées repliées sur la Grande-Bretagne. Déjà lieutenant, une série de dix-neuf missions, attaques, bombardements et parachutages, vous permettront, si vous les réussissez, d'obtenir les plus hautes décorations.

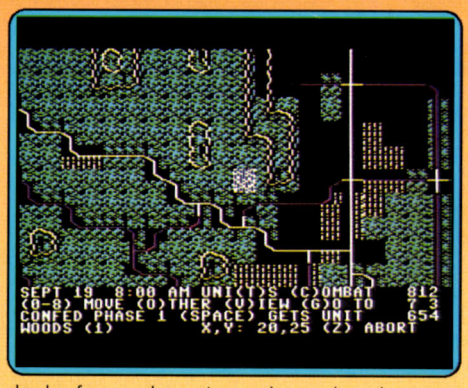
Raid sur la Manche est un jeu d'action avec des buts précis à atteindre, mais c'est aussi et surtout un simulateur de vol qui permet d'apprendre à piloter un hélicoptère. Le tableau de bord comprend seize indicateurs ou cadrans, et le pilotage exige l'emploi simultané et obligatoire de deux joysticks. Autant dire qu'il vaut mieux éplucher soigneusement le mode d'emploi (pas très clair) et qu'une certaine période d'apprentissage est indispensable. On arrive assez vite, à bout de la première mission. Pour atteindre le plus haut grade, celui de général, il faudra en plus apprendre à vous repérer sur une carte (fournie avec le logiciel) en calculant la longitude et la latitude. Les joueurs à l'esprit torturé apprécieront. Une bonne note pour la conception et la complexité du jeu, une moyenne pour le graphisme et une mauvaise pour le son (Disquette FIL pour *TO8, TO9, TO9+*). J.L.R.

Type _____ ***simulation/action***
Intérêt _____ ***15***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ ***B***

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

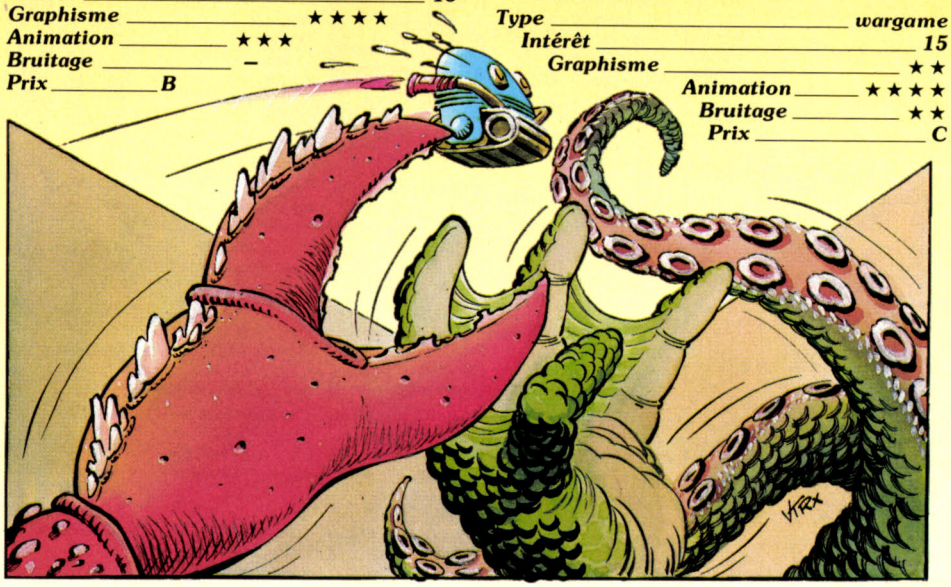
Si nous les Sudistes...

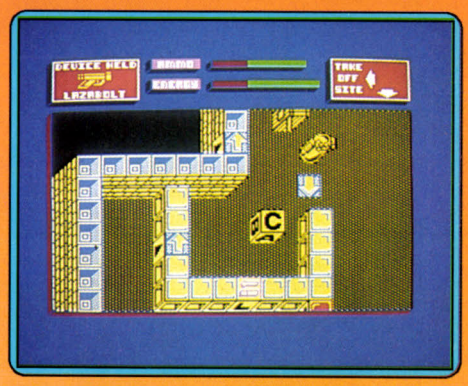
Union contre Confédérés, la lutte sera chaude... Ce wargame est calqué sur son confrère *War in the South Pacific*. Le graphisme y est heureusement plus réaliste. Un ou deux joueurs (l'ordinateur pourra jouer contre vous...) vont se lancer dans cette simulation stratégique. La mise en place du niveau de jeu est complexe. Diverses options (rapidité du jeu, visibilité ou non de certaines unités, etc.) permettent d'adapter la partie à votre talent. Pour le reste, on conserve ici la logique des wargames classiques. Les phases de la mission sont précises. Commandées à l'aide du clavier, vos unités vont lancer l'offensive. Il faudra gérer le ravitaillement des troupes, tenir compte du terrain traversé et



de la force de votre adversaire. Le graphisme est à ce niveau aussi clair que possible. Les différents reliefs apparaissent sur la carte et on connaît à tout moment l'état de la partie (nombre de morts, de prisonniers ou pourcentages de la force restante et des objectifs atteints). D'une prise en main plus agréable que *War in the South Pacific*, ce wargame reste très « savant »... Une partie qui nécessite ruse, patience et... sauvegarde ! (Disquette SSI pour *C 64*).O.H.

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





THE FINAL MATRIX

Sentimental robot

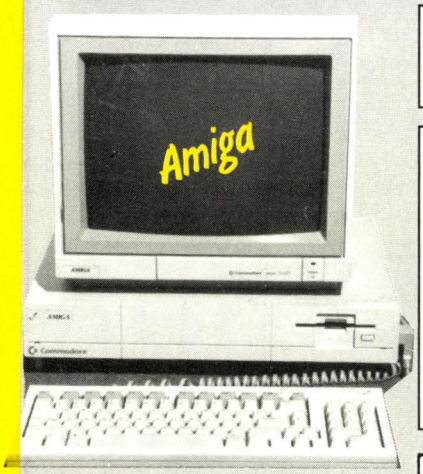
Vous allez incarner Nimrod le Biopton, un charmant petit robot intelligent et sentimental. Il devra localiser sur l'écran radar de son vaisseau chacune des cités habitées par une civilisation hostile et s'y rendre pour délivrer son compatriote prisonnier. Ces cités sont très particulières et assez différentes les unes des autres. Mais, dans chacune, la principale difficulté réside dans les déplacements. En effet, notre pauvre robot ne sait absolument pas sauter et de nombreux murs limiteront ses pas. Seule solution, utiliser les tremplins qui le conduiront au faîte d'un mur et le parcourir alors. Gare aux écarts qui vous feraient tomber dans le vide ou dans les pattes des monstres qui vous guettent au-dessous. Le plus souvent, vous serez amené à utiliser plusieurs tremplins pour accéder à des murs toujours plus hauts. Outre les monstres que vous pourrez toujours repousser de votre tir, il vous faudra éviter les mines, les carrés répulsifs, les absorbeurs d'énergie et autres faribolles. Vous pourrez, en revanche, vous aider de l'écran T.V. pour visualiser l'ensemble de la cité et des blocs de construction, utiles pour vous ménager un chemin de retour. Ne gaspillez surtout pas vos munitions car elles vous serviront aussi à déplacer certains blocs entravant votre marche. Ce jeu réclame une stratégie élaborée car rien ne sert de sauter dans la pièce où est retenu votre compatriote si vous ne pouvez pas rentrer au bercail.

La cité est représentée en 3D vue du dessus, selon un mode original, un peu difficile à appréhender au premier abord, mais joli. Le graphisme et l'animation des différents participants sont bien rendus. Quant aux bruitages, ils sont quelconques. Un bon logiciel combinant allègrement action et stratégie (K7 Gremlin, *Spectrum*). J.H.

Type _____ ***action/stratégie***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ ***B***

Entre les deux, mon cœur balance... Course de motos ou golf ? N'hésitez plus. Pour vous aider à choisir, les critiques de la rédaction de *Tilt* **Minitel 3615 TILT** (soft).

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



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

Périphériques

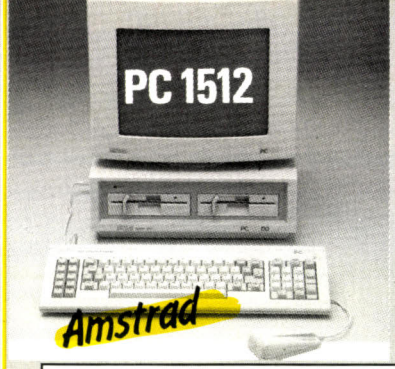
Side car (émul. IBM)	7 590 F
Lecteur disk $3^{1/2}$ p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire	N.C.
1 méga - 2 méga	
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utiliaires

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

JEUX

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



Compatible PC 512 K
+ MS DOS + souris + GEM + BASIC

PC 1512 SD monochrome	5 925 F TTC
PC 1512 DD monochrome	7 460 F TTC
PC 1512 HD 20 méga mono	11 840 F TTC
+ 2 250 F en version couleur	

Périphériques

Imprimante DMP 3000	2 290 F
Disk 20 méga	4 750 F
Carte Kortex (modem)	1 480 F

Evolution	960 F
World Junior	990 F
Multiplan Junior	590 F
Frame work 1er	1 150 F
Yes You can	1 050 F
Supercalc	790 F
Wordston	790 F
Silent Service	230 F
Flight simulator II	550 F
Passagers du vent	289 F
Winter games	189 F
World games	250 F
Jet	570 F
Karateka	420 F
Infiltrator	175 F

Amstrad 6128
Monochrome
+ 1 manette de jeu
2 390 F

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

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

Amstrad CPC 464
Couleur + 1 manette jeu
+ 4 jeux **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226.80 F

Périphériques

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

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

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux 3 950 F
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités 340,95 F

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux 2 150 F
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités 223,28

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect disk 1541
+ 1 cadeau 3 490 F
Crédit: comptant 490 F
+ 12 mensualités 231,38 F

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

Les Hits Commodore

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

Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II -C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Breackthru - C	105 F
Cauldron II - C	105/160 F
Chameléon - C/D	105/145 F
Cristal castle C -	105 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 f
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Druids - C/D	89/135 F
Elite - C/D	115/175 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Leviathan - C/D	105/150 F
Ligfht force - C/D	95/135 F
Hit pack - C/D	99/140 F
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Lauréats pack - C/D	155/195 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F

Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
Newsroom - D	375 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Parallax - C/D	99/145 F
Pirate - C/D	135/149 F
Raid 2000 - C/D	99/135 F
Revs - C/D	140/175 F
RMS Titanic - C/D	109/135 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Solo flight II - C/D	95/135 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Super Huey II - C/D	105/150 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
The Pawn - C/D	145/195 F
Tai-Pan	N.C.
They sold a million II - C/D	99/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer C/D	109/NC
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F
Yie-ar Kung fu II - C/D	99/145 F

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

MICROSTORY

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

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

ATARI®

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ 10 jeux
3 990 F

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ imprimante citizen 120 D
5 790 F

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 125
avec moniteur couleur ATARI SC 1224
5 990 F
7 490 F

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
7 150 F

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 204
+ imprimante citizen 120 D
11 290 F

Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome
+ imprimante SMM 804
8 000 F
3 / 1040 ST monochrome
+ imprimante SMM 804
18 000 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ Néochrome, Macadam Bumper, Animatec, Wanderer et 10 jeux
4 490 F



UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	GFA compilateur	450 F
Art director	490 F	Habawriter II	750 F
Becker texte	750 F	Lattice - C	990 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	MCC Pascal	790 F
Calcomat tableur	450 F	Megamax C	1690 F
Compta Memsoft	1 650 F	OSS Pascal	710 F
Datamat fichier	450 F	Macro assembleur	490 F
DB Man (Dbase III)	1190 F	MC Base Memsoft	1 650 F
Degas Elite	690 F	Platine ST	1750 F
Devpack	490 F	Profimat ST	495 F
Digitaliseur de son	1 550 F	Pro fortran	1 290 F
Easy Draw	850 F	La Solution	2 370 F
Emulcom	850 F	Super base	990 F
Extensor	N.C.	Textomat	450 F
Evolution (trait. texte)	1950 F	V.I.P. (sous gem)	1890 F
Evolution (sunset)	990 F	GFA Draft	850 F
First Word +	850 F	GFA Vector	450 F
GFA Basic	490 F	Publishing Partner	1 650 F
		Pro 24 Stenberg	2 450 F

Périphériques

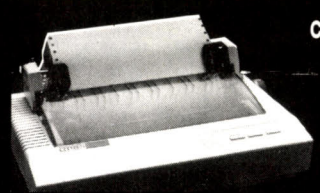
Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Kuramana 5 1/4 p	2 390F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Disk dur 20 méga SH 204	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 450 F
Digitaliseur d'images Realtizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	135 F
Pro 87	3 000 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

JEUX

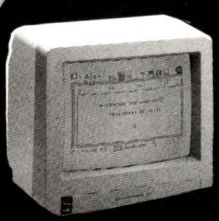
Altair	280 F
Alternate reality	310 F
Arkanoïd	195 F
Artic Fox	350 F
Balance of Power	350 F
Barbarian	239 F
Borrowed Time	199 F
Chess (Psion)	225 F
Crafton et xunk	280 F
Defender of the crown	350 F
Eden Blues	270 F
Fantasy	310 F
Fantazy II	310 F
Fantazy III	310 F
Flight simulator II	390 F
Gato	310 F
Goldrunner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

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





Citizen 120 D
1 990 F



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

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

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

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

Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/01/87: 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 softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : ..... Date : .....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : .....
Montant de la commande .....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : ..... Date : .....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

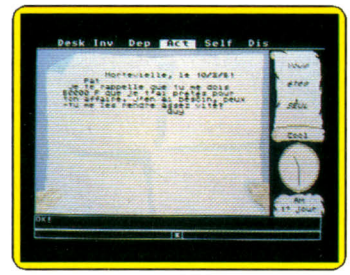
TILT 09/87



La neige étouffera-t-elle encore longtemps le meurtre ?



Une chambre fermée de l'intérieur ?



Les dettes sont un solide mobile.

ATARI ST

Mortville Manor

Le mystère plane sur Morteville. A vous de mener l'enquête dans de superbes décors et un bruitage saisissant : les portes grincent, les tableaux parlent... et en français ! La grande classe.

Ce programme, un des plus originaux et des plus agréables que nous ayons eu l'occasion de rencontrer sur *ST*, propose une enquête policière.

Vous recevez une missive fort inquiétante de Julia Defranck. Malade, elle vous demande de venir dans son manoir car elle craint pour les siens. De plus, elle parle dans sa lettre de danger de mort... Bien entendu, elle vous demande discrétion et efficacité et vous signale qu'elle a laissé un message à votre attention par-dessus le mur du silence. Détective privé au grand cœur, votre sang ne fait qu'un tour et vous volez à son secours. Trop tard ! A peine arrivé, vous apprenez que Julia est morte d'une embolie pulmonaire alors que son état s'améliorait. S'agit-il d'un crime ? La première chose que vous aurez à faire sera de trouver le mystérieux signe de Julia. Ce dernier vous confortera dans l'idée qu'elle avait un allié. A vous de le découvrir afin d'en savoir plus et de progresser sur la voie de la vérité.

Premier produit de Kyilkhor Création, *Mortville Manor* possède l'avantage de parler la langue de Molière. Ceci pour le plus grand plaisir des amateurs d'aventures dont la maîtrise de l'anglais n'est pas parfaite. Et quand nous employons le verbe « parler », il ne s'agit pas d'une image car la synthèse vocale est ici très présente. De bonne qualité, elle apporte un réel plus et possède l'avantage de rester parfaitement compréhensible pour peu que l'on en prenne l'habitude. Signalons que ce n'est pas toujours le cas : la synthèse vocale de *Goldrunner* par exemple est plus proche d'un crachouillis inaudible que de la parole humaine et reste incompréhensible la plupart du temps ! Outre la synthèse vocale, *Mortville Manor* exploite les possibilités sonores du *ST* par le biais d'une illustration sonore très présente. De nombreuses situations et actions sont soulignées par des phrases musicales. Le début du jeu se signale par des cris de chouettes et le glas d'une cloche lointaine ; quand on ouvre certaines portes, elles font entendre le grincement caractéristique du vieux bois, etc. *Mortville Manor* paraît moins monotone que des logiciels d'aventure comme *The Pawn* par exemple, du fait de cette alliance entre graphismes et sons. Car, et c'est le second point fort de ce programme, les graphismes ne sont pas oubliés. Bien que légèrement inférieurs à ceux de *Guild of Thieves*, les dessins sont nombreux et de bonne facture et ont l'avantage d'apparaître aussi en mode très haute résolution (640 par 400 en monochrome). Reste le plus spectaculaire qui réside dans les séquences d'animations mettant en scène les personnages présents. A l'image de *Dossier Boerhaave*, ces derniers bougent lèvres et pupilles. Sachez que le mode 320 par 200 en 16 couleurs est utilisé ici et cela vous donnera une idée du résultat... De plus, les mouvements sont synchronisés avec la synthèse vocale ! Evidemment, les auteurs auraient pu limiter leurs efforts à cela : il n'en est rien. La souplesse d'utilisation de *Mortville Manor* est exemplaire. L'exploitation de l'interface utilisateur du ST n'y est certainement pas étrangère. La présentation est très classique : menus en haut, image au centre, commentaires en bas et panels de contrôle sur le côté droit de l'écran. Déplacements, actions diverses, discussions, sont sélectionnés par la souris et, en fonction des choix effectués, les menus peuvent s'enrichir. Analyse syntaxique récalcitrante et tâtonnements dus à un vocabulaire limité ne sont pas à craindre ici. *Mortville Manor* est un jeu d'aventure de très bonne facture qui marque un tournant en la matière. Parfaitement réalisé et basé sur un scénario classique mais agréable, il possède l'attrait des derniers perfectionnements en matière de synthèse vocale. Cette seule caractéristique est-elle suffisante pour le promettre à un grand avenir ? Certainement pas, et ses auteurs l'ont compris ! M.B.



Les sentiers enneigés aux abords du manoir, suivez la piste.

Type _____ *aventure policière*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ *–*
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★
Prix _____ *C*

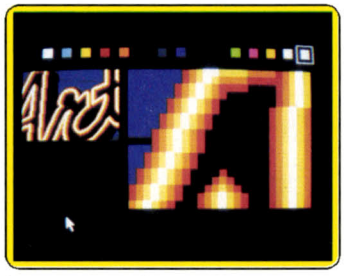
ATARI ST

Artscribe

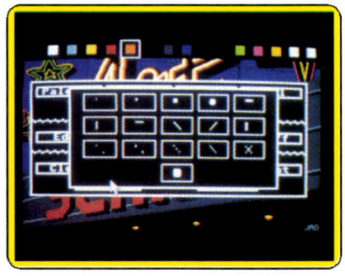
Un outil graphique puissant pour travailler dans les trois résolutions du *ST*.
Au menu, les classiques motifs et couleurs redéfinissables.
Ses atouts : les manipulations, translations et autres couper-coller.



Effets de perspectives.



Loupe pour la finition des contours.



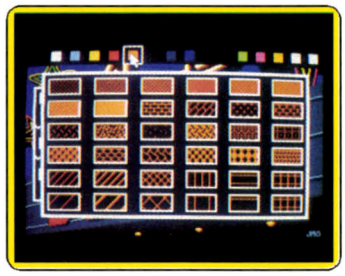
Seize brosses redéfinissables.

Les vastes possibilités graphiques des *Atari ST* attirent régulièrement les programmeurs de logiciels de dessin. Nous vous présentons aujourd'hui *Artscribe* de Magister Software qui a l'avantage indéniable de pouvoir travailler dans les trois résolutions de la machine et directement dans les formats Degas et Neochrome en plus du sien propre. Après chargement du programme et affichage de la page de présentation, vous vous trouverez face à un menu dont nous allons étudier les différentes options. La première « palette » est très classique. Elle vous permettra de définir ou de modifier les couleurs dont vous disposez (16 en basse résolution et 4 en moyenne résolution). Ceci se fait classiquement en agissant sur les curseurs rouge, vert, bleu et vous pourrez dans le même temps voir les modifications induites sur votre image.

Commençons maintenant à dessiner. Vous avez à votre disposition 16 crayons et brosses de grosseurs et de structures variables, vous permettant entre autres d'obtenir des effets en pseudo-relief. Mais libre à vous de vouloir utiliser une brosse de votre invention. Il vous suffira de cliquer sur la brosse à modifier et de la refédinir en la dessinant sur une grille de 8 x 8 pixels. Ces nouvelles brosses peuvent d'ailleurs être sauvegardées sur disque.

Le dessin à main levée peut commencer avec la couleur sélectionnée auparavant sur la palette. Le dessin occupe toute la page écran (un double cliquage permettant de revenir au menu) et s'effectue de manière habituelle en déplaçant la souris, bouton gauche appuyé. Sans doute aurez-vous besoin de formes pré-définies ? Ligne, rayon, boîte, polygones à nombre variable de côtés, cercles et éllipses sont au rendez-vous. Toutes les figures offrant une surface pourront d'ailleurs être choisies pleines ou vides.

Pour remplir d'autres figures, il vous suffira de recourir à l'option « fill ». Un vaste choix vous est proposé, de 36 motifs unicolores (de la couleur en cours) non modifiables et de 36 autres combinant différentes couleurs de la palette. Chacun de ces derniers est d'ailleurs redéfinissable. Vous pourrez dessiner le vôtre sur une matrice de 16 x 16 points ou même aller récupérer directement une portion de votre image pour en faire un motif de remplissage.



36 motifs de la brique à la frise.

Ces nouveaux motifs pourront eux aussi être sauvegardés sur disque. Pour mettre un peu d'originalité dans votre dessin, vous pourrez faire appel à l'aérographe, doté de trois tailles et de trois vitesses de pulvérisations.

Prenez garde car il pulvérisera selon le dernier motif de remplissage choisi.

Du texte pourra facilement s'inclure à votre dessin. Là encore les possibilités sont importantes : six polices disponibles en six tailles chacune. De plus vous pourrez décider du sens de l'écriture, selon l'un des quatre points cardinaux.

L'option la plus puissante, « edit » recouvre les désormais classiques « couper-coller » et « copier-coller » et des options complémentaires. Ainsi, il vous est possible de travailler sur l'image en cours ou sur l'une des autres en mémoire (cinq images au total sont accessibles, pouvant être appelées par leur nom). Outre le collage pur et simple effaçant la portion d'image se trouvant dessous (« replace »), vous pourrez faire appel à des opérations logiques lors du recouvrement : « xor » (ou exclusif), « and » (et), et « or » (ou). Vous sélectionnerez ensuite la zone concernée en positionnant un index sur les coins haut-gauche puis bas-droite et la replacerez dans l'image en mémoire de votre choix. Pour affiner votre dessin, vous pourrez utiliser la loupe de grossissement variable (de 2 à 8 fois). Cette fois, c'est au clavier que vous changerez la zone concernée (par les touches-flèches) ou le grossissement (par + ou −).

Les autres options sont plus originales. « Flips » effectue une translation horizontale ou verticale d'une portion de l'image. « Stuff » contrôle qu'une ligne bordant les figures pleines existe et permet de choisir le mode de recouvrement général : « Replace » classique, « transparent » ou « reverse transparent » pouvant conduire à certains effets étranges mais parfois très esthétiques et « xor » plus classique. Outre l'effacement complet du dessin ou partiel en dessinant avec la couleur de fond, l'appui sur la touche « undo » annule la dernière opération.

En conclusion, *Artscribe* se révèle un bon logiciel de création graphique, doté de puissantes potentialités et d'un usage très aisé grâce à la souris. On regrettera cependant l'absence d'effet d'animation par cycle de couleurs, l'absence de compacteur d'images et l'obligation fréquente de passer par plusieurs sous-menus. (Disquette Magister Software, *Atari ST*.) J.H.



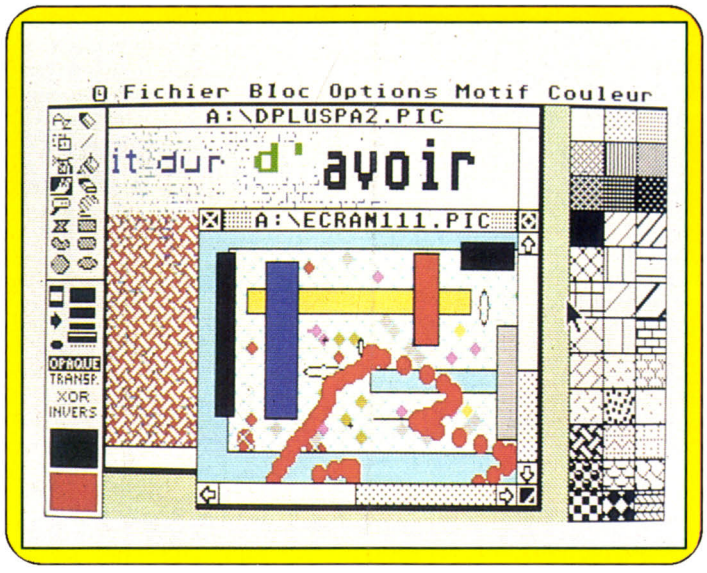
Encore et toujours des motifs redéfinissables à l'envie.

Type _____ *création graphique*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ *–*
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★
Prix _____ *C*

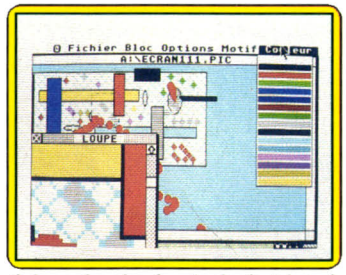
ATARI ST

Pluspaint Couleur

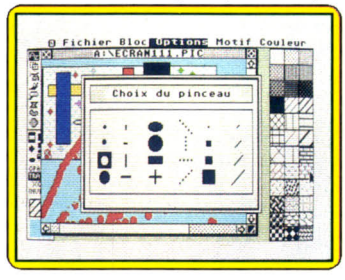
Un bon logiciel de dessin, un de plus, qui pâtit néanmoins de ses origines monochromes. Jongler avec les couleurs tient plus du surréalisme que d'une recherche fine et subtile des nuances.



Denis Scherer au pinceau, en avoir ou pas.



A la recherche du pixel, c'est loupé.



Je trace ou je pointe, peuchère.

La version couleur de *Pluspaint ST* améliore sensiblement le logiciel. Il s'agit de la version monochrome plus des fonctions utilisables en moyenne résolution (quatre couleurs) et en basse résolution (seize couleurs).

Attention, les fonctions utilisables en basse résolution sont moins nombreuses qu'en haute résolution, ainsi les effets de miroir et les rotations avec la fenêtre disparaissent. Le texte accompagne sans faiblir le passage à la couleur et, ce qui est plus lourd de conséquences, les rapports avec les imprimantes (monochromes et couleurs) ont fait l'objet de soins attentifs.

Pluspaint ST reconnaît les fichiers Doodle, Degas, Neochrome et Logo lors du chargement d'images. C'est Degas si l'on ne précise pas autre chose.

Pluspaint accepte désormais de modifier les motifs de remplissage et de dessin, sans prévoir, de façon à créer des motifs en capturant une partie de l'écran.

Le travail avec des textes est devenu plus agréable car, au moment de la sélection des caractéristiques, des exemples des caractères choisis s'affichent sans qu'il soit besoin de frapper quelques lettres pour juger de l'effet obtenu.

Le fait que *Pluspaint couleur* ait été conçu en étendant les possibilités d'un logiciel monochrome se paye : impossible de modifier la palette des couleurs. Les effets de palette explorant les nuances d'une même couleur demandent d'autres logiciels.

En revanche, le logiciel sait utiliser des fonctions logiques dans le traitement des couleurs. Si le résultat de leur emploi est prévisible en mode monochrome, leur utilisation avec des couleurs risque de surprendre. (Voir illustration.) le mode opaque brille par sa simplicité : ce que je fais recouvre tout le reste. Le mode transparent privilégie la couleur la plus sombre, les zones blanches seules méritent pleinement la qualification de transparentes, les zones noires apparaissent noires, qu'elles appartiennent au fond, au décor ou au premier plan, à la fenêtre que l'on déplace. Recouvrir une couleur avec sa couleur complémentaire donne du noir. La transparence garde ses mystères quand jaune sur rouge donne jaune : rien d'intuitif. Le mode inversion remplace les couleurs par leurs couleurs complémentaires. Si en mode inversion je déplace la fenêtre, elle se conduit comme en mode transparent. Le mode XOR ne modifie rien si je ne bouge pas la fenêtre. Dès qu'elle se déplace, le recouvrement d'une couleur par elle-même donne du blanc.

Si ces jeux fascinants peuvent ravir des heures durant, acquérir la maîtrise afin d'obtenir des résultats volontaires me semblent fort aléatoire. Comment savoir que l'inversion d'une fenêtre contenant toutes les couleurs de la palette restituera une image contenant aussi toutes les couleurs de la palette, mais la superposition de deux palettes en mode XOR surreprésente le rouge alors que la superposition en mode transparent élimine le rouge, sauf dans le cas où le rouge et blanc sont en présence et surreprésente le noir et le gris, gris obtenu de plusieurs façons ? Comment se douter que la couleur complémentaire du bleu est caca d'oie alors que celle du bleu outremer, sombre, est un bleu ciel très clair ? La gamme limitée des couleurs résultant de ces exercices interdit de comprendre ces mutations en utilisant bêtement la théorie usuelle de la synthèse des couleurs. La notice sur ces questions de couleurs, hélas, ne dit absolument rien. Or, si ces fonctions devaient ne pas servir à grand-chose, au moins auraient-elles pu nous apprendre comment le logiciel et la machine gèrent leurs couleurs.

Pluspaint ST, dans sa version couleur, est un bon logiciel de dessin doté de la couleur. Il remplit très bien son rôle, à condition de ne pas en attendre des fonctions pour lesquelles il n'a pas été programmé. L'usage en est aisé, l'utilisateur sait toujours où il en est, les menus et leurs enchaînements sont clairs. (Disquette Micro Application pour *Atari ST*.) D.S.

Type _____ *création graphique*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ *sans*
Accessibilité _____ ★★★★
Potentialité _____ ★★★★
Prix _____ *D*

ATARI ST

Tonic Tile

Les casse-briques amorcent une rentrée fracassante. Choisissez vos armes et votre terrain. *Tonic Tile* est entièrement redéfinissable, du béton.

Présenté en dernière minute dans notre challenge du *Tilt 44*, *Tonic Tile* mérite bien aujourd'hui un « Tilt parade » ! Interview de l'équipe responsable de sa programmation (voir « Tilt Journal »), « story board » de sa création graphique sur *Néochrome* et test ludique du logiciel, *Tonic Tile*, le casse-briques de l'année vous dévoile tous ses secrets !

Tonic Tile plus *ST*, un mariage plutôt dynamique ! Première constatation, le jeu est aussi épuisant que difficile... Les seize premiers tableaux sont heureusement accessibles à partir du menu de présentation.

Pour le reste, seule l'endurance vous permettra peut-être de rencontrer le « ver maudit »...

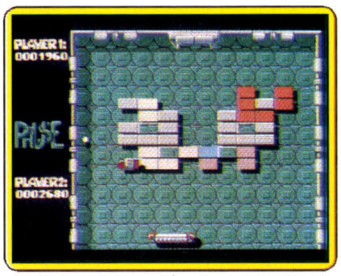
Le scénario de *Tonic Tile* est bien

connu des fans du casse-briques. Plus exceptionnel sans doute, le contexte graphique et sonore de la partie séduira le joueur. Côté bruitages, le programme bénéficie d'une bande-son digitalisée superbe. Musique d'introduction ou « crash » de la raquette, l'*Atari ST* est ici exploité au maximum de ses possibilités.

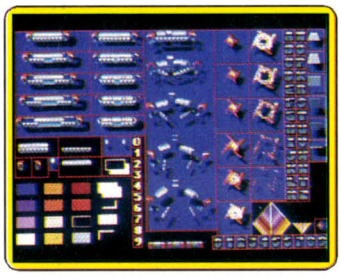
L'effet rendu met en place une ambiance captivante, ambiance qui semble marquer la naissance d'une nouvelle génération de softs ludiques.

En ce qui concerne les graphismes, on assiste au même phénomène...

De la page de présentation au dernier des tableaux de jeu, le dynamisme et la qualité des décors côtoient la « qualité arcade », qualité trop souvent annoncée mais rarement égalée...



Le plaisir de la destruction...



Faire son jeu, c'est constructif.

Face à la concurrence d'*Arkanoïd*, les concepteurs du programme ont dû faire appel à toute leur imagination créatrice et apparemment, ils n'en manquent pas. Si la stratégie de votre mission repose bien sûr sur les bases « classiques » du casse-briques (briques magiques qui vous communiquent divers pouvoirs, laser, agrandissement de la raquette ou nombre de balles supplémentaires...) *Tonic Tile* développe quelques pièges supplémentaires. Sans pour autant dévoiler les surprises de vos futures parties, citons à ce propos la bielle magique qui peut détruire instantanément toutes les briques colorées, ou encore les fausses balles qui vont tenter de tromper la vigilance du joueur... Des idées judicieuses et particulièrement épuisantes !

Mais l'une des qualités essentielles de ce casse-briques est sans aucun doute son option « redéfinition ». Cette dernière est particulièrement maniable : à l'aide de la souris, il vous suffit de sélectionner la brique choisie et de venir la positionner sur un écran vierge. Signalons qu'il existe divers matériaux de « construction » : briques colorées qui se détruisent sous un seul choc, briques argentées qui résistent à la première balle mais pas à la seconde, et briques invisibles, enfin, qui restent toujours indestructibles... De quoi élaborer de superbes traquenards et mettre vos nerfs à rude épreuve ! Le seul reproche que l'on puisse, à mon avis, trouver à cette phase de création réside dans le fait qu'il est impossible de déterminer l'apparition des sprites externes, plaques, bielles, « nouilles maniaques », etc. Si l'ordinateur se charge à merveille de cette disposition (aléatoire...), les joueurs les plus rusés auraient sans aucun doute modifié avec plaisir la fréquence d'apparition de chacun de ces éléments...

Voici enfin les divers écrans de création graphique sur *Néochrome* qui ont servi à la conception de *Tonic Tile*.

On y distingue très nettement les diverses phases d'évolution des sprites.

Ce travail se passe en fait en trois temps. Il s'agit tout d'abord de définir l'allure générale du sprite. Ensuite, en accord avec le programmeur, le graphiste a élaboré la décomposition du mouvement. Testée par l'option « caméra » de *Néochrome* cette animation sera finalement incorporée au programme par une « simple » reconnaissance des coordonnées et adresses de la routine. *Tilt* vous communique à ce propos un « truc » de programmation employé par le programmeur de *Tonic Tile* (voir Sésame)... En espérant que cela aidera les futurs créateurs-arcade !

Que l'on joue simplement pour le plaisir, pour le grand concours « Atari/Tilt/D3M » ou plus judicieusement pour les deux (!), *Tonic Tile* a de quoi briser votre endurance... et vos souris !

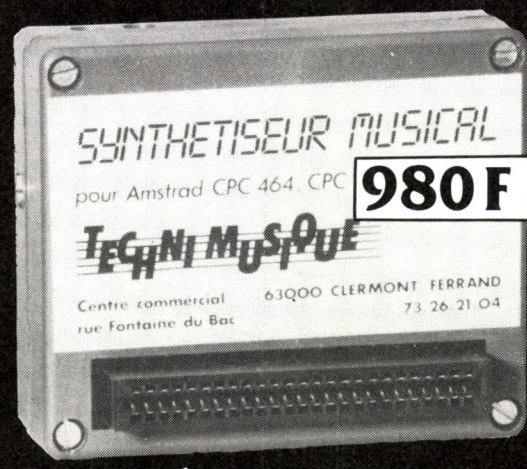
Futur Tilt d'Or ? Peut-être... (Disquette D3M pour *Atari ST*).

J. H.

Type __ *casse-briques redéfinissable*
Intérêt _____ *17*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

TMPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

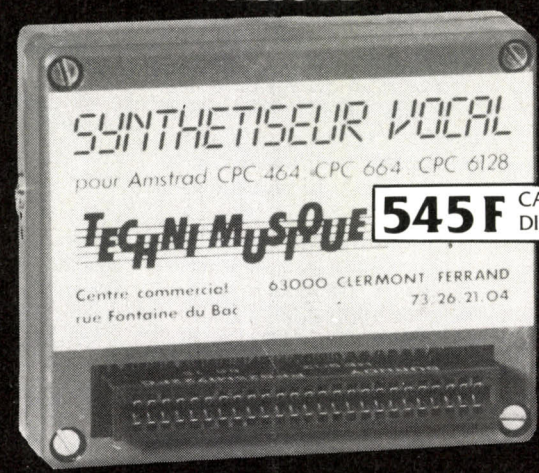
MUSIQUE



SYNTHÉTISEUR MUSICAL
12 VOIES STÉRÉO
(C P C AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I.
(P.C., C P C AMSTRAD)

PAROLE



DES SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

POUR
- THOMSON
- AMSTRAD
- P.C
- ORIC
- M.S.X.
- COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
NUMERO VERT 05 40 44 17
APPEL GRATUIT

Ex-puce des fifties

Monstrueux, démesurés et inhumains, les premiers ordinateurs conçus dans la tourmente de la Seconde Guerre mondiale valent bien les machines les plus délirantes imaginées par les auteurs de science-fiction. *Tilt* vous convie à un voyage dans le temps en compagnie des ancêtres de vos micros.

D'où viennent nos micros ? De par leur esthétique et leur image modernes, ils semblent être une anticipation du futur plus que l'émanation d'un passé, et l'actualité fébrile de l'informatique tend à faire croire à leur perpétuelle recréation. Pourtant, ils ne naissent ni dans les choux ni dans les roses, ni ne sont sortis tout câblés du cerveau de quelque obscur génie de l'informatique. Ils sont le produit d'une longue histoire, le fruit d'une maturation parfois hésitante, le point de convergence et de fusion de techniques d'origines diverses...

Comme l'aéronautique ou l'automobile, l'informatique a eu ses pionniers, ses savants fous et visionnaires, et ce sont leurs réflexions et leurs actes qui se trouvent aujourd'hui cristallisés dans les circuits de nos ordinateurs, véritables concentrés d'intelligence à défaut d'être par eux-mêmes des machines intelligentes. La mémoire morte de nos micros, c'est avant tout cet acquis invisible mais omniprésent qui leur donne leur puissance et les confine dans des dimensions acceptables. Que cet acquis soit remis en cause, et c'est le réveil des démons domestiqués qui hantent nos *Amstrad*, nos *Atari* ou nos *Commodore*. Leur frêle coquille de plastique ne demande qu'à se craqueler sous la pression de ces forces intérieures... Des gerbes de fils commencent à jaillir au travers des crevasses du boîtier, des circuits monstrueux et fumants se répandent alentour, envahissant tout l'espace disponible. Des lianes de ruban perforé rampent dans une forêt de gigantesques composants électroniques : nous voici revenus en 1945.



Machine à calculer construite en 1642 par Blaise Pascal, alors âgé de dix-neuf ans.

Archives IBM



La fin des calculateurs

Certes, le calcul artificiel ne date pas de l'après-guerre. Du boulier aux calculateurs mécaniques du XVII[e] siècle, auxquels l'écossais John Napier, l'allemand Wilhem Schickard et le français Blaise Pascal ont attaché leurs noms, les tentatives d'automatisation du calcul n'ont pas manqué. Au XIX[e] siècle, l'anglais Charles Babbage a posé les principes d'un calculateur universel. Mais sa « machine analytique », dont la conception préfigurait celle des ordinateurs, n'a jamais vraiment dépassé le stade du projet. Cette ambitieuse idée, en avance sur la technique, n'a pas trouvé dans les assemblages complexes d'engrenages les moyens de sa réalisation. Signalons également l'apport théorique des anglais Georges Boole et Alan Turing. Le premier a créé à la fin du XIX[e] siècle une algèbre binaire utilisant des opérateurs logiques, tandis que le second a repris au début du XX[e] siècle la notion d'algorithme avancée dès le XIII[e] siècle par le mathématicien arabe Al-Khwarizmi, idées qui sont à la base de la décomposition de problèmes complexes en une succession d'opérations élémentaires exécutées séquentiellement.

L'électricité allait s'imposer là où la mécanique avait échoué. Les composants électromécaniques tels que les relais, puis les circuits électroniques à base de tubes à vide — l'invention de la triode date de 1906 — allaient permettre l'éclosion de projets dont la mégalomanie se mesure à la taille impressionnante des calculateurs engendrés.

L'ENIAC (Electronic Numerator, Integrator, Analyser and Computer) construit en 1945 à la Moore School de Philadelphie par une équipe dirigée par Prosper Eckert et John Mauchly, était constitué de 18 000 lampes à vide refroidies par air conditionné, 1 500 relais, 70 000 résistances, 6 000 commutateurs manuels et 10 000 condensateurs, et consommait la bagatelle de 17 000 watts (voir photo). Cette machine, dont les trente tonnes s'étalaient sur cent soixante mètres carrés, était à l'origine destinée aux calculs de trajectoires balistiques. La plupart des premiers ordinateurs étaient d'ailleurs voués à des applications militaires, la lourdeur des investissements ne pouvant être supportée que par un financement public. L'ENIAC disposait d'une mémoire interne de vingt mots de dix chiffres décimaux et exécutait une addition en 0,2 milliseconde et une multiplication en moins de trois secondes. Performances révolutionnaires pour l'époque, mais qui paraissent aujourd'hui dérisoires face à la puissance de la moindre calculette de poche. La fiabilité n'était pas non plus à toute épreuve, la durée de vie d'un tube n'excédant pas 5 000 heures environ. Après un an de fonctionnement, tous les tubes avaient dû être remplacés au moins une fois. Mais, en dépit de sa complexité, l'ENIAC n'était pas encore un véritable ordinateur : la programmation des calculs nécessitait une reconfiguration physique de la machine à partir d'une quarantaine de panneaux de connexion. Il va sans dire que le gain en vitesse d'exécution apporté par l'ENIAC était en partie compensé par le temps de programmation et par la nécessité d'une intervention humaine au cours du traitement. Les limites de l'ENIAC sont apparues très rapidement à ses concepteurs. Réunis autour du mathématicien américain John Von Neumann, dont l'ambition était de construire une sorte de modèle électronique du cerveau humain, ils ont posé les principes de fonctionnement des futurs ordinateurs et défini les principaux traits de leur architecture.

L'autonomie et l'universalité des machines passaient nécessairement par une décomposition algorithmique des problèmes en séquences d'instructions élémentaires enregistrées en



Illustrations Jérôme Tesseyre

La naissance du mot « ordinateur »

Ordinateur : voici un vocable qui nous est des plus familiers et dont nous usons quotidiennement. Pourtant, l'emploi de ce terme en informatique date seulement du milieu des années cinquante, l'existence des ordinateurs ayant précédé de quelques années l'utilisation du mot les désignant.

Ce qui nous paraît évident aujourd'hui n'allait pas sans soulever de nombreuses questions à cette époque. Comment en effet qualifier ces machines monstrueuses et fascinantes qui venaient de faire irruption ?

Le terme calculateur (computer en anglais), aujourd'hui encore utilisé dans la plupart des langues pour désigner les ordinateurs, paraissait trop imprécis pour s'appliquer à des machines qui sont si bien ancrées dans leur spécificité.

La traduction de l'expression anglo-saxonne « data processing machines » (machines de traitement de données), plus exacte mais trop complexe, pouvait difficilement entrer dans l'usage courant.

C'est finalement Jacques Perret, professeur à la Faculté de Lettres de Paris, qui a trouvé le mot juste à la demande d'IBM-France. Dans une lettre adressée à IBM et datée du 16 avril 1955, il propose des formules étranges qui témoignent de la réflexion et des doutes suscités par cette question de vocabulaire :

« Cher Monsieur,

Que diriez-vous d'ordinateur ? c'est un mot correctement formé, qui se trouve même dans le Littré comme adjectif désignant Dieu qui met de l'ordre dans le monde. Un mot de ce genre a l'avantage de donner aisément un verbe « ordiner », un nom d'action « ordination ». L'inconvénient est que « ordination » désigne une cérémonie religieuse ; mais les deux champs de signification (religion et comptabilité) sont si éloignés et la cérémonie d'ordination connue, je crois, de si peu de personnes que l'inconvénient est peut-être mineur.

D'ailleurs, votre machine serait « ordinateur » (et non ordination) et ce mot est tout à fait sorti de l'usage théologique.

« Systémateur » serait un néologisme, mais qui ne me paraît pas offensant ; il permet « systémation », mais « systémer » ne me semble guère utilisable.

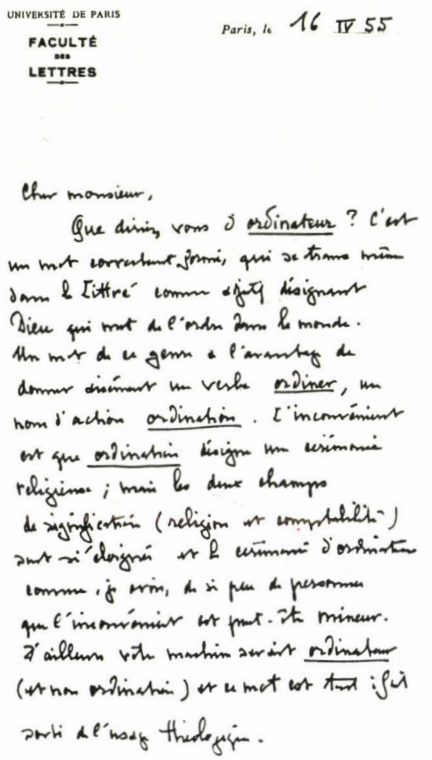
« Combinateur » a l'inconvénient du sens péjoratif de « combine » ; « combiner est usuel, donc peu capable de devenir technique. « Combination » ne me paraît guère viable à cause de la proximité de « combinaison ». Mais les Allemands ont bien leurs combinats (sorte de trusts, je crois), si bien que le mot aurait peut-être des possibilités autres que celles qu'évoquent « combine ».

« Congesteur », « digesteur » évoquent trop « congestion » et « digestion ».

« Synthétiseur » ne me paraît pas un mot assez neuf pour désigner un objectif spécifique, déterminé comme votre machine.

En relisant les brochures que vous m'avez données, je vois que plusieurs de vos appareils sont désignés par des noms d'agent féminin (trieuse, tabulatrice). « Ordinatrice » serait parfaitement possible et aurait même l'avantage de séparer plus encore votre machine du vocabulaire de la théologie. Il y a possibilité aussi d'ajouter à un nom d'agent un complément : « ordinatrice d'éléments complexes », ou un élément de composition, par exemple : « sélecto-systémateur ». « Sélecto-ordinateur » a l'inconvénient des deux « O » en hiatus, comme « électro-ordinatrice ». Il me semble que je pencherais pour « ordinatrice électronique ». (...) Votre J., Perret. »

Comme vous l'aurez sans doute deviné, c'est le mot « ordinateur » qui a été choisi par IBM. Nous avons donc échappé de justesse aux « micro-sélecto-systémateurs » ou autres « micro-électro-ordinatrices » que n'aurait pas



UNIVERSITÉ DE PARIS
FACULTÉ DES LETTRES

Paris, le 16 IV 55

Cher monsieur,

Que diriez vous d'ordinateur ? c'est un mot correctement formé, qui se trouve même dans le Littré comme adjectif désignant Dieu qui met de l'ordre dans le monde. Un mot de ce genre a l'avantage de donner aisément un verbe ordiner, un nom d'action ordination. L'inconvénient est que ordination désigne une cérémonie religieuse ; mais les deux champs de signification (religion et comptabilité) sont si éloignés et la cérémonie d'ordination connue, je crois, de si peu de personnes que l'inconvénient est peut-être mineur.

D'ailleurs votre machine serait ordinateur (et non ordination) et ce mot est tout à fait sorti de l'usage théologique.

manqué de susciter la naissance de la micro-informatique. L'étonnant succès du mot « ordinateur », né au quinzième siècle puis détourné de son sens initial pour les besoins de la technique, a d'ailleurs conduit IBM à abandonner ses droits sur lui.

Le terme « informatique » est encore plus récent, puisqu'il a été crée en 1962 par l'ingénieur français Philippe Dreyfus, par concaténation des mots « information » et « automatique » Depuis, on ne s'est pas embarrassé de grandes précautions pour créer d'autres néologismes aux consonnances parfois peu agréables, tels que « télématique », « productique », « éditique », « domotique » ou encore « monétique ». Tout se perd !

mémoire et exécutables automatiquement. L'interprétation des commandes, stockées en mémoire au même titre que les données, allait être confiée à une unité de contrôle, organe spécialisé chargé de gérer les échanges entre les différentes parties constitutives de l'ordinateur (unités d'entrées/sorties, mémoire, unité de calcul). Dès lors que les principes de base de l'ordinateur étaient jetés, il ne restait plus qu'à améliorer les performances de chacun de ses organes et à optimiser les traitements.

- Mémoires : à tores ou à raison ? -

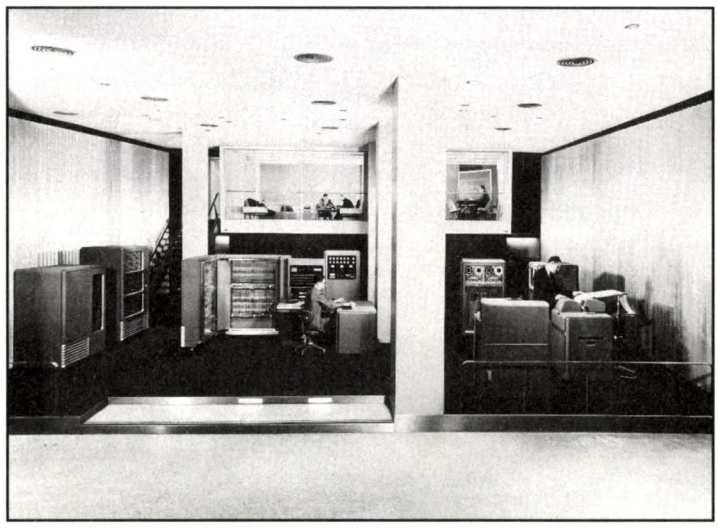
Prenant le relais des composants du même nom, les tubes à vide se sont imposés durablement comme constituants principaux des unités de calcul et de commande — cœur de l'ordinateur — en raison des vitesses de commutation qu'ils permettaient d'atteindre, après une période intermédiaire de coexistence entre les deux techniques. Revers de la médaille, la fiabilité des tubes était peu satisfaisante. Leur présence en grande quantité dans les circuits augmentait de façon considérable la probabilité des pannes. Pour pallier cet inconvénient majeur, le BINAC (Binary Automatic Computer), mis en service en 1949 et constitué notamment de sept cents tubes, comprenait deux unités de calcul identiques comparant en permanence leurs résultats et interrompant le traitement en cas d'erreur. Cet ordinateur a pu fonctionner 40 heures sans incident, une prouesse pour l'époque ! La menace des pannes plongeait les informaticiens dans l'angoisse la plus sombre. Dans les cas où l'acquisition des données ne pouvait être renouvelée, lors de l'exploitation d'informations provenant de satellites par exemple, des techniciens, tubes de rechange en main, se tenaient prêts à bondir sur les circuits pour remplacer les composants défaillants.

Curieusement, les tubes sont aujourd'hui encore utilisés dans certains ordinateurs à vocation militaire — principalement dans les circuits d'alimentation — en raison de leur insensibilité à l'effet EMP (Electro-magnetic Pulse) provoqué par l'explosion des bombes atomiques, dont l'un des inconvénients — et non des moindres ! N.D.L.R. — est de détruire les circuits intégrés. Si l'utilisation de tubes à vide dans les unités de calcul des ordinateurs n'a cessé qu'avec la généralisation des circuits à transistors dans les années soixante, la technologie des mémoires a, en revanche, constamment évolué. La lenteur relative des accès à la mémoire centrale a longtemps été le principal facteur limitant la vitesse de traitement des ordinateurs. L'optimisation des performances des machines passait donc par une harmonisation des temps de calcul et de la vitesse d'accès aux données en mémoire. Seuls les gains en rapidité de traitement pouvaient permettre l'émergence d'applications en temps réel, et il devenait impératif d'augmenter la capacité des mémoires internes pour répondre aux besoins croissants des utilisateurs, tout en améliorant leur fiabilité et en réduisant leur volume et leur coût. Les premiers ordinateurs électroniques ont eu recours à des mémoires constituées de tubes à vide. Pour créer une bascule, c'est-à-dire un circuit



Archives IBM

Premier calculateur intégralement électronique, l'ENIAC a fonctionné de 1946 à 1955.

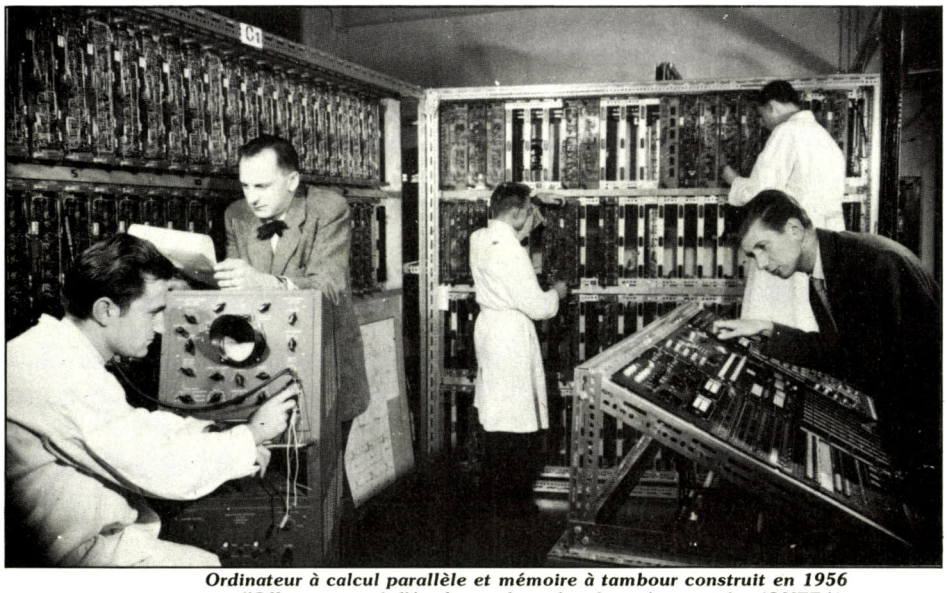


Lancé en 1952, l'ordinateur scientifique **IBM 701** *était doté de dérouleurs de bande magnétique et d'une mémoire centrale à tubes de Williams.*



Téléviseurs s'auréolant du prestige de l'ordinateur dans une publicité de 1958. En arrière-plan, réglage des ordinateurs à l'usine IBM de Corbeil-Essonne.

électronique capable de mémoriser un bit, il fallait utiliser deux tubes ou un tube double, ce qui donne une idée du volume de l'installation nécessaire à la constitution de mémoires de grandes capacités et de la chaleur dégagée ! Moins fiables que les mémoires à relais électromécaniques, les mémoires à tubes étaient beaucoup plus rapides, le temps d'accès passant d'une demi-seconde à une milliseconde environ. L'utilisation de mémoires constituées de lignes à retard, technologie employée dans les radars, a permis de franchir une nouvelle étape dans l'amélioration des vitesses de traitement et des capacités de stockage. Mais, en dépit d'un temps d'accès de l'ordre de 0,3 milliseconde et d'une grande fiabilité, ces mémoires ont très rapidement subi la concurrence d'autres techniques encore plus performantes. Les tubes électrostatiques, également appelés tubes de Williams, ont équipé dès 1949 la Manchester Automatic Digital Machine (MADM). Sur un ordinateur tel que l'*IBM 701*, leur emploi procurait un temps d'accès d'environ trente micro-secondes, mais leur sensibilité aux perturbations électromagnétiques provoquait de fréquentes erreurs. En outre, la durée de vie de ces tubes n'excédait ▸



ONERA

Ordinateur à calcul parallèle et mémoire à tambour construit en 1956 par l'Office national d'études et de recherches aérospatiales (ONERA).

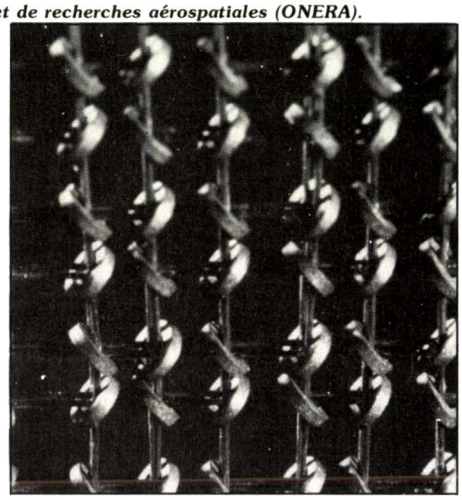


Archives IBM

Tambour magnétique de l'IBM 650 (1953).

pas une centaine d'heures, ce qui n'arrangeait pas les choses.

Malgré des temps d'accès moins favorables, de l'ordre d'une dizaine de millisecondes, les mémoires à tambour magnétique ont entamé en 1950 une brillante carrière. Ce mode d'utilisation d'une mémoire magnétique diffère considérablement de l'usage que nous faisons aujourd'hui de nos disquettes, puisque les tambours constituaient alors la mémoire centrale de l'ordinateur, et non sa mémoire de masse. Le tambour de l'*IBM 650* avait une longueur de quarante centimètres pour un diamètre d'une dizaine de centimètres, tournait à 12 500 tours minutes (soit trois fois plus vite que ses principaux concurrents) et permettait de stocker environ 10 000 caractères sur quarantes pistes concentriques (voir photo). D'une capacité satisfaisante, les tambours limitaient néanmoins par leur lenteur les performances des ordinateurs. C'est ce qui a conduit certains constructeurs à opter pour un partage de la mémoire centrale entre des mémoires rapides mais de faible capacité, et des mémoires à tambour, plus lentes, moins chères, mais de capacité nettement plus importante. Leur utilisation conjointe permettait, au prix d'une optimisation de la répartition des informations entre les deux types de mémoire, d'accroître considérablementr la puissance des machines. La solution la plus efficace, retenue notamment pour le CAB 2000, consistait à charger en mémoire rapide des blocs entiers de données stockées sur tambour afin de limiter les



Archives IBM

Mémoire à tores de ferrites de la première génération.

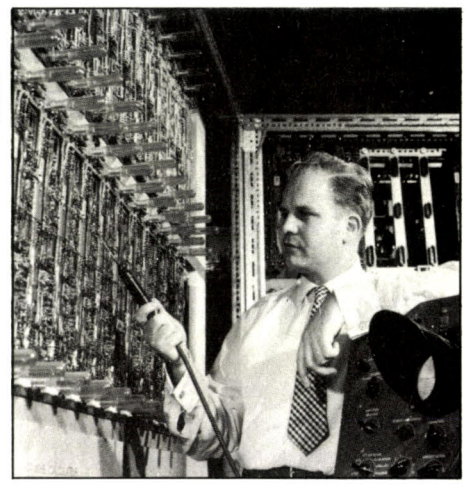
accès à ce support. Mais l'innovation la plus importante et la plus durable en matière de mémoires vives a été la mise au point des fameuses mémoires à tores de ferrite (voir photo). Apparues dès 1949 sur le *Whirlwind*, elles ont hiberné jusqu'en 1954 pour resurgir dans les circuits de l'*Univac 1103A*.

Constituées d'une multitude de petits anneaux magnétisables traversés de fils électriques disposés en canevas, elles offraient l'avantage de temps d'accès exceptionnels pour l'époque, de quelques millionièmes de seconde seulement. Placés aux intersections de la matrice de fils, les tores peuvent être magnétisés individuellement dans deux directions correspondant aux états logiques d'un bit (0 ou 1). La lecture du bit est confiée à un fil unique qui parcourt l'ensemble de la mémoire en traversant tous les tores. Pour déterminer l'état d'un tore, on lui applique l'impulsion électrique d'écriture correspondant à l'état 0 (opération d'interrogation). S'il est déjà dans cet état, l'interrogation ne produit pas de variation de flux magnétique et aucune impulsion électrique n'apparaît sur le fil de lecture. A contrario, si le tore est dans l'état correspondant au 1 logique au moment de l'écriture du 0, la variation de flux magnétique engendre une impulsion électrique sur le fil de lecture. L'ordinateur ne peut donc lire une information qu'au prix de sa destruction, ce qui rend nécessaire son stockage temporaire sur un autre tore et sa réinscription à l'emplacement initial. Ce procédé de stockage magnétique offrait en outre l'avantage d'une conservation des informations de la mémoire centrale en cas de coupure de la source d'alimentation.

Fiables mais chères, les mémoires à tores ont été utilisées jusqu'à l'aube des années 70.

Les mémoires de masse

En 1805, Joseph Jacquard mit au point un métier à tisser commandé par de véritables programmes interchangeables inscrits sur cartes perforées. L'absence ou la présence de trous, en empêchant ou en permettant le passage d'une aiguille, constituait une information binaire. Autre exemple célèbre d'utilisation de ce type de support, la machine de l'américain Hollerith, conçue en 1890 à l'occasion du recensement de la population des U.S.A. a permis une exploitation rapide et efficace de l'énorme masse d'informations stockées sur des fiches perforées.



ONERA

Ordinateur de l'ONERA : remarquer les tubes.

Cette utilisation des cartes perforées est à l'origine des dispositifs mécanographiques utilisés ultérieurement.

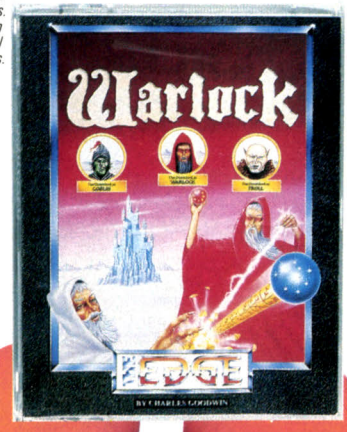
En informatique également, les supports perforés, sous forme de bandes ou de cartes, ont été pendant longtemps le moyen privilégié de communication des informations à l'ordinateur. Les opérateurs de saisie portent encore dans certaines entreprises le surnom de « perfo », legs de cette époque héroïque où des poinçons venaient inscrire sur le carton le code correspondant aux caractères entrés au clavier.

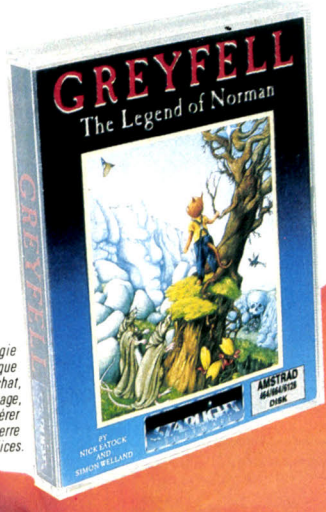
Dès 1938, les *Bell Labs* utilisèrent des bandes perforées pour communiquer des données aux unités de traitement de leurs calculateurs. Ce support, utilisé auparavant en télégraphie, comportait à l'origine cinq rangées de trous, mais sa fiabilité a pu être accrue par la suite grâce à l'adjonction de deux perforations supplémentaires allouées à un code de détection d'erreurs (voir photo). Le plus souvent, la bande était enroulée sur des bobines, mais il arrivait aussi qu'elle soit stockée en accordéon.

CIEP. LES JEUX SONT TOMBÉS SUR LA TÊTE.

Demandez donc une doc sur ces délirants jeux à CIEP, avec vos nom et adresse.

Un fabuleux château à défendre contre d'ignobles monstres. Le Bien contre le Mal en 3 dimensions.





De la magie diabolique autour du chat, Norman le Sage, pour libérer la terre des maléfices.



Le combat des gladiateurs dans la fosse de la mort, à des millions d'années-lumière de la Terre.



Un système de défense hyper-perfectionné à sauver sinon... la guerre entre les 8 planètes recommencera !



La lutte à mort contre l'horrible Gog sur la planète Moebius. Inspiré du dessin animé TV.

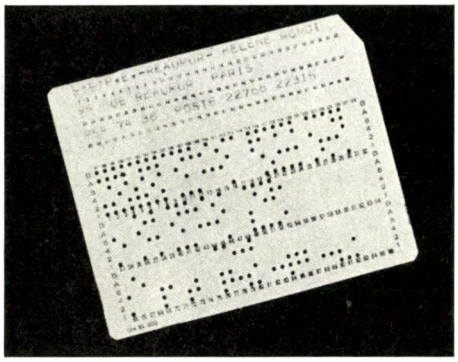
Ciep

74, RUE DE JOLIVAL 95100 ARGENTEUIL

Disponibles en cassettes et disquettes pour Amstrad et C64, chez les spécialistes micro-informatiques et à la Fnac

fnac

Sur les premiers appareils, les informations étaient lues grâce à des balais conducteurs établissant un contact électrique au passage des trous. La vitesse de lecture ne pouvait guère dépasser une quarantaine de caractères par seconde, la machine devant s'arrêter sur chaque ligne de perforations pour assurer un contact électrique franc. Les lecteurs optiques à déroulement continu, apparus vers 1955, lisaient grâce à leurs cellules photo-électriques plus de deux cents caractères par seconde, mais pouvaient s'arrêter à la rencontre du caractère d'arrêt (contrairement à certains lecteurs de gestion qui atteignaient le débit record de deux mille caractères par seconde).



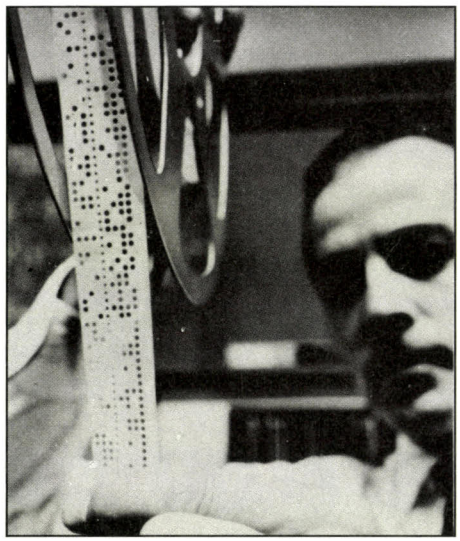
Archives IBM

La carte perforée s'est imposée jusqu'aux années 70.

Purement mécanique, l'écriture des données était beaucoup plus lente. Ce n'était pas très gênant dans le cadre d'une entrée « manuelle » des données, puisque le perforateur de saisie travaillait au rythme de la frappe au clavier. Les perforateurs recevant les données de l'ordinateur ne pouvaient, quant à eux, dépasser cinquante à cent caractères par seconde, lenteur compensée par la suite grâce à l'intégration d'une mémoire tampon dans les appareils. Malgré son manque de souplesse, ce support qui ne permettait pas la correction des informations saisies, a été utilisé jusqu'à la fin des années soixante-dix.

Fonctionnant selon le même principe, les cartes perforées offraient aux programmeurs une plus grande souplesse d'emploi, puisque la modification d'une partie du programme ne nécessitait qu'une intervention limitée à quelques cartes. Ce support était plus performant, grâce à un code plus étendu et à des vitesses de lecture et d'écriture généralement supérieures. Un perforateur/lecteur de cartes pouvait écrire près de trois cents cartes de quatre-vingts caractères à la minute (soit quatre cents caractères par seconde) et lire environ mille cartes à la minute (soit plus de mille caractères par seconde). Les cartes les plus répandues mesuraient 19 cm sur 8 cm et étaient organisées en quatre-vingts colonnes correspondant chacune à un caractère codé sur douze positions. Cependant, sur certains ordinateurs scientifiques utilisant des mots de trente-six ou de soixante bits, les perforations des cartes étaient prises individuellement.

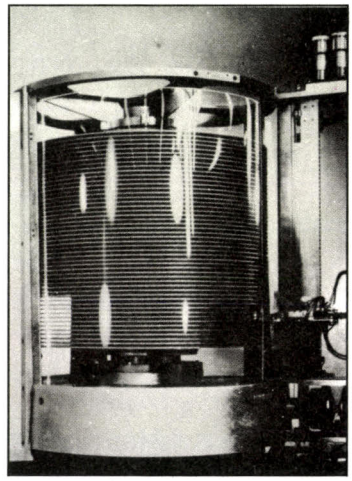
Mais la grande innovation en matière de stockage fut la mise au point des supports magnétiques, plus rapides, adressables et effaçables. L'UNIVAC I (1951), premier ordinateur de gestion commercialisé, utilisait un ruban d'acier



Archives IBM

Bande perforée à sept trous et trou central de guidage.





Archives IBM

IBM 305 ***(1956). Derrière la vitre on aperçoit l'empilement de disques durs constituant le RAMAC. Détail du RAMAC : ses cinquante disques d'aluminium enduits d'une matière magnétique offraient une capacité de cinq millions de caractères.***

qui avait pour inconvénient principal sa fragilité. En outre, les bandes magnétiques étaient pénalisées par un accès séquentiel aux informations stockées.

La mise au point des disques magnétiques à accès direct a été beaucoup plus laborieuse, et les obstacles techniques n'ont pas manqué lors des premiers essais entrepris en 1948. Pourtant, quelques années plus tard, les disques magnétiques entraient en scène. En 1956, l'*IBM 305*, ordinateur de gestion, était doté d'une unité constituée d'un empilement de cinquante disques tournant à mille deux cents tours par minute. Baptisé RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control), le système était capable de stocker cinq millions de caractères.

A titre de comparaison, la plupart des disques durs de micro-ordinateurs ont aujourd'hui une capacité quatre fois supérieure sous un volume beaucoup plus réduit et avec des temps d'accès dix fois inférieurs.

— A l'ombre du hard, le soft... —

La préoccupation majeure des concepteurs des premiers ordinateurs était d'augmenter la rapidité et la fiabilité des machines. La recherche d'une amélioration de leurs performances mobilisait alors toutes les énergies. A l'origine, la vocation des ordinateurs semblait d'ailleurs se limiter à l'exécution de calculs complexes, trop longs et fastidieux pour être effectués par des hommes. La prise de conscience des potentialités spécifiques des ordinateurs, qui tiennent à leur faculté d'exécution automatique de programmes, s'est faite progressivement, avec un retard correspondant au temps nécessaire à la maîtrise de l'outil.

Il n'existait au départ d'autre langage que celui de la machine. Dans son « Histoire de l'informatique », Philippe Breton rapporte les propos de F.C. Williams décrivant le moment émouvant de l'exécution du premier programme informatique, qui effectuait une recherche de facteurs premiers, sur le premier véritable ordinateur, le *Manchester Mark 1* dont il avait dirigé le projet. L'expérience terrifiante se déroula le 21 juin 1948 : *« Lorsque la machine fut terminée, un programme fut laborieusement inséré et l'on pressa sur le bouton. Immédiatement, les points sur le tube de contrôle entamèrent une danse folle... une danse de mort qui ne donna aucun résultat utilisable... Mais un jour cela s'arrêta et, brillant de façon lumineuse à la place attendue, il y eut la réponse attendue. »* Ces points lumineux visibles sur le tube cathodique représentaient directement les bits contenus dans la mémoire : au programmeur d'en dégager la signification.

Seule voie possible, à l'époque, de mise en action d'un ordinateur, la programmation en langage machine exigeait une parfaite connaissance de la structure du matériel et était inadaptée à l'écriture des programmes longs et complexes. La manipulation des codes d'instructions, des données et des adresses, communiqués à la machine sous forme de nombres binaires, était si peu pratique qu'il devenait impératif de créer un langage intermédiaire, plus proche du langage de l'utilisateur et facilement traduisible en langage-machine. L'EDSAC (1949) ou l'UNIVAC I (1951) utilisaient à cet effet des assembleurs permettant aux utilisateurs de manipuler les codes non pas directement en binaire, mais sous forme de ▸

LA FORCE EST AVEC WICO

A vous le terrible,
super-solide,
Joystick Wico
analogique Computer
Command:
excellentes prises en main
et précisions graphiques,
2 modes opérationnels
(auto-centrage ou flottant),
contrôle des ajustements
linéaires par curseurs
externes,
mode d'emploi en français.
Disponible pour IBM,
PC compatibles
et Apple II série.
Pour en savoir plus
sur cette arme diabolique,
demandez une doc
à CIEP.
Avec vos nom et adresse.

IBM ET APPLE SONT DES MARQUES DÉPOSÉES · PROMOPRESS R.C.S. Nanterre B 722 056 249

Ciep

fnac

74, RUE DE JOLIVAL 95100 ARGENTEUIL

Chez les spécialistes micro-informatiques et à la Fnac.

mnémoniques (abréviations évoquant les fonctions des instructions, comme ADD pour additionner).
La programmation en Assembleur constituait un progrès, mais la manipulation des instructions-machine restait lourde. De plus, les programmes écrits pour un ordinateur ne pouvaient être exécutés sur un autre, puisque les codes des instructions dépendent directement de la structure matérielle de la machine.
Heureusement, les langages évolués universels allaient libérer les programmeurs des contraintes du matériel.
Apparu en 1954, le langage FORTRAN — contraction de l'expression « formula translator », c'est-à-dire traducteur de formule — n'a pas eu de mal à balayer le scepticisme des spécialistes qui croyaient en l'impossibilité d'une telle entreprise. Dans ce type de langage, le programme est tout d'abord écrit sous une forme très proche de la formulation algorithmique du problème. Ce programme source suite traduit, par un programme spécialisé appelé compilateur, en un programme objet formé de codes directement exécutables par la machine. Pour transposer une application d'un modèle d'ordinateur à un autre, il suffit donc de traduire à nouveau le programme source à l'aide du compilateur approprié à la structure de la nouvelle machine.
Continuellement amélioré, le FORTRAN a su s'imposer durablement et reste aujourd'hui encore très employé dans les applications scientifiques. Ce succès a ouvert la voie à d'autres langages évolués, comme LISP (1956), COBOL (1960), PASCAL ou Basic (1964) pour ne nommer que les plus connus, créant du même coup les conditions d'un essor du software. Depuis lors, les efforts de développement initialement concentrés sur le matériel n'on cessé de se rééquilibrer au profit du logiciel.
On l'imagine aisément, le jeu n'était pas la préoccupation principale des programmeurs de l'époque. L'impératif de rentabilité s'imposait avec force, et les ordinateurs étaient encore bien trop récents pour qu'on ait pu faire le tour de leurs applications potentielles. Il y eut tout de même quelques tentatives retentissantes visant à faire jouer des ordinateurs aux échecs ou aux dames. Le *M.U.C.*, ordinateur de l'université de Manchester, s'affirmait dès 1955 comme un adversaire coriace aux dames, mais brillait beaucoup moins aux échecs. Habile dans de nombreux domaines, il pouvait également, dans un accès de patriotisme, entonner à travers un haut-parleur l'air de « God save the Queen » ou encore écrire une lettre d'amour par minute, de quoi épuiser ses partenaires les plus prolixes. Cette compétition directe entre « cerveau électronique » et cerveau humain excitait les esprits, d'autant que l'idée que l'on se faisait des ordinateurs était empreinte d'anthropomorphisme. Néanmoins, le véritable jeu informatique, avec ses caractéristiques propres, est un pur produit de la micro.

Repères

— **1945 :** construction de l'ENIAC, gigantesque calculateur électronique préfigurant les ordinateurs.
John von Neumann définit les caractéristiques des ordinateurs : traitement intégralement électronique, utilisation du binaire, existence d'une mémoire interne, stockage du programme en mémoire, universalité des machines (capacité à exécuter des tâches variées).
— **1947 :** les laboratoires Bell mettent au point le premier transistor (transconductance resistor).
— **1948 :** mise en service de l'ordinateur *IBM SSEC*, constitué de 13 500 tubes à vide et de 21 400 relais électromécaniques. Doté d'une mémoire à tubes de huit mots de quatorze chiffres décimaux et d'une mémoire annexe à relais de cent cinquante mots, il pouvait exécuter trois mille cinq cents additions à la seconde.
Début de la construction aux U.S.A. du *Whirlwind*, ordinateur destiné à la défense. Constitué de 5 000 tubes et de 11 000 diodes, il utilisait pour la première fois une mémoire à tores, pouvait recevoir des données par ligne téléphonique et disposait d'un terminal graphique pour l'affichage des résultats. Sa vitesse de traitement — multiplication de deux nombres de 16 bits en 16 microsecondes — a rendu possible les premières applications informatiques en temps réel (simulation de vol, essais de maquettes d'avion en soufflerie, etc.).
— **1950 :** mise en service du S.E.A.C., premier ordinateur à utiliser des transistors (conjointement à 750 tubes et à 10 000 diodes au germanium).
— **1951 :** commercialisation de l'*UNIVAC I*, premier ordinateur de gestion. Cette machine décimale de cinq tonnes, qui comprenait 5 000 tubes électroniques et une mémoire à ligne à retard d'une capacité de 1 000 nombres décimaux signés de onze chiffres, exécutait une addition en 0,5 milliseconde et une multiplication en 2,5 milliseconde. L'*UNIVAC I* était relié à des unités de bandes magnétiques et à une imprimante.
Quinze exemplaires de cet ordinateur ont été vendus.
— **1953 :** sortie de l'*IBM 701*, premier ordinateur commercialisé par IBM. Doté d'une mémoire rapide à tubes de Williams d'une capacité de 2 048 mots de 36 bits et de mémoires secondaires à tambour (8 192 mots) et à bandes magnétiques, il exécutait une multiplication en 0,5 milliseconde.
— **1954 :** apparition de FORTRAN, premier langage évolué, sur l'*IBM 704*. Cette machine, équipée d'une mémoire à tores de 4 096 mots de 36 bits (étendue à 8 192 mots en 1956, puis à 32 768 mots en 1957), était très fiable pour l'époque et ne tombait en panne que tous les huit jours en moyenne !
— **1958 :** commercialisation du Control Data 1604 constitué de 25 000 transistors, de 5 000 diodes et d'une mémoire à tores de 32 768 mots de 48 bits, machine annonciatrice d'une nouvelle génération d'ordinateurs entièrement transistorisés.
Création d'un prototype de circuit intégré par J. S. Kilby, ingénieur chez Texas Instrument.
— **1970 :** Fairchild produit la première mémoire Rom intégrée sur une puce, d'une capacité de 256 bits. Intel réalise une mémoire Ram sur circuit intégré, d'une capacité de 1 Kbits.
— **1971 :** commercialisation du premier microprocesseur, l'Intel 4004 (4 bits !).
— **1972 :** naissance de *Pong*, premier jeu vidéo commercialisé.
— **1973 :** apparition des premiers prototypes de micro-ordinateurs. La revue *Radio-Electronics* diffuse en 1974 les plans du *Mark 8*, bâti autour d'un microprocesseur Intel 8008.
— **1975 :** premier micro-ordinateur commercialisé (en kit ou monté), l'*Altair 8800* était équipé d'un microprocesseur Intel 8080.

Et demain ?

On aurait pourtant tort de se moquer exagérément des modestes performances obtenues péniblement par ces antiquités au prix d'une débauche de composants et de calories. Les micros que nous utilisons aujourd'hui sont certes plus performants que beaucoup de leurs ancêtres, en dépit de leurs dimensions réduites et d'un aspect plutôt anodin. Pourtant, l'évolution à venir n'a rien à envier à celle dont ils ne sont que le résultat momentané.
Des techniques nouvelles sont en gestation. Au moment même où les mémoires à bulles et les mémoires optiques entament des carrières prometteuses, les recherches s'orientent de plus en plus en direction des bio-puces et des processeurs photoniques susceptibles de multiplier par mille les vitesses de traitement. On parle également des mémoires à lignes de Bloch dont on espère obtenir des densités de stockage énormes, de l'ordre du milliard de bits par puce d'un centimètre carré. L'architecture des ordinateurs et des microprocesseurs évolue également afin de contourner les limites inhérentes aux technologies employées. Déjà, les super-ordinateurs affichent des performances spectaculaires, difficiles à se représenter tant elles s'éloignent de notre échelle : il suffit d'une seconde à une de ces machines travaillant sur des mots de 64 bits à une vitesse de 200 MFlops (200 millions d'opérations à virgule flottante par seconde) pour effectuer des calculs qui occuperaient quarante hommes pendant toute leur vie.
Pourquoi, dans ces conditions, ne pas se laisser aller à rêver des micro-ordinateurs de demain ? De leur obéissance servile aux injonctions de la voix, de leur puissance de calcul propre à gérer les animations les plus complexes, de la subtilité troublante de leurs jeux artificiellement intelligents... Pourra-t-on encore échapper à un univers d'illusion et de simulation, d'images holographiques confondantes d'hyperréalisme et de musique composée artificiellement ? Rendez-vous dans vingt ans !

Jean-Philippe Delalandre



Vous avez entre 18 et 30 ans. Vous avez une passion, dans l'art ou l'artisanat, la recherche, les sciences et techniques, la culture ou l'action sociale, ... Vous voulez en vivre. Nous pouvons vous aider. En 13 années, 307 projets ont déjà reçu une aide de 25 000 francs. Pourquoi pas vous?

Pour recevoir un dossier de candidature, écrivez-nous **avant le 31 octobre 1987** à la Fondation des Prêts d'Honneur aux Jeunes / Fondation de France, 40, av. Hoche 75008 PARIS.

FONDATION DES PRETS D'HONNEUR AUX JEUNES

FONDATION DE FRANCE

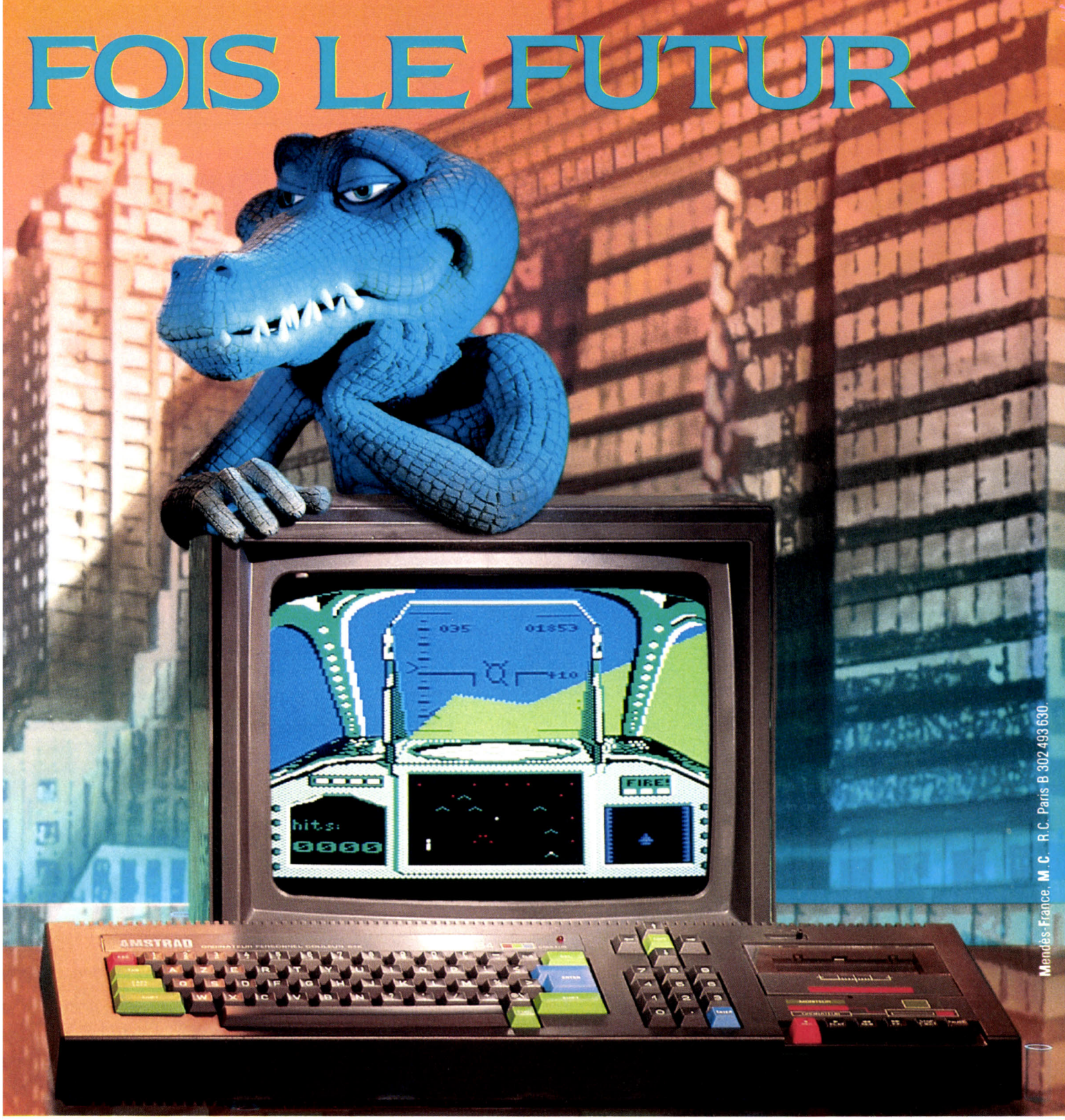
IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR



Mendès-France. M. C. - R.C. Paris B 302 493 630.

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990F

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Tél. _____

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

TI 45

Je suis un groupe de presse à moi tout seul

Tremblez éditeurs, imprimeurs, maquettistes et autres correcteurs !
La P.A.O., publication assistée par ordinateur, va faire des malheurs...
Réalisez tout seul, ou en compagnie de vos frères et sœurs,
des journaux « coups de cœur » auxquels il ne manquera que la couleur...

Encore un dossier PAO penseront certains. Certes, mais contrairement à d'autres, nous nous sommes efforcés d'aborder ce sujet d'un point de vue pratique. La PAO est trop souvent décrite comme la panacée et, à en croire d'aucuns, l'utilisateur ne peut qu'être entièrement satisfait. Notre expérience apporte quelques nuances. Depuis un certain temps déjà, nous utilisons la publication assistée par ordinateur pour deux rubriques : « Télématilt » et « Tam Tam Soft ». Ceci nous a permis de mettre à jour les limites actuelles des techniques de mise en page par ordinateur.

Premier problème : bien que globalement performants, les programmes que nous avons testés doivent encore progresser (notamment pour les justifications verticales). Conseillons donc aux auteurs de ces logiciels de se rendre auprès des professionnels de la presse afin de mieux se rendre compte des problèmes posés par la mise en page !

Second problème : le matériel. Si l'on doit utiliser une structure PAO de manière intensive, écran pleine-page, imprimante laser sur place, scanner sont alors justifiés. Mais prenez garde de ne pas tomber dans la surconsommation si vous pensez n'utiliser la PAO que de manière ponctuelle.

Le choix du matériel

Les avantages de la PAO sont indéniables. Mais, avant de franchir le grand pas, il convient de choisir le système le mieux adapté à ses besoins.

A l'heure actuelle, trois types de systèmes s'opposent. Le premier réunit les *PC* et les *Macintosh* d'Apple par qui le mal est arrivé. Pardon : par qui la PAO est née. Apple peut en effet se targuer d'en être l'initiateur par le biais du *Mac* sans lequel *Page Maker* n'aurait jamais existé. De même, Apple a été l'un des premiers à commercialiser une imprimante laser relativement accessible. Mais, sous les coups répétés des concurrents, Apple a parfois du mal à rester compétitif. Ainsi, la référence en matière de logiciels de PAO est *Ventura 1.1* sur *PC/XT*...

Mais, le plus grave pour Apple reste le prix élevé des périphériques. Ainsi, les grands écrans sur *Mac* sont plus coûteux que leurs équivalents sur *PC*. La multitude de fabricants de périphériques *PC* et compatibles se livrent une bataille acharnée. Résultat : une baisse des coûts inconnue du monde *Mac*. Il en est de même pour les scanners qui permettent de digitaliser une image. Il existe un modèle pour *PC* (le *Handy Scanner*) qui est commercialisé à moins de 4 000 francs ! C'est-à-dire plus de trois fois meilleur marché que les modèles les moins coûteux. Évidemment, ce mini-scanner n'est pas compatible *Mac*... Reste malgré tout que le *Mac* possède de nombreux avantages par rapport aux *PC* et compatibles. Les transferts de fichiers d'un programme à un autre sont infiniment plus simples sur *Mac* que sur *PC*. Le système est beaucoup plus homogène car l'intégrateur graphique et la souris existent en version de base. De plus, le récent *Mac SE* avec disque dur s'avère particulièrement agréable d'emploi en environnement bureautique. C'est pourquoi il semble logique de choisir le *Mac* si la PAO est une activité annexe (en quelque sorte un « plus » envisageable). Dans ce cas de figure, on dispose d'un outil performant et d'une logithèque de qualité infiniment supérieure à ce que propose le monde *PC* ainsi que d'un outil PAO plus que convenable. En revanche, si la publication assistée par ordinateur est l'activité principale envisagée, le monde *PC* s'avère plus intéressant (ceci pour les raisons que nous avons exposées plus haut). En réalité, il vaut mieux parler de monde *PC/XT* ou même *AT* car les résultats sur *PC* sont peu convaincants du fait d'un dépassement rapide des possibilités de la machine. Enfin, signalons que les récentes ouvertures d'Apple vers le monde MS Dos permettent d'envisager un passage en douceur du *Mac* au *PC*.

Mais les *PC* et compatibles ont leurs limites. Et nous en arrivons aux systèmes dédiés comme le *Xerox Documenter*, par exemple, qui possèdent plusieurs avantages. Optimisés pour la PAO, ils sont livrés en configuration complète. Écran de grande taille, imprimante laser et programmes sont en version de base. Bien entendu, l'achat d'un tel système n'est justifié que si la PAO est envisagée en tant qu'activité professionnelle puisque ces systèmes dépassent allègrement les 100 000 francs. Notons cependant qu'ils ne représentent pas forcément la bonne solution car dès le départ on se trouve en présence d'un système complet donc, d'une certaine manière, figé. La modularité d'une configuration PAO à base de *Mac* ou de *PC* est parfois plus logique. Mais dans ce cas, seul l'utilisateur peut réellement trancher.

Troisième type de matériel : les systèmes auxquels on ne pense pas ! En tête l'*Atari Méga ST* qui, bien que non commercialisé au moment où nous mettons sous presse, s'avère particulièrement prometteur. Une réserve tout de même à son égard : les programmes de composition pour *ST* que nous avons eu l'occasion de tester ne sont que difficilement exploitables dans le cadre d'applications intensives. Mais grâce à des prix ultra compétitifs et au phénomène de « pack » prêt à l'emploi, les *Méga ST* devraient trouver un marché auprès des semi-professionnels désireux d'acquérir un outil PAO sans pour autant dépenser une fortune.

Autre machine qui pourrait créer l'événement : l'*Apple II GS*. Beaucoup moins coûteux que le *Mac*, le *II GS* a accès aux ressources de la *laser writer +* par l'intermédiaire d'*AppleTalk*. Il possède déjà deux programmes de PAO (*Newsmaker* et *Page Works*), non francisés il est vrai. Si ces derniers l'étaient, le *II GS* serait fort convaincant face aux *PC* et proposerait une alternative non négligeable face aux coûteux *Macintosh*. Il en est de même pour l'*Amiga* qui possède, comme le *II GS*, deux programmes de composition : *Page Setter* et *Publisher*. Mais, les arguments que l'on peut avancer pour justifier le *Méga ST* (laser très compétitive, système complet, etc.) ou le *II GS* (accès à *AppleTalk*, échange de données avec les *Mac*) n'ont pas d'équivalents pour l'*Amiga*. Si Commodore désire faire une percée en PAO avec l'*Amiga*, il faudra au préalable rendre la machine plus convaincante en lui adjoignant certains périphériques qui lui manquent actuellement. Si vous ne pouvez, malgré tout, que rêver sur une des machines dont nous avons parlé plus haut, sachez que le monde de la PAO ne vous est pas clos : votre machine y a certainement accès. Pour en être convaincu, lisez la suite !

Les imprimantes laser

Le terme de PAO inclut implicitement les imprimantes laser sans lesquelles il est pratiquement impossible d'obtenir à moindre coût des documents de qualité supérieure. Mais elles restent encore inabordables pour

Numéro 1245

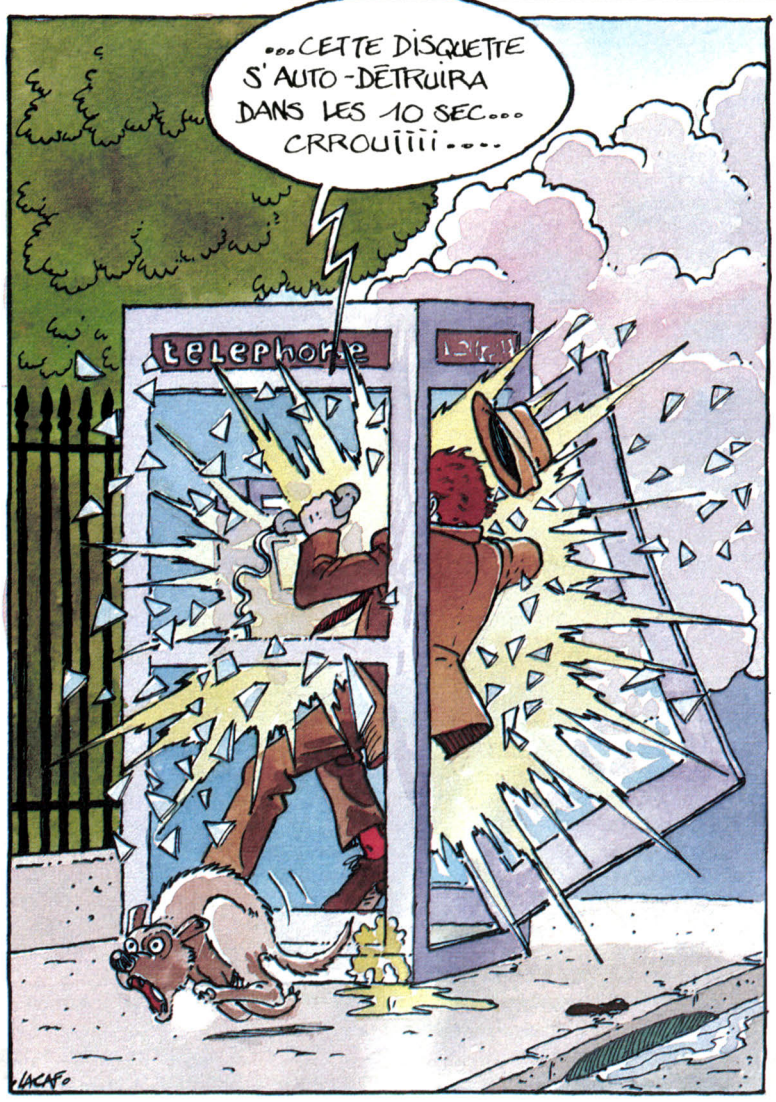
5 Août 1987

Paris matin

Quel journal!

2ème Edition

5 francs



Disquettes piégées

Des utilisateurs d'ordinateurs subissent un étrange phénomène: leurs machines explosent...



On imagine les problèmes posés par ces regrettables accidents. Devenus inutilisables les ordinateurs ne permettent plus d'assurer les opérations comptables les plus courantes et de nombreuses entreprises se trouvent de ce fait en difficulté.
Les fabricants d'ordinateurs restent très discrets.

Ces disquettes piégées (cause de la destruction des ordinateurs) proviennent en général de pays étrangers. Faut-il y voir une machination terroriste visant la France et d'autres nations occidentales? C'est plus que probable: la DST possèderait des indices en faveur de cette thèse. Dans ce cas l'on est en droit de cri-

le commun des mortels. Bien entendu, les prix subissent actuellement une baisse. Ainsi, pour environ 20 000 francs, il est possible d'acquérir une *laser Ace* ou *Epson* bas de gamme. Ces dernières possèdent une bonne résolution (300 points au pouce) et un débit correct (6 pages/minute). Cependant, elles font pâle figure face à des modèles comme la *Laser Writer +* d'Apple ou les *Laser Jet* d'HP. Plus coûteuses (au minimum 40 000 francs), elles n'offrent pas une résolution plus élevée mais proposent des facilités pour la création de nouveaux types de caractères. L'utilisateur peut télécharger ses propres polices de caractères qui seront reproduites avec le même niveau de qualité que si elles étaient contenues dans les Roms de l'imprimante. Avantage du système : la personnalisation d'une publication est encore plus poussée. De plus, ces modèles sont capables de sortir huit pages/minute au minimum. Mais, l'achat d'une imprimante laser, haut ou bas de gamme, représente malgré tout un investissement non négligeable (surtout pour un particulier). De plus, des systèmes plus performants devraient arriver sur le marché. On peut tabler sur une augmentation de la résolution (ainsi la *Varityper VT-600* offre 600 par 600) et une baisse des coûts des modèles actuels. La *laser Atari* par exemple serait commercialisée à environ 10 000 francs en France. Il est vrai qu'elle se distingue des autres car elle utilise la mémoire des *Atari ST* et est donc liée à ces derniers. Mais la beaucoup plus universelle *Jet Setter* de C-Itoh est d'ores et déjà commercialisée aux U.S.A. à moins de 12 000 francs ! Et il semble que la couleur ne devrait pas trop tarder... Attendre est donc tentant. Mais, comment profiter de la qualité laser sans imprimante laser ?
Certains magasins proposent des services laser à l'image de ce qui existe pour les services photocopie. Pour un coût de l'ordre de 2,50 francs la page (et moyennant un temps location machine de l'ordre de 100 francs/l'heure), on peut sortir des documents sur imprimante laser. Jusqu'à présent, ce service existait principalement sur *Macintosh* mais l'équivalent sur *PC* commence à fleurir. Bref, de quoi profiter de la qualité laser sans en supporter les coûts parfois excessifs.

La maquette

Contrairement à ce que beaucoup semblent penser, une publication ne se caractérise pas seulement par les idées qu'elle véhicule : sa forme est tout aussi essentielle que son contenu. En effet, l'aspect d'une publication et sa mise en page permettent de mieux faire passer un message auprès du lecteur. Ceci en faisant ressortir les passages-clefs du texte. Ce savoir-faire se résume en une expression bien connue du monde de la presse : la maquette.
La lecture des manuels des logiciels de PAO montre une grande lacune : d'après ces derniers l'utilisateur doit d'abord définir une maquette (c'est-à-dire l'aspect final de sa page) puis s'efforcer d'y parvenir en exploitant les fonctionnalités du programme. D'après nous, cette méthode n'est pas la bonne. La maquette se divise ▸

en fait en deux parties. La première consiste à définir le look général de votre publication en fonction des données purement rédactionnelles, typographiques et esthétiques que vous vous imposerez. Par le choix de telle ou telle police de caractères, par la division de vos pages en colonnes... Bref, en fixant des invariants que l'on retrouvera sur toutes les pages, vous donnerez une personnalité à votre publication.
Signalons que vous devrez aussi établir des équivalences entre tailles des illustrations et encadrés et encombrement du texte (une photo égale quatorze lignes de texte par exemple.)
Ces opérations effectuées avant la mise en page permettent de savoir quelle quantité de texte est requise pour un nombre de pages données. De cette manière, le rédacteur du texte saura de quelle place il dispose pour faire passer son message.
Notez qu'il faut, malgré tout, garder une marge de sécurité pour les titres, illustrations et autres encadrés. Une fois les textes écrits, la mise en page pourra avoir lieu. Signalons à nouveau les graves lacunes de nombreux manuels à ce sujet.
Première chose à faire : transférer le texte du traitement de texte au logiciel de PAO. Ceci sans réserver de place aux titres, illustrations et autres compléments à l'article. De cette manière, vous pourrez faire une estimation de la longueur du texte (c'est-à-dire calibrer) afin d'établir la place disponible pour le reste (blancs, titres, encadrés, illustrations et légendes).
Une fois tout ceci effectué, vous pourrez alors commencer la composition de la page en plaçant illustrations et encadrés aux endroits choisis (vous comprendrez aisément l'importance des équivalences photos et encadrés/lignes de texte). Mais, ne le faites pas au hasard !
En effet, vous devrez éviter que des fins de paragraphes (lignes incomplètes) ne se terminent au début d'une colonne ou que des fins de colonnes ne contiennent des débuts de paragraphes. Comment parvenir à ce résultat ? Par une disposition judicieuse de vos photos et encadrés qui respectera les contraintes esthétiques et rédactionnelles de votre publication.
Autre technique : tricher sur les blancs. C'est-à-dire mettre plus ou moins d'espace entre les intertitres et le texte. Vous pourrez aussi jouer sur la taille des caractères du titre afin de le disposer sur trois lignes au lieu de deux par exemple. N'abusez cependant pas de ces artifices car ils deviendraient alors trop visibles.
Enfin, ultime conseil : titres et intertitres doivent être placés en dernier.

Mini-dico de la PAO

Bandeau : large filet.
Caractère (corps d'un) : taille d'un signe (lettre, logo...) déterminée par sa hauteur en points pica ou didot.
Caractère (graisse d'un) : épaisseur du trait du dessin d'un caractère.
Caractère (style d'un) : indique que le caractère est en italique, droit, gras, souligné, éclairé, ombré...
Centrage : aligner un texte sur le centre d'une colonne.
Chercher/remplacer : chercher un mot pour le remplacer par un autre.
Colonne : bloc de lignes de texte de largeur constante (ou justification) déterminée par le gabarit choisi.
Composition : entrée d'un texte au clavier.
Fer à droite : justification sur le côté droit d'une colonne.
Fer à gauche : justification sur le côté gauche d'une colonne.
Filet : trait d'habillage vertical ou horizontal d'épaisseur variable.
Gabarit : tracé de référence permanent d'une maquette pour la répartition et les dimensions des colonnes de textes et des blancs.
Habillage : entourer une forme (lettre, photo, dessin) avec du texte.
Importer : récupérer des données enregistrées par un autre programme.
Interligne : espace entre deux lignes de texte.
Justification : dimension en largeur d'une colonne de texte.
Lettrine : à l'origine, enluminure ou lettre ornée. De nos jours, caractère plus grand fixant le début d'un article, paragraphe, encadré...
Maquette : représentation en deux dimensions d'informations écrites et d'images destinées à l'impression sur un support papier (livres, journaux, affiches).
Mise en page : concrétisation d'une maquette définie par un gabarit en fonction des impératifs d'ordres rédactionnels, esthétiques et techniques.
Paragraphe : portion de texte comprise entre le début d'une ligne de texte et la fin d'une autre, précédant un retour à la ligne.
Point pica : unité de mesure typographique valant 0,35277 mm.
Police de caractères : ensemble des lettres (majuscules et minuscules), chiffres et signes divers de l'alphabet d'un spécimen de caractères.
Système didot : mesure typographique d'origine française de base 12. Le point didot équivaut à 0,376 mm. Le cicéro égale 12 points didot.
Système pica : mesure typographique d'origine américaine de base 12. Un point pica équivaut à 0,351 mm.
Trame : répartition régulière de points noirs dans une surface donnée plus ou moins rapprochés donnant ainsi l'illusion optique d'une gamme de gris. La densité de la trame est la proportion de points noirs dans une surface.
Typographie : procédé d'impression inventé par l'imprimeur allemand Gutenberg au XV^{e} siècle dont le principe consiste, après gravure dans un bloc de métal de caractères en relief et à l'envers, à fondre à partir d'une matrice en creux des caractères mobiles en métal, identiques et combinables permettant de constituer des lignes de texte imprimables.
Wysiwyg : (What You See Is What You Get) traduit par « ce que vous voyez est ce que vous aurez ». L'écran reproduit fidèlement l'aspect du document final.

Les nouveautés

Nouvelle poule aux œufs d'or pour nombre de fabricants, la PAO est un domaine particulièrement actif. Dans les mois qui viennent de nouveaux programmes apparaîtront dont *XPress* sur *Macintosh, Pléiade* sur *PC* et compatibles, etc. Ils ne changeront que peu de choses mais il est certain que leur arrivée incitera à une baisse des prix. Ainsi, peut-on pronostiquer un développement rapide de systèmes de composition par ordinateur pour la réalisation de journaux lycéens, de fanzines et autres feuilles de choux. Notez cependant que, quelle que soit votre machine, vous pouvez certainement profiter des avantages de la PAO. En effet, les *Commodore 64, Apple II,* et autres *CPC* possèdent des ersatz de *Page Maker* qui permettent d'obtenir des résultats plus qu'honnêtes. Un regret tout de même : profiter des capacités des imprimantes laser avec ces machines n'est pas concevable. Les imprimantes matricielles graphiques parviennent cependant à des résultats très intéressants. De plus, elles permettent d'imprimer sans problème sur Gestetner. Les impacts des aiguilles sont, en effet, d'une puissance suffisante pour marquer le stencil.
Nous touchons ici, un autre problème posé par la PAO : la reproduction d'une publication. Si l'on dispose de peu de moyens, l'impression des documents composés peut se faire par photocopie ou grâce à une Gestetner comme nous venons de le voir. Mais, ces méthodes s'avèrent archaïques dès que le nombre d'exemplaires de votre publication dépasse les cinq cents unités pour un certain nombre de pages fonction du format adopté. Dans ce cas, faire appel à un imprimeur est souvent financièrement intéressant. Mais, c'est une autre histoire...

AMIGA

Page Setter

Ce logiciel de mise en page sur *Amiga* a de quoi surprendre. Il est simple, un peu dépouillé même, et d'un accès plus qu'aisé. Contrairement aux autres produits similaires, il se compose réellement de trois modules bien distincts : traitement de texte, paint et mise en page. Les deux premiers ne sont pas intégrés au troisième, c'est pourquoi *Page Setter* est en partie similaire à un logiciel intégré. Après avoir défini les caractéristiques de sa page (format, nombre de colonnes, système de mesure), on passe sous l'éditeur de textes. Non Wysi-

7 septembre 1987

LA GAZETTE DU BERRY

3 F 50

Bavard et Tac!

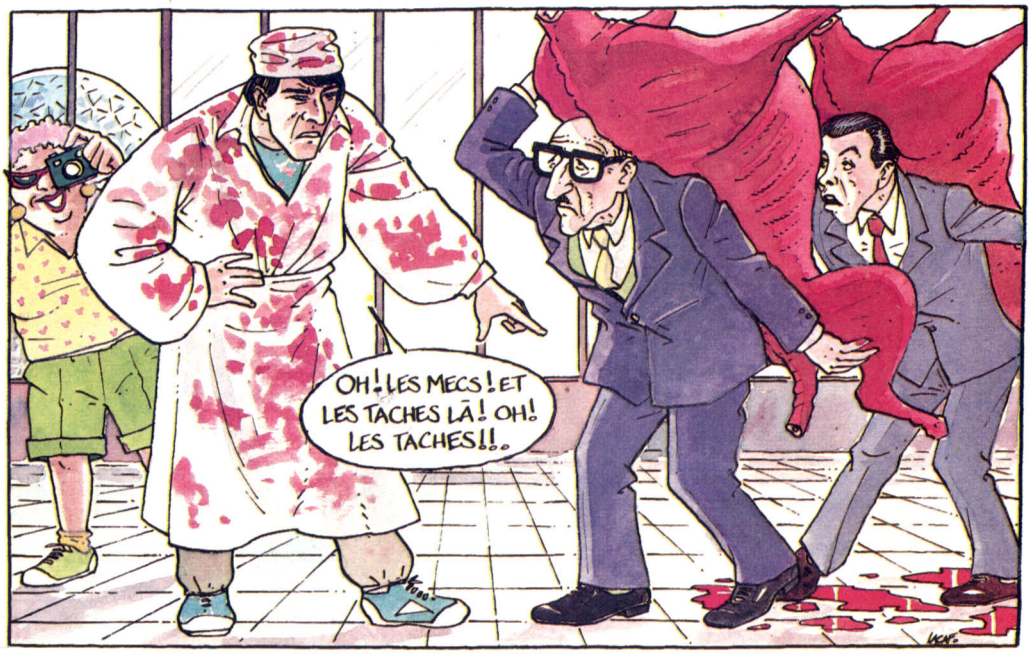
L'entrée de M. de Vain-show à La Villette est pour ceux qui le connaissent bien l'aboutissement d'un projet mûri de longue date. Nul n'a oublié en quels termes vibrants M. de Vain-show soulignait les projets grandioses nés au coeur de la prestigieuse cité. "J'ai de grands projets" nous a-t-il confié "mais je les révèlerai en temps utile. Pour l'instant, motus...".

Ph.Bavard



La Villette engage Iloc de Vain-show!

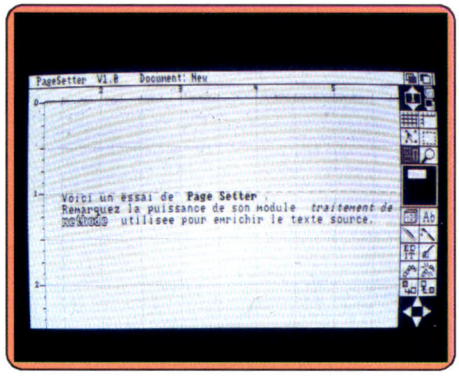
Ce dernier occupe le poste de planificateur du plan.



Malgré le sens profond du secret prisé par M. de Vain-show, nos enquêteurs ont décelé dans les propos du nouveau planificateur du plan des signes avant-coureurs d'une transformation radicale. A plusieurs reprises M. de Vain-show a Abattoirs, le mot était lâché! M. de Vain-show a bien tenté de le reprendre, c'était trop tard. Ses allusions à "l'esprit boucher" , sa vigueur "Je saurai prendre le taureau par les cornes", sa détermination "Finis les projets mal équarris";

wyg, il est proche d'*Apple Writer* mais permet les manipulations de blocs. Il n'affiche qu'une seule police de caractères, mais des codes de contrôle reconnus par le module de mise en page affectent, à telle ou telle partie de texte, un type ou une police de caractères determinés. Cette méthode est certes relativement lourde mais se trouve compensée par le fait que ce module texte est utilisable en tant que traitement de texte à part entière. Il permet en effet de sauvegarder directement les données.

Le module dessin est basé sur les mêmes principes : autonome et performant, il possède toutes les fonctions classiques et même un peu plus. Il ne faut quand même pas s'attendre à l'équivalent de *Deluxe Paint !* Le troisième module (la mise en page) jouit d'une bonne ergonomie. Les fonctions les plus courantes (loupe, création d'encadrés, positionnement de textes et graphismes, et autres) sont accessibles par l'intermédiaire d'icônes situées à droite de l'écran. Les fonctions de sauvegarde, définition de format et de paramètres et



Page Setter *sur* Amiga : *simple et efficace.*

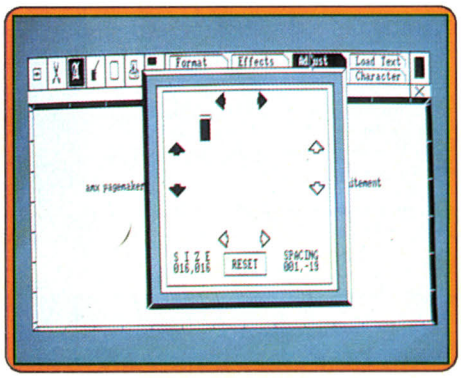
autres sont accessibles par des menus déroulants. *Page Setter* n'est cependant pas dépourvu de défauts : par rapport à *Ready Set Go, Page Maker* and Co., il s'avère relativement limité (notamment pour les coupes de mots). Il reste cependant à la portée de tous et devrait convaincre ceux qui désirent faire de la PAO à petite échelle. (Disquette Gold Disk pour *Amiga*).

AMSTRAD CPC

AMX Page Maker

Ce programme fonctionne avec un *Amstrad CPC 6128*, un *664* ou *464* avec 64 Ko de Ram supplémentaires et un lecteur de disquettes pour le dernier. Réellement performant, *AMX Page Maker* pourrait faire sourire. La comparaison avec des programmes sur *ST*, par exemple, tourne pourtant à son avantage.

Comme tout programme de PAO, il possède plusieurs modes de fonctionnement : texte, graphique et autres. Le mode texte est fort puissant. Souple et complet, il intègre les couper/coller, permet l'utilisation de plusieurs styles et polices de caractères (définissables par l'utilisateur) et possède même un algorithme de coupe de mots. Tout ceci en Wysiwyg ! Le mode graphique est tout aussi complet : tracés de lignes et de formes géométriques, intégration d'images venues d'autres programmes, aérographe, gomme et autres. Inutile de préciser que la ▸



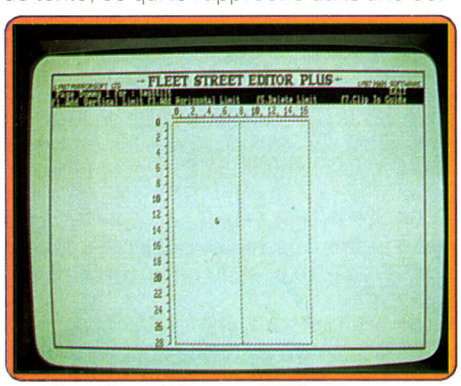
AMX Page Maker *exploite à fond le* CPC.

création d'un style de publication est simplifiée par la présence de ces fonctions. La gestion de la publication est en fait le seul défaut d'*AMX Page Maker*. Du fait d'une ergonomie constestable, l'utilisateur doit cliquer plusieurs fois dans au moins deux menus pour obtenir la fonction désirée. Un travail d'une certaine ampleur (c'est-à-dire plus de deux pages) rend donc la souris nécessaire. Autre inconvénient de ce programme : le manuel peu clair et non méthodologique laisse l'utilisateur s'empêtrer dans le nombre impressionnant des fonctions. Une version revue et corrigée devrait cependant apparaître. (Disquette AMS pour *Amstrad CPC*).

AMSTRAD PCW

Fleet Street Editor Plus

Contrairement à ce que son nom pourrait indiquer, *Fleet Street Editor Plus* n'est pas la version *PCW* de *Fleet Street Publisher*. Il s'agit en réalité d'un programme radicalement différent. Il propose aux possesseurs de *PCW 8256* ou *8512* d'exploiter leur machine pour la composition de page. L'idée n'est pas mauvaise : cet ordinateur a été pensé et optimisé pour le traitement de texte, ce qui le rapproche dans une certaine mesure de la PAO. La concrétisation est cependant bien décevante. Le programme se divise en quatre parties : création de pages, éditeur de textes, fonctionnalités graphiques et gestion des entrées/sorties.



Fleet Street Editor *sur* PCW : *décevant*.

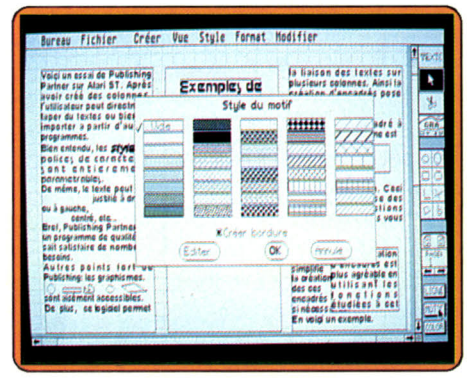
La création d'une page permet de définir ses caractéristiques principales par selection de son format, du nombre de colonnes et du système de mesure voulu. Après ces préliminaires, la composition peut commencer. Première surprise : le programme nécessite de nombreuses manipulations de disquettes. Après sauvegarde de la page créée, il faut impérativement mettre la disquette programme dans le drive afin d'avoir accès aux autres modules. En résumé, l'utilisateur doit, pour passer du mode création de page à l'éditeur de textes, changer deux fois de disquettes. Une fois sous éditeur, on se rend compte des limites inacceptables de ce dernier. Il est impossible de refaire le format d'un texte, c'est à dire qu'une ligne située en dessous de votre ligne de travail doit être retapée afin de coïncider au caractère près. Taper des textes sous *Fleet Street Editor* est pratiquement impossible, c'est pourquoi on utilisera la fonction importation qui permet de récupérer des textes tapés sous *Locoscript* par exemple. Le mode graphique est moins contraignant : tracer une ligne, un rectangle ou un cercle et les remplir avec une trame est relativement simple. Signalons, malgré tout, des appels disquette trop courants. Enfin, la gestion des entrées/sorties s'avèrent sans reproche. Signalons aussi la qualité du manuel qui aborde la PAO d'une manière intelligente et concrète. En conclusion,*Fleet Street Editor Plus* est basé sur une bonne idée mais sa réalisation est médiocre. (Disquette Mirrorsoft/FIL pour *PCW*).

ATARI ST

Publishing Partner

Entièrement francisé, *Publishing Partner* est basé sur la notion de page. Bien entendu, il est possible de définir des constantes du genre marges, colonnes et format sur l'ensemble d'une publication. Les fonctions graphiques sont nombreuses. Tracés de lignes, cercles, rectangles et autres figures sont présents. Il est possible de choisir le type et la largeur des traits et trames. L'utilisateur peut de plus les personnaliser afin de créer une bibliothèque qui lui soit propre. Autre avantage du mode graphique : la gestion des couleurs, ceci aussi bien avec un moniteur couleur que monochrome. Réaliser les finitions d'une page ou d'un ensemble de pages est donc assez simple grâce aux fonctions graphiques puissantes que propose *Publishing Partner*.

La gestion de texte est facilitée par des fonctions classiques : couper/coller, paramètrage de la police et du style des caractères, justifications, récupération de textes à partir d'autres programmes et paramètrage des interlignes. Moins courantes, les commandes chercher/remplacer, modification de l'espacement entre caractères et gestion des coupes de mots apportent un grand confort pour tout ce qui concerne la partie texte. Signalons aussi la présence de liens qui permettent de faire courir le texte sur plusieurs colonnes et encadrés sur plusieurs pages. Notons aussi la présence de macro instructions, qui affectent des commandes aux touches de fonctions du *ST*.



Publishing Partner *sur* Atari ST.

Cela facilite les manipulations courantes en minimisant les appels aux menus déroulants. Evidemment, les autres fonctions nécessaires à tout programme de PAO sont présentes. Il est possible de passer d'une page à l'autre en cliquant à l'endroit voulu, l'utilisateur peut à loisir paramétrer l'échelle de visualisation d'une page et le programme peut en afficher deux à l'écran simultanément. En résumé, *Publishing Partner* possède de nombreuses caractéristiques qui étaient jusqu'ici l'apanage de programmes beaucoup plus coûteux. De plus, ce logiciel est livré avec un éditeur de polices de caractères, des drivers d'imprimantes qui couvrent l'ensemble des besoins et un manuel correct.

Mais tout n'est pas rose au pays de *Publishing Partner*. Le programme rencontre de grandes difficultés avec les encadrés notamment. Ces derniers disparaissent soudain et l'utilisateur doit changer de mode pour les faire réapparaître. De la même manière, l'entrée d'un texte à proximité d'un encadré efface en partie ce dernier. Globalement, *Publishing Partner* est un bon programme. Il devra cependant être fortement amélioré avant de pouvoir prétendre à l'étiquette professionnelle qu'il revendique. (Disquette Soft Logic/Upgrade pour *Atari ST*. Existe aussi sur *PC* et compatibles).

Fleet Street Publisher

Concurrent direct de *Publishing Partner*, *Fleet Street Publisher* est enfin importé en France. Il devrait être disponible dès septembre en version française (manuel et programme). Comme *Publishing*, ce logiciel se veut professionnel et contient de nombreux bugs ! Mais, ne brûlons pas les étapes.

Encore une fois le concept de page prédomine. L'utilisateur peut à loisir définir les caractéristiques principales de toutes les pages contenues dans sa publication. Ceci de manière tout à fait classique : définition du nombre de colonnes, paramétrages des marges, etc. Après ces préalables, vous pouvez commencer la composition en important le texte ou en le saisissant directement par l'intermédiaire de l'éditeur que contient *Fleet Street*. Premier problème : le changement de mode s'avère acrobatique. Un programme de PAO contient plusieurs modes de fonctionnement qui correspondent aux différentes opérations à effectuer.

JEUDI 6 AOUT 1987
SERVICES: PAGE 46

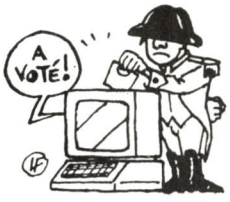
Le journal

NUMERO 13225
FONDATEUR: ALAIN TERIEUR

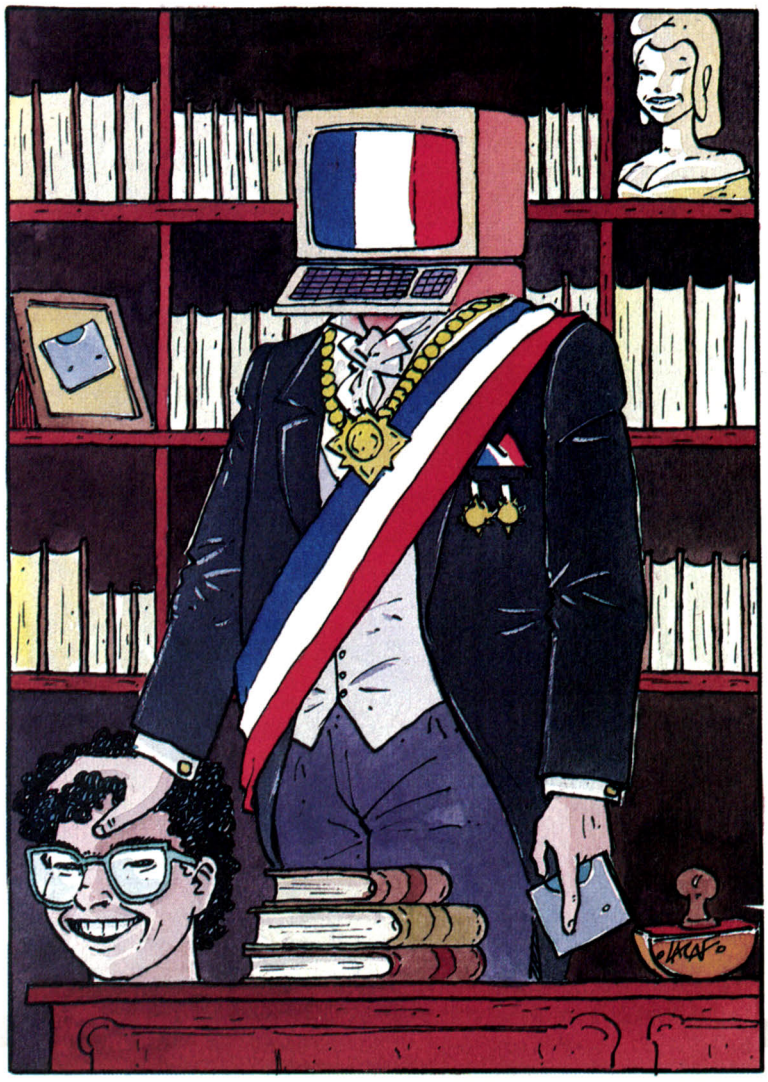
Le plan TPT à l'index

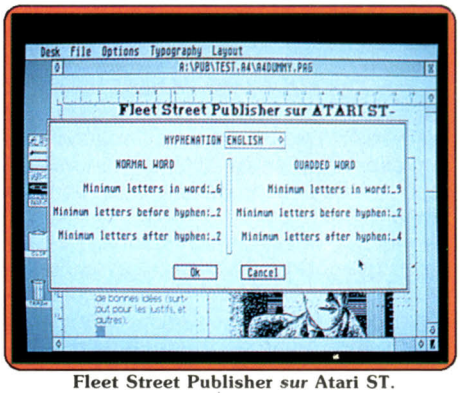
Majorité et opposition en désaccord à propos du rapport sénatorial sur le plan TPT-JMB.

Le plan Tilt Pour Tous du ministre Jean-Michel Blottière fait encore parler de lui à l'Assemblée nationale. Suite à un rapport de la commission sénatoriale dénonçant les ponc-



tions abusives effectuées sur le budget de ce plan d'équipement en matériels informatiques, l'opposition a vivement apostrophé le premier ministre lors de la Interrogé au sujet de ce rapport sénatorial Jean-Michel Blottière, l'actuel ministre de l'industrie et de l'éducation et initiateur du plan TPT-JMB, donne des éléments nouveaux qui permettent de mettre en doute la validité du rapport de la commission sénatoriale. En effet, d'après Jean-Michel Blottière, ce rapport ne prend en compte que l'année en cours. De cette manière la hausse indexée sur l'indice de baisse calculé par rapport à la moyenne pondérée





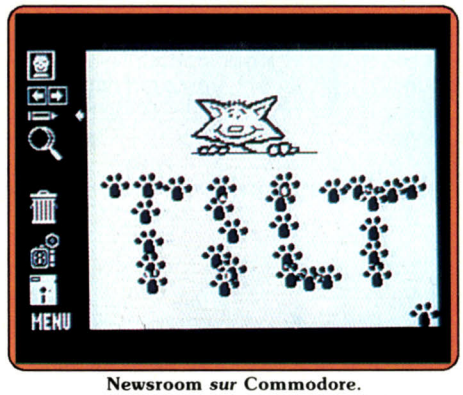
Fleet Street Publisher *sur* Atari ST.

On se met en mode texte pour écrire, en mode graphique pour dessiner, etc. Or ce changement de mode pose problème car il s'avère particulièrement mal géré. On doit cliquer plusieurs fois la zone réservée à cet usage avant que l'effet attendu soit effectif. Autre problème : comme *Publishing Partner, Fleet Street Publisher* s'emmêle les pinceaux avec les encadrés. Globalement, il pose encore plus de problèmes que son concurrent. Nous n'avons pas eu à déplorer de grosses erreurs ou de pertes de données, mais ses défauts sont trop nombreux pour permettre un travail vraiment sérieux. C'est regrettable car ses fonctions sont puissantes et intelligentes. Certains paramètrages sont fixés par des limites (inférieures et supérieures) et non par des valeurs absolues. C'est le cas notamment pour la gestion des coupes de mots, particulièrement souple. Cela n'est cependant pas suffisant pour concurrencer efficacement *Publishing Partner*. Les auteurs de ce logiciel ont encore du pain sur la planche ! (Disquette Mirrorsoft/FIL pour *Atari ST*).

COMMODORE 64/128

The Newsroom

Déjà ancien, *Newsroom* sur *C 64* peut se targuer d'avoir traversé le temps sans prendre une ride. Il ne s'agit pas d'un pro-



Newsroom *sur* Commodore.

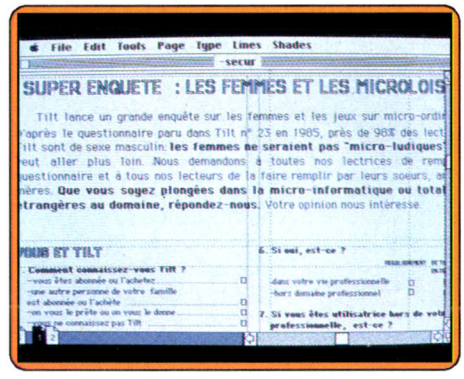
gramme de PAO au sens propre du terme : simplifié au maximum et d'un abord très facile, il donne de bons résultats. Utilisable avec le clavier, un joystick, une souris ou une tablette graphique genre Koala Pad ; *Newsroom* offre le luxe de pouvoir transmettre des données par modem ! Le menu général se présente sous la forme d'un dessin où les différentes activités nécessaires

à la fabrication d'une publication sont présentes (maquette, rédaction, labo photo, imprimerie, etc.).
Première étape : écrire le texte. *Newsroom* possède plusieurs types de caractères et l'éditeur se révèle suffisamment souple. Les caractères accentués de la langue de Molière sont cependant mal digérés. Seconde partie : l'illustration et la mise en place des dessins et illustrations. Les fonctions graphiques sont souples et puissantes : loupes, tracés de lignes, figures géométriques telles que rectangles, cercles, paramétrage du pinceau et autres ne manquent pas à l'appel. De plus, ce programme est livré avec un jeu d'illustrations que l'on peut à loisir intégrer dans ses publications. Imprimer le résultat devient alors envisageable. Signalons qu'il est même possible de modifier le protocole d'impression !
Newsroom est donc un programme très complet. On peut cependant regretter les chargements longs et trop courants et le nombre de polices de caractères limité. On lui pardonne cependant ses imperfections lorsque le résultat sort de l'imprimante. Notez qu'il existe une autre version de ce programme (*Newsroom Pro*) qui fonctionne sur *PC* et compatibles. Par rapport à la version sur *C 64*, il offre une meilleure interface utilisateur lors de la composition de pages. Ces dernières ne sont plus découpées en blocs mais en colonnes de hauteur identique à celle d'une page. Le texte est, de plus, réparti automatiquement sur l'ensemble de la place disponible. Le bilan de la version « pro » est globalement positif. Pour un prix inférieur à celui d'un programme de composition ordinaire, il offre une grande souplesse d'utilisation et représente une excellente initiation à la PAO. (Disquette Springboard/Ariolasoft pour *C 64*, existe aussi sur *Apple II, PC* et compatibles, *Atari XL/XE*).

MACINTOSH

Page Maker 1.2

Précurseur en matière de PAO, ce programme possède de nombreuses limites et contraintes. L'idée de base est fort simple : le texte est considéré comme une bande de papier que l'on colle sur les différentes pages. Au préalable, il est nécessaire de définir le format de page, les nombres de colonnes, les marges et intervalles, etc. Comme dans *Publishing Partner, Fleet Street* ou *Ventura*, l'utilisateur choisit l'unité de mesure (pouce, centimètre, points pica ou didot) pour l'ensemble de ces paramètres. Importer le texte à composer est alors possible. Signalons tout de suite que le positionnement de ce dernier s'avère simplifié par une sorte d'aimant qui le place automatiquement vers la gauche de la colonne. La gestion du texte est confiée à un éditeur, aux réactions lentes, dépourvu de certaines fonctions comme rechercher/remplacer. Il se révèle cependant largement suffisant pour effectuer des corrections de dernière minute. Les corps, types et polices de caractères sont en nombre important et l'utilisateur peut en ajouter ou en supprimer à loisir. Cela grâce aux performances et à la souplesse du *Mac* en ce domaine. Centrage, justification à droite ou à gauche sont possibles sur une partie de texte et *Page Maker* permet de jouer sur l'espace entre les lignes mais il ne sait pas le faire entre les caractères ou entre les mots. Signalons que des problèmes d'alignement apparaissent très souvent : jouer sur les interlignes est alors nécessaire. Les effets de cette technique sont redoutables car les décalages successifs sont reportés sur la colonne suivante ! Pour échapper à ces lourdes manipulations, il est nécessaire de mettre des blancs en lignes-textes (en tapant sur « return ») pour laisser de la place aux titres, intertitres, encadrés et illustrations. Cette méthode nécessite le calcul d'équivalents entre ces divers éléments et les lignes-textes, mais la composition en est grandement facilitée.
Une fois le texte mis en page, on peut améliorer la présentation de l'ensemble par adjonction de filets, par mise en valeur des encadrés, etc. *Page Maker* possède à cet effet de nombreuses fonctions : tracés de lignes et de figures géométriques simples, sélection de trames, etc. Le principal point fort de ce logiciel réside dans la facilité d'accès aux fonctions les plus utilisées. Ainsi pour changer l'échelle de visualisation de la page de travail, il suffit d'enfoncer la touche « control » du *Mac* et de cliquer directement sur la page.



Page Maker *sur* Mac : *le plus connu.*

Page Maker possède un immense avantage par rapport à ses concurrents sur *Mac* : sa renommée. De nombreuses limites le mettent cependant en situation d'infériorité par rapport à *Ragtime* principalement. Son évolution actuelle tend à plus de complexité. Le tout est de savoir si ses défauts seront de ce fait corrigés et si cette évolution ne se fera pas au détriment de son ergonomie. (Disquette Aldus/ISE Cegos pour *Mac*. Existe aussi pour *PC* et compatibles).

Ready Set Go

Concurrent direct de *Page Maker, Ready Set Go* jouit d'une bonne réputation. Puissant et fort complet, il a en effet de quoi séduire bien des utilisateurs. Il possède cependant deux défauts : un système de paramètrage des fenêtres souple mais incomplet, et une ergonomie contestable. La première étape consiste à definir les

Restons calme

Page Maker... Rien que d'y penser mon poil s'hérisse, mes yeux sortent de leurs orbites, il me prend des envies assassines. Vous comprendrez aisément le manque d'objectivité total de ce papier mais quand même... Je reste persuadée que tous les tests parus dans la presse ont été bâclés, ou pire réalisés à partir d'une démonstration de l'éditeur. Comment expliquer sinon l'avalanche d'adjectifs louangeurs qui s'est abattue sur *Page Maker* comme la vérole sur le bas-clergé... Pour ma part, je hais, j'exècre, j'abhorre, je méprise ce programme. Reportez-vous au numéro de *Tilt* de juillet-août en page 130 et 131. Que voyez-vous ? rien d'extraordinaire ? Moi non plus. Et pourtant derrière cette page et demie se cache quatre journées de stress. Parce qu'aligner des carrés sur *Page maker* est une mission impossible. Parce que ce programme vicieux et pervers ne présente pas réellement la page que vous allez imprimer. Derrière vos colonnes consciencieusement remplies se terrent des milliers de paramètres impossibles à déceler et qui vous empêchent d'arriver à vos fins. Parce que pour changer la police de caractères, il faut valider colonnes après colonnes, avec tous les risques de déviances que cela comporte. Parce que, si vous avez mis par malheur des blancs où il ne fallait pas, le programme refuse perfidement de vous les signaler et de les remplir. Parce qu'enfin, par moment, le programme vous affiche un « u » venu de nulle part et certainement pas de vous. Pour corser le tout, les carrés méticuleusement disposés n'existent pas réellement, ce sont des caractères de remplacement sur le clavier de *Mac* qui ne sont pas reconnus par l'imprimante laser. Si je n'avais pas eu un sang froid exemplaire, j'en aurais pleuré. Ah ! j'oubliais, je n'étais pas toute seule devant le *Macintosh*, nous étions quatre, paix à leurs âmes.
Au sortir de ce labeur hallucinant, nous sommes allés boire un pétrifiant au bar le plus proche. Essayez, ça réveillerait un mort et même une victime innocente de *Page Maker*.
Certes le programme possède des fonctions extraordinaires mais offre aussi des lacunes extraordinaires. Il a été réalisé dans l'abstrait et n'est en aucun cas, adapté aux problèmes que peut rencontrer un microéditeur en herbe. C'est un programme d'informaticien. Je hais les informaticiens.

Nathalie Meistermann

Numéro
121

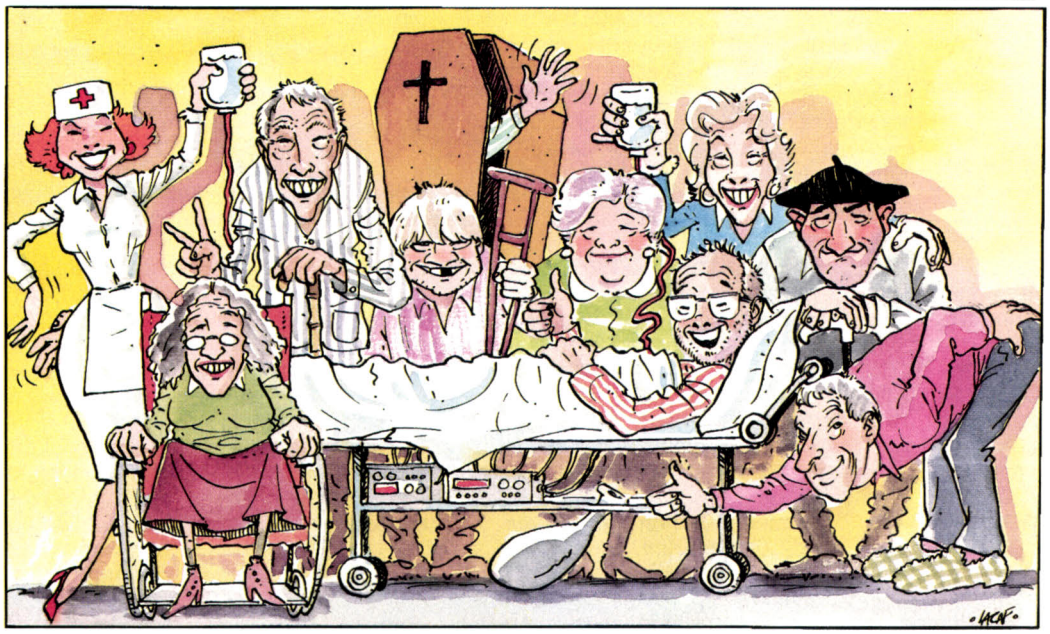
Les Nouvelles
du bel âge

ECU
1.20

"Tilt", 97 ans seulement!

Sous l'égide de l'association des amis de "Tilt", un banquet réunissant des anciens de ce journal a eu lieu à Paris.

-Etranger p.3
-Politique p.7
-Société p.9
-Economie p.12
-Culture p.15
-Services p.19



Edito

Les élections sont pour bientôt et à cette occasion de nombreux politiciens promettent de tout faire pour améliorer le sort des personnes du bel âge. Plus que jamais il faut garder la tête froide. Les méthodes de nos eurocrates sont identiques à celles utilisées il y a environ un siècle (c'est-à-dire vers 1985).

Organisée la semaine dernière rue des Italiens à Paris, la 21ème réunion des amis de "Tilt" a permis

Et quelle équipe! Il est rare de nos jours d'avoir affaire à des personnes du bel âge en si bonne

A la fin du banquet les anciens ont declaré qu'ils reviendraient lors de la prochaine réunion. Il est ce-





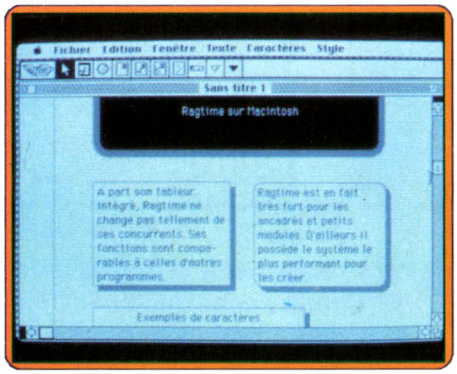
Ready Set Go *s'avère peu ergonomique.*

colonnes présentes sur une page ou sur un ensemble de pages. Contrairement à *Page Maker, Ready Set Go* possède une sorte d'éditeur avec lequel on dessine directement les colonnes. L'idée est bonne mais la règle insuffisamment précise et l'absence d'indicateurs de position rendent ce travail parfois fastidieux.

Seconde partie : la composition du texte. Il est possible d'entrer directement du texte au moyen de l'éditeur intégré ou bien d'en importer. Quelle que soit la solution choisie, *Ready Set Go* est capable de vérifier les fautes d'orthographe et réalise les coupes de mots automatiquement. Plusieurs polices et types de caractères sont utilisables simultanément et il est possible de jouer sur les interlignes et sur les espaces entre caractères. *Ready Set Go* permet de plus le paramétrage des espaces entre paragraphes. Bref, ce système est fort bien armé pour gérer du texte. Il en est de même pour les graphismes car il connaît la notion d'objets graphiques. A la manière de *Mac Draw* ou *Mac Draft,* il sait aligner, superposer ou recopier des formes géométriques simples. Les traits et trames sont de plus entièrement paramétrables. Malgré ces capacités, c'est bien la gestion des graphismes qui pose un problème d'ergonomie. Pour couper ou coller un dessin, on est forcé de changer de mode d'utilisation ! La gestion des vues et pages est classique : échelle de vue, insertion ou destruction d'une page et autres sont présents. Moins classique, la commande « recopier la maquette » est une aide bien utile. Dernier point : le manuel bien pensé et relativement complet contient des encadrés précisant diverses notions (habillage de blocs, téléchargement de caractères, etc.). En dépit de certains défauts, *Ready Set Go* s'avère plus performant que *Page Maker 1.2* et ses nombreux détracteurs feraient mieux d'y regarder à deux fois. (Disquette Manhattan Graphics Corporation/Letraset pour *Mac*).

Ragtime

Programme récent, *Ragtime* possède une philosophie à part. C'est un logiciel de composition, c'est un traitement de texte, c'est un tableur, c'est un intégré ! Visiblement, les auteurs se sont inspirés de *Ready Set Go* pour la partie création de colonnes mais l'ont grandement améliorée. Des indicateurs de position donnent les valeurs en X et Y du curseur en fonction de ses déplacements. Le progrès est très net par rapport ▸



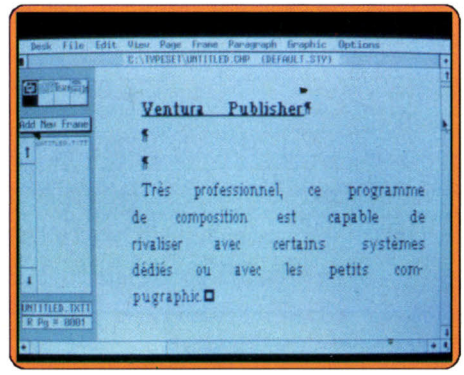
Ragtime *sur* Mac.

à *Ready Set Go*. Autre apport de *Ragtime* : des formes d'encadrés avec effet de relief. C'est à dire qu'une ombre portée est dessinée automatiquement. Après la création d'un format de page, l'utilisateur intègre son texte. L'éditeur intégré permet de le taper directement mais l'importation s'avère comme toujours la meilleure solution. La composition ne pose aucun problème et les fonctions puissantes et nombreuses de *Ragtime* rendent le travail facile. Une remarque tout de même : l'ergonomie est plus que criticable. En fonction des modes de fonctionnement, la barre de menus change. Des nouvelles fonctions disparaissent, d'autres apparaissent, et l'utilisateur cherche celles dont il a besoin !
La partie graphisme est elle aussi très proche de celle de *Ready Set Go* et ne pose pas de problème particulier (si ce n'est celui évoqué à propos de l'ergonomie générale du programme). On pourrait croire que ce n'est qu'un programme de composition de plus avec ses défauts et ses qualités. Il n'en est rien. Le module tableur intégré est censé apporter un plus et distingue *Ragtime* de ses concurrents. Mais, en fait, il pose le problème du devenir des programmes de PAO. Ces derniers iront-ils vers une plus grande complexité ou au contraire se simplifieront-ils afin de devenir des logiciels utilisables par le néophyte ?
En d'autre termes, l'intégration d'un module tableur à *Ragtime* représente-t-il un réel avantage ?
Les avis sont partagés mais, en fait, cela alourdit considérablement le programme. Un ensemble homogène de programmes capables de communiquer entre eux (ce que permet le *Mac*) s'avère plus performant qu'un seul logiciel regroupant le maximum de fonctions. C'est pourquoi le module tableur représente une contrainte dont *Ragtime* devra se débarrasser avant de devenir réellement convaincant. (Disquette Italsoft pour *Mac*).

PC ET COMPATIBLES

Ventura 1.1

Coûteux, professionnel et fort complet, *Ventura* est sans conteste le logiciel de composition le plus performant sur le marché français. Il possède un nombre important de fonctions qui lui permettent de rivaliser avec certains systèmes de photocomposition classique. Principale force de *Ventura* : le concept de base est le document. C'est-à-dire qu'il prend en compte l'intégralité de votre publication et non des morceaux épars. Ainsi, une insertion ou suppression de lignes à un endroit du programme sera automatiquement répercutée sur les pages suivantes et le reformatage sera automatique. Le mode texte est plus que performant et intègre toutes les fonctions que l'on puisse imaginer. Coupes automatiques avec bibliothèque modifiable et paramétrages du nombre de coupes successives, spécification de mots non sécables, fonctionnement simultané de deux algorithmes



Ventura Publisher *sur* PC *et compatibles*.

de coupe (ce qui permet de travailler sur un texte comportant des passages en français et anglais par exemple) sont des caractéristiques peu courantes. Tout ceci est complété par des fonctions plus classiques : couper/coller, chercher/remplacer, sélections des types, corps et polices de caractères, importations de textes écrits sous divers traitements de texte. Notons qu'il est possible d'enrichir les textes sous traitement de texte afin que telle ou telle phrase soit reconnue en tant que titre, intertitre et que la typographie correspondante soit automatiquement sélectionnée.
La mode graphique est tout aussi complet et possède toutes les fonctions classiques. Il facilite la création et la gestion d'encadrés par paramétrages des marges internes et externes, des filets et de tous les attributs de ces derniers (tailles, style, etc.). Signalons que le formatage du texte autour de ces modules est automatique et qu'en cas de déplacement, le reformatage est entièrement pris en charge par le programme avec un minimum d'effet sur la justification verticale. Bref, *Ventura 1.1* est un logiciel très pointu mais sa bonne ergono-

11 LOGICIELS DE PAO AU TILTOSCOPE

NOM	ÉDITEUR	IMPORTATEUR	TESTÉ SUR	TEXTE	GRAPHISME	ERGONOMIE	PRIX	REMARQUES
AMX PAGE MAKER	AMS	Wings	CPC	★★★★★	★★★★★★	★★	F	Nouvelle version prévue en septembre
FLEET STREET EDITOR	Mirrorsoft	FIL	PCW	★	★★	★★	F	Test effectué avec la version anglaise
FLEET STREET PUBLISHER	Mirrorsoft	FIL	Atari ST	★★★	★★★	★★★	F	Test effectué avec la version anglaise
GEM DESKTOP PUBLISHER	Digital Research	JT Diffusion	PC & Comp.	★★★★	★★★★★	★★★★	F	Très proche de Ventura 1.0
NEWSROOM	Springboard	CIEP/Ariola	C 64/128	★★★★	★★★★★	★★	C	
PAGE MAKER 1.2	Aldus	ISE Cegos	Macintosh	★★★★	★★★★	★★★★★	F	Version 2.0 disponible
PAGE SETTER	Gold Disk		Amiga	★★★★★	★★★★	★★★★★	F	Test effectué avec la version américaine
PUBLISHING PARTNER	Solf Logik	Upgrade	Atari ST	★★★★	★★★★★	★★★★	F	
RAGTIME	Italsoft		Macintosh	★★★★	★★★★	★★★	F	
READY SET GO 3.0	Manhattan Grh	Letraset	Macintosh	★★★★★	★★★★	★★★	F	
VENTURA 1.1	Ventura Corp.	Rank Xerox	PC & Comp.	★★★★★★	★★★★★	★★★★	F	

Semaine du
3 au 10 août
1987

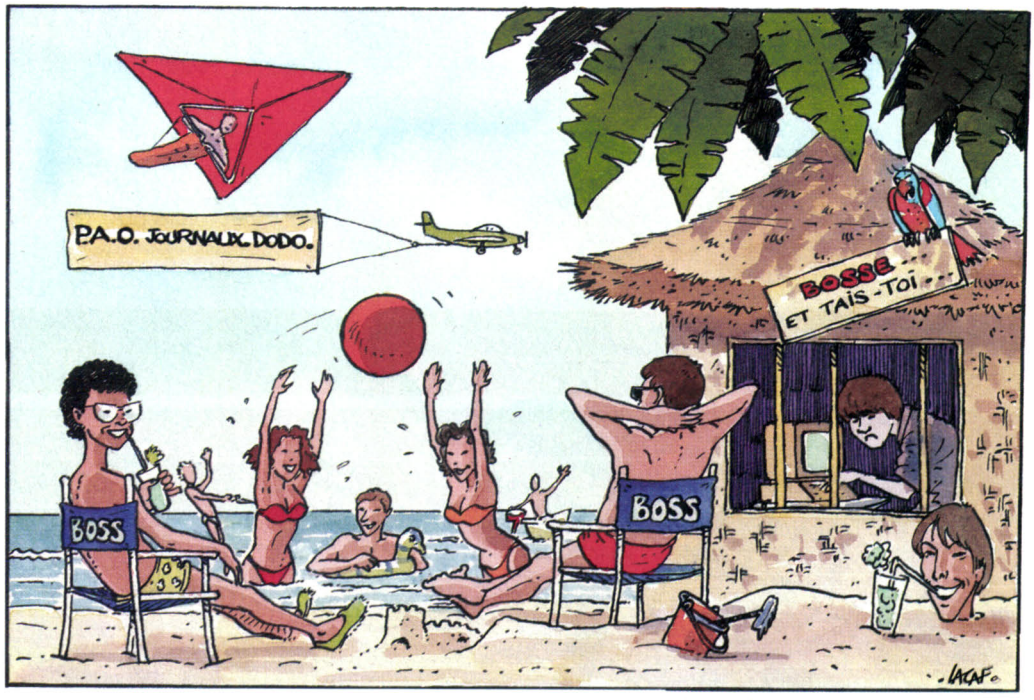
La vie informatique

L'hebdromadaire micro des cadres dynamites

7 francs 50
1 dollar 25
3 florins

P.A.O la révolution!

Depuis plusieurs mois déjà la presse et le monde de l'édition en général connaissent une véritable révolution. Grâce aux progrès des technologies informatiques il est désormais possible de fabriquer son journal soi- même. Mais ce tableau cache une réalité peu brillante. Dans certains journaux des rédacteurs brimés font tout le travail alors que les autres





C'est le cas au journal "Tilt" comme le prouve le document exclusif publié ci-dessus. A voir ceci on se demande quel peut-être l'avenir de la P.A.O. En effet il serait étonnant que les

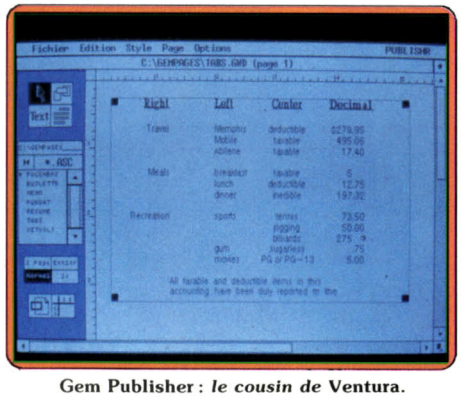
Dernière minute.

Nous venons de recevoir un communiqué de la rédaction de "Tilt" annonçant qu'une grève sur le tas a été votée à l'unanimité par "le rédacteur-journaliste-maquettiste-etc". En conséquence la sortie de ce titre

mie le rend facilement accessible. Seuls regrets : les alignements se sont pas pris en compte, et l'absence des points didot dans les unités de mesure. Ces défauts sont largement compensés par les nombreuses possibilités de *Ventura* qui est certainement le programme de composition le plus proche des systèmes habituellement utilisés dans la presse et l'édition. (Disquette Ventura Corporation/Xerox pour *PC* et compatibles).

— Gem Desktop Publisher —

Edité récemment, ce logiciel possède de nombreux points communs avec *Ventura 1.1*. Tous deux tournent sur *PC* et compatibles et ce sont des produits Gem. Mais, *Gem Desktop Publishing* peut difficilement être comparé à *Ventura* car il lui manque de nombreuses fonctions. La création de colonnes est la première étape. L'utilisateur dessine ces dernières grâce à la souris en se guidant avec la règle (le principe est identique à celui de *Ready Set Go* ou *Ragtime*). L'intégration du texte peut alors être



Gem Publisher : *le cousin de* Ventura.

envisagée. L'utilisation d'un traitement de textes est fortement conseillée car l'éditeur de *Gem Desktop Publishing* s'avère peu puissant. Une fois cette étape franchie, il est possible de définir une partie de texte et de lui affecter une feuille style. Cette notion utilisée par *Ventura* permet d'affecter à une partie du texte les style, corps et police des caractères. La modification d'une feuille de style est possible et sera répercutée sur l'ensemble des textes correspondants. Ce système se révèle fort puissant. Notez que *Gem Desktop* est de plus capable de paramétrer les encadrés. La partie graphisme permet d'intégrer des images créées par d'autres programmes et de réaliser des habillages. C'est-à-dire entourer le dessin par une découpe du texte la plus précise possible. Cependant, de nombreuses fonctions graphiques font défaut lors de la finition des pages. La gestion de ces dernières, très proche de celle de *Ventura*, est simple et accessible. Notons le positionnement direct de la fenêtre de visualisation sur la page (un peu comme dans *Mac Paint*). En conclusion, *Gem Desktop Publisher* est plus doué pour les textes que pour les graphismes. Il s'avère souple et possède une ergonomie assez bonne. L'existence d'un encombrant cousin (*Ventura 1.1*) devrait cependant lui poser quelques problèmes ! (Disquette Digital Research/JT diffusion pour *PC* et compatibles).

Mathieu Brisou



ENDURO RACER™

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

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

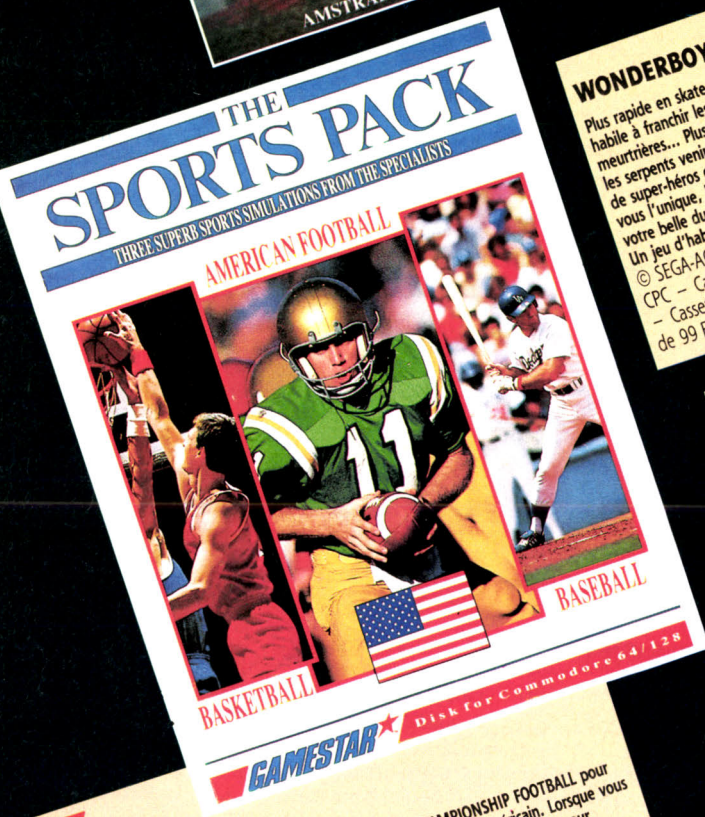


WONDERBOY™

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

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

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



LE PACK SPORT

3 splendides simulations sportives

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

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

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

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

ALIENS U.S.

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

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

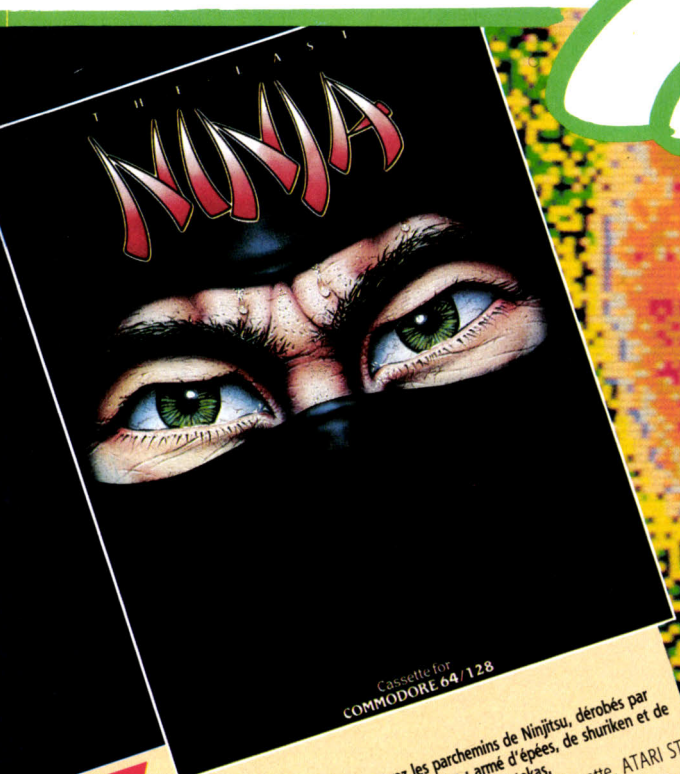


QUARTET™

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

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

5 7 NOUVEAUX JEUX ARCADE



LAST NINJA™

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

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





STAR RAIDERS II

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

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

* Marque déposée par Atari Corporation

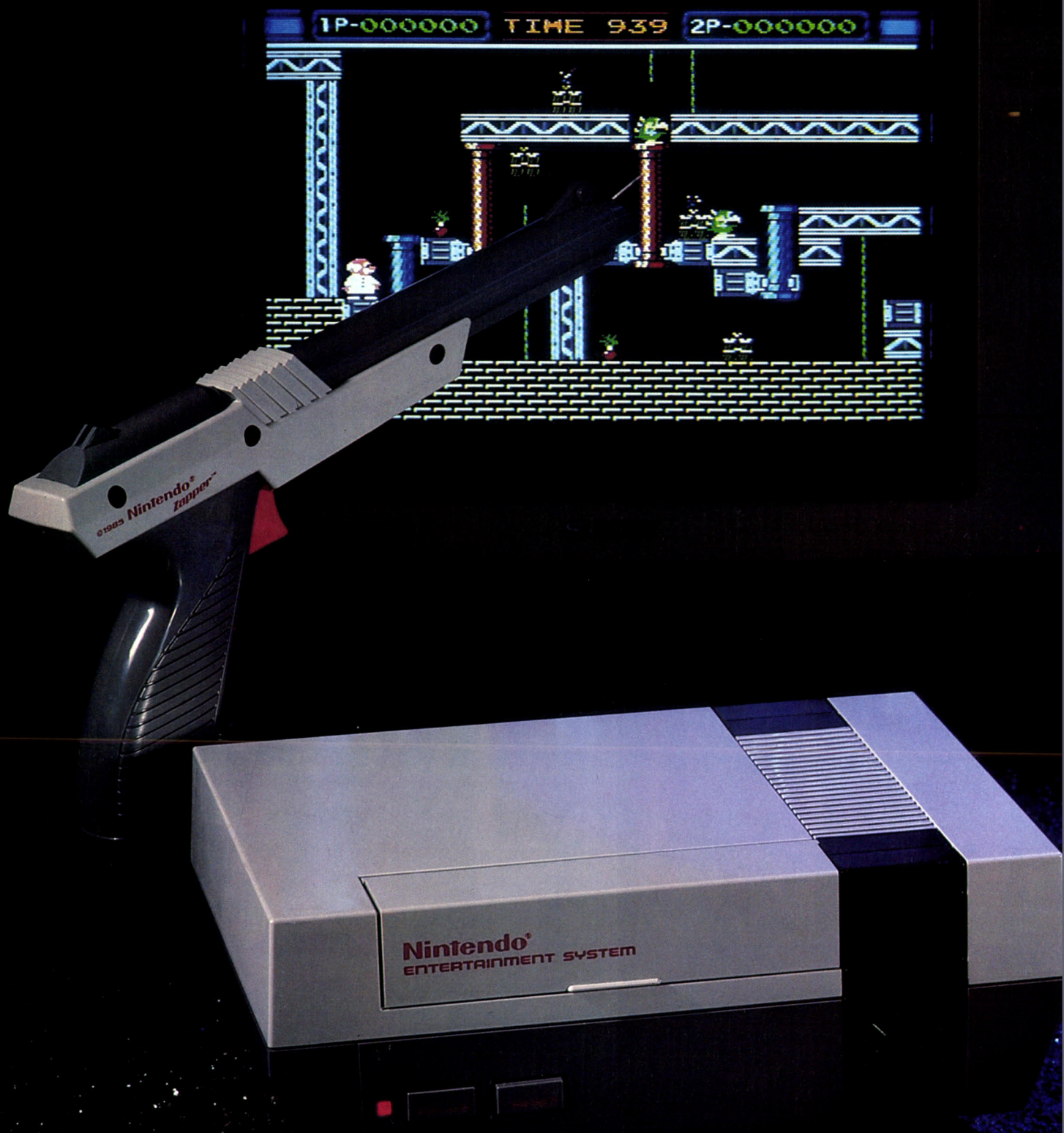
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE 64 – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.

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

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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

BANC D'ESSAI

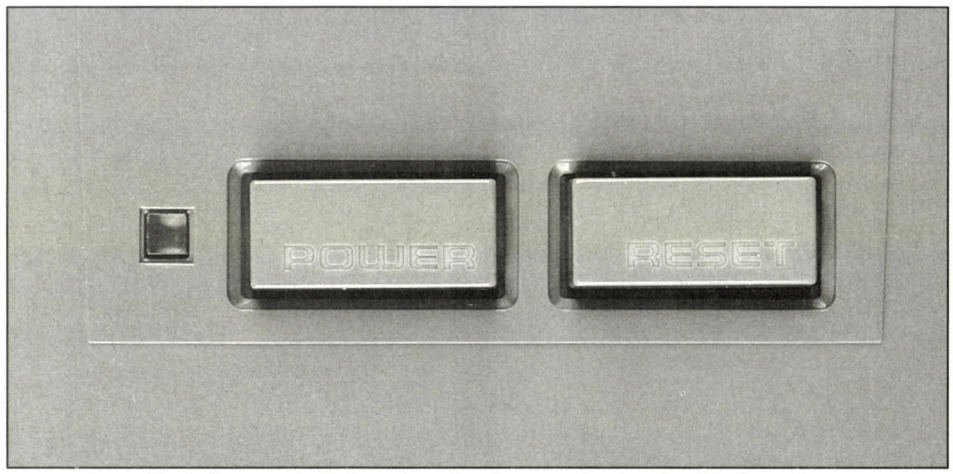

1P-000000
TIME 939
2P-000000
©1985 Nintendo® Zapper™
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

皆、殺せ!

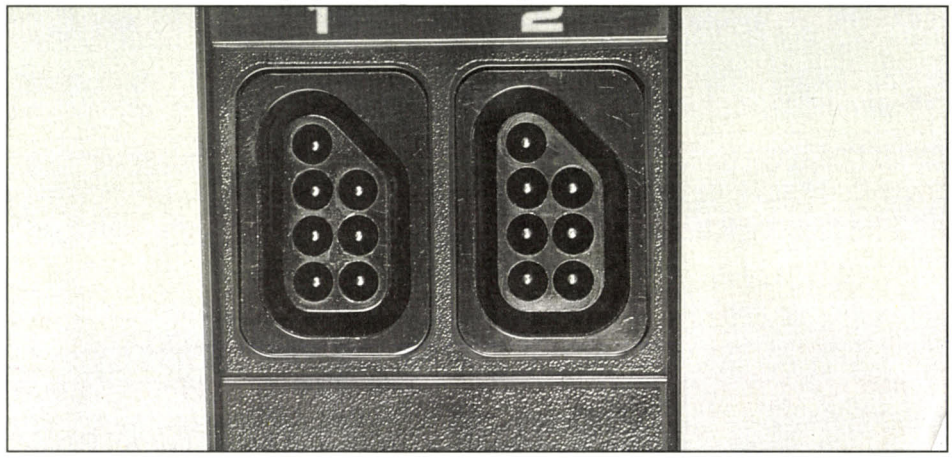
La console Nintendo arrive enfin en France. Objectif avoué : prendre la plus grosse part de marché le plus rapidement possible. Mais, de conception ancienne, le *Nintendo Entertainment System* accuse le coup face aux micro-ordinateurs seize bits et face à la console Sega. Un beau combat en perspective !



En France, la console Nintendo est importée par A.S.D. Créée en 1981, cette société distribuait du matériel Hi-Fi, et c'est en mars 1984 qu'elle aborde la marché de la micro-informatique familiale par le biais de la distribution de programmes Loriciels. A.S.D. a de grandes ambitions et ne lésine pas sur les moyens pour imposer la console Nintendo face à Sega et, à plus long terme, à Atari. Une intense campagne de publicité télévisée est prévue pour la rentrée : 287 spots de 30 secondes seront diffusés sur les chaînes nationales. De plus, de nombreux points de vente sont, ou seront, équipés de présentoirs dynamiques ou, à défaut, statiques.
Contrairement aux micro-ordinateurs, la console Nintendo bénéficie d'une large distribution dans les grands magasins et hypermarchés. Il n'est cependant pas exclu que certains revendeurs traditionnels de micro-ordinateurs la proposent puisque Innelec est chargé de la leur distribuer.
La console Nintendo est disponible en deux versions : normale et luxe. La première comprend la console, deux manettes de jeu et une cartouche pour un prix public de 1 190 F TTC. La seconde inclut en plus le pistolet (Zapper), R.O.B. le robot ainsi que deux cartouches (*Duck Hunt* et *Gyromite*).
Son prix : 1 990 F TTC. Bien entendu, il est possible d'acheter les périphériques indépendamment de la console : il en coûte environ 350 F pour le robot et 250 pour le pistolet. Enfin, le prix unitaire des cartouches est fixé à 240 F pièce.



Sur la face avant : l'interrupteur de mise en route et un bouton de reset qui provoque le redémarrage de la console.



Bernard Martinez

Ces connecteurs recoivent les joysticks ou le pistolet. Notez la forme spécifique de ces prises qui interdit la connexion d'une manette type Atari.

Comment ça marche

Les données techniques concernant le *Nintendo Entertainment System* sont plutôt rares et son fabricant s'avère particulièrement discret lorsqu'on aborde ce sujet. De plus, le démontage de la console et l'examen attentif de sa carte-mère ne donne aucune information exploitable car de nombreux circuits intégrés lui sont spécifiques. Cela explique l'absence de radioscopie dans ce banc d'essai. Cependant, nous nous sommes laissés dire que la résolution graphique était de l'ordre des 256 par 240 points avec une palette de 52 couleurs. De plus, la console Nintendo posséderait 64 sprites redéfinissables et affichables simultanément à l'écran. Côté son, il semble que le *NES* possède trois voix sans précision du nombre d'octaves. Des doutes planent même sur l'architecture du système : d'après certains, deux micro-processeurs sont utilisés ; alors que d'autres affirment qu'il n'y en a qu'un seul... Bref, une seule chose est sûre : Nintendo protège parfaitement son dernier-né. Mais au fond, peu importe ces considérations techniques : comme du téléphone, on se sert d'une console sans vraiment savoir comment cela fonctionne ! La console que nous avons testée n'était pas en version Péritel. Mais, cela ne change rien, car les performances du *Nintendo Entertainment System* sont identiques quelle que soit la version (Péritel, Pal ou N.T.S.C.).
La mise en œuvre de l'ensemble est simple. Se présentant sous la forme d'un boîtier gris rectangulaire, la console est reliée au secteur par l'intermédiaire d'un bloc transformateur. La liaison avec le téléviseur ou le moniteur est prise en charge par un câble. Nous l'avons connecté à un moniteur *Sony KX 14* à l'aide des sorties audio et vidéo. Ensuite, on connecte les joysticks ou bien un joystick et le Zapper (le pistolet utilisé par *Duck Hunt*, par exemple). Remarquons que, comme pour la console Sega, les joysticks sont de piètre qualité. De fabrication économique, ils rappellent étrangement les organes de commandes des jeux à cristaux liquides de marque... Nintendo. Trop petits et peu ergonomiques, ils se révèlent bien inférieurs à nos Speed King et autres Quick Shot II Turbo. De plus, on ne peut connecter une manette classique sur une console Nintendo (contrairement à la console Sega, voir *Tilt 44*) car les connecteurs joystick n'ont pas la même forme que ceux habituellement employés.
Dernière étape de la mise en route : introduire la cartouche dans la console. Contrairement à la *Sega*, le système d'introduction s'avère relativement complexe. Après avoir ouvert un volet, on glisse la cartouche dans son logement puis on enfonce le tout vers le bas. Avantage de ce système : une fois correctement mise en place, la cartouche ne peut être extraite par accident (ce qui pourrait endommager les circuits de la cartouche mais aussi de la console). Il ne reste plus alors qu'à appuyer sur le bouton « on/off » présent sur la face avant du boîtier. Signalons que nous avons eu certains problèmes avec des cartouches : l'écran devenait rouge. Une simple nettoyage des connecteurs et tout rentrera dans l'ordre. Le démarrage des jeux est ici uniformisé. A l'apparition de la page de présentation, on choisit le niveau de jeu ou le nombre de joueurs avec le bouton « select » du joystick puis on enfonce « start » pour le lancer. En cas d'erreur, un bouton de « reset » placé sur la face avant de la console permet de recommencer à zéro la phase de démarrage.

L'atout jeux

Une console sans jeu c'est un peu comme une voiture sans moteur. L'importateur du *NES* nous a confié huit cartouches. Trois ont retenu notre attention : *1942*, *Commando* et *Duck Hunt*. Les possesseurs de *C 64* et de *CPC 464* seront étonnés de voir ce que donne *1942* sur console Nintendo. Comparé aux versions sur micro, il se révèle beaucoup plus attrayant. Graphismes de qualité, animation parfaite, commandes et bruitages irréprochables. Il en est de même pour *Commando*. Moyen sur *Commodore* et *Amstrad*, il devient prenant sur *Nintendo* où la rapidité de l'action n'a d'égale que la qualité de l'animation et des graphismes. Ce grand classique se trouve métamorphosé dans la version pour console Nintendo. *Duck Hunt* est un tir au canard de qualité mais relativement lassant. La non-progressivité du jeu rend l'exercice trop répétitif. Un bon point cependant pour les graphismes et le soin ▸

Quand la compétition devient très dure,
il faut des armes.



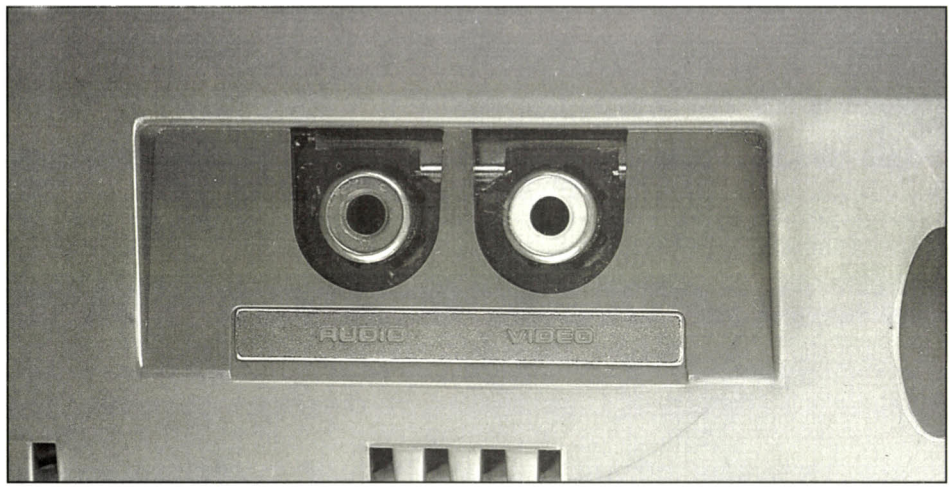
apporté à la réalisation. De plus, il se révèle être un excellent alibi pour éprouver les qualités du pistolet ! Les autres cartouches (*Golf, Super Mario, Urban Champion* et *Popeye*) apparaissent relativement médiocres lorsqu'on les compare avec les autres. Enfin, attribuons une mention spéciale à *Gyromite*. Très classique, cette cartouche propose des graphismes soignés, une animation de qualité et une bande sonore attrayante. Mais son intérêt est renforcé par le fait qu'elle exploite le robot.

— R.O.B., vous avez dit Robot —

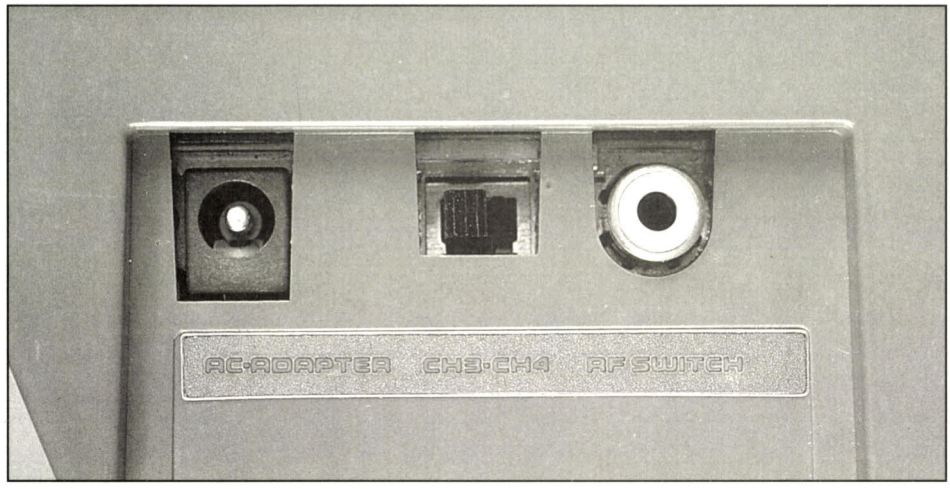
Le principal argument de la console Nintendo est en fait R.O.B. le robot. Alimenté par pile et autonome vis-à-vis du *NES*, il ne lui est relié par aucun fil. Les ordres sont transmis par l'intermédiaire de l'écran : il émet des flashs lumineux que le robot reçoit grâce à ses deux cellules photo-électriques situées à la place des yeux. Très futuriste, ce système pose problème car il exige des conditions optimales pour que la transmission se fasse sans encombre. Luminosité de la pièce et de l'écran, positionnement de la tête du robot par rapport à l'écran nécessitent une attention toute particulière de la part de l'utilisateur. Le second lien entre le *NES* et R.O.B. est constitué par le second joystick de la console dont les deux boutons de tir sont actionnés par le robot. Concrètement, par l'intermédiaire du *NES*, l'utilisateur lui envoie des impulsions afin d'enfoncer un des boutons du joystick (ceci au moyen d'un appareillage à base de toupies). Bien que complexe en apparence, ce système est fort simple et la cartouche nommée *Gyromite* illustre parfaitement les fonctions de R.O.B. Dans ce jeu d'échelles, le robot et ses toupies sont mis à contribution pour ouvrir des portes qui ferment le passage. Bien réalisé, ce jeu met les nerfs à rude épreuve au bout de dix minutes : les bruits émis par le robot lors de ses phases d'activité n'y sont pas étrangers !

—— De l'athlétisme au tricot ——

Le robot n'est pas le seul périphérique existant pour la console Nintendo. Il existe un lecteur de disquettes connecté à la console par l'intermédiaire de la sortie « bus » de cette dernière. Ce drive donne accès à de nombreux titres pour un coût bien inférieur à celui des cartouches. Bien entendu, le chargement du programme à partir de la disquette est plus simple que sur un ordinateur car l'utilisateur n'a pas besoin d'entrer des instructions spécifiques de chargement. Second périphérique d'importance : l'extension télématique.
Ce modem se connecte au *NES* et permet la consultation de serveurs et le téléchargement de programmes. Au Japon, son succès est tel que les plans de développement télématique des N.T.T. (Nippon Telegraph and Telephon, équivalent des P.T.T.) sont contrariés. Signalons aussi l'existence d'une tricoteuse, présentée par Nintendo au C.E.S. de Las Vegas en janvier 1987, qui fabrique automatiquement des pulls dessinés sur l'écran de la console. D'autres fabricants proposent ou travaillent sur des extensions pour le *NES*. Bandaï, par exemple, commercialise le *Family Fun Fitness* que nous vous avons présenté dans notre numéro 40 de mars 1987. Ce tapis de sol permet au joueur de commander à l'aide de ses pieds les déplacements d'un personnage à l'écran. L'une des cartouches pour ce système vous met dans la peau d'un athlète aux prises avec divers animaux (tortue, lièvre, chien et autres) qu'il faut battre à la course. But du système : faire du sport chez soi, devant son téléviseur.
Ces extensions, qui ne sont pas disponibles en France, montrent que la console Nintendo tend à être autre chose qu'un simple outil de jeu.



Connecter le* Nintendo Entertainment System *à une chaîne haute fidélité est possible par l'intermédiaire de la sortie audio.



L'alimentation de la console passe par un transformateur externe. Ce dernier est cependant dépourvu de bouton marche/arrêt.

——— Qui va gagner ? ———

Fort répandue au Japon et aux Etats-Unis, la console Nintendo représente un marché non négligeable pour de nombreux fabricants d'accessoires. Elle leur permet d'augmenter substantiellement leurs bénéfices en palliant certaines de ses imperfections (les joysticks par exemple) ou en proposant des périphériques originaux comme le *Family Fun Fitness*. Cela pèse en faveur du *Nintendo Entertainment System*. Mais, il n'est pas certain que cette dynamique touche la France, car la disponibilité de ces extensions est fonction du nombre d'exemplaires vendus sur un marché donné. Et c'est précisément là qu'apparaît la principale faiblesse de la console Nintendo. Plus chère et beaucoup moins performante que la console Sega, elle ne peut compter sur la dynamique qu'elle génère au Japon et qui commence à toucher les Etats-Unis. C'est pourquoi, un acheteur français ou européen aura tendance à comparer les deux systèmes tels qu'ils sont proposés, c'est-à-dire avec un nombre limité de périphériques. Il ne pourra alors que constater l'écrasante supériorité de la console Sega tant du point de vue technique que pécuniaire.
Il faut cependant relativiser les choses car le succès de tel ou tel modèle est aussi lié à l'aspect commercial et au marketing.
Et malgré tous les aspects techniques que nous pourrions invoquer, c'est bien là-dessus que tout se jouera !

Mathieu Brisou

RADIOSCOPIE

Origine : Japon
Esthétique : ★ ★ ★
Connexion T.V. : Péritel, vidéo ou signal PAL ou N.T.S.C.
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★
Joystick : deux, livrés en version de base.
Mémoire de masse : cartouches et disquettes au Japon.
Nombre de titres disponibles en France : 27.
Ludothèque : ★ ★ ★
Prix de la version de base : 1 190 F TTC.
Qualité/prix : ★ ★ ★ ★

ATARI MEGA ST.
Pour éliminer les problèmes de gestion.
Un par un. Froidement.



12450 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME

Le MEGA ST4 (4 Méga-octets de RAM en standard) et ses nombreuses solutions informatiques offrent aux professionnels toute la puissance de la haute technologie 16 / 32 bits. Plusieurs centaines de logiciels d'applications professionnelles dans les domaines les plus divers sont déjà disponibles.

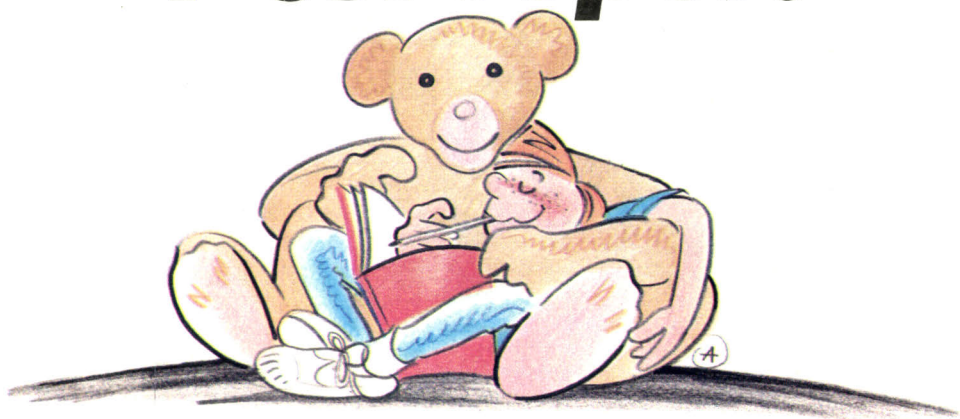
Caractéristiques techniques : microprocesseur 68000 à 8 MHz, 4 Méga-octets de RAM, lecteur de disquette intégré 3''½, moniteur haute résolution 640 × 400, 7 coprocesseurs dont le coprocesseur spécifique graphique ''BLITTER''.

***MEGA ST4 (4 Méga-octets de RAM) = 12450 F HT - 14766 F TTC. MEGA ST2 (2 Méga-octets de RAM) = 9450 F HT - 11207 F TTC.**
Présenté au Village ATARI du spécial SICOB . SERVICE INFORMATIONS : TEL. 45 06 31 31. Prix publics conseillés.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

La fynthefe focale, f'est fuper!



Les petits réussiront-ils à apprendre l'alphabet en tapant sur le clavier ? Peut-être, s'ils arrivent à comprendre ce que leur dit la machine. Ils pourront un peu plus tard passer à l'orthographe ou se consoler en découvrant les secrets des circuits électriques.

JE RÉVISE : SCIENCES

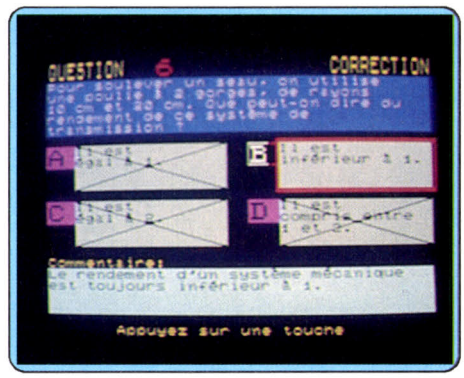
Une disquette par niveau pour les thèmes abordés au collège en sciences physiques et sciences naturelles. Pour la sixième, on trouve ainsi cinq fichiers en biologie, cinq en physique : de la recherche alimentaire à la reproduction, de la chimie à l'électricité, le programme de l'année est couvert par un questionnaire à choix multiples. Le principe n'a rien de révolutionnaire et, malgré des questions assez étoffées, malgré les commentaires



accompagnant les corrections, on doit y voir un outil d'évaluation assez peu formateur.
La qualité des exercices, leur adaptation aux programmes sont inégales : parfois un peu difficiles mais bien reliés aux contenus en troisième, plutôt déconcertants pour la biologie en sixième. Mis à part le module « Reproduction », bien conçu, les questions sont trop souvent mal formulées, voire hermétiques pour l'élève. Poussés sans doute par le souci d'éviter la question de cours simpliste et ennuyeuse — il est vrai que l'intérêt des élèves est presque toujours maintenu — les auteurs finissent par l'oublier un peu (un mauvais esprit aurait même parlé de devinette...). Les formulations maladroites, les fautes d'orthographe un peu trop fréquentes semblent témoigner de la finition hâtive de certains fichiers. Le mal n'est heureusement pas sans remède puisqu'un éditeur facile à manier permet création, suppression ou modification de fichiers. Les résultats sont évalués par une note sur vingt et le détail des réponses peut sortir à l'imprimante ainsi que le contenu des questionnaires.
Tout cela n'appelle ni enthousiasme excessif ni reproches véhéments... la série permet de disposer d'exercices de contrôle ou de révision, de les renouveler et de les noter... il faut bien des logiciels pour ça, après tout !
A noter aussi : *Je révise Histoire, Géographie, Education civique*. Quatre disquettes de la sixième à la troisième.

ORTHOBASE 6000

A l'origine, une approche moderne de la langue inspirée des travaux de Nina Catach : placer l'élève en situation de recherche, d'exploration de l'écrit, l'amenant lui-même à concevoir et s'approprier règles grammaticales ou orthographiques. Pour mener à bien ce projet, il fallait une base de données plus souple que le dictionnaire, assez vaste pour prendre en compte les verbes conjugués, les pluriels... *Orthobase* ne contient pas moins de six mille mots auxquels peut s'ajouter un fichier personnel de cinq cents mots. Ce vocabulaire est réparti en deux listes, l'une concernant les formes « vedettes » (celles du dictionnaire), l'autre incluant les formes « fléchies » (verbes conjugués...). Le travail essentiel du logiciel est la gestion de cette base lexicale : ainsi, on dispose d'une multitude de critères permettant de scinder les listes en sous-ensembles homogènes. Sélection par thème : la musique, l'école, les sentiments, le sport... Sélection par niveau (du CP à la troisième), par liste (formes fléchies ou non, fréquence des mots). Sélection grammaticale enfin : nature, genre, nombre... Et si cela ne vous suffit pas, vous pourrez en plus exiger que le mot contienne le graphème « ou » !
La combinaison des différents critères d'extraction permet d'infinies possibilités de triage (quatre millions de combinaisons...). A cette base s'ajoute un module de préparation



d'exercices de codage : l'élève devra par exemple repérer les termes contenant un son, les adverbes... Sauvegarde et impression des fichiers sont bien entendu possibles.
Reste à maîtriser l'outil car, au même titre qu'un tableur ou un traitement de texte, *Orthobase* ne vaut que par l'usage qu'on en fait. Usage limité s'il ne s'intègre pas à une méthode de travail adaptée : il servira alors surtout à composer des listes de verbes, de vocabulaire thématique... Pour aller plus loin, il faudra se plonger dans le guide du logiciel et, à coup sûr, dans les ouvrages cités en réfé-

ATARI 1040 ST.
Les textes seront exécutés. Une fois pour toutes.



5 990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

L'ATARI 1040 ST (1 Méga-octet de RAM) allie puissance et rapidité de la haute technologie 16 / 32 bits, confort et facilité d'utilisation de l'environnement GEM et de la souris, qualités visuelles de l'écran monochrome haute résolution. Avec le 1040 ST, ATARI offre tous les atouts d'un micro-ordinateur 16 / 32 bits puissant et performant, particulièrement adapté au domaine de la bureautique (traitement de texte, gestion de fichiers, tableur graphique...). La configuration 1040 ST avec moniteur couleur est plus spécialement destinée à la création graphique.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000 à 8 MHz, 1 Méga-octet de RAM, lecteur de disquette intégré 720 Ko, moniteur monochrome haute résolution 640 × 400, palette de 512 couleurs.

*1040 ST + moniteur monochrome = 5 990 F TTC - 5 050 F HT. 1040 ST + moniteur couleur = 7 490 F TTC - 6 316 F HT. Prix publics conseillés.
(Présenté au Village ATARI du spécial SICOB). SERVICE INFORMATIONS CONSOMMATEURS : TEL. 45 06 31 31.

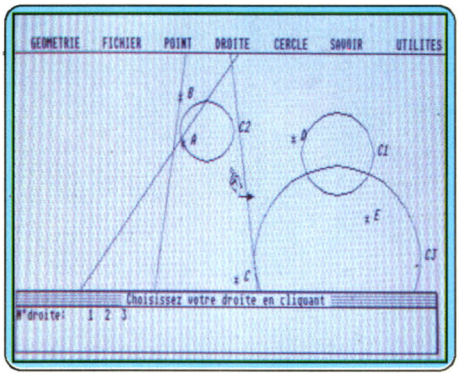
ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

rence. Ces travaux d'approche menés à bien, les deux disquettes d'*Orthobase* prendront sans doute une place de choix à côté des Petit Robert, Mini-Larousse et autre Bescherelle.

GÉOMÉTRIE 3e-TERMINALE

Couvrir en un seul logiciel les programmes de géométrie de la troisième à la terminale peut sembler quelque peu optimiste... En réalité, l'ambition du logiciel est moindre : en dépit des apparences, il ne s'agit pas d'un cours ni d'un recueil d'exercices mais seulement d'une aide à la création de figures. Dans « Dessin géométrique dans le plan », on retrouve les fonctions habituelles de ce genre d'outil : point, droites, segments, médiatrices, cercles... L'option



« Savoir » permet de connaître les coordonnées d'un point, le rayon d'un cercle, l'équation d'une droite, de savoir si des points sont alignés, de déterminer la distance d'un point à une droite... Les tracés, précis, se font avec la souris ou au clavier en entrant les coordonnées ; on dispose bien sûr d'une sauvegarde des dessins.

L'option « Transformations dans le plan » permet de jouer des translations, rotations, homothéties et autres symétries. Là encore, il s'agit surtout de visualiser les figures transformées.

Avec « Dessin géométrique dans l'espace », une avalanche de variables menace les géomètres malhabiles plans définis par leur équation, un point et une droite, plan perpendiculaire à une droite... Vous saurez tout des droites coplanaires, de la distance entre un plan et une droite, des multiples coordonnées qui vous manquaient naguère si cruellement.

Un ensemble complet, précis, bien réalisé si l'on oublie la tristesse de la présentation.

Reste une question vaguement insidieuse : à quoi sert tout cela ? De support au cours de géométrie, en classe ? Peut-être, mais dans ce cas, pourquoi choisir l'*Atari ?* A la maison, alors, pour réviser ? Mais le logiciel n'explique pas, ne corrige pas, il trace...

L'ALPHABET DE L'OURS OSCAR

Après *L'album enchanté* et *Oscar puzzles*, le bon ours vous apprend à écrire.

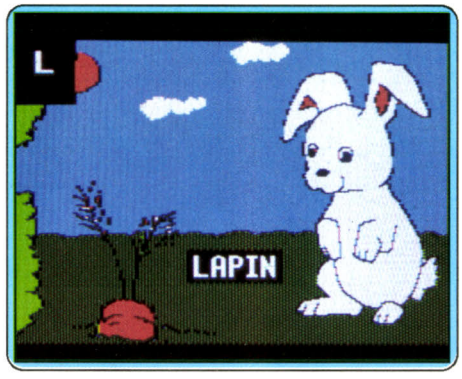
Même machine (*Apple II*, mais avec deux lecteurs de disquettes et manette obligatoires), même graphisme coloré, même emploi de la synthèse vocale.

Les deux premiers volets du logiciel sont avant tout didactiques. Dans *L'Alphabet en images*, un dessin s'affiche, accompagné du mot correspondant ; en mode « passif », l'enfant se contente de taper sur une touche pour tourner la page alors que dans le mode dit « actif », il doit taper l'initiale du nom. Quant au « Répétiteur », il inscrit les lettres au tableau noir et les lit. Que ce soit lettre par lettre, à la demande de l'enfant, ou tout d'une traite, la reproduction des sons est trop mauvaise pour présenter un véritable intérêt.

Pas d'enthousiasme non plus pour les trois petits jeux qui suivent, banals et difficiles à sélectionner sans « planter » le programme une fois sur deux.

Dans « La jungle des mots », par exemple, vous devrez remettre les lettres de l'alphabet dans l'ordre par de fastidieux déplacements dans un labyrinthe, le tout sur fond de forêt vierge. En cas d'erreur, un tigre vous fera part de son mécontentement.

Ne cherchez pas à comprendre l'animal : nous mêmes, intrigués, naïfs, avons cru d'abord qu'il disait « erreur », puis « horreur » voire même,



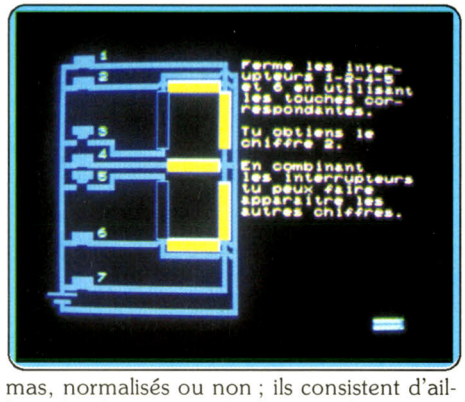
la fatigue aidant, « ORL » ce qui est fort savant pour une simple bête...

Après consultation des meilleurs spécialistes de *Tilt*, ceux du moins que les borborygmes du fauve n'avaient pas encore fait fuir, après réunion d'une conférence de rédaction extraordinaire, le diagnostic tombait : simple grognement dénué de sens, sans rapport avec un véritable langage articulé.

Que voulez-vous, quand la synthèse vocale ne va pas, tout va mal...

ÉLECTRICITÉ 6e

Allumer une ampoule, construire un circuit, commander une lampe... Hormis quelques thèmes comme l'association de piles ou la notion de tension d'usage, le logiciel aborde la quasi totalité du programme d'électricité de sixième. Depuis longtemps, nous attendions que les auteurs se penchent sur un tel domaine, riche en possibilités de simulation. A nous les constructions de circuits, les illuminations multicolores, les courts-circuits catastrophes ! Las ! Ce n'est pas pour cette fois. Il faut ici se contenter d'un scénario beaucoup plus classique, où le cours précède l'exercice, où le contrôle de connaissance l'emporte sur la découverte. Un outil à vocation scolaire, quoi ! Les exercices font largement appel aux sché-



mas, normalisés ou non ; ils consistent d'ailleurs le plus souvent à observer des montages : reconnaître un circuit série, savoir si la lampe s'allume... La démarche inverse, plus difficile à programmer il est vrai, aurait permis de diversifier les activités.

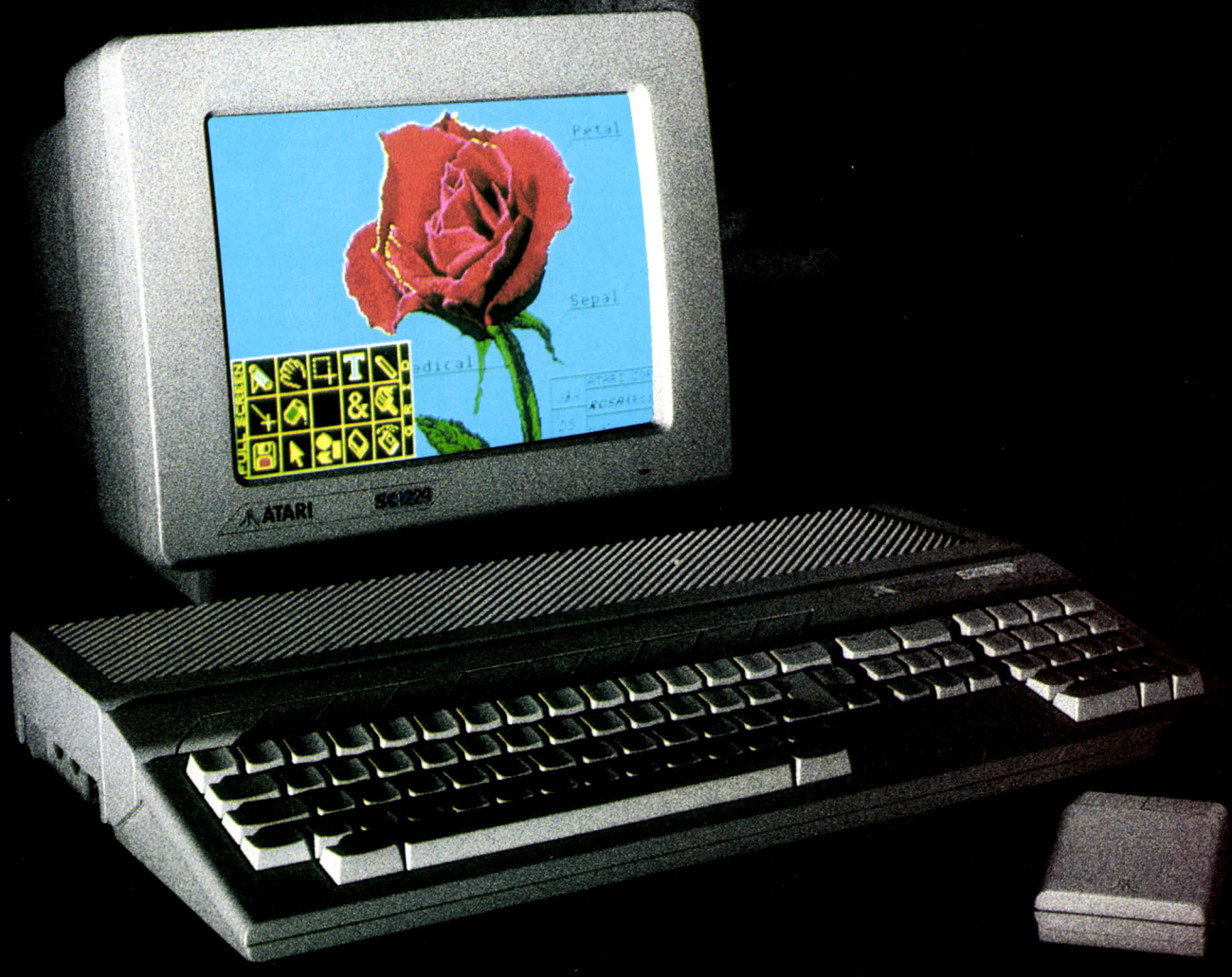
Correctement réalisées en général, les illustrations manquent parfois de finesse et la lecture des schémas s'en ressent : on trouve ainsi un porte-ampoule bien compliquée et, dans le dernier exercice, intéressant modèle d'affichage digital, un écheveau de branches dérivées bien long à démêler pour l'élève de sixième.

Reste, pour se consoler du classicisme du logiciel, des questions intelligentes, souvent même difficiles, et une correction incluant commentaire et message d'aide en cas d'erreur.

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN...	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
L'ALPHABET DE L'OURS OSCAR	API	Disquette	Apple II, IIe, IIc	Lecture 5-6 ans	★★★	★	8	B
ÉLECTRICITÉ 6e	Cedic	Disquette	DNR	Physique 6e	★★★	★★★★	14	C
GÉOMÉTRIE 3e-terminale	Micro C	Disquette	Atari ST CPC	Maths 3e-term.	★★★	★★	12	C
JE RÉVISE SCIENCES	Cedic	Disquette	DNR	Physique-Sc.nat. collège	–	★★★	12	C (1 niveau)
ORTHOBASE 6000	Cedic	Disquette	TO8, TO9 TO9+DNR PC/compatibles	Français primaire collège	–	★★★★★	18	F

ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



2 990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

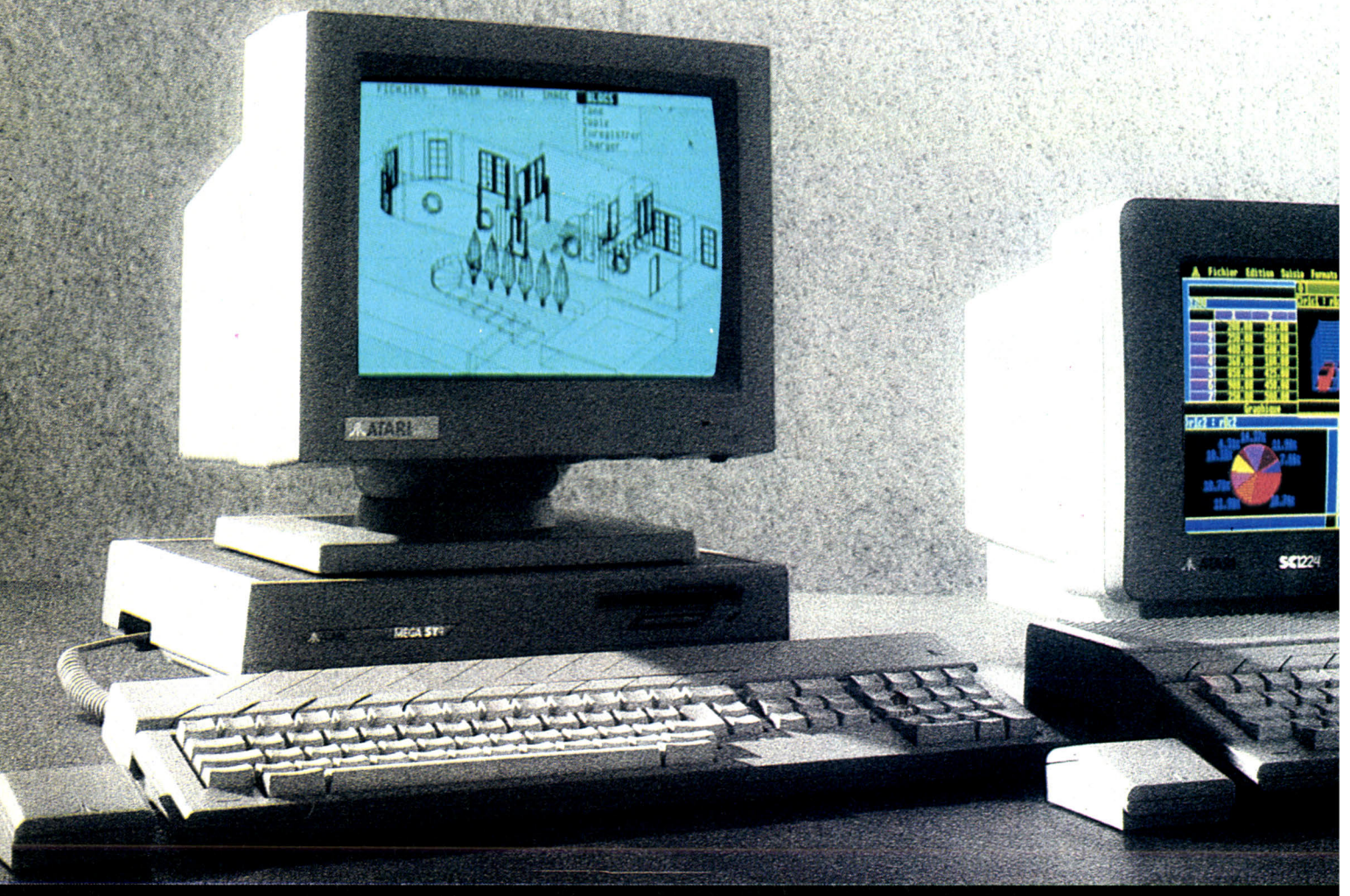
Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3''½, souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

* 520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.
(Présenté au Village ATARI du spécial SICOB). SERVICE INFORMATIONS CONSOMMATEURS : TEL. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR
DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

Selon votre terrain, selon vos objectifs. Vous avez le choix des armes.



12 450 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution.	9450F	11207F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution.	12450F	14766F

5 990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur couleur.

* Prix publics conseillés.
(Présenté au Village ATARI du spécial SICOB). SERVICE INFORMATIONS CONSOMMATEURS : TEL. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE

EQUATEUR



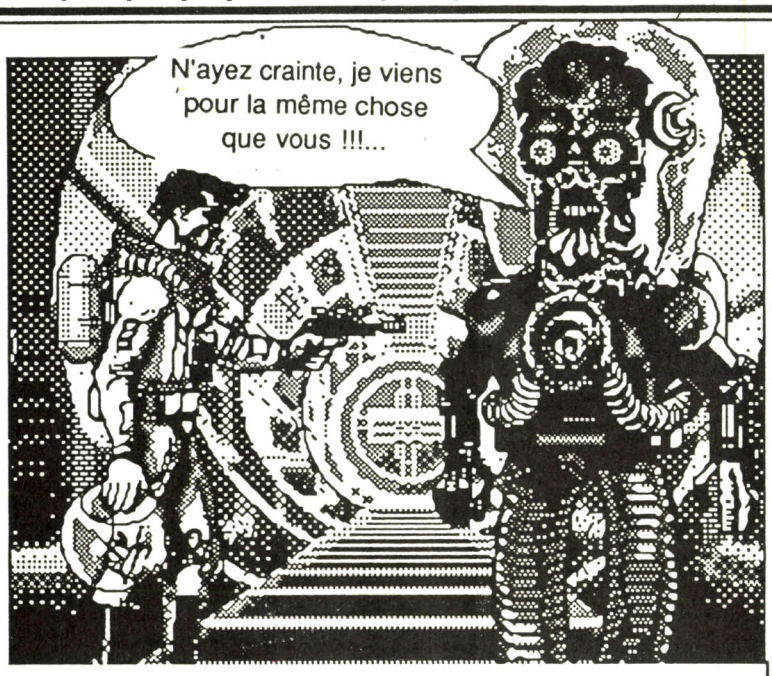
2990F TTC*
520 ST

PRIX HT	PRIX TTC	DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
5050F	5990F	520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522F	2990F
6316F	7490F	520 ST moniteur couleur	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur.	4629F	5490F

L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON



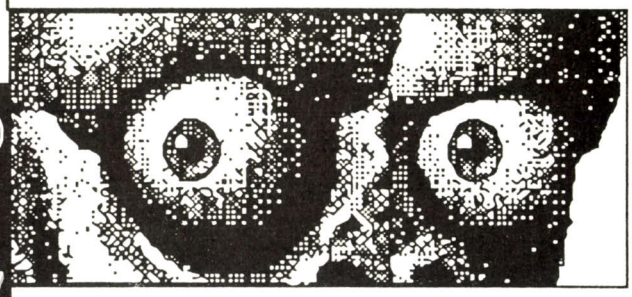
2 990Frs

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



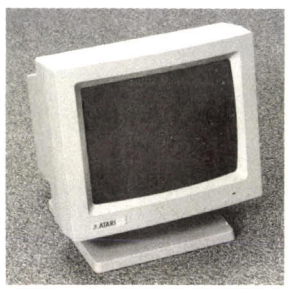
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR
SEULEMENT **6 490Frs**





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





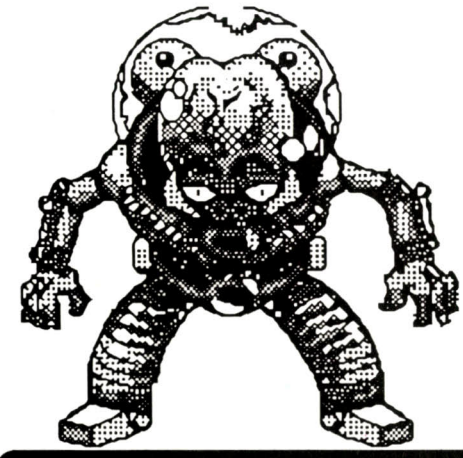


117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél: (1) 47 66 11 77 M°Pereire Ouvert 7 jours sur 7 !! mardi/samedi 10h/20h, **Dimanche 14h/18h**, Lundi 14h/19h

Service MINITEL pour commandes, annonces, jeux etc...: 3615 RIO

SOLDES ST

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



NOUVEAUTES ST

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

LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT

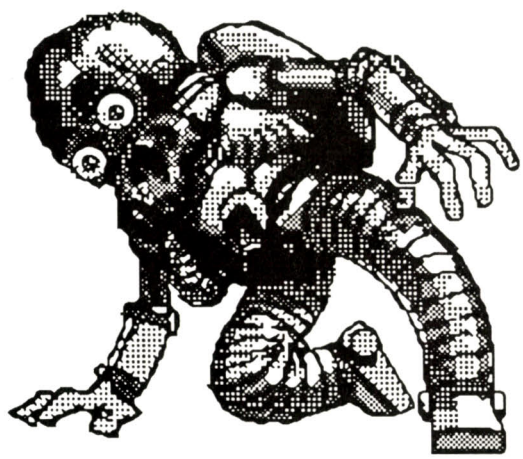
520 STF *	2990 F
520 STF + Moniteur Couleur *	4790 F
1040STF *	4990 F
1040STF+ Moniteur SM125 Monochrome*	5990 F
1040STF+ Moniteur SC1224 Coueurl*	7490 F
MEGA ST2+ Moniteur SM125 Monochrome*	9450 F HT
MEGA ST4+ Moniteur SM125 Monochrome*	12450 F HT
IMPRIMANTE LASER ATARI	11450 F HT
CONFIG MEGA ST2 LASER*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

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

A VOS COMMANDES

ATARI®

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



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

Désignation	Prix

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

Nom:.....

Prénom:..... Age:.....

Adresse:.....

.....

Ville:..... CP:.....

Machine:.....? Tel:.....

45 41 44 54

JBG ELECTRONICS

ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Des prix à vous couper le souffle !

191 - ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
N.C.

192 - ATARI 520 STF
+ 4 super logiciels
+ 1 Joystick
+ 10 disquettes 3,5 p
3 990 F

199 -Mega ST 4 Mono
+ SLM 804
22 250 F HT

190 - Mega ST 2
Mono
9 450 F HT

193 - ATARI 520
+ Moniteur mono ATARI
+ STAR NL 10
7 190 F

10 disquettes 3,5 P
120 F

AMIGA

197 - 500
198 - 1000
- 2000

NOUS CONSULTER

LOGICIELS

12A - Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
12B - Barbarians	260 F
12 - Emulcom	890 F
13 - Calcomat plus	570 F
14 - Superbase	850 F
15 - Becker Text + Teeshirp	750 F
16 - Basic GFA	495 F
16A - Compilateur GFA	450 F
17 - Megamax C	1.500 F
18 - Music Studio	325 F
19 - Brataccas + Arena	295 F
20 - Road Runner	249 F
20A - 10th Frame	240 F
21 - Leader Board	255 F
22 - Tonic Tile	210 F
23 - Ultima 3	430 F
24 - Silent Service	210 F
25 - Boulder Dash	225 F
26 - ST Replay	810 F
27 - Digi-drum	225 F
27A - Colonias Conquest	370 F
28 - Guild of Thieves	230 F
29 - Flight Sim II (mono coul.)	399 F
30 - Sky Fox	320 F
31 - Pirates of the Barbary	150 F
32 - The Parclon	190 F
32A - Hort Ville Manon (VF)	210 F
33 - Back Pack (cartouche dur)	460 F
34 - Real Time Clock	450 F
35 - Steinberg	N.C.
35A - Senario Flights simulator II	220 F
36 - Winter Games	270 F
37 - Little people computer	390 F
37A - Super cycle	230 F
38 - Tai-Pan	N.C.
39 - Space quest	370 F
40 - Golden Pass	195 F
41 - Thaï Boxing	160 F
42 - Bridge 4.0	215 F
43 - Gato	390 F
44 - Strike Force Harrier	250 F
45 - Jewels of Darkness	190 F
46 - Art Director	590 F
47 - Defender of the crown	N.C.
48 - 224 B.Akor ST	220 F
49 - G.D.A. draft (D.A.O.)	870 F
50 - The Chess master 2000	305 F
51 - Ninja Mission	129 F
51A - Gauntlet	250 F
51B - Solution (gestion)	2 000 F HT

MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF Mono	4 680 F
2 - Atari 520 STF Couleur	5 990 F
3 - Atari 1040 STF Mono	5 990 F
4 - Atari 1040 STF Couleur	7 490 F
5 - Moniteur Mono	NC
6 - Moniteur Couleur 12.25	NC
7 - Imprimante Atari SSMH 804	NC
8 - SW 205	4 990 F
9 - Lecteur 720 K Camany	1 650 F
10 - Free Boat	490 F
11 - Imprimante Star LN 10	NC

ATARI Compatible P.C.
Réservez votre compatible

520 STF

Console CEGA
Console NINTENDO
disponible

AMIGA

58 - Aegis animator	970 F
59 - Deluxe paint II	1.050 F
60 - Deluxe Vidéo II	1.025 F
61 - Guild of Thieres	230 F
61A - Silent service	250 F
62 - Instant Music	269 F
63 - Music studio	269 F
64 - Unin Vited	350 F
65 - Arena	250 F
66 - Senaria Flight simulator II	220 F
67 - Bard Tale	375 F
68 - Chassmaster 2000	330 F
69 - Defender of crown	360 F
70 - Flight simulator	550 F
71 - Leaderboard	230 F
71A - Simbad	375 F
72 - Little computer people	260 F
73 - Marble madness	250 F
74 - Superbase	950 F
75 - Skyfox	260 F
76 - Fuerytale	395 F
77 - The pawn	240 F
78 - World games	290 F
78A - S.D.I.	320 F
78B - King of Chicago	N.C.

DIVERS

A - Swith Joy	190 F
B - Joystick quickshot II	70 F
C - Joystick quickshot II Turbo	140 F
D - Joystick pro auto fire	200 F
E - Joystick pro compétition	160 F
F - Disquette 5 p. 1/4 × 10	60 F
G - Disquette 3,5 p. × 10	120 F
H - Disquette 3 p. × 10	300 F

45 41 41 63

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS

Mº Alésia

Crédit CREG immédiat

tari PC 1
Atari PC 2 •
PRIX
n communiqué

194 -Imprimante Laser SLM 804 11 450 F HT

196 -Mega ST 2 Mono +SLM 804 19 950 F HT

190A - Mega ST 4 Mono 12 450 F HT

AMSTRAD P.C. 1512

52	- PC 1512 SD Monochrome GEM souris	5.890 F
53	- PC 1512 DD Monochrome GEM souris	7.450 F
54	- PC 1512 SD Couleur GEM souris	8.090 F
55	- PC 1512 DD Couleur GEM souris	9.690 F
56	- LECTEUR FD3 (2e lecteur pour 1512 SD)	1.750 F
79	- CPC 6128 couleur	3 990 F
80	- Amstrad CPC 464 couleur	2 990 F

P.C. 1512
Avec disque dur
Disponible
Nombreux logiciels

Logiciel CPC

81	- Knight Games	110 F (K7) 160 F (D)
82	- Fer et flamme	210 F (D)
83	- Aliens	110 F (K7) 160 F (D)
84	- Samanta Fox strip poker	110 F (K7)
85	- Yie or Kung Fu II	110 F (K7) 160 F (D)
86	- Street hawk	130 F (K7) 180 F (D)
87	- Sram 2	160 F (D)
88	- Gauntlet	110 F (K7) 160 F (D)
89	- Gold Hits	110 F (K7) 160 F (D)
90	- Mission elevator	110 F (K7) 160 F (D)
91	- International Karaté	110 F (K7) 160 F (D)
92	- Ping-pong	110 F (K7) 160 F (D)
93	- Impossible Mission	110 F (K7) 160 F (D)
94	- Stryfe	150 F (K7) 225 F (D)
95	- Swords and sorcerry	110 F (K7) 160 F (D)
96	- Winter games	110 F (K7) 160 F (D)
97	- L'affaire Sydney	110 F (K7)
98	- Knight rider	110 F (K7) 160 F (D)
99	- Tarzan	110 F (K7) 160 F (D)
100	- Geste d'Artillac	110 F (K7)
101	- Billy la banlieue	160 F (K7) 210 F (D)
102	- Les lauréats	180 F (K7)
103	- America's Cup	110 F (K7) 160 F (D)
104	- Nemesis	90 F (K7) 140 F (D)
105	- Avenger	110 F (K7) 160 F (D)
106	- Trivial poursuite	200 F (K7) 240 F (D)
107	- Passager du vent	290 F (D)
108	- Leader board	110 F (K7) 155 F (D)
109	- Xeno	110 F (K7) 160 F (D)
110	- Gosts'n Goblins	110 F (K7) 160 F (D)
111	- Eidolon	110 F (K7) 160 F (D)
112	- Scoubidou	110 F (K7) 160 F (D)
113	- Ace of Aces	150 F (D)
114	- Silent service	155 F (D)
115	- Big 4	145 F (D)
116	- Bomb jack II	145 F (D)
117	- Super cycle	110 F (K7) 160 F (D)
118	- LCP	160 F (D)
119	- Sygma 7	145 F (D)
120	- 10th Frame	110 F (K7) 155 F (D)

COMMODORE

125	- Commodore 64 N	N.C.
126	- Lecteur Disk 1541	N.C.
127	- Lecteur K7 1530	N.C.
128	- Moniteur mono 40/80 C avec son	1.090 F
129	- Moniteur couleur	1.990 F

COMMODORE 64

LOG COMMODORE

130	- Difender of the Crom	160 F (D)
131	- Revst	110 F (K7) 155 F (D)
132	- Silonte service	95 F (K7) 135 F (D)
133	- Pirates of the Barbary	115 F (D)
134	- Metrocross	120 F (K7) 167 F (D)
135	- Marble Madness	110 F (K7) 150 F (D)
136	- Summer Games II	90 F (K7) 140 F (D)
136A	- Arkanoïd	95 F (K7) 130 F (D)
137	- Winter Games	99 F (K7) 150 F (D)
138	- Ultima III	175 F (D)
139	- Grunship	135 F (K7) 180 F (D)
140	- Terra cresta	125 F (D)
141	- Ultima IV	175 F (D)
142	- Sailing	105 F (K7) 140 F (D)
143	- Dragon Lair II	115 F (K7) 135 F (D)
144	- Nemesis	90 F (K7)
145	- World Class Leader Board	115 F(K7)165 F(D)
146	- Tracker	165 F (D)
147	- Leader board	95 F (K7) 135 F (D)
148	- Solo fligh II	90 F (K7) 135 F (D)
149	- Gauntlet	105 F (K7) 150 F (D)
149A	- 10th Frame	110 F (K7) 165 F (D)
150	- Destroyer	155 F (D)
151	- Starglider	135 F (K7) 170 F (D)
152	- The Pawn	170 F (D)
153	- Ace of Aces	95 F (K7) 145 F (D)
154	- Paper boy	95 F (K7) 135 F (D)
155	- Crystal casstles	105 F (K7) 150 F (D)
156	- Les maîtres de l'univers	110 F (K7) 155 F (D)
157	- Fields of Fire	105 F (K7) 150 F (D)
158	- Frame (bowling)	105 F (K7) 150 F (D)
159	- Geos	445 F (D)

MSX

LOGICIELS

160A	- Howard The Duck	110 F (K7)
160	- Eggerland mystery	180 F (K)
161	- Hyper sports 3	180 F (K)
162	- Knight mare	180 F (K)
163	- Yie ar Kung Fu II	180 F (K)
164	- Basket ball	180 F (K)
165	- Sorcery	110 F (K)
166	- Mandragore	239 F (K7)
167	- Green Beret	180 F (K)
168	- The way of the tiger	110 F (K7)
169	- International Karaté	110 F (K7)
170	- Boulder Dash	110 F (K7)
171	- Dambusters	110 F
172	- Football	180 F (K)
173	- Nemesis	180 F (K)
174	- Hole in one Professional	180 F (K)
175A	- Space Shuttle	110 F (K7)

LOGICIEL 130 XE et 800 XL

175A	- Arkanoïd	110 (K7) 150 (D)
176	- Silent service	145 F (D)
177	- Leader board	110 F (K7) 160 F (D)
178	- Pirates of the Barbary	115 F (D)
178A	- International Karaté	90 F (K7)
179	- Boulder Dash construction	160 F (D)
180	- Flyght Sim II	550 F (D)
181	- 7 cities of gold	160 F (D)
182	- Spy VS Spy II	110 F (K7) 160 F (D)
183	- Ultima IV	190 F (D)
184	- Gauntlet	165 F (D)
185	- Crusade in Europe	110 F (K7) 160 F (D)
186	- Green beret	100 F (K7)
187	- Hard Ball	110 F (K7) 160 F (D)
188	- The pawn	190 F (D)

Indiquez le nº de votre choix ainsi que les prix correspondants :

Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F
Nº .... F

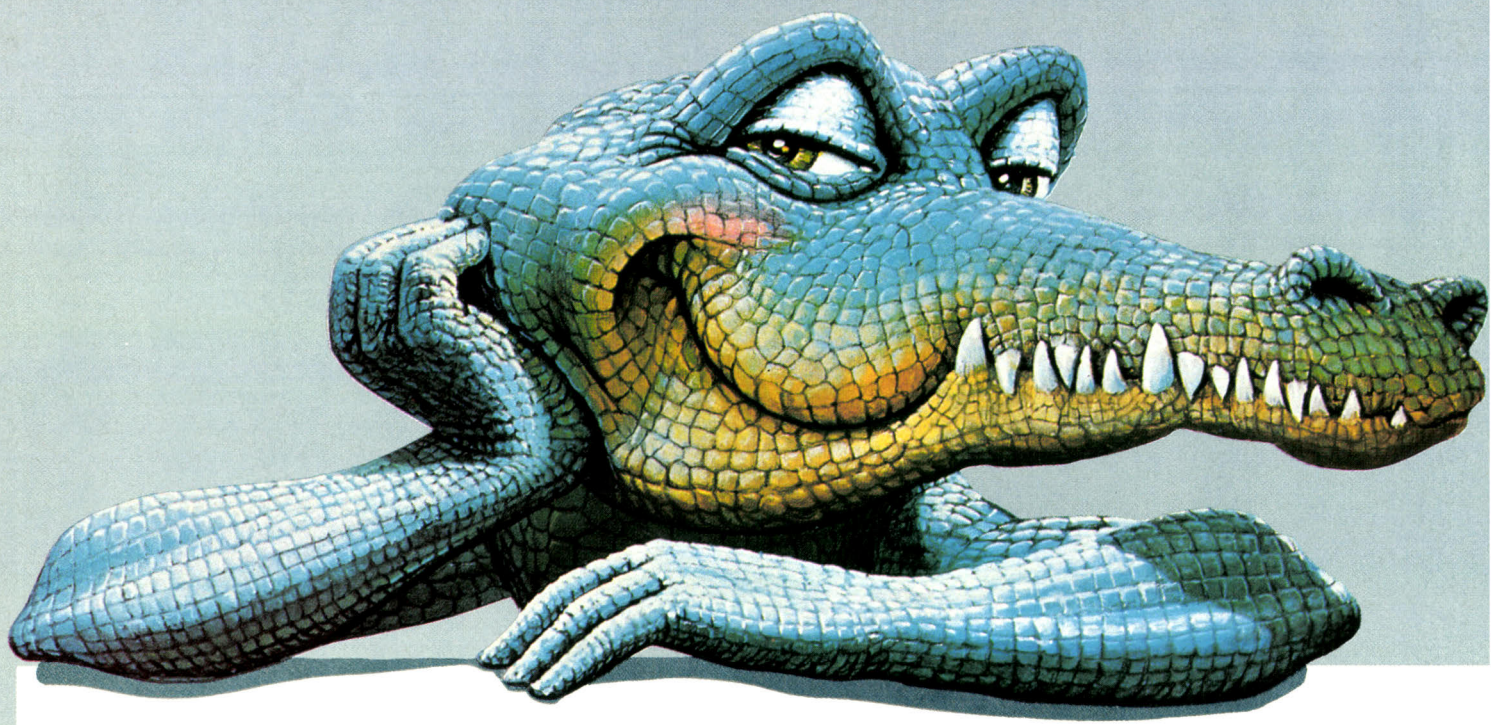
Frais de port logiciels 20 F ..... F
Frais de port matériel 70 F ..... F
Contre-remboursement + 30 F ..... F

Total ..... F

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :
JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

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

carte bleue |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date ..... Signature .....



Il y a de nombreux ordinateurs Amstrad. Il y a des centaines de logiciels Amstrad. Il y a bien sûr des distributeurs Amstrad. Mais il n'y a qu'une Amstrad Expo sur plus de 6 000 m² : celle organisée par Amstrad France et SOSIS à la Porte de Versailles à Paris, du 6 au 9 novembre 1987, au Parc des Expositions. Tous les nouveaux ordinateurs, tous les nouveaux logiciels et tous les nouveaux périphériques seront là. Un véritable atelier sera à votre disposition pour vous permettre d'apprendre à vous en servir. Et vous pourrez même les acheter sur les stands des quelques 300 exposants au prix Amstrad. Les amateurs de son et d'image pourront entendre et voir les chaînes laser, les magnétoscopes et les téléviseurs Amstrad.

Les professionnels bénéficieront d'une journée spéciale, le 9 novembre. C'est ça, la troisième Amstrad Expo, la seule, la vraie, la grande.

Retenez bien
vos dates
et à bientôt !

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Mendès-France, M.C.

AMSTRAD EXPO

IL N'Y A QU'UNE AMSTRAD EXPO

C'EST DU 6 AU 9 NOVEMBRE
PARC DES EXPOSITIONS
Porte de Versailles - Paris

SI VOUS ETES REVENDEUR - EDITEUR - SS II
ET SOUHAITEZ UN STAND,
CONTACTEZ DIDIER LEVY

SOCIETE : _____

NOM DE LA PERSONNE A CONTACTER : _____

ADRESSE : _____

TEL. : _____

A RETOURNER A D. LEVY
S.O.S.I.S. 187 RUE MARCADET
75018 PARIS
Tél:(1) 42.52.84.76



Ramassez la bourse dans le vieux tronc et mélangez les couleurs pour obtenir la lumière. Grimpez ensuite à l'arbre et ouvrez la porte avec la clef en bois trouvée dans les jardins du château. Refermez la porte et levez les planches pour descendre dans la maison des nains. Coiffez le casque, ramassez la pièce sur le sofa, la carotte sur la cuisinière et la corde dans l'ascenseur puis descendez dans la mine et récoltez les nains à l'aide de la truelle.

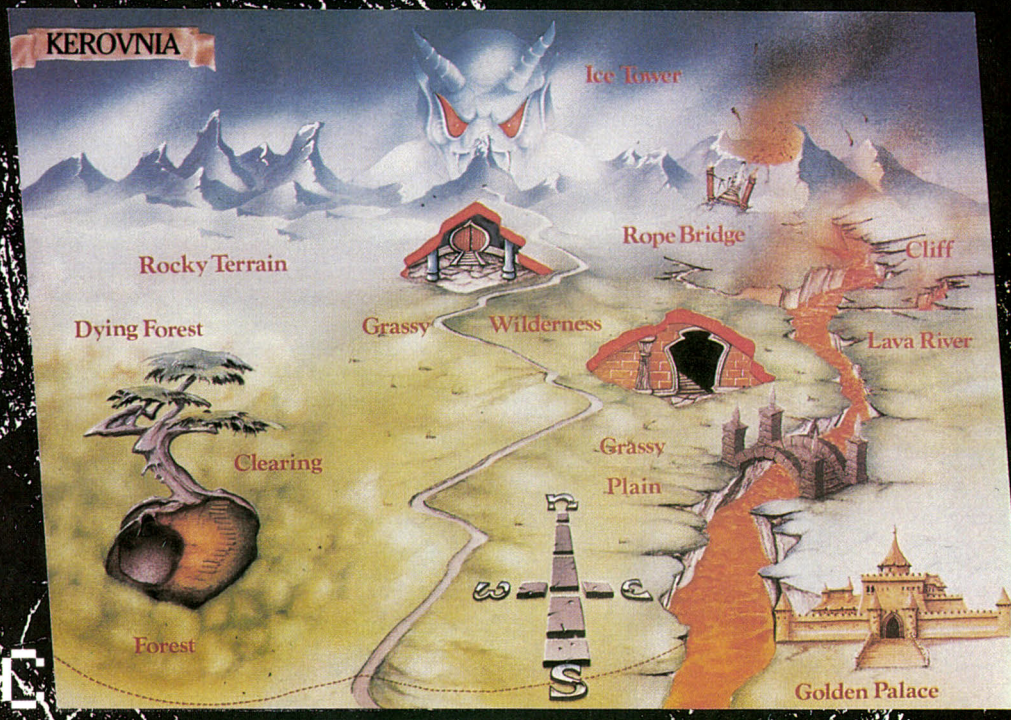
Expédition au cœur de la montagne : Offrez le plomb et la carotte aux alchimistes. Jetez un sort aux grimoires et découvrez le marché que Kronos a passé avec le diable. Avant de partir, empochez l'aérosol et retrouvez l'air libre.

The Pawn

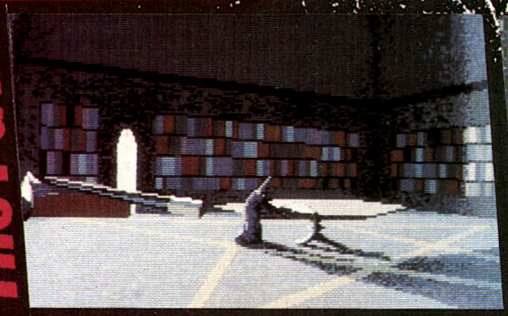
Suivez-nous à travers les plaines de Kerovnia, au plus haut de la montagne ou au plus profond des ténèbres dans une reconstitution complète des décors de l'aventure. Grâce à Bruno, Guillaume, Gérard Lecailler et surtout Pierre Bourrachot *Tilt* dit tout sur les nains et les marchands, la princesse et le gourou, le diable et le magicien et vous aide à sortir indemne de ce royaume ensorcelé.

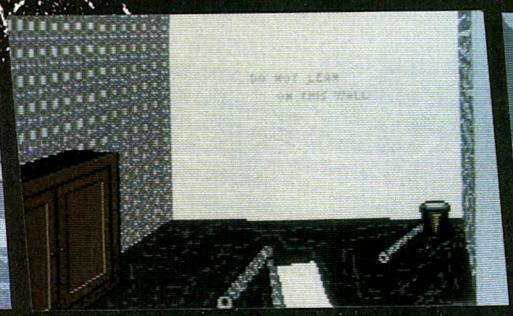


LUCIE



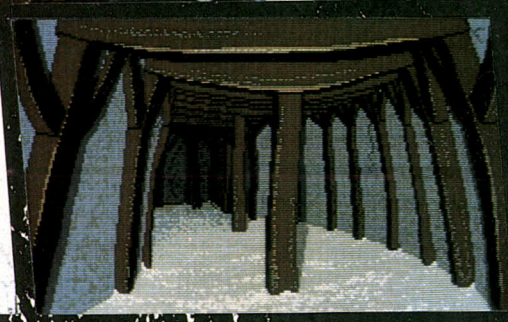
The Pawn









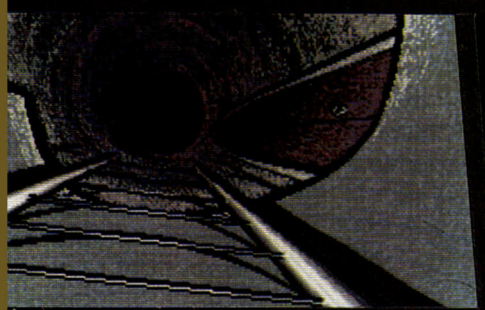




Au Nord-Est du pont de singe, la pièce aux papiers est en réalité l'anti-chambre des enfers. Détruisez le mur et descendez le long de la corde. Le portier, un peu sourd ouvre finalement la porte et vous laisse passer. N'oubliez pas son petit cadeau. Le diable vous offre rapidement la potion mortelle. Pour passer le dragon myope, aveuglez-le à l'aller et déguisez-vous en Kronos au retour.

Offrez au diable l'âme de Kronos aspirée par l'aérosol et quittez sans plus tarder ces lieux malsains. Miracle, le poignet de force a disparu. Derrière les portes crème, emparez-vous d'un des listings de la salle de programmation et débuguez. Un nouveau curseur apparaît à l'écran. Victoire ! vous avez gagné l'immortalité.









Qui croire ? Le gourou jovial qui philosophe sur la nourriture essentielle des humains et conseille d'aller chercher la lumière dans la pénombre des sous-bois. Gringo Baconburger qui mène campagne pour l'abolition des mots magiques, des téléportations hâtives et des mousses phosphorescentes. Kronos le magicien au chapeau pointu, ennemi du roi et de l'aventurier. Ou encore le diable inquiétant qui propose d'ôter votre poignet de force contre l'âme de Kronos. Que me veulent la princesse, Jerry Lee Lewis, Gringo Baconburger, le bonhomme de neige ou les alchimistes ?

Je vais tout vous dire. La solution de *The Pawn* est extrêmement simple, vous la portez sur vous. Le poignet de force est la seule chose qui vous empêche de quitter ce monde de fous. Il suffit tout bêtement de l'enlever.

Comment ? Là encore, rien de plus simple. Le diable se fera un plaisir d'ôter ce dangereux bracelet contre un menu service. Et ce service ? Une broutille : ramener l'âme de Kronos. S'emparer de l'âme de Kronos ? Evident : vous n'avez qu'à le tuer avec la potion donnée par le diable et capter l'esprit malin avec l'aérosol inversé. Mais revenons au début de notre histoire. Chapitre un : la quête de la lumière. Kronos erre sur la morne plaine en quête d'un messager et d'un exécuteur. Au château, vous acquiescez à ses désirs et complétez votre équipement dans le hangar à outils et auprès de la fontaine. Sur la plus haute des montagnes, le gourou médite. Il ne demande pas grand-chose, juste un peu d'eau pure des montagnes puis vous guide vers la lumière. Née d'un blanc lumineux, la lumière apparaît en mêlant les trois couleurs primaires placées au creux d'un arbre.

Chapitre deux : voyage dans l'arbre des nains. Les gnomes habitaient dans les profondeurs douillettes d'un grand arbre : salle de votes, cuisine, « lounge » et ascenseur direct pour la mine. Gringo Baconburger et sa troupe militent pour le commerce libre du whisky. Vous repartez chargé de plomb, d'argent, une corde sur l'épaule.

Chapitre trois : la montagne s'entrouvre. Où le voyageur commence à ressentir l'ambiance sulfureuse de l'au-delà. Derrière la rivière de lave, la niche renferme une clef bleue. Elle ouvre deux voies : le geste chevaleresque au secours d'une princesse prisonnière d'une tour de glace ou l'engagement politique aux côtés de Gringo. Au nord-ouest du laboratoire le pont de singe conduit aux confins de l'aventure.

Chapitre quatre : descente aux enfers. Derrière le décor d'une pièce fraîchement retapissée, le portier de l'enfer garde le feu sacré. Le diable propose alors son marché : le poignet de force contre l'âme du magicien. Il vous confie une potion.

Epilogue : le diable tient sa promesse. Derrière les portes crèmes, gagnez l'immortalité par une astuce de programmation. Vous voici libre d'errer à travers les plaines de Kerovnia. Je vous l'avais dit, ce jeu est d'une facilité désarmante. En donnant la clef de l'énigme j'ai à la fois tout démasqué et rien dévoilé. Passé le choc de l'intrigue, laissez-vous bercer par la beauté de Kerovnia dont nous nous offrons l'ensemble des paysages. Les aventuriers égarés peuvent se connecter sur le 36-15 code Tilt et laisser un message sur la boîte aux lettres « PAWN ».

Nathalie Meistermann

Donjon, sortie de dragon!

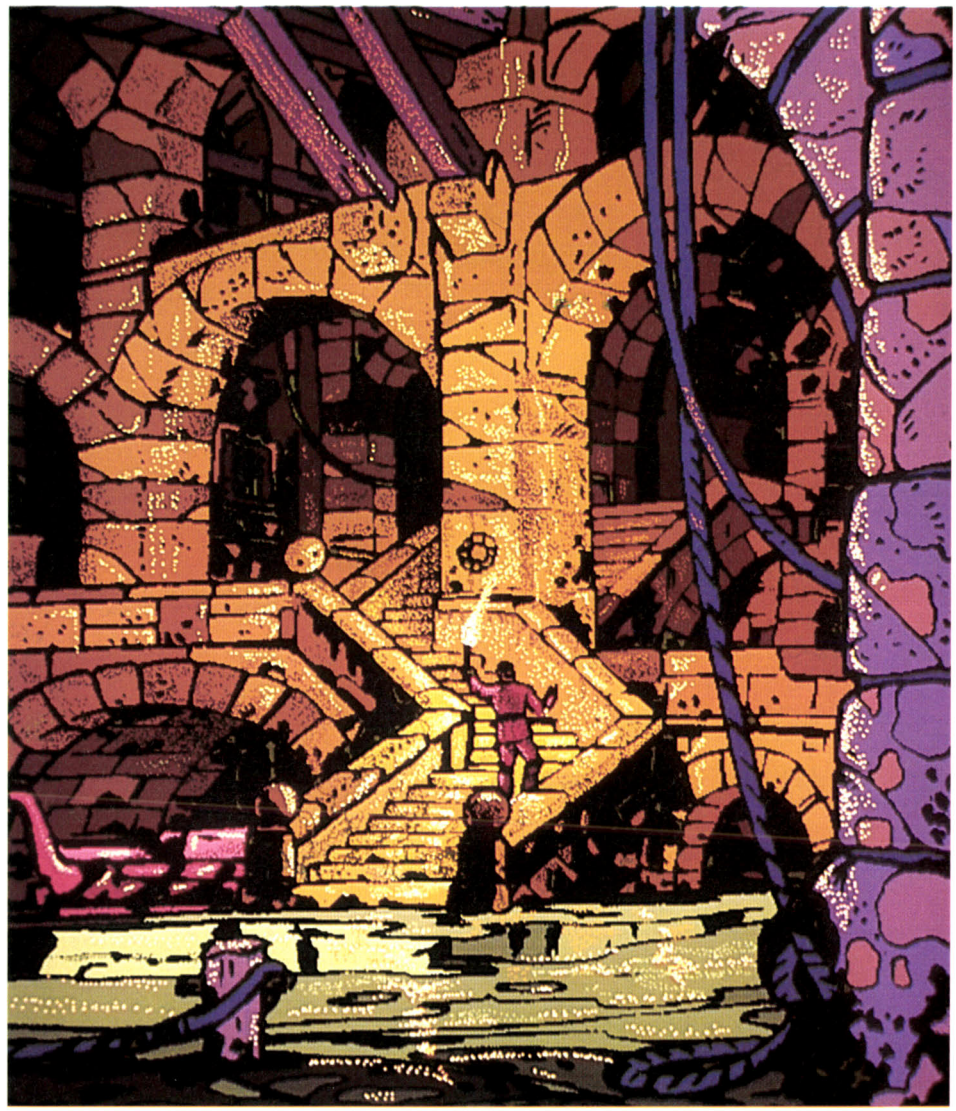
Donjons et dangers se conjuguent pour votre malheur. Des paysages faussement sereins de *The Guilde of Thieves* au dragon monstrueux qui hante *Shadowgate*, les menaces s'accumulent... Vous n'avez pas le beau rôle !

The Guild of Thieves

La griffe des auteurs de *The Pawn* transparaît au travers d'un graphisme d'exception.

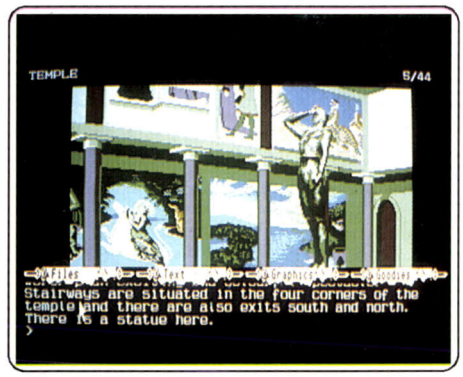
Plus d'un an après la sortie de *The Pawn*, jeu d'aventure qui avait fait sensation par la beauté de ses dessins et ses multiples possibilités (voir « Ludic », p.110) la société Rainbird nous en propose un autre, *The Guild of Thieves*. Il garde tous les atouts du jeu précédent, en les complétant même parfois. Le thème en est simple. L'aventure se passe à l'époque médiévale. Vous incarnez un apprenti voleur ; et pour faire vos preuves, le maître de la Guilde des voleurs va vous demander de récupérer tous les objets de valeur se trouvant dans le château et ses environs. N'espérez pas le rouler car il connaît le nombre exact d'objets à récupérer.

Au début de l'aventure, vous vous trouvez en compagnie du maître lui-même sur une petite barque amarrée à une jetée. Il n'est là que vous pour expliquer le but de votre mission et ne vous sera donc d'aucun secours dans votre entreprise. Plutôt que de choisir une direction qui n'aurait d'autre effet que de vous faire plonger dans la rivière, d'où vous serez tiré par le maître goguenard, vous devrez sauter d'un bond sur la jetée. Votre exploration va pouvoir commencer. Le château est le lieu le plus attirant, au premier abord, mais il est sévèrement gardé (nous verrons tout à l'heure comment y pénétrer) et il y a bien d'autres richesses dans les environs. Ainsi le temple qui se trouve quelque part au sud-ouest de l'endroit où vous êtes. Ce temple, magnifique au demeurant, possède quatre escaliers menant aux étages supérieurs et un passage qui conduit au jardin. Allez donc y faire un tour, l'air y est embaumé. Vous remarquerez une rûche en activité. Même si le miel n'est pas votre faiblesse, je vous conseille d'aller l'examiner de plus près. Vous y trouverez des gants qui vous seront fort utiles par la suite. En revanche, ne vous montrez pas trop curieux en ouvrant la rûche. Les abeilles excitées auraient tôt fait de vous infliger piqûre sur piqûre et leur poison, bien que faible, est mortel à répétition. Retournez maintenant dans la grande salle du temple. L'escalier du nord-est ne vous conduira à rien d'intéressant. Mais les trois autres devraient retenir votre attention. Celui du sud-est vous mènera à une galerie, où vous pourrez ramasser la statue d'un rhinocéros d'ivoire. Elle se termine par une porte, malheureusement fermée à clef. Vous trouverez cette clé à un autre moment. L'alcôve que vous apercevrez dans le couloir va vous rester inaccessible en dépit de vos tentatives répétées. Ne vous entêtez pas, vous ne pourrez y avoir accès que par l'esca-





Pari tenu : l'aventure est à la hauteur des images, encore plus riches que dans **The Pawn**.



Pourtant, derrière la beauté des apparences gronde la menace des périls...

lier sud-ouest. Cette alcôve mène à un orgue qui, mystérieusement joue tout seul. Cela mérite bien un petit examen. Bien vous en prendra, car vous découvrirez du même coup deux clés, l'une d'ivoire et l'autre d'ébène. Le dernier escalier vous fera descendre dans les profondeurs du temple, jusqu'à une pièce encore plus étrange. Le sol est composé de 20 carrés portant chacun des couleurs de l'arc-en-ciel. Ne vous y aventurez pas avant de connaître mieux le moyen de la traverser (vous pourrez découvrir quelques indices dans la librairie Kerovniane,



et en procédant avec méthode). Il vous faudra pourtant vaincre cette énigme car l'escalier que vous apercevez au loin mène à des lieux intéressants. Dans la grande salle du temple, vous aurez sans doute remarqué la grande statue qui y trône. Comme tout voleur qui se respecte, sans doute allez-vous chercher à savoir si elle ne cache pas un passage secret. Votre curiosité va être récompensée, un peu trop même. En basculant, la statue va fracasser le sol du temple et vous entraîner dans la rivière souterraine. Pour vous en sortir, vous devrez lâcher la statue au moment où vous verrez de la lumière et vous diriger vers elle. Remontez maintenant sur la rive, séchez-vous un peu et profitez-en pour ramasser la broche de platine qui s'y trouve. Un étroit passage s'ouvre dans le sol, sombre et glissant. Il vous faudra allumer la lampe que vous trouverez dans votre sac et récupérer les bottes enterrées dans le sable (c'est d'ailleurs à cause de cela que le sol semblait avoir été remué). Vous irez alors sans encombre jusqu'à la salle claustrophobe. Cette salle porte merveilleusement son nom car il vous faudra mettre en œuvre toute votre sagacité pour sortir de ce guêpier. Vous pourrez en profiter pour grimper à la corde glissante et prendre la pique.



Le croiriez-vous ? Cette rivière enchanteresse ne demande qu'à vous engloutir.

Changeons un peu de paysage. Au nord-ouest de la jetée se trouve une colline. Elle recèle un réseau de cavernes dont l'exploration est capitale. Vous y découvrirez entre autres un cimetière, la banque de la région, un zoo, une salle au sol jonché de braises (une petite visite au zoo vous aidera d'ailleurs à la traverser) et une curieuse pièce contenant une piscine de boue avec au-dessus une bougie en train de se consumer avec une gemme fichée dedans. Pas facile de récupérer cette gemme...

Venons-en maintenant au château. Les douves le protègent et le pont-levis est levé. Toutes vos tentatives pour franchir ces douves se montreront infructueuses. Mais si vous aidez votre prochain, vous serez accueilli à bras ouverts. Le château recèle son lot de pièces et de difficultés dont la moindre n'est pas de soustraire le calice de platine des pattes de l'ours en cage.

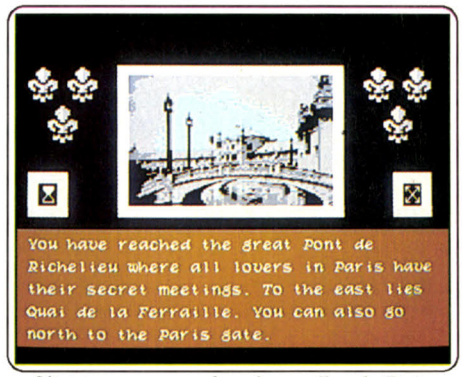
Les graphismes qui représentent certains lieux sont absolument splendides, un peu plus extraordinaires si c'est possible que dans *The Pawn*. Il faut dire que la technique utilisée (moyenne résolution avec quatre couleurs par ligne et non pour toute l'image) y est pour beaucoup. Le dialogue est particulièrement aisé du fait du vocabulaire extrêmement étendu et surtout de la puissance de l'analyseur de syntaxe qui accepte pratiquement tout : verbe seul (il vous demandera des précisions le cas échéant), action tempérée par un adjectif, actions multiples et autres. Cela apparaît surtout dans les dialogues avec les autres personnages où l'on oublie rapidement que l'on converse avec un ordinateur. Le mini-éditeur incorporé facilitera l'entrée de vos phrases. Comme autres possibilités, on retiendra l'option d'impression continue de l'aventure qui évite de prendre des notes et le choix de la taille des caractères ou de l'image. Et ce qui ne gâte rien, le scénario est bien ficelé et les énigmes, si elles sont souvent difficiles, relèvent plus de la logique que du délire des programmeurs. Une excellente aventure qu'on ne peut que recommander chaudement (Disquette Rainbird, pour *Atari ST*. Prix : C).

Jacques Harbonn

The Three Musketers

Le panache d'un grand classique en version anglaise. Soyez gentilhomme, ivrogne, batailleur.

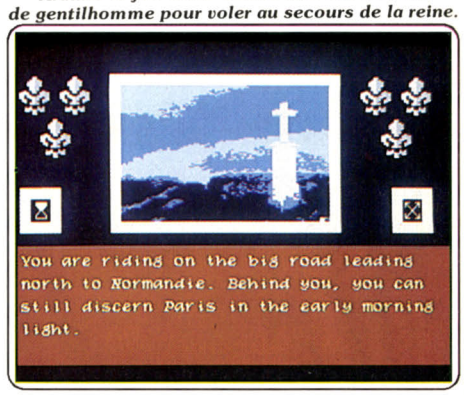
Plantons le décor : nous sommes à Paris en 1615 au temps béni des intrigues de cour, des beuveries de Gascons entrecoupées de rendez-vous galants sous les tonnelles. Le rideau se lève sur une présentation des personnages et de l'intrigue : Louis XIII et Anne d'Autriche gouvernent le royaume. La reine, secrètement amoureuse du duc de Buckingham, a offert à son amant le coffret aux douze diamants. Le Cardinal de Richelieu, averti par un émissaire, forge alors un plan diabolique. Il envoie un de ses hommes voler deux des joyaux puis conseille au roi de donner un grand bal où la reine portera sa parure. Désespérée, la reine se tourne vers sa confidente Constance. Et c'est là que vous intervenez, sous les traits du fringant d'Artagnan prêt à tout pour sauver l'honneur de sa reine et s'accorder les grâces de Constance. Dès le départ, le joueur est plongé dans l'atmosphère des romans de cape et d'épée qui ont bercé son enfance. La familiarité du livre d'Alexandre Dumas n'enlève rien au charme du jeu, bien au contraire. Quel plaisir d'incarner un héros quasi légendaire dont on peut anticiper les réactions au cours du jeu. L'aventure est en anglais, heureusement on ne vous demande pas de l'écrire mais seulement de le comprendre en sélectionnant les options. Outre les touches de direction, Nord, Sud, Est, Ouest, vous validez donc vos réactions à l'aide de la touche return. Vous pouvez ainsi dès le départ refuser la mission. Cela n'a pas grand intérêt et ne correspond en rien au caractère batailleur de d'Artagan. Donc vous acceptez. Avant de chevaucher les plaines anglaises à la recherche des diamants, vous réunissez vos compagnons sans lesquels la devise « tous pour un et un pour tous » n'aurait aucun sens. Quittez vos appartements par la fenêtre, c'est plus chevaleresque et cela évite de croiser le propriétaire dans l'escalier. Au quartier général des mousquetaires, vous donnez quelques sequins au valet puis tentez d'obte-



L'intrigue se noue dans les ruelles de Paris Ralliez Athos, Portos et Aramis à votre cause.



Aramis le joli cœur oublie vite ses amours de gentilhomme pour voler au secours de la reine.



Les troupes de Richelieu feront tout pour vous empêcher de rejoindre l'Angleterre.

nir une dispense de M. de Tréville, capitaine de la compagnie. Insistez sur l'honneur de la souveraine et le caractère ultra-secret de votre mandat, il ne pourra qu'acquiescer. Vous visitez ensuite chacun de vos amis. Porthos flotte dans les vignes du Seigneur, Aramis, le joli cœur, compose une lettre galante et Athos soigne son désespoir au porto. Avec un peu de tact gascon, du style « une bonne bataille te fera oublier tes chagrins d'amour », ils vous suivent tous comme un seul homme.

Sur le chemin, faites une halte à l'auberge et laissez Porthos se charger des provocateurs locaux. Quelques lieues plus loin, les archets du cardinal bloquent votre chemin. Aramis les contient pendant que vous pénétrez dans la forêt. Attention, c'est un labyrinthe vicieux qu'il faut soigneusement mettre à plat sur le papier pour éviter la crise de nerfs. Bon, je ne vais pas déflorer la fin de l'histoire, elle est en vente chez tous les bons libraires.

Le logiciel a su garder le charme du roman dont les péripéties s'adaptent fort bien au jeu d'aventure. Impossible de résister à la bonne santé de nos truculents héros. Même si, bizarrement, ce jeu est écrit en anglais, a été programmé en Suède et se déroule la plupart du temps outre-Manche. Malheureusement nous n'avons pu avoir que la version *Commodore 64* aux graphismes honorables mais sans commune mesure avec les écrans digitalisés de l'*Amiga* (présentés dans le *Tilt journal* d'avril). En revanche, l'accompagnement musical d'époque réussit l'exploit de ne pas être lassant. *Les Trois Mousquetaires* ont été développés par Cumputer Novel et sont édité par American Action.

La compagnie a entrepris de réaliser une saga des grands romans historiques où *Ivanhoe* de Walter Scott côtoie *Le Tour du monde en 80 jours* de Jules Verne, *Le Comte de Monte Christo* d'Alexandre Dumas et le *Mouron rouge* de la baronne d'Orcy. De grandes épopées en perspectives. (Disquette American Action pour *Commodore 64*. Prix : C.)

Nathalie Meistermann



Legacy of the Ancients

Original et diabolique, *Legacy of the Ancients* vous fait découvrir des mondes parallèles.

Le temps des légendes se mêle à la science-fiction... Combattant de l'univers de Tarlamont, votre quête vous mènera vers le plus puissant des sortilèges de ce monde. Il vous faudra lutter jusqu'à la mort pour le récupérer et retrouver ainsi espoir et joie... Le vieil homme est mort sous vos yeux. Vous êtes le seul à pouvoir accomplir cette dernière mission !

Legacy of the Ancients est un jeu de rôle particulier. Tout d'abord parce qu'il ne met en piste qu'un seul chevalier, ensuite parce qu'il manie avec bonheur action et stratégie. Le *Commodore 64* a bien rarement l'occasion de profiter d'aussi beaux graphismes et animations. La variété des situations, enfin, est impressionnante. Changement d'atmosphères, de modes de jeu et de réflexion, une aventure à ne pas manquer...

Votre périple prend naissance dans le Musée Galactique. Cet étrange bâtisse est en fait un carrefour entre divers mondes parallèles que vous allez explorer au gré de votre stratégie. Les couloirs du musée forment un véritable labyrinthe. Superbe de réalisme, votre progression dans ce premier univers est une véritable réussite. Les torches crépitent, vos pas résonnent sur le dallage des couloirs... Une ambiance qui pousse le *C 64* dans ses derniers retranchements !

Vous découvrez ensuite d'étranges tableaux fixés au mur. Il s'agit en fait de téléporteurs capables de vous propulser dans le temps et l'espace vers de nouveaux univers.

Ces manœuvres ne sont malheureusement pas gratuites. Pièces de bronze, de jade ou de diamant, il faut dresser le plan de l'édifice en vue de futures acquisitions...

Muni en début de partie de deux pièces de jade, vous arpentez les terres extérieures de Tarlamont. La disposition de l'écran de jeu prend alors une allure bien plus traditionnelle : le personnage évolue sur une carte, traverse montagnes et forêts à la recherche d'une cité. Là encore, changement de décor : vous voici dans les rues de la ville... Il faut sans tarder visiter toutes les maisons visibles.

La stratégie financière est ici de toute première importance. Deux solutions s'offrent en effet à vous : acheter des armes, des sortilèges ou de la nourriture ou bien tenter votre chance au Blackjack, « Flip Flop » ou « Stones ou Wisdom ».

Ces différents jeux sont aussi attirants que dangereux. Ils mettent en place de véritables parties d'arcade ou de réflexion... mais gare à la malchance !

Ces multiples stratégies sont accessibles par l'emploi d'un menu d'icônes très maniable. Le joueur peut combattre, voler, parler, etc. A l'extérieur des villes, de nombreux ennemis vont bien sûr vous assaillir. A vous de choisir l'arme la plus efficace et de porter les coups avec ardeur. En cas de succès, vous gagnerez au combat des pièces d'or et de la nourriture (la chair de vos victimes...). La plus grande difficulté est ici de ne pas perdre trop de points de vie et de prévoir avec rigueur les vivres nécessaires à chaque voyage, ce qui n'est d'ailleurs guère facile ! Dernières pièces du puzzle, les donjons et châteaux. Vous l'avez deviné, ils sont d'une importance capi-



Labyrinthique et mystérieux, le Musée galactique est au carrefour de mondes étranges...

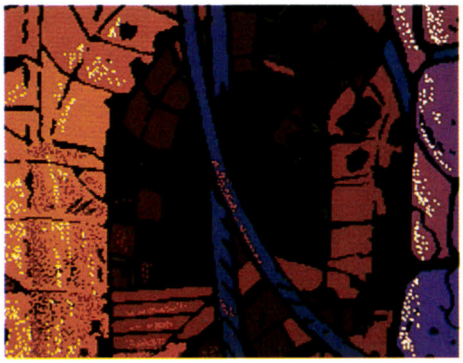
tale. Il est alors nécessaire de tracer autant de cartes qu'il existe de lieux visités. C'est là l'occasion de vous initier à la magie de Tarmalon.
Le point fort de cette aventure est assurément la multitude de décors et de lieux différents qu'elle offre aux habiles chevaliers. Garder en mémoire la composition de cet univers tient de la démence... Vos notes seront aussi précieuses que les sauvegardes de la disquette scénario. Il faut enfin souligner le réel



Diversité des lieux et variétés des actions possibles donnent à ce jeu un attrait certain.



Un univers de science-fiction où se mêlent sortilèges et téléporteurs.

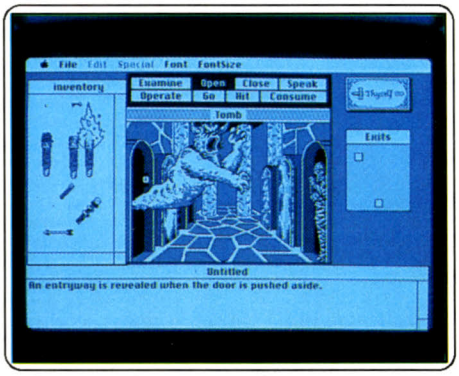


souci qui a été apporté à la richesse et à la logique de l'aventure. Il est par exemple possible de déposer son argent dans de nombreuses banques afin de pas risquer la malchance dans quelques sombres forêts... D'autre part, si vous volez un marchand (cela est parfois utile...) et en admettant que vous échappiez aux gardes de la cité, ceux-ci seront à même de vous reconnaître lors d'une prochaine visite ! Tous ces aspects mettent finalement en place une logique inébranlable qui séduit le joueur plus qu'elle ne l'indispose. Plus loin que les classiques points de sagesse et d'expérience, c'est alors une très longue quête qui attend le visiteur de Tarmalon... Longue mais passionnante ! (Disquette Electronic Arts pour *C 64*). Olivier Hautefeuille

Shadowgate

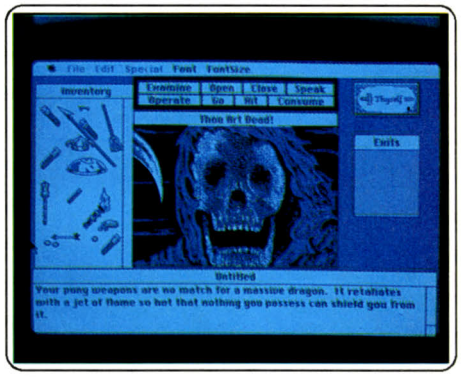
Dans l'univers piégé de *Shadowgate*, les raisons de mourir ne manquent pas...

Mindscape, l'éditeur de *Déjà vu* et de *Uninvited* récidive et propose en deux disquettes *Shadowgate*, (La Porte de l'ombre). L'aventure difficile et de qualité mérite un détour. Le retour n'est pas garanti par les auteurs.
Votre *Macintosh* en deviendra fenêtre sur un monde étrange, peuplé de créatures agressives quand elles vivent, souvent dangereuses à l'état de cadavre et qui veillent depuis fort longtemps sur les secrets emmurés dans les profondeurs du château de Shadowgate.
Passons sur le prétexte : vous, dernier descendant d'une royale lignée, êtes le seul à pouvoir trouver dans le château les moyens de contrecarrer les noirs desseins du prince Warlock qui...
Plus prosaïquement : vous vous plantez niaisement devant une solide porte en bois, fermée. La sombre forêt qui entoure le château ne vous inspire pas. Une petite fenêtre vide baptisée inventaire n'attend que vos dépôts. La barre de commande permet notamment d'examiner, frapper et ouvrir. Or la porte n'a rien d'un objet d'art, elle est plus solide que votre poing mais s'ouvre sans difficulté. Un couloir peu folichon, aux murs de gros moellons apparaît alors. C'est le moment d'examiner la petite fenêtre « sorties », qui donne le symbole des issues accessibles de l'endroit où vous êtes. Vous passez la porte que vous cliquez. Attention, la fenêtre indique des issues impraticables : ainsi, la porte au fond du vestibule est verrouillée. Elle n'indique que les passages apparents : d'autres peuvent exister, c'est à vous de les trouver.
Le portail extérieur du château est surmonté du crâne d'un animal cornu. Cliquez deux fois la tête, celle-ci s'élève « comme par magie » et révèle la cachette d'une clef. Cliquez sur la clef, puis, dans le menu de commandes, sur « operate » (faire agir), et enfin sur la porte du fond du corridor. Elle s'ouvre, alors qu'éclate un rire caverneux de débile mental, impressionnant en son digitalisé !
L'extraordinaire attirail d'aventure moyenâgeuse mâtinée de Merlin l'enchanteur pour films d'horreur se retrouve au complet : grimoires poussiéreux et trappes traîtresses (vous comprendrez bien assez vite que leur voisinage dans le texte n'a rien d'accidentel). Sarcophages à effet pochette surprise : le zombie qui jaillit en hurlant avant de réintégrer le cercueil



Dans le cadre rassurant d'un environnement graphique fonctionnel, les démons se déchaînent.

ferait un tabac dans les magasins de farces et attrapes. Des maccabées dissimulent des trésors... Une attention particulière à l'aspect des sorties vous évitera d'emprunter des puits sans fond à une vitesse uniformément accélérée.
Certes, un parcours sans faute est impossible avant de longues heures. Mais progresser exige une méticulosité maniaque. Eclairons le problème par l'exemple des torches. Vu les très mauvaises rencontres



Face au dragon, les armes dont vous disposez ne vous sont plus d'un grand secours.



La résolution du Macintosh et la finesse des dessins font oublier l'absence de couleur.

inévitables dans le dédale de salles, un parcours dans l'obscurité équivaut au suicide. Les corridors lugubres regorgent de torches prêtes à l'emploi. Vous trouvez une torche allumée qui vous permettra d'utiliser les autres. Leur durée limitée de combustion vous obligera à une gymnastique incessante pour en avoir toujours en train de flamber.
Les obstacles les plus variés parsèment le jeu, la mort vous attend derrière chaque pixel de l'écran. Les graphismes évoquent la gravure et restituent l'atmosphère froide et humide des souterrains visités.
Quelques touches d'humour, au détour d'un commentaire allègent votre parcours du combattant.
Le bruitage, intermittent, tient souvent plus du gag que de la nécessité du déroulement du scénario.
Le jeu donne une impression de très grande densité : vous devez tout comprendre, tout ausculter, essayer d'ouvrir les objets les plus compacts. Faire agir le sceptre sur les miroirs ne les brisera pas mais peut-être devriez-vous quand même essayer ? Et revenir sur vos pas vous fera trouver ouverte une issue que vous aviez vue verrouillée.
La porte de l'ombre ne se force pas, vous devez en devenir des familiers, le jeu se sirote, à petites gorgées. Il est d'une bonne cuvée. (Disquette Mindscape pour *Macinthosh 512 K*. Prix : E.) Denis Scherer

Si vous ne trouvez pas la clef du coffre de *Hacker* ou si vous errez désespérément dans les couloirs de *Shadowgate*, tapez S.O.S ! **Minitel 36.15 Tilt.**

SOS AVENTURE

The Detective

Les meurtres se succèdent dans une maison isolée. A vous de découvrir le coupable !

aventure policière : type
14 : intérêt
★★★★ : *animation*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *bruitage*
B : prix



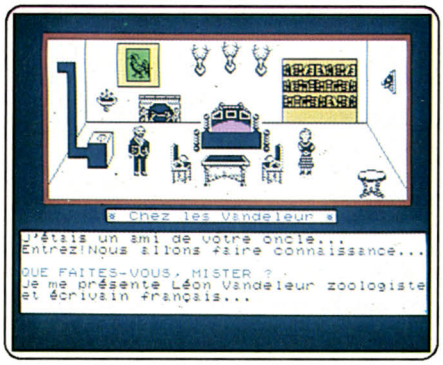
Une maison isolée, un meurtre apparemment inexplicable... Nous sommes en présence d'une enquête réservée aux esprits les plus fins ! Cette aventure animée met en scène plusieurs personnages. Aux côtés du fameux inspecteur Snide, un pasteur, un docteur, un professeur, les domestiques... tout un petit monde de suspects en puissance ! Le décor de l'enquête met en place un grand nombre de chambres et couloirs. Il faut partir à la recherche des indices, interroger les occupants de la maison et découvrir les dix preuves nécessaires à la résolution de l'énigme... Le maniement du logiciel est simple. Lorsqu'il ne se déplace pas dans la maison, l'inspecteur peut accéder à un menu « action » afin d'ouvrir les portes, fouiller, interroger, examiner, etc. L'atout majeur de cette partie réside dans la spontanéité de l'action. Les personnages évoluent à vos côtés, se rencontrent et se parlent... Les meurtres se succèdent tout au long du jeu avant que vous n'arrêtiez le coupable ! Graphisme, animation et bruitage donnent enfin à l'action tout le réalisme nécessaire. Un jeu captivant d'un genre bien peu développé... C'est dommage ! (K7 Argus pour *C 64*.)

O.H.

Le Trésor des Baskerville

La malédiction des Baskerville s'abat sur les softs... Il faut trouver le trésor ? Elémentaire mon cher Thomson !

aventure : type
12 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
★ : *bruitage*
B : prix



Le décor : un manoir isolé et hanté, planté au cœur de l'inhospitalière lande écossaise, aux abords du Lock Ness. Les acteurs : vous, quelques autochtones (dont des fantômes), un chien plein de mordant et un monstre aquatique. L'intrigue : riche héritier, vous devez découvrir le trésor de votre oncle mystérieusement décédé lors d'un accident de chasse. Si le scénario présente tous les symptômes du jeu d'aventure mâtiné d'épouvante et de fantastique, les graphismes trop simples ne suffisent pas à créer l'atmosphère adéquate, en dépit de quelques animations bienvenues. On en est réduit à suppléer par des efforts d'imagination aux insuffisances des illustrations. Dommage, il est pourtant possible de faire beaucoup mieux sur Thomson (voir *Les Passagers du vent*). En revanche, la gestion du dialogue est plutôt agréable puisque tout mot reconnu par le programme est affiché dès la frappe de ses trois premières lettres, ce qui évite au joueur les fastidieux tâtonnements imposés par la plupart des logiciels d'aventure. Sans être palpitant, *Le Trésor des Baskerville* saura tout de même vous faire passer quelques délicieux moments d'angoisse. (Disquette Chip pour *Thomson TO8-TO9*.)

J.P.D

Robinson Crusoé

Jeté sur une île déserte, l'endurance et la tempérance vous permettront de survivre. Graphismes nombreux. Difficile !

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
– : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : prix



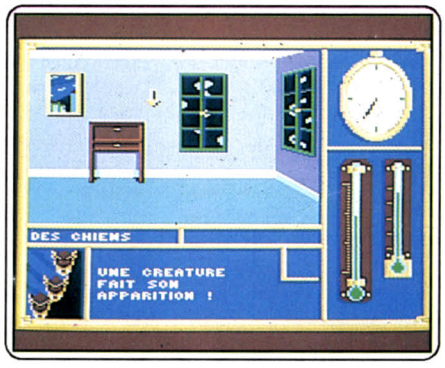
Lorsque le navira sombra, éventré par les récifs en plein océan Pacifique, seul un homme survécut. La lecture du récit de Daniel Defoe intitulé « Robinson Crusoé » fournit de précieuses indications sur le devenir du naufragé. Ce roman d'initiation sur disquette semble facile et un peu statique tant que Robinson fait les bons choix. Prudent et organisé, les armes et instruments arrachés à l'épave au sec, pourvu en nourriture, à l'abri dans sa caverne, il sombre dans la contemplation des paysages paradisiaques bien rendus par les quatre pauvres couleurs de votre compatible quand un violent orage tropical fait s'effondrer la caverne sur lui. *Requiescat in pace !* La fièvre, la faim quand Robinson manque de nourriture, la faim encore quand des cannibales ne trouvent que notre héros à se mettre sous la dent et mettront prématurément un terme à l'aventure. Certes, une option permet de revenir dans le jeu quelques épisodes avant la péripétie fatale. O rage, ô désespoir, ô programme ennemi : il n'est pas forcément possible de sortir de l'impasse, vous aviez oublié un détail essentiel au cours des tous premiers épisodes ! (Disquette Cocktel Vision pour *PC* et compatibles.)

D.S.

Invitation

La maison du baron est trop peuplée. Vous en percerez moins aisément le secret que vous n'y perdrez la vie !

aventure : type
12 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
B : prix



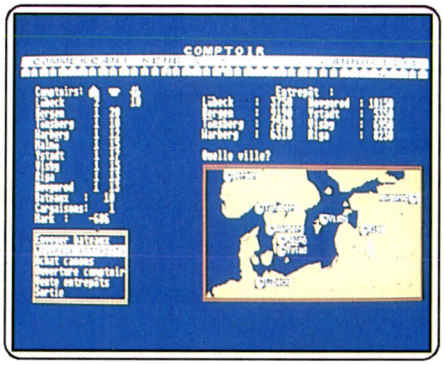
Journaliste spécialisé dans les sciences occultes, vous acceptez l'invitation d'un baron lecteur de vos articles. La maison silencieuse vibrionne d'êtres plus désagréables les uns que les autres ! Le logiciel reste bizarre, très froid. L'errance dans les pièces du manoir, impeccablement dessinées et meublées avec soin, sans un grain de poussière, est artificiellement troublée par l'irruption dans une fenêtre située sous l'image principale de monstres aussi peu crédibles par leur dessin, par les noms dont ils sont affublés que par leur vulnérabilité. Pas de dialogue, peu de marge de manœuvre dans la conduite de l'aventure. Il faut fouiller les pièces pour y dénicher un bric-à-brac de poignards, cartes à jouer, bijoux, etc., déchiffrer laborieusement les messages codés qui figurent sur la notice, et surveiller l'heure d'un œil, et les thermomètres de santé physique et mentale de l'autre, puisque ce sont vos nerfs et votre raison qui subissent les plus rudes attaques dans cette affaire de maison énigmatique. Il faut trop de temps avant que le jeu commence à accrocher, l'absence de bruitage et d'animation est regrettable, rendant le jeu trop froid. (Disquette Loriciels pour *Amstrad CPC*)

D.S

Hanse

De Lübeck à Novgorod vos navires voguent pour votre richesse. La concurrence au XIV^e^ siècle, élimine les plus faibles !

rôle économique : type
15 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★ : *bruitage*
C : prix



Il y a des donjons, mais aucun dragon dans le jeu. Le plus dur ici : la loi du profit. Hanse est un programme allemand. Ce jeu de rôle économique présente le maximum d'intérêt quand on y joue à plusieurs. Bourgeois de Lübeck en 1356, vous assurez votre richesse et celle de la ville en faisant commerce de laines, peaux, sel entre les cités commerçantes riveraines de la mer du Nord. J'ai quitté le jeu à la naissance de la fille de l'héritier de mon héritière, on mourait jeune en ces rudes époques ! Mon entreprise possède des entrepôts à Bergen (Suède), à Novgorod (Russie). J'ai essuyé des attaques de pirates et de princes expansionnistes, les tempêtes qui démâtent mes navires et provoquent la fonte de mes précieux stocks de sel gardés dans des entrepôts à l'étanchéité douteuse. Les écrans les plus fréquents se limitent à des cartes de la région et à quelques graphismes simples. Quelques rares événements se signalent par de vrais écrans graphiques. Mais vivre sur plusieurs générations la montée en puissance de la Hanse, association des cités marchandes du nord de l'Allemagne, a plus de souffle que tous les Monopoly du monde ! (Disquette Ariolasoft pour *Atari ST*)

D.S

AMIGA 500. POUR DÉLIRER

SICOB AUTOMNE
STAND 1 BC 1280/1285

LE PHÉNOMÈNE!



Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.

Une unité centrale puissante

• Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko (avec horloge permanente)

3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique

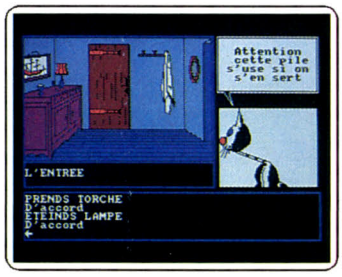
- **Daphné :** graphique/animation
  - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès :** gestion video
  - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
  - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
  - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia :** entrées/sorties
  - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
  - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

Avec **AMIGA 500,** c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.

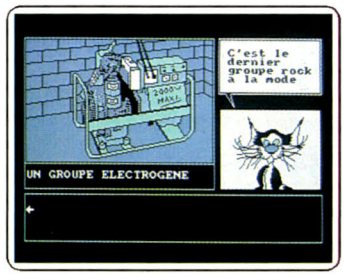
AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

Commodore

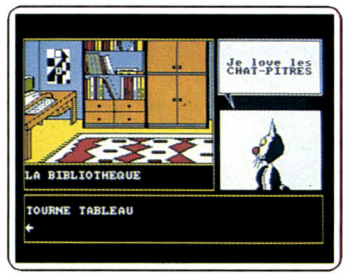
UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS



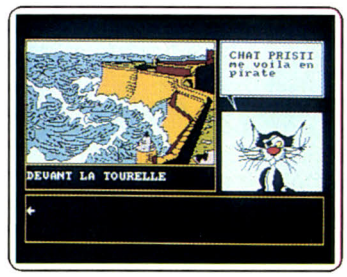
C'est l'alarme qui est visée...



Le groupe doit fonctionner, ainsi.



La machine cachée par les livres...



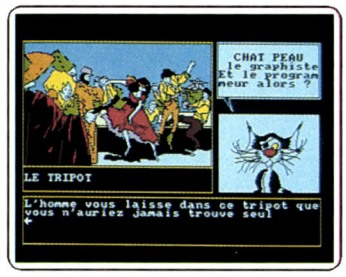
vous enverra à Saint-Malo en 1754.



Il fait soif chez les corsaires.



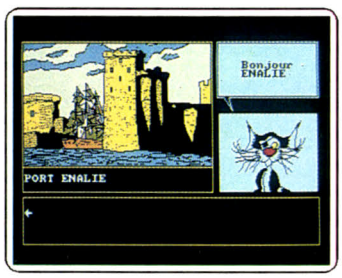
Recrutez un équipage de soudards.



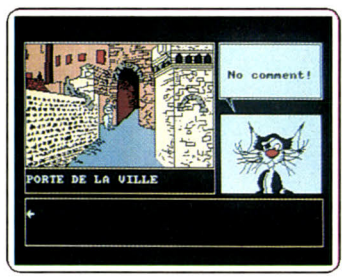
La belle tzigane vous aidera...



Vos hommes ne font pas le détail.



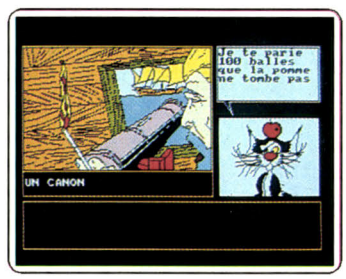
Ne vous précipitez pas au port !



Le meurtre du garde...



vous conduira en prison.



A chaque trajet, son attaque !



Il osera : l'humour est très lourd.



Hoquet vous sauvera la vie.



Le chat ment, mais la fin approche.



L'histoire est bouclée, lisez donc !

Le passager du temps : première classe

Enfermé dehors devant la maison de votre oncle, trouvez le journal qui vous permettra de récupérer la clef. Rentré sans effraction, il faudra stopper le système d'alarme : créez court-circuit. Remplacez l'ampoule par une pièce de monnaie : radical !

Le petit salon cache, derrière un long tableau, une lettre parfumée au citron. N'oubliez pas de vous fournir en huile et en allumettes dans la cuisine. Les allumettes chauffent la feuille citronnée et font apparaître un message. L'huile vous servira à réparer le groupe électrogène. Dans la chambre, les indices traînent sous les meubles. Il reste à faire démarrer la machine de l'oncle. Pour cela, il faut mettre l'ordinateur en marche, retourner à la bibliothèque, faire pivoter le tableau, chercher à lire l'auteur des *Trois Mousquetaires*, rentrer dans l'ascenseur secret, taper ce code qu'on vous demande sans ambiguïté. Arrivé au but, l'autotest de la machine décèlera la défaillance du circuit BZX. Cherchez-le et soudez-le en descendant à l'établi du sous-sol puis enfichez le circuit dans la machine et c'est parti !

Saint-Malo, 1754. La repasseuse, si vous ne la snobez pas, vous dira quoi faire sur le rempart. Trois danses avec la brune tzigane et votre bateau pourra partir. Les voyages en mer sont interrompus par l'abordage des bateaux rencontrés. Les examiner permet de trouver des trésors. Butin du premier abordage : un pavillon anglais. Une fois la terre en vue, évitez de faire trop simple : c'est dangereux. Lancez donc le grappin sur la falaise et trouvez l'entrée de la ville. Pas de scrupules : tuez le garde !

Ne vous découragez pas si vous êtes jeté en prison : votre compagnon de cellule vous apprendra des choses passionnantes. Un passage secret mène au château où la princesse vous attend dans son armure ; elle est secrètement amoureuse de votre oncle. Reprenez la mer, pour attaquer un bateau regorgeant de vivres. A terre, la première liane est nécessaire pour la suite. Les Papous apprécient les bijoux plus que vous. Consolidez le pont de liane avant de l'emprunter puis retournez au bateau. Le navire que vous attaquerez ensuite contiendra de l'or. L'île des pirates a mauvais aspect. Mouillez l'ancre et atteignez la rive en chaloupe. La bague de la princesse et l'or du bateau calmeront les pirates qui retiennent votre oncle prisonnier. Appelez Hoquet à votre aide près d'une chapelle d'altitude et revenez à *La Licorne*. Votre traversée effectuée sans attaquer d'autre navire, vous faites parler Hoquet devant les indigènes et vous traversez les marécages. Ici, sauvegardez et faites N. (trois fois), E., S., O., N., E., S., S., E., S., O., O.. Examinez les piliers du temple, placez la bague dans l'œil, baissez le bras du dieu. Ouf ! Lisez les nouvelles ! (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*.)

Merci pour cette solution à Bébé (sans autres précisions d'origine) et à Joachim d'Ascarat. D.S.

AVENTURE, RISQUE, SIMULATION, SUSPENS...



DECOUVREZ BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

TI 45

Je souhaite recevoir
votre documentation sur le centre
d'échange BOOMERANG

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Nicolas

Dans **Top secret,** *qui est Joe ? Comment arriver jusqu'à lui ? Que faire chez Riccardo ? Comment aller à la prison ? J'arrive à ouvrir la crypte et à prendre le sac à dos ainsi que la corde mais ensuite je suis bloqué, aidez-moi vite je sens que je vais craquer.*

Muriel

En réponse à Nadou (n° 43), dans **Les Passagers du Vent N° 1**, *après que la Rousse Mary ait trouvé une barque, faire parler deux fois la brune Isa, qui se demande d'abord ce qu'elle doit faire, puis qui trouve des cordages et un pied de biche. Ainsi les cercueils ne coulent pas, et elles peuvent les ouvrir.*
Par contre, qui peut me dire, dans **King Quest II**, *comment entrer dans le vieux magasin fermé et abandonné, et comment me procurer la clef qui ouvre la porte après le ravin ? Je commence à me lasser. Merci beaucoup.*

Timothée

Pour Eric (n° 43), dans **Histoire d'Or** *: pour aller à la gare, à l'ouest jusqu'à la voie ferrée, puis 4 nord, tuer le voleur et 2 ouest, nord. Les munitions pour le colt : « entre store, achète colt ». Pour la Winchester aller à l'hôtel, payer, aller chez B.B. Doc, achète caramels. Aller chez le shériff : « visite Billy ». Offre les caramels dans la prison. Puis paye les pompes funèbres. Un coup de fusil effraye les bisons. Achète de l'eau de feu pour être en paix avec les Indiens. Ceux-ci apprécient que l'on fume le calumet avec eux.*
Comment passer les cactus ? Peut-on passer le tunnel ? A quoi sert le fort ?
Merci d'avance !

Fabienne

Qui peut m'aider, dans **l'Affaire Sidney** sur Thomson, *à me servir du réseau diamant ?*
Dans **Mission très spéciale**, *je suis coincée dans une salle où il y a de l'eau, que dois-je faire ?*
Dans **Super Androïdes**, *aidez-moi à faire le premier tableau.*

Arnaud

Je suis bloqué depuis plusieurs mois dans le jeu **Zaxxon** *sur* IBM PC *et compatibles.*
Comment faire pour détruire le missile à tête chercheuse qui se trouve accroché au petit immeuble ? Comment faire pour accéder à la suite du jeu ?
Merci d'avance.

Lolo 59

Peut-on m'aider dans **L'Affaire Vera Cruz** pour Amstrad ? *Pouvez-vous m'indiquer les différents codes informatiques du réseau diamant, mis à part : « Gie », « Pris », « Ciat », « CRRJ » ? Je sais qu'on peut contacter la préfecture, la police, mais je ne connais pas leur code.*
Amstradiens et autres, aidez un pauvre inspecteur qui sèche.

Thomas

En réponse à Pierre Frédéric (n° 42). Dans la deuxième époque de **Félonies** *sur* MO 5, *la clé sert à ouvrir une des deux grilles du souterrain. On accède alors à la salle du trésor.*
Il faut alors remplir son sac de pièces d'or et retourner voir l'homme à la boule de cristal. L'astuce est de lui acheter un avenir (donc de continuer le jeu), mais pour passer à la troisième époque il faut aussi donner le talisman à Alchimus et le grimoire à la jeune fille. Attention, surtout ne pas se séparer de l'épée magique.
Amitiés.

Marie

Dans **Waydor** *que faire de la ceinture de chasteté ? Lorsque je tape « regarde ceinture » mon ordinateur répond : « c'est fermé à clé », qu'est ce que cela signifie ? Que faire de l'armure trop grande et trop lourde pour moi ? Il m'est aussi impossible de lire l'affiche dans la baraque en bois.*
Comment prendre la croix en or sans se faire tuer par le vampire ? Que faire de la bouteille d'eau bénite ? Où mettre les objets que l'on a trouvés ? « Il faut remettre les trésors à leur place ».
Pourquoi l'ordinateur spécifie-t-il que le plafond de la salle de banquet dans le château est très haut ? Doit-on rencontrer quelqu'un ? (à part la sentinelle. Mystère du lit tiède).
Y-a-t-il un passage secret ou un trésor dans la prison du château ?
J'ai lu dans le n° 41 que Michaël avait réussi à prendre la croix, un saphir (que je n'ai pas trouvé) et avait mis les trésors à leur place, et qu'il essayait de boire de l'eau bénite. Comment s'y prend-t-il ?

Stéphane

Pour Yan (n° 41) dans **Aztec Tomb** *sur* C 64.
Lorsque tu es dans la cave, il faut frapper : « take cloak », puis « wear cloak » et enfin « look cellar ».
Pour aller sur le toit, il faut sortir de la maison et frapper « climb building ».
Moi aussi, j'ai un problème dans **Aztec Tomb**, *toujours sur* Commodore : *comment traverser le lac ?*

Olivier

Dans **The Pawn** *pour* C 64, *j'ai deux cent trente bouteilles de potion magique, le frigidaire avec les têtes. Comment passer le dragon sans l'aventurier, car avec l'aventurier je me fais tuer par Kronos ?*
Merci aux Tiltmen avisés qui pourront m'aider.

Danièle

Pour **Ultima II** *sur* Commodore 64 : *où se trouve la « mark of Snake », dans quel donjon et à quel niveau ?*
Existe-t-il d'autres « marks » à part dans la « mark of king ? ».
Où se trouvent-elles ?
Les nuits blanches passées dans les donjons deviennent dures à supporter...

Raphaël

Pour Cédric (n° 42) : pour accéder à la première partie de **Las Vegas** *sur* MO 5, *dans l'immeuble, auncun code n'est nécéssaire. Pour la deuxième partie à l'aéroport, le code est : « efjna ». Pour la troisième partie, le code est : « efjda ».*

Alain

En réponse à Thierry (n° 42) pour **Eureka** *sur* Spectrum. *Evite l'ouest quand tu rencontres le troupeau de mammouths de la préhistoire.*
A la Rome antique, il faut la dent, le crâne de lépreux, l'aigle de la légion, la robe des marais pour entrer chez Néron. Se rendre chez la sorcière avec tous les ingrédients ; elle te fera une potion que tu donneras à tes chevaux avant la course. Néron t'invite chez lui, prends auparavent un bain aux thermes et porte une toge propre. Chez Néron, évite la salle des orgies. A toi de trouver la fin.
Je ne sais ni trouver le souterrain dans « Colditz », ni sauver la damoiselle au Moyen Âge, ni casser la radio aux Caraïbes.

Alexis

Pour Christophe (n° 42) dans **1942**, *tu ne peux pas détruire l'avion qui lâche les bombes. Il faut simplement les éviter. Tu ne peux bien sûr pas atterrir quand tu veux : il faut finir la mission pour retourner au porte-avions.*
Pour Eric (n° 42), à propos de **Ikari Warriors,** *il n'y a jamais eu d'avions à prendre. Des chars certainement, quant aux avions, ils ont dû se faire descendre.*

The Apple Teacher

Pour Anthony (n° 40) dans **Le Crime du parking :** *si ce n'est déjà fait, vas à la banque ouvrir le coffre... Si tu as résolu 90 % de l'énigme, tu dois avoir compris que le coupable est le tailleur : vas le voir et regarde sa main...*
Oh miracle, voici l'émeraude, fais ton boulot, arrête l'assassin. Very goog Sherlock Holmes. A moi de poser quelques questions : dans **Beach Head I :** *comment détruire la forteresse au canon ?*
Dans **Borrowed Time :** *où est le tube, comment éviter de se faire ligoter en arrivant chez Rita, où se trouve la clé, que faire à la pharmacie et dans la maison qui se trouve à droite ?*
Dans **Même les pommes de terre ont des yeux :** *comment ouvrir la hutte et que faire à la télé et chez le journaliste ?*

Philippe

Pour Anthony (n° 40) dans **Karateka**, *il ne faut pas marcher mais courir pour aller vers la princesse.*
Dans **King Quest II,** *comment ouvrir la porte magique qui se trouve près de la falaise, et comment entrer dans la boutique de l'antiquaire et appeler le tapis volant ?*

Guillaume

Argh ! Glup ! Je crois que je vais devenir fou ! Dans **Le temple de Quauhtli,** *où est le temps ? A quoi servent les cristaux, le fétiche, l'orchidée sacrée ? J'ai trouvé que la gourde sert à arrêter les points de baisse (lorsqu'on se fait piquer par un serpent, flèche, abeille...) pour cela, prenez la gourde dans la main puis mettez-vous devant un chaudron plein. Appuyez sur P le message suivant apparaîtra : « la gourde est pleine » (elle contient deux doses !)...*

Nicolas

En réponse à Yannick (n° 41), dans **Les passagers du vent 1.** *Au troisième tableau, dès que tu peux voir l'icône de la mendiante, fais-la parler, ensuite, sélectionne deux fois celle du garde qui veut la frapper, puis fais dire à Hoel « Tant pis, je fonce », fais-le parler encore deux fois, puis la mendiante, puis Hoel, la mendiante doit dire « maintenant on est à la colle ». Désormais l'ordre de dialogue entre les personnages n'a plus d'importance.*

Tous les renseignements sont les bienvenus dans **L'affaire Sidney.**

Vincent

En réponse à Yannick (n° 41), pour **Les passagers du vent 1,** *il faut emmener la mendiante avec nous pour franchir le troisième tableau. C'est elle qui procure l'argent que demande le capitaine, ainsi il ne vous dénonce pas aux autorités.*
Pour Jean-François (n° 41), dans **Mask of the sun,** *il faut faire « Light match », « Light lantern », « Enter », « Shoot » puis « Search wall » et « Open door ».*
Pour moi, dans le même jeu, comment sortir du labyrinthe du nord-ouest lorsqu'on a le Masque du Soleil ?
Dans **Brattacas,** *que faire lorsqu'on est seul avec le guerrier vert, à la fin ?*
Dans **The Pawn,** *comment aller chez Kronos lorsque l'on a l'aventurier ?*
Dans **Borrowed Time,** *comment faire parler Wainwright et Mongo au parking ?*

Arnold

Dans **Bad Max,** *j'aimerais que quelqu'un vienne à mon aide pour démarrer la V8 car je commence à m'ennuyer. Je désirerais savoir où l'on peut trouver de l'essence pour alimenter la V8. Je remercie ceux qui pourront m'aider.*

François

Dans **Missions en Rafale,** *sur* Thomson : *en mode « combat », je n'arrive pas à détruire le dernier appareil ennemi, malgré des dizaines de salves l'ayant touché (une seule suffit pour les premiers intrus). De même en mode « mission », mais cette fois tous les appareils semblent indestructibles.*

Julien

Pour Thérèse (n° 41), dans **L'Affaire Sidney,** *pour obtenir la déposition de J. Renard, prendre le témoignage du concierge, 5, place Jean-Jaurès. Il te donne la rue de l'adresse de Renard. Ensuite, Marianne Dupuis (femme Sidney) dépose, puis je suis coincé. Je n'arrive pas non plus à me servir du réseau Diamant.*

Anthony

Dans **Amazon** *pour C 64 je suis bloqué par le chauffeur de taxi. Que faut-il répondre ou lui faire pour aller à l'institut ?*

Un peuple en détresse (sic)

« La promenade est belle ? »
« Fort belle »
« Le beau jour... »
« Fort beau ! »
« Quelle nouvelle ? »
« Le petit chat est mort »
« C'est dommage ; mais quoi ? Nous sommes tous mortels et chacun est pour soi » Molière.
Voilà qui me mène droit au but car, pour résister aux attaques répétées du Pacte de Varsovie ou de l'OTAN (sans préjugés politiques), pour la survie de mon peuple, j'ai besoin du code de lancement des missiles nucléaires.

Eric

Je viens en aide à tous les possesseurs du jeu **Histoire d'Or** *sur* PCW 8256, *voici les chemins pour se rendre :*
Chez Pablo :
Se rendre à la sortie Ouest de la ville, puis faire quatre fois Sud et une fois Est. L'achat d'une mûle vous délestera de 50 $.
Chez Jim Black :
Se rendre dans la rue Centrale, puis prendre la direction du Nord jusqu'à la montagne où l'ordinateur dit « obstacle infranchissable », là se rendre à l'Est une fois. Faites attention au serpent quand vous prenez la direction du Nord.
Ches Jack Brocade :
Se rendre à la sortie Est de la ville et continuer vers l'Est jusqu'à la montagne, de nouveau « infranchissable », virer alors au Nord, trois fois, puis une fois.
Chez Bébé Doc :
Faire « consulte » puis « sort », puis « < », « entre store », enfin « achète eau de feu ».
Chez le shériff une voix fait « visite Billy », que dois-je faire ?
Comment me rendre à la gare ?
Après m'être lavé, je vais voir Suzy, je rejoue, et elle me dit, une fois que j'ai gagné, de lui offrir un verre. J'ai essayé « offre verre » et « offre whisky », mais cela ne marche pas, comme dois-je m'y prendre ? Existe-t-il un moyen de ne pas me faire écraser devant le tunnel ?

Thierry, un eurekaman

Pour Maverick (n° 41), dans **Eureka.** *Pour descendre dans le ravin des lépreux, il faut taper « donner*

ATARI
PROMOTION
520STF+SM125 MONITEUR
4990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en computer
102 avenue du general
Michel Lizot-75012 PARIS

DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS VENEZ TOUS
AMIGA 500 4725FRS
TEL:43.42.22.50
OUVERT:10HA12H,14HA19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immediat sur place à partir de : 1500.FRS
Toute notre Gamme: AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT -
Votre ordinateur est en panne? 2à3 Jours de delais maximum au prix le plus juste
Nos Services plus OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE de vos anciens ordinateurs

VENTE PAR CORRESPONDANCE
PAIEMENT.C.BLEUE

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à -50% DU NEUF

DISQUETTES BOITE DE 10
5.1/4 DD 49FR - FUJI 3.1/2 169FR

TRANSFORMATIONS
520STF Gonflé à 1024K:900F
520ST Gonflé à 1024K:1250F
Montage compris en 48 Heures

COMMODORE	AMSTRAD	ATARI	AMIGA
C64N: 1990 F	464mon: 1990F	520STF: 3990F	1000 Français
1541 : 1890 F	464coul: 2990F	520STFM:4990F	version P A L
C128 : 2790 F	6128mon:2990F	520STFC: 5890F	AZERTY avec
C128D: 5790 F	6128coul:3990F	en cadeau	moniteur H.D
1530 : 315 F	DMP2000:1690F	1 Joystick+jeux	640X400 stereo
MPS1000: 2990F	lect.DD1 :1690F	kumana:1990F	8950F
mon.coul:1990F	et tous les P.C	CITIZEN 120D +	2°Lecteur:2190 F
JOYSTICK: 49 F	1512	CABLE : 2490 F	2 Megas +:7890 F

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES
TELEPHONEZ: 43 42 22 50

pièce » ou « donner argent », aller « O » puis « N » et faire « P crâne ». Pour en sortir, il faut donner un œuf au fou. Pour se le procurer, il faut acheter un second poulet et se diriger vers le marchand de sandales.
Au Moyen Age, devant le pont, on peut taper « traverser » ou « tuer chevalier ». A propos, la touche « A » répète la dernière instruction entrée (très pratique pour tuer).
A Colditz : dans le frigo il faut taper « sortir, NE, O, T homme, P cirage » démarche valable sur Commodore, car sur Spectrum je ne trouve pas le cirage. Sinon ensuite avec d'autres éléments vous pouvez faire un uniforme.
A moi maintenant : à la préhistoire et à Colditz, comment supprimer les bugs ?

Fabrice

Pour Gilles (n° 41), dans **Knight Lore :** tu dois garder les objets (diamants), les porter au chaudron du sorcier et les mettre dans le chaudron s'ils apparaissent dans la fumée. Dès que tu as placé tous les objets demandés, le charme est rompu : tu as réussi !
Pour Thierry (n° 41), dans **Match Point :** si tu veux jouer au joystick, appuie sur « feu » puis il faut engager. Si tu joues au clavier, appuie une fois sur « espace », puis encore une fois pour engager.
A moi maintenant : dans **Miami Vice** pour Amstrad, quel est le but et que faut-il faire ? Je me promène en voiture, je rentre dans les bars et les entrepôts, mais il n'y a jamais personne. Dépêchez-vous ou je craque, sinon je connais une disquette qui passera par la fenêtre.

Le Glibops

Pour Stéphane (n° 40), dans **Borrowed Time,** dès que tu sors, cours dans l'hôtel, ensuite « go behind chair ». Il te faut ensuite « crawl to door », « lock door », « run upstairs ». A présent « break window », pour « get shard of glasses ». Ensuite passe par la fenêtre avec le câble que tu coupes derrière toi avec le « shard of glasses ». Pour le reste...
Cyril, dans **The Pawn,** pour passer les gardes, il te faut la note de Kronos. Quand tu arrives devant les gardes «Show note ». La suite risque d'être décevante.
Maintenant, au travail les supers tilteurs : dans **The Pawn,** que faire à ou avec Honest-John ?
Les planches sont-elles utiles ? Comment les bouger ? Et la charrette ?
Peut-on tuer l'aventurier ?
Dans **Brattacas :** avec un 520 ST et la souris, comment prendre les objets sur les tables et sur les étagères ?

Olivier

Dans **King's Quest** qui peut me dire comment sortir du puits après avoir tué le dragon ? A quoi servent les objets au fond du puits ?
Comment aller dans l'île ?
Merci d'avance.

André

Je suis bloqué depuis plusieurs mois dans le jeu **Crypt of Médée** sur Apple :
Comment récupérer la clef qui se trouve dans le « tank » ?
Comment franchir le ravin ?

Georges

Il semblerait qu'il existe différentes versions de **L'Aigle d'Or** car, à la lecturee des solutions proposées par Brigitte (n° 36) ou des questions posées par Patrice (n° 33) ou Freddy (n° 38), rien ne correspond à la version Amstrad.
Actuellement, je n'ai découvert que cinquante-trois pièces sur cinquante-quatre. Aucune cheminée explorée ne contient de passage secret comme l'indique Brigitte. Patrice se retrouve dans un cul de sac où il prend une fiole et évite une oubliette. Point de celle-ci dans mon cas. Concernant la grille impossible à ouvrir, si j'ai bien rencontré une grille, elle ne m'empêche pas d'accéder au crucifix car je l'ai pris dans un cul de sac. Freddy et moi avons le même problème, mais en un endroit différent. En revanche, je peux accéder à la pièce dont la grille bloque l'entrée. Hélas, une herse s'est abattue sur moi, et aucune commande ou accessoire ne me permet de l'éviter.
Enfin, un espoir pour les casseurs de pied de biche : on peut en utiliser une dizaine de fois. De plus, quand une porte ne s'ouvre pas, je ressors de la pièce, reviens avec le pied de biche, et la porte s'ouvre. J'alterne avec d'autres tentatives utilisant la clef.
Je ne sais si la lecture des manuscrits exige aussi des Thomsoniens la connaissance de l'allemand. Et s'il avait fallu explorer une pyramide ? La pratique des hiéroglyphes, la connaissance de l'arabe ancien ou de l'araméen auraient-elles été exigées ?
Dans les **Pyramides d'Atlantis,** j'ai remarqué que le cachalot indique une fois sur trois les bonnes coordonnées.
Après l'ouverture de l'ancien passage secret et la valse des méduses, j'ai vainement cherché les trois pierres qu'il faut accorder. Faut-il être musicien pour accorder ? Et les trois pierres sont-elles représentées par les huit ou dix barres qui descendent du plafond ? En les touchant, on fait effectivement de la musique.
Las de ces pérégrinations, j'ai préféré rentrer à la base sous-marine !
Enfin, j'ai rencontré **Billy la banlieue.** Une seule chose est claire : je n'y ai rien compris.

Sébastien

Dans **Harry & Harry,** quelle est la démarche à suivre pour trouver le code d'accès au palier (en haut), la came sert-elle à quelque chose ainsi que l'allumette et la lampe à pétrole (en bas). Dans **Zombi,** je ne trouve rien, je suis à bout de nerfs.
Dans **Attentat,** je trouve la bombe mais je ne parviens pas à la désamorcer, même avec la lame de rasoir. Les différentes couleurs de fils ont-elle une importance dans le désamorçage ?
Je suis un peu perdu dans **Masque...**

Fonzie

Pour Christophe (n° 41), dans **Karatéka,** il faut donner un coup de pied dans la porte pour qu'elle s'ouvre. Après avoir tué trois adversaires, on combat contre l'Aigle, puis Akuma qui attend caché derrière la porte (il ne faut pas courir pour entrer). Enfin, il faut pousser le joystick en haut à droite pour courir vers Mariko sans qu'elle te frappe.
Pour un anonyme du n° 41, il faut aller au sud de la pièce de **Baratin Blues** dans laquelle on trouve l'éprouvette. Il ne faut pas sortir, mais taper « fouiller pièce », « prendre message », « lire message », « donner empreinte », « prendre photo » et « regarder photo » (c'est nécessaire !). Après, on entre dans le club, ressort avec la femme, achète un billet pour Saint-Tropez.
Questions : toujours dans **Baratin Blues,** à quoi servent les notes « Sai », « T » et « Ez », où trouver l'antidote, comment faire partir le fermier ; où trouver un chargeur pour le revolver, où faut-il allumer la dynamite ?
Merci à celui ou à celle qui me viendra en aide, et merci à Conan-Lee du n° 41 qui m'a donné des renseignements...

Nadou

Dans **Les passagers du vent n° 1,** comment accéder au deuxième tableau car la barque coule ?
Dans **V,** comment poser les bombes ?
Dans **Sapiens,** comment tuer les sapiens et où trouver la source ?
Pour Matthieu (n° 40), dans **Eden Blues** sur Amstrad, pour éviter les robots, il faut attendre la nuit.
Je voudrais savoir aussi, dans **Crafton et Xunk,** comment ouvrir la porte qui mène à la salle de l'ordinateur central sans se faire écraser par les objets (sur Amstrad).
Dans **Rambo,** sur Amstrad, quand ont est dans le camp avec l'hélicoptère, comment trouver les autres prisonniers ?

Michel

Je réponds à l'anonyme du n° 41 : dans **Le mur de Berlin,** pour utiliser la grenade, il faut la dégoupiller dans l'entrepôt (là où il y a des caisses). Celle-ci va détruire le conteneur renfermant une bague. Les lunettes te servent à entrer dans le métro seulement avec la carte du policier ! ! (faire trois fois « fouiller policier »). Le ticket te sert à entrer dans les bains turcs.
Dans **La java du Privé,** la corne sert à assommer le patron du casino. Celui-ci ayant un revolver, tu pourras facilement accéder au tableau des punks.
Le carnet ne sert à rien, à part te donner le numéro de code de l'immeuble.
Dans **Même les patates ont des yeux :** pour entrer dans les lieux comme la caserne, la télé, le journal, il te faut une carte qu'on achète chez le faussaire en demandant :
— une carte de général pour la caserne,
— une carte de journaliste pour le journal,
— une carte de télé pour la télé.
La lama sert à transporter les pommes de la cabane.
Je réponds aussi à Pierre, toujours dans le jeu n° 41, dans **Opium :** pour ne pas mourir de paludisme, il faut avaler à tout bout de champ de la quinine que tu transportes déjà !
Pour ne pas mourir désintégré par la panthère, il faut faire « allumer briquet » (tu possèdes déjà le briquet !)
Pour ne pas mourir du fait du sage, il faut tout simplement dire « je m'assieds »
Quelques questions :
Dans **Masquerade :** comment trouver le cure-dent taillé dans le bloc ?
Dans **Baratin Blues,** comment allumer la pièce sous l'arc de triomphe, comment entrer dans Notre-Dame, comment entrer dans la boîte de nuit ?
Dans **Ultima IV,** comment recruter des amis, quelle formule dois-je employer ? Quels sont les sorts et les mixtures ?

David

Voilà un mois que je suis coincé dans **Chiméra** pour 800 XL. J'ai trouvé la clef à molette, mais je ne sais pas quoi en faire.
Dans **Asylum,** sur la même machine, j'ai trouvé le costume d'oiseau, les haricots, le stéthoscope, la carte d'or, celle en argent et une hache. Mais que faut-il dire à l'électricien et à l'individu qui parle de son cœur ?
Je passe devant le téléphone, l'office psychiatrique et la « platic surgery » mais je n'arrive pas à y pénétrer.
A l'aide !

Jean-Philippe

Pour Anthony (n° 40) dans **King's Quest 1.**
Afin de trouver les pierres, à partir du premier tableau vas N, O, N, N, N. Fais « take pebbles ». Il n'y a pas de nom à trouver. Les petites croix rouges ne sont là que pour décorer, tu ne peux donc pas les prendre. Par ailleurs, il n'existe qu'un seul géant.
Au fond du puits, se trouve une bouteille et un autre objet que je n'ai pu identifier.
Lorsque tu montes au pays du géant, il faut que tu n'aies aucun objet précieux, sinon le lutin t'en dépouillera.
C'est pour cela qu'il est préférable d'aller chercher le coffre magique en premier.
Pour Michel (n° 40), dans **King's Quest 1.**
Je ne sais pas répondre au gnôme qui demande son nom. Mais cette réponse n'est pas nécessaire pour réussir l'aventure.
A ma connaissance, on ne peut pas déplacer le rocher.
En revanche, il est possible de ressortir par le trou qui se trouve à gauche. Puis il faut nager jusqu'en haut et, arrivé au tableau où se trouve le sceau, faire « Climb Rope ».
Il ne reste plus qu'à grimper jusqu'en haut du puits pour se trouver enfin à l'air libre.
Enfin, vous avez remarqué que nombreux aventuriers grahamiens **King's Quest 1** *sèchent sur le nom du gnôme. C'est pour cela que je vous demande de nous donner ce nom introuvable.*

Bokass

Pour Jérémy (n° 41). Dans **Mandragore,** *il faut que tu déposes le master sur la tache rouge. Tu trouves le master derrière l'armoire.*
Vous n'arrivez pas à gagner **Scooby Doo** *sur le C 64 ? Vous en avez marre, c'est simple.*
Tapez « LOAD » avec le clavier (pas avec Shift et Run/Stop). Quand l'ordinateur affiche « ready », tapez ces pokes :
Poke 1010,76 : Poke 1011,248 : Poke 1012,252.
Tapez « run » pour charger l'autre partie.
L'ordinateur, à un moment, fera lui-même un « Reset ». Tapez alors :
Poke 816,167 : Poke 817,2 : Poke 2095,76 : Poke 2096,248 : Poke 2097,252. Puis SYS 2061.
Quand l'ordinateur fera un nouveau « Reset », tapez : Poke 7450,96 : SYS 2560.
Et voilà. Les fantômes ne pourront vous toucher, tandis que vous oui ! Herk, Herk !
Que diriez-vous de vies infinies pour **Light Force,** *sur C 64 ? Chargez le programme, faites un « Reset » et tapez : Poke 11547,5 (Return), SYS 6713 (Return).*
Connaissez-vous **The Sentinel ?** *Oui ? Que pensez-vous d'énergie infinie ? Chargez le jeu, faites un « Reset » et tapez : Poke 6679,173 : Poke 8512,10 : SYS 16128.*
A moi : dans **Entombed** *sur C 64, comment trouver « the bowl of fruit », « the bowk of dead », le bonus dans la salle du crocodile ?*
Merci d'avance.

Erwan

Dans **Ikari warriors,** *comment faire pour éliminer les quatre têtes qui tirent de tous côtés ? Je possède un* Amstrad CPC.

Maverick (commodorien)

Pour Gérald (n° 41), dans **Blackwyche,** *le crâne sert à enlever de l'énergie au joueur, on ne peut pas le prendre.*
Je suis bloqué dans **Aztec Tomb,** *comment ouvrir la porte dans la maison ?*
Dans **The Dambusters,** *malgré la notice, je n'arrive pas à larguer les bombes sur le barrage. Comment y remédier ?*

Zenith

Dans **l'Héritage** *(Panique à Las Végas), le code pour entrer dans l'aéroport est : AAAAEAAB, et pour être à Las Vegas ce dernier est : MLAAEAMA.*
Dans **Billy la banlieue** *que faut-il faire après avoir apporté le cœur à cette ignoble fille ?*

Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions ou des cartes complètes.
Jean-Paul Bascoul de Beausoleil (06240), Renaud Jullian de Perpignan (66000), David Hindley et Jérôme Boussuge de Meaux (77100), anonyme pour Heroes of Karn *sur* Amstrad *(solution et plan), Jean-Michel Bosq de Marseille (13009), Fabrice Chartier du Vésinet (78110), Frank de Strasbourg (67000), Joachim Chalane d'Ascarat (64220).*

SUPER COMPILATION DE 3 JEUX INÉDITS EN 1 VOLUME.

les Classiques



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



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



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



VOLUME N° 1 THOMSON K7 ou disquette, AMSTRAD CPC K7 ou disquette, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)

Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs.
Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons

163, AVENUE DES ARTS
93370 MONTFERMEIL

TITUS



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

COMMODORE

SELECTION	K7	D
10 TH FRAME BOWLING	95F	139F
ACADEMY	85F	
ARKANOID	89F	125F
ARMY MOVES	85F	125F
AU COEUR DE L'AFRIQUE		125F
BIG 4	85F	
BARBARIAN	85F	129F
BATTLE SHIPS	89F	145F
CASSE DU SIECLE	85F	115F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	85F	125F
CHESS MASTER 2000		338F
CYBORG	89F	129F
DEFENDER OF THE CROWN		149F
DEATHSCAPE	85F	125F
DUNGEON MAKER		179F
DESTROYER		139F
ELEVATOR ACTION	89F	139F
EXPRESS RAIDER	89F	129F
GUILD OF THIEVES		199F
GUNSHIP	139F	189F
GRAND PRIX 500	138F	169F
HIT PACK II	89F	139F
HADES NEBULA	85F	125F
KNIGHT ORK	159F	159F
KRACKOUT	99F	129F
LEADER BOARD	89F	139F
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LEADER BOARD EXECUTIVE	99F	139F
MARIO BROTHER	89F	139F
MAG MAX	85F	125F
METRO CROSS	85F	125F
MARBLE MADNESS	99F	
NEMESIS	85F	125F
PACK UBI	155F	195F
PIRATES	149F	185F
SIGMA 7		129F
SABOTEUR 2	99F	159F
SILENT SERVICE	89F	139F
STARGLIDER	139F	159F
SAILING	99F	139F
STAR RAIDERS II	99F	139F
THE PAWN		169F
TIGER MISSION	99F	
TRIO (HIT PACK III)	95F	
TUER N'EST PAS JOUER	NC	NC
TRIVIAL PURSUIT	175F	235F
WINTER GAMES	89F	139F
WAR GAMES CONST. SET		225F
WORLD CLASS GOLF	99F	145F
WORLD GAMES	95F	139F

AMSTRAD NOUVEAUTÉS

BARBARIAN	85F	129F
BATTLE SHIPS	89F	145F
GLOBE TROTTER		199F
GUILD OF THIEVES (6128)		209F
KNIGHT ORK	159F	159F
MANHATTAN LIGHT	139F	139F
MARCHE A L'OMBRE	139F	185F
MASQUE		179F
NECROMANCIEN	99F	149F
PANN		139F
PAPER BOY	89F	139F
ROAD RUNNER	NC	
STRYFE		225F
TRIO	95F	135F
TUER N'EST PAS JOUER	9FF	145F
WONDERBOY	89F	135F

SELECTION

3D GRAND PRIX	89F	139F
ACADEMY	89F	129F
ARKANOID	89F	129F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ASPHALT	129F	165F
BALLBREAKER	99F	139F
BARBARIAN	85F	129F
BIG 4	99F	139F
BOB WINNER		169F
CESNA OVER MOSCOU	145F	185F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	85F	129F
COSA NOSTRA	135F	189F
DESPOTING DESIGN	145F	215F
DOGFIGHT		129F
ENDUROS RACER	99F	145F
EREBUS	109F	138F
ERE HITS N°1	149F	225F
EXPRESS RACER	89F	129F
FER ET FLAMME		249F
FLASH	139F	195F
GOLD HIT 2	99F	139F
GOLF TROPHEE	118F	189F
GRAND PRIX 500	135F	165F
GREYFELL	89F	129F
HIT PACK 2	89F	125F
HMS COBRA	285F	285F
INCANTATION		195F
INERTIE	139F	179F
K.Y.A	139F	195F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
LAST MISSION	135F	189F
LEADERBOARD	99F	139F
LEADER BOARD TOURNAMENT		125F
LEGENDE	149F	199F
LE PASSAGER DU TEMPS		195F
LES AVEN. DE JACK BURTON	119F	159F
LES CLASSIQUES	145F	199F
LES PASSAGERS DU VENT	285F	285F
LES PASSAGERS DU VENT II	285F	285F
LUCKY LUKE		165F
MAG MAX	85F	125F
MANHATTAN 95	125F	155F
MAD DOG	129F	179F
MARIO BROTHERS	85F	125F
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY	99F	
METRO CROSS	95F	129F
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
PACK UBI		149F
PACK FIL 2	149F	195F
PAPER BOY	85F	125F
PROFANATION	NC	NC
PROHIBITION	125F	189F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
ROBINSON CRUSOE		165F
SABOTEUR II	89F	139F
SENTINEL	89F	125F
SIGMA 7	95F	139F
SRAM II		165F
STARGLIDER	139F	176F
STAR RAIDERS II	99F	149F
STRYFE	139F	189F
SUPER HITS	99F	149F
TEMPLE OF APHSAI	NC	NC
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
TUER N'EST PAS JOUER	119F	159F
WINTER GAMES	89F	139F
WORLD GAME	89F	NC
YIE AR KUNG FU II	89F	129F
ZARK DAVOR	99F	145F
ZOMBI	139F	165F

PCW 8256

ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BOB WINNER	219F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
GUILD OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	199F
KNIGHT ORK	209F
LEADER BOARD	184F
ORPHEE	169F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
THE PAWN	239F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
TOP SECRET	259F

UTILITAIRES

BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITE ALIENOR	1190F
GENECAR	189F
GESTION DE FICHIER	299F
INTEGRE FACTURATION DE STOCK	490F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F

MSX

ANTARTIC ADVENTURE (CART)	169F	
ARKANOID	99F	
AU REVOIR MONTY	99F	
DONKEY KONG	89F	
GRENN BERET	129F	149F
HOLE IN ONE PRO (Cart)	190F	
HYPERALLY (CART)	169F	
HYPERSPORTS I, II, III (Cart)	169F	
KING'S VALLEY (Cart)	169F	
KNIGHTMARE (Cart)	169F	
KONAMI'S GOLF (Cart)	169F	
KNIGHT ORK	159F	
LES PASSAGERS DU VENT	289F	289F
MACADAM BUMPER	185F	185F
NEMESIS (Cart)	169F	
ROAD FIGHTER (Cart)	169F	
SOCCER (Cart)	169F	
SUPERBILLARD (Cart)	169F	
SKY JAGUAR (Cart)	169F	
THE MAZE OF GALIONS		199F
T.N.T.	NC	NC
TUER N'EST PAS JOUER	NC	
TENNIS FRAME	89F	
TIME PILOT (Cart)	169F	
THE GOONIES (Cart)	169F	
YIE AR KUNG FU II (Cart)	169F	

ATARI

ATARI ACE	99F	
ARKANOID	89F	129F
COLOSSUS CHESS 4	89F	139F
COMBAT IN VIETNAM	129F	169F
CRUSADE IN EUROPE	155F	199F
GUILD OF THIEVES		209F
GALDREGON	89F	129F
KNIGHT ORK	159F	159F
LEADER BOARD	99F	
MERCENARY	99F	
PLATFORM PERFECT	99F	
RAID OVER MOSCOU	99F	
SILENT SERVICE	95F	
TUER N'EST PAS JOUER	NC	NC
THE PAWN	179F	
TOMAHAWK	99F	129F
THE GOONIES	99F	

ATARI ST LIVRES

FASTER JAN/FEV 1987	73F
102 PROG. ST	126F
12 GRAPHISME EN 3D (F)	171F
2 LE LIVRE DU LANGAGE DE ST	143F
3 TRUCS ET ASTUCES (F)	143F
4 LA BIBLE DU 520 ST (F)	230F
7 DU BASIC AU C (F)	143F
8 BIEN DEBUTER AVEC LE ST (F)	124F
9 GRAPHISME ET SON (F)	143F
CLEF POUR ATARI ST (2) GEM	286F
CLEF POUR ST	297F
LIVRE DU BASIC SUR ST (F)	143F
LIVRE DU GFA BASIC	NC
LIVRE DU GEM GFA-ASS	141F
LIVRE LECT DISK + DISK	274F
LIVRE LECT DISK ATARI	171F
PROG. EN ASSEMB 68000	125F

LOGICIELS PROFESSIONNELS

ADVANCED ART STUDIO	259F
ART DIRECTOR	485F
AEGIS ANIMATOR	569F
ART SCRIBE	215F
C.O.L.R	249 F
CAD 3D	389F
CALCOMAT	445F
CAMBRIDGE LISP	1379F
COMPILATEUR GFA BASIC	489F
CZ ANNUAIRE	799F
CALCOMAT PLUS	739F
DATAMAT	439F
DBMAN	1097F
DEGAS ELITE	369F
DEVPAC	499F
EASY DRAW	699F
EVOLUTION SUNSET	1149F
EZ TRACK	449F
FAST BASIC COMPILER	899F
FILM DIRECTOR	548F
GFA BASIC	405F
GST C	533F
GST EDITOR	235F
GST MACRO ASSEMBLEUR	372F
HABA VIEW	595F
HABA WRITER 2	589F
HIPPO EPROM BURNER	1499F
HIPPO ST SOUND DIGITIZER	1499F
KISSED	240F
K SWITCH	252F
LATICE C	891F
LDW CLI COMPILER	431F
M COPY	401F
M DISC	115F
MAC EMULATOR	1296F
MAKE UTILITY	445F
MAPS LEGEND	280F
MC DATA 1040 MEMSOFT	1312F
MCC PASCAL	802F
MS DOZ EMULATOR	561F
MUSIC STUDIO	269F
MICRO C SHELL	348F
PAINTWORK	297F
PLATINE	1685F
PLUS PAINT	349F
PRO DIGITISER	3476F
PRO SPRITE	356F
ST TOOLKIT	239F
SUPER BASE	799F
TEXTOMAT	399F
V.I.P. PROFESSIONAL	17895F

EDUCATIFS

GEOMETRIE	195F
MATH 5-4	195F

JEUX

10 TH FRAME BOWLING	279F
ARKANOID	149F
ALTERNATE REALITY	239F
ARTIC FOX	319F
ALTAIR	259F
ARENA	269F
BALANCE OF POWER	347F
BARBARIAN	215F
BLACK CAULDRON	292F
BOB WINNER	209F
BRIDGE 4.0	217F
CHAMPIONSHIP WRESTLING	245F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	292F
CRAFTON AND XUNX	259F
CRISTAL CASTLE	149F
DAMES 3D	131F
DEFENDER OF THE CROWN	299F
DEGAS ELITE	615F
EDEN BLUES	261F
ENCHANTER	310F
FLIGHT SIMULATOR 2	389F
GATO	280F
GOLDRUNNER	215F
GUILD OF THIEVES	259F
GRAND PRIX 500	209F
H.M.S. COBRA	245F
INTERNATIONAL KARATE	280F
KARATE MASTER	195F
KARATE KID II	174F
KING'S QUEST III	347F
KNIGHT ORK	209F
LEADER BOARD	215F
LEADERBOARD TOURNAMENT	129F
LES PASSAGERS DU VENT 2	275F
LES PASSAGERS DU VENT	275F
MASQUE	249F
MACADAM BUMPER	245F
MASSACRE	209F
MEURTRE EN SERIE	245F
MARCHE A L'OMBRE (520 1040)	185F
MAJOR MOTION	166F
MERCENARY	197F
MOUSE TRAP	139F
NEOCHROME	292F
NINJA	125F
PAWN	193F
PHANTASIE 2	280F
PHENIX	245F
PINBALL FACTORY	169F
PROHIBITION	249F
RED ALERT	199F
ROAD RUNNER	209F
ROADWAR 2000	225F
SPACE SHUTTLE	195F
S.D.I	309F
SHANGAI	222F
SILENT SERVICE	245F
SKYFOX	325F
SPACE PILOT	120F
SPACE QUEST	349F
ST KARATE	218F
STARGLIDER	186F
STAR TREK	NC
STRIP POKER	160F
SUNDOG	299F
SUPER CYCLE	215F
SUPER HUEY	174F
SUPER TENNIS	229F
TASS TIME	347F
T.N.T (SPECIAL ST)	189F
TIME BANDIT	256F
TRAILBLAZER	201F
TRACKER	259F
WINTER GAMES	245F
WORLD GAMES	215F
WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	280F
XEVIOUS	215F

AMIGA UTILITAIRES

AEGIS ANIMATOR	957F
BARBARIAN	215F
DB MAN	1024F
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION	697F
DELUXE PAINT II	899F
DELUXE VIDEO	697F
INSTANT MUSIC	291F
KARATE KID II	225F
LATTICE C	1101F
MCC PASCAL	751F
MUSIC STUDIO	297F
SUPER BASE PERSON	1043F
TOOL KIT	338F

LIVRES

AMIGA HANDBOOK	208F
THE AMIGA SYSTEM	136F

JEUX

ARCHON 2	256F
ART PACK 1	280F
BARDS TALE	359F
BRATACCAS	297F
CHESS MASTER 2000	325F
DEEP SPACE	281F
DEFENDER OF THE CROWN	347F
DEJA VU	347F
FLIGHT SIMULATOR	376F
GRAND SLAM TENNIS	347F
GUILD OF THIEVES	259F
KING'S QUEST III	347F
LEADERBOARD	214F
LEADERBOARD TOURNAMENT	135F
MARBLE MADNESS	281F
MEAN 18	313F
MINDSHADOW	245F
SARGON 3	335F
S.D.I	297F
SILENT SERVICE	262F
SINBAD	335F
SKYFOX	256F
STARGLIDER	230F
THE PAWN	195F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
ULTIMA 3	225F
UNINVITED	295F

PC 1512 ET COMPATIBLES

NOUVEAUTÉS

ACE	155F
MARBLE MADNESS	265F
NECROMANCIEN	145F
SABOTEUR II	149F

LIVRES

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS /AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	195F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES

ALADIN (trésorerie)	985F
ALIENOR II PC	1638F
COMPTA GENERALE	995F
DBASE II	1236F
DBASE III +	6595F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FASST (ASSEMB-DESASSEMB)	795F
FRAMEWORK 1"	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM (F)	339F
PC TYPE +	846F
PACK PRACTI	995F
PRINT MASTER PLUS	280F
SUPERCALC 4	3280F
SOLUTION PC 1512	1803F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
WORK WRITER	435F

JEUX

ARCHON	189F
BALANCE OF POWER	231F
BLACK CAULDRON	279F
BOULDERDASH 2	99F
BRIDGE 4.0	178F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F
CRUSADE IN EUROPE	259F
DAKAR 4X4	185F
DESTROYER	215F
ECHEC 3 D	199F
EDEN BLUES	245F
F-15 STRIKE EAGLE PC 1512	215F
FLIGHT SIMULATOR	415F
GREAT ESCAPE	185F
GRAND PRIX 500	209F
GUIL OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	235F
HMS COBRA	285F
INFILTRATOR	225F
KING QUEST III	349F
MGT	215F
MEAN 18 GOLF	159F
MASQUE	249F
MACADAM BUMPER	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRE EN SERIE	285F
NECROMANCIEN	149F
PHANTASIE	279F
PINBALL CONSTRUCTION	175F
PAWN	259F
PASSAGERS DU VENT	285F
PASSAGERS DU VENT 2	285F
PHALSBERG	285F
PHOHIBITION	245F
ROADWAR 2000	215F
SPACE QUEST	279F
STARGLIDER	175F
STRIP POKER	175F
SUMMER GAMES 2	155F
SABOTEUR II	159F
SILENT SERVICE	225F
SPITFIRE ACE	175F
SRAM	245F
TRACKER	209F
TASS TIME	175F
TOP GUN	175F
TRIVIAL POURSUIT	299F
ULTIMA 3	195F
WINTER GAMES	159F
WORLD GAMES	215F
ZOMBI	259F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR EN V.	168F
DISQUETTES VIERGES AMS(x10)	290F
DISQ VIERGES ATARI ST(x10)	155F
HOUSE 464 ET 6128	115F
HOUSE PCW	230F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	155F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
QUICKSHOT I	75F
QUICKSHOT II +	117F
SYNTHETISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHETISEUR VOCAL D	477F
SPEED KING	109F
THE BOSS	149F

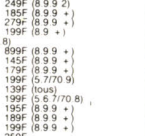
THOMSON

ARKANOID	145F (tous)	195F (8.9.9 +)
ASTERIX	179F (5.6.7.8)	209F
AVENGER	139F (tous)	189F (8.9.9 +)
AFFAIRE SIDNEY	139F (tous)	199F (8.9.9 2)
BACTRON	139F (6.8)	195F (6.8.9.9 +)
BEACH HEAD	185F (tous)	
BLITZ (JEU D'ECHEC)	229F (5.6)	229F (7/70.8.9.9 +)
BLUE WAR	165F (tous)	215F (tous)
BUDGET FAMILIAL	149F (tous)	215 F (tous)
COLORCALC PLUS		395F (8.9 +)
COMPTA GENERALE		785F (8.9.9 +)
COLOR PAINT	ROM 389 (tous)	
CARTE DU CIEL/SUPER TENNIS		249F (8.9.9 +)
DON CAMILLON	125F (6)	175F (8.9.9 +)
ENTROPIE	145F (tous)	199F (8.9.9 +)
GRAND PRIX 500	175F (6.8)	199F (6.8.9.9 +)
GERER VOS FICHES	ROM 385 (tous)	
GARDEN PARTY	125F (6)	175F (8.9.9 +)
GRAND SIECLE	255F (5.6)	319 (8.9.9 +)
HMS COBRA	285F (tous)	285F (8.9.9 +)
HITS N°2	149F (5.6.7.8)	189F (8.9.9 +)
KUNG FU	109F (tous)	139F (tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109F (tous)	139F (tous)
LES PASSAGERS DU VENT	279F (6.7/70 8.9.9 +)	279F (8.9.9 +)
LES PASSAGERS DU VENT 2	279F (6)	279F (8.9.9 +)
LES DIEUX DE LA GLISSE	145F (6)	199F (8.9 +)
LES CLASSIQUES		(tous)
LUCKY LUKE	149F (6.8)	179F (8.9.9 +)
LE FLIPPAR	125F (5.6)	169F (8.9.9 +)
MISSION N RAFALE	145F (tous)	189F (8.9.9 +)
MYSTERE DE PARIS	155F	179F (8.9)
MAD DOG	179F (tous)	179F (tous)
MEURTRES EN SERIE	185F (tous)	285F (9)
M.G.T	135F (6.8)	195F (6.8.9.9 +)
MAGIC	145F (tous)	189F (tous)
MALETTE CREATION	ROM 585 (7/70 8.9.9 +)	
MALETTE COMMUNICATION		695F (8.9.9 +)
MULTIPLAN		685F (8)
MARCHE A L'OMBRE	139F (6)	185F (8.9.9 +)
N°10/BEACH HEAD		249F (8.9.9 2)
OK COWBOY	139F (6)	185F (8.9.9 +)
PACK FIL	229F (tous)	279F (8.9.9 +)
PROHIBITION	145F (6)	199F (8.9 +)
PORTEFEUILLE BOURSIER	ROM 395 (5.6.7/70.8)	
PORTEFEUILLE BOURSIER		899F (8.9.9 +)
RAID SUR LA MANCHE		145F (8.9.9 +)
SORCERY	139F (tous)	179F (8.9.9 +)
SPEED WAY	99F (5.7/70)	199F (5.7/70.9)
STONE ZONE	109F (tous)	139F (tous)
SUPER TENNIS	149F (tous)	199F (5.6.7/70.8)
SAPIENS	165F (5.6.7.8)	195F (8.9.9 +)
SILENT SERVICE	149F (8.9.9 +)	189F (8.9.9 +)
TOUT SCHUSS	145F (tous)	199F (8.9.9 +)
TRIVIAL POURSUIT		259F
VOL SOLO/NUIT DES TEMPLIERS		249F (8.9.9 +)
WAY OF THE TIGER	185F (tous)	185F (tous)
YIE AR KUNG FU 2	149F (6.8.9.9 +)	189F (8.9.9 +)

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

Vente par correspondance uniquement.

COMMANDEZ par MINITEL 36-15



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

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
				TOTAL	
				Frais de Port	+ 0 F
				TOTAL	

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE de REGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

ti 45

36.15, Tilt
SOS puis envoi.

Mise en place
en juillet, la rubrique SOS aventure
est déjà un succès!

Introduction

Brièvement abordée dans nos colonnes le mois dernier, SOS aventure est la rubrique des amateurs d'aventures mis en échec par l'imagination diabolique des créateurs de jeux. Son but est de simplifier les contacts entre ceux qui possèdent des solutions et ceux qui en cherchent!



SOS aventure : le lien entre aventuriers.

Connectez-vous

Il existe deux méthodes pour accéder à SOS aventure. La première est celle décrite le mois dernier. Après avoir composé le 3615, connectez-vous et tapez Tilt suivi de "envoi". Le menu général du serveur apparaît alors. En tapant le mot correspondant à votre machine vous obtenez un menu qui permet d'obtenir SOS aventure par saisie de la valeur correspondante. Cet accès a l'inconvénient de passer par un sous menu. Afin de l'éviter vous pouvez, dès l'apparition de la page de présentation du serveur, taper SOS suivi de "envoi". Une fois parvenu à la page de présentation de SOS aventure, vous avez le choix entre poser une question, consulter les réponses ou bien consulter les questions et y répondre. Contrairement à ce que l'on pourrait penser ces différentes options ne font pas double emploi. Elles ont été pensées afin de répondre à tous les cas de figure.

Les options

Comme son nom l'indique, la première option permet de poser une question au moyen d'une grille de saisie dans laquelle vous devez inscrire votre pseudo, le nom du jeu et la question s'y rapportant. Pour valider votre texte, tapez * puis envoi. Bien entendu, noubliez pas avant cela de faire répétition afin d'être certain du contenu de votre message.
Le second choix donne accès aux réponses saisies à un moment ou à un autre. En tapant votre pseudo vous obtenez le nombre de réponses suscitées par vos questions et y accédez directement. Si vous n'avez pas posé de question vous pouvez malgré tout consulter les diverses réponses. Pour ceci il suffit d'entrer le nom du jeu. La liste des messages le concernant apparaît alors et vous pouvez directement consulter tel ou tel texte. Nous allons en rester là pour le moment. Nous poursuivrons cette étude le mois prochain.

1 à 64 voies sur Atari ST!

Destiné avant tout aux associations, petites entreprises et amateurs fortunés Servo Jet se distingue par sa souplesse et son universalité.

Créé en août 1985, H et H Communication s'est déjà illustré sur Atari ST avec Compo Jet. Ce composeur de pages vidéotext est un outil fort puissant qui possède la caractéristique de pouvoir dynamiser n'importe quelle page minitel. H et H frappe encore plus fort en proposant un serveur de 1 a 64 voies sur Atari ST et Mega ST. Il ne s'agit pas d'un seul mais de trois programmes. Le premier ne gère qu'une voie et possède un système de détection de sonnerie connecté au port joystick du ST. Le second programme gère de une à huit voies. Il nécessite un modem multivoies de préférence. La troisième version supporte de 16 a 64 voies et est étudiée pour le réseau transpac. La version huit voies est à notre sens la plus intéressante, c'est pourquoi nous l'avons retenue pour le présent test.

Mise en place

Nous n'avons eu qu'une pré-version pour effectuer ce test mais cela est malgré tout suffisant pour se rendre compte de ce que sera la version définitive. La première étape consiste à créer les pages du serveur. Au moyen de Compo Jet bien entendu... La seconde étape consiste à enchaîner ces pages en fonction de l'organisation générale du serveur. Pour cela Servo Jet affiche une grille de saisie dans laquelle on indique le nom de la page, son mot clé, son type (sommaire, programme ou temporisation) et les enchaînements. Ces derniers sont limités pour le moment à suite, retour, sommaire, guide et des séquences de chiffres (1 a 9) puis envoi. Bien que limitative cette méthode a l'avantage de la simplicité et l'on peut appeler les pages par leurs mot clé.

C'est un des points forts de Servo Jet: il gère le maximum de choses. On pourrait de ce fait craindre un certain ralentissement de l'ensemble des opérations.



Outre Servo Jet, le pack huit voies comprend un Méga ST, un modem Hyptek, un disque dur, Compo Jet, Turbo Dos et la connectique associée.

Il n'en est rien. Lors de notre test nous avons essayé de "planter" le système en effectuant des opérations critiques. A l'aide de sept minitels nous avons simulé de multiples connexions et deconnexions, entrées en divers points du serveur, etc. A aucun moment nous n'avons constaté de diminution de la vitesse d'exécution. Autre point fort de ce programme: l'ouverture sur MS Dos. A l'aide d'un lecteur 5 un quart il est possible de récupérer des données, pages vidéotext et autres informations traitées sur PC et compatibles. Enfin, signalons que Servo Jet possède en version de base les modules B.A.L, P.A et mur de messages. Dernier point: les prix. La version 8 voies est aux environs de 50 000 francs hors taxe. Ceci sous forme de pack avec machine, modem et autres. La version monovoie avec cable et composeur est elle proposée à 1990 F TTC. Bref, il y a de quoi être tenté...

LE
2 OCTOBRE 87

A PARAITRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX UN HORS SERIE QUI VOUS DIT TOUT SUR LES PC ET COMPATIBLES

**Vingt configurations à base de compatible PC pour tous les profils d'utilisateur.
Tous les jeux, du commerce ou du domaine public.
Les logiciels de création musicale, de création graphique, les traitements de texte, les gestions de fichiers, les logiciels de PAO, de CAO, les éducatifs.
Tous les périphériques : imprimantes, moniteurs, drives, disques durs, tablettes graphiques, joysticks, scanners, souris, modems, cartes. De la programmation...**

A NE PAS MANQUER !



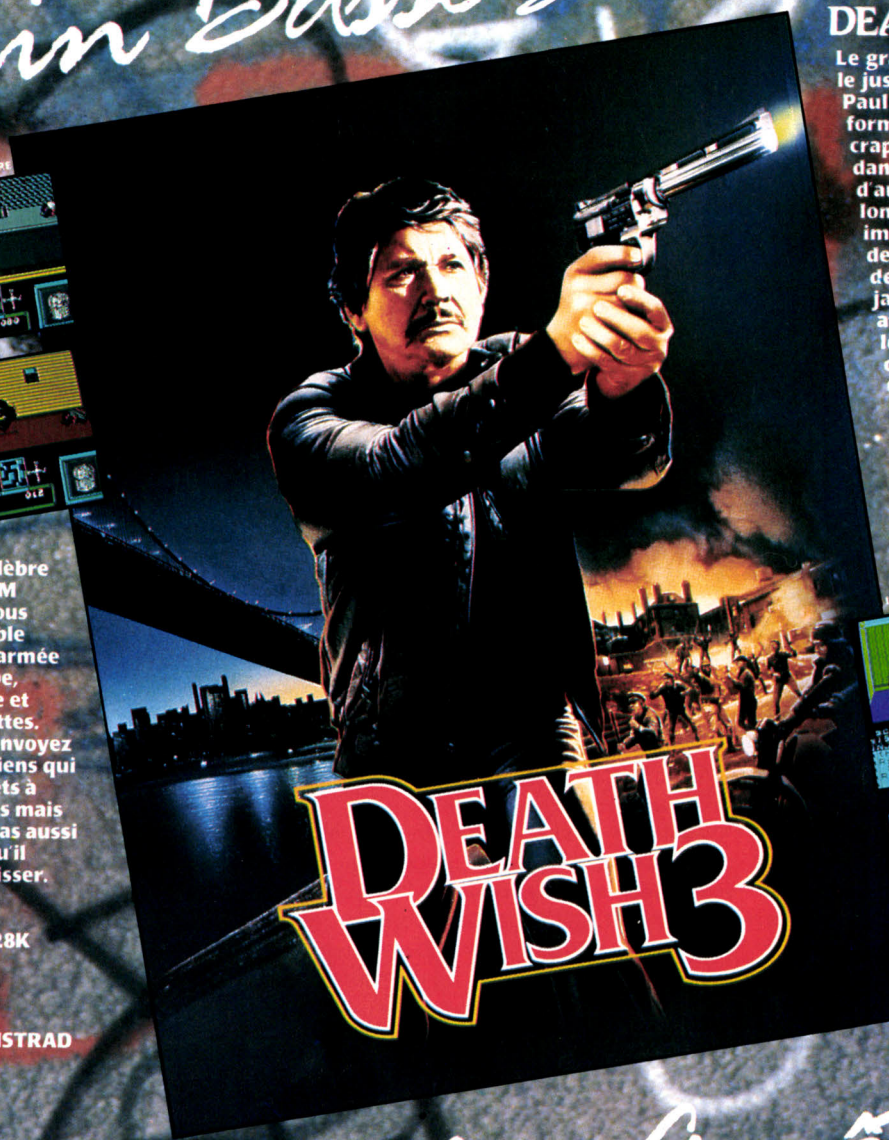
Les Gangsters De New York Font Main Basse Sur La Ville

DEATH WISH 3 .....

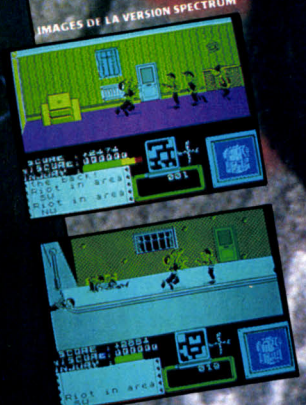
Le grand classique dans lequel le justicier des temps modernes, Paul Kersey exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York d'aujourd'hui. Depuis trop longtemps, les gangs ont imposé leur loi et perpétré des attaques sadiques contre des citoyens innocents sans jamais être inquiétés. Les attaques à main armée et les vols sont devenus chose courante dans la ville. Comme le chef de la police ferme les yeux sur ce qui se passe, vous décidez de prendre les choses en main et de prendre la relève là où la justice a échoué.

IMAGES DE LA VERSION COMMODORE





IMAGES DE LA VERSION SPECTRUM



Muni de votre célèbre WILDEY MAGNUM 475, devenez à vous seul une incroyable force de combat armée d'un fusil à pompe, d'une mitraillette et d'un lance-rockettes. Et maintenant renvoyez la balle aux vauriens qui sont toujours prêts à assainir les coups mais ne se montrent pas aussi téméraires lorsqu'il s'agit de les encaisser.

SPECTRUM 48/128K
Cassette

MSX
Cassette

CBM64/128 & AMSTRAD
Cassette
Disquette

A Vous De Les Arrêter....

Vous Êtes Bronson

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

GREMLIN

© 1986 Cannon Productions NV

TAM-TAM SOFT

AMSTRAD: LE PC 1640

Çà y est, le nouvel Amstrad PC 1640 est sorti en Grande-Bretagne. Chez Dixons, où nous l'avons vu, il est proposé pour 1249 £ (soit 12 500 F environ) en version couleur avec disque dur 20 Mo et plusieurs logiciels. Il ne devrait être disponible en France qu'en octobre ou novembre, à un prix vraisemblablement supérieur. Si extérieurement rien ne le différencie du PC 1512, il affiche en revanche des performances graphiques nettement supérieures grâce à un nouveau moniteur de type EGA et de nouveaux circuits graphiques émulant le mode haute résolution de la carte EGA. La résolution passe ainsi à 640 X 350 en seize couleurs choisies dans une palette de 64 couleurs. Le PC 1640 émule également le mode Hercules monochrome et le standard CGA, ce qui doit lui assurer une excellente compatibilité avec de nombreux logiciels. En outre, il sera doté en version de base de 640 Ko de mémoire RAM. Pour positive qu'elle soit, cette évolution met en évidence les inconvénients de la conception "fermée" des PC Amstrad. La sortie d'une carte d'extension bon marché permettant aux possesseurs de PC 1512 de faire évoluer leur machine est-elle prévue?

A.M.I.E...GA!

Ingénieuse tentative de rapprochement entre deux célèbres boutiques de micro-informatique parisiennes: Run Informatique et A.M.I.E. La concertation a donné naissance à une offre de garantie de deux ans sur toutes les machines Atari et Amiga, soit une année de SAV supplémentaire à celle offerte par le constructeur... L'union fait la force, une fois n'est pas coutume! Run Informatique offre de plus à tout acquéreur d'Amiga l'adhésion gratuite au "Club Amiga": réductions sur les softs, journal mensuel où l'on retrouve listings, tests de logiciels, dossiers divers, etc. Cette "dynamique" Amiga-Run devrait bientôt donner naissance à un autre journal Amiga, cette fois-ci disponible sur disquette... L'arrivée de l'Amiga 500 est bien sûr à la une des préoccupations de Run. Pour preuve, une liste de compatibilité softs Amiga 500/Amiga 1000 et 2000 disponible dans le journal du club de juillet!
Run Informatique: 62, rue Gérard 75013 PARIS Tél: 45 81 51 44 et 7, rue de l'Eglise 92220 NEUILLY-SUR-SEINE Tél: 46 40 73 26. A.M.I.E: 11 bd Voltaire 75011 PARIS Tél: 43 57 48 20

MICROS A LA PAGE

A partir d'octobre, l'Amiga et l'Atari ST auront droit à leur tour à une édition de Floopy, magazine sur disquette consacré à l'informatique, actuellement disponible pour Amstrad CPC et Commodore 64. Graphismes, animations, illustrations sonores et temps d'accès devraient bénéficier d'une amélioration notable en raison des performances de ces machines. Le prix du numéro est fixé à 99 F.
Renseignements et abonnements auprès d'Infomédia, 8 av de Grande Bretagne 60000 PERPIGNAN. Tél: (16) 68 34 23 03.

SPECIAL PC

Le prochain numéro hors-série de TILT, en kiosque dès le 2 octobre, sera consacré aux PC IBM et compatibles. Que vous soyez joueur, journaliste-écrivain, programmeur, globe-trotter, frimeur, grand communicateur ou graphiste, vous trouverez une configuration adaptée à vos besoins parmi les vingt que nous vous proposons. Et puis comme d'habitude, testés de long en large, les meilleurs jeux, les périphériques, les utilitaires de création graphique et musicale, les langages... A ne manquer sous aucun prétexte!

EXPOS EN VRAC

En automne, les salons se ramassent à la pelle:
Grande Exposition de la Micro-informatique (édition spéciale du Sicob consacrée à la micro), du 14 au 19 septembre au CNIT, La Défense, Paris.
INFODIAL VIDEOTEX (salon consacré à la télématique), du 15 au 18 septembre, Palais des Congrès, Porte Maillot, Paris.
Salon de la Musique, du 15 au 20 septembre à la grande Halle de la Villette (journées professionnelles le 13 et le 14 septembre). L'informatique musicale y occupera une place de choix.
Apple Expo, du 30 septembre au 3 octobre à la grande Halle de la Villette.
Festival de la Micro, du 9 au 11 octobre à l'Espace Austerlitz, 30 quai d'Austerlitz, 75013 PARIS.
Amstrad expo, du 6 au 9 novembre à la porte de Versailles à Paris.

PAN SUR LE BEC

Le logiciel "Terror of the deep", testé dans notre numéro 44 à la page 26 n'est pas édité par Microsoft, comme nous l'avions indûment annoncé, mais par Mirrorsoft.

AIDE-TOI, LE LOGICIEL T'AIDERA

Après Softaid en 1986, l'industrie du soft de Grande-Bretagne met sur pied une nouvelle opération humanitaire. Baptisée BACK (Battle Against Cruelty to Kids, c'est à dire "bataille contre la cruauté envers les enfants"), cette initiative est destinée à sensibiliser l'opinion publique aux problèmes de l'enfance malheureuse et à drainer des fonds vers une organisation spécialisée dans l'aide à l'enfance en Grande Bretagne. Une compilation de dix logiciels de jeu sera commercialisée cet automne sous le nom de BACKPACK au prix de dix livres, soit cent francs environ. Les éditeurs français feront-ils écho à cette opération?
Dans la même veine (si l'on ose dire), Mindscape vient de sortir aux USA un logiciel d'information sur les dangers de l'abus de drogues, dénommé "Drug Alert!" et destiné aux étudiants. L'opération est ici plus lucrative, puisque le programme est vendu 250 F environ. Question: l'informatique est-elle également une drogue?

LE LAMINOIR ET LA PUCE

C'est le titre du livre de Jean-Marie Rauch, maire de Metz, qui a remporté le Grand Prix de la Littérature Micro-informatique 1987. Parmi les ouvrages en compétition figuraient également "Prise en main de D Base III" et "La programmation sous Unix", ce qui n'enlève rien au mérite de l'auteur.

STAGES

Le club Cénacle organise deux séries de stages de programmation sur Atari 8 bits XL/XE, qui se dérouleront en novembre et décembre. Il faut compter 750 F pour la formation "Basic niveau 1" (deux jours) et 1300 F pour le stage "Basic et assembleur" (trois jours), hébergement et repas inclus. Renseignements auprès du Club Cénacle, 24 rue Victor Basch, 95110 Sannois. Tél: (1) 39 80 81 92.
Le CREAR propose aux jeunes de 18 à 25 ans à la recherche d'un premier emploi des stages d'informatique gratuits et rémunérés. Le calendrier des stages peut-être obtenu auprès du centre d'information du CREAR, 30 rue Henri Barbusse, 75005 Paris.
Tél: (1) 48 77 74 47.

ATARI BAISSE SES PRIX

Atari n'a pas attendu Noël pour annoncer une nouvelle baisse des prix de ses ordinateurs. Le 520 ST est désormais pro-

TAM-TAM SOFT

posé à 2990 F sans moniteur, 4680 F avec moniteur monochrome, 5490 F avec un moniteur couleur Philips et 5980 F avec un écran couleur Atari. Le 1040 ST passe à 5990 F en monochrome et 7490 F en couleur . Le disque dur SH 204 (20 Mo) est remplacé par le SH 205 sans changement de prix. D'autre part Atari sera présent à l'exposition Micro et Minitel (également appelée Grande Exposition de la Micro-informatique). Abritant une cinquantaine de sociétés, le stand s'étalera sur 1100 mètres carrés et les visiteurs pourront assister à des démonstrations de logiciels. Ainsi, Servo Jet dont nous parlons dans Télématilt, sera présenté et les visiteurs pourront l'utiliser à loisir puisqu'il sera connecté à 32 minitels. Les Méga ST, l'imprimante Laser SLM 804, les deux compatibles PC et le XE Game (version évoluée du 65 XE) seront aussi présents. Enfin, notez que les prix des Méga ST sont d'ores et déjà fixés: la version 2 méga sera à 9450 F HT, la version 4 méga à 12 450 FHT. Ces prix s'entendent moniteur monochrome compris.

JEUX DE L'ANNEE

Trois logiciels finalistes vont se disputer la très british distinction couronnant le "Jeu de l'année" (sorte de Tilt d'Or d'outre-Manche), qui sera décernée le 23 septembre. Il s'agit de "Guild of Thieves", de "Marble Madness" et de "Defender of the Crown". Les paris sont ouverts...

DISQUETTES DESSINEES

Cocktel Vision se lance dans les adaptations de bandes dessinées sur micro. Les deux titres prévus pour octobre, Blueberry et Astérix chez Rahazade (la BD sortira simultanément) tourneront sur PC et compatibles, Atari ST, Amstrad et Thomson, et mêleront aventure et action.

T.U.C.

La FRAMIF, fédération des clubs MICRO-TEL d'Ile-de-France, recherche des jeunes de 16 à 25 ans susceptibles de s'occuper à mi-temps du fonctionnement de ses 40 clubs. Prendre contact avec la FRAMIF, 9 rue Huysmans, 75006 Paris. Tél: 45 44 70 23.

LES MIRACLES DE L'INFORMATIQUE

On connaissait déjà le projet d'Infogrames concernant l'adaptation de la Bible sur CD-ROM, sans doute inspiré par la similitude entre la forme de ce support et celle d'une hostie. C'est maintenant au Coran que s'intéresse l'informatique. La firme koweitienne Al-Alamiah, éditrice de nombreux logiciels éducatifs en langue Arabe, ne craint pas en effet de mêler tradition religieuse et technique moderne en proposant une version sur disquette de ce texte sacré, agrémentée d'un jeu-test aidant à la mémorisation des versets. Les autorités religieuses avaliseront-elles cette initiative?

RAID OVER LA PUBLICITE

"Cesna over Moscou" le logiciel-gag sorti à la suite de l'atterrissage de Mathias Rust sur la Place Rouge à Moscou a été interdit de fabrication par le tribunal des référés de Paris. A la grande surprise de Hitech Production , la sortie du jeu avait donné lieu à un battage médiatique sans précédent: articles dans la presse ita-

INFOMANIE

ATARI

LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT — METRO LOUVRE
75001 PARIS — LUN-SAM 9H/20H
TEL 40200120 — PARKING

520 STF	2990	DRIVE SF 314	1990	IMPRIMANTES:		EXTENSION 512K	1190
520 STF MONOCHR	4690	CUMANA 3"1/2	1650	ATARI SM 804	1990	DISK 3"1/2 (X 10)	140
520 STF COULEUR	5490	CUMANA 5"1/4	2450	STAR NL 10	2990	TAPIS SOURIS	119
1040 MONOCHROME	5990	MODEM DIG 3000	4625	STAR NB 24/10	6990	BOITE 40 DISK	149
1040 COULEUR	7490	DD 20 M SH'205	4990	STAR NB 24/15	8490	HOUSSE TRANSPORT	339
MEGA 2 ST	9450HT	DD CUMANA 30 M	7900	NEC P6 COULEUR	8900	HOUSSE MONITOR	449
MEGA 4 ST	12450HT	DD CUMANA 60 M	12900	LASER KYOCERAF1010	31900	HOUSSE PROTECTION	139
MEGA 2 ST LASER	19950HT	ATARI PC	NC	LASER ATARI SLM804	11450HT		

UTILITAIRES

TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4490	ADAP 1	22900
DIGITALISEUR REALTIZER	1750	CZ ANDROID	990
DIGITALISEUR PRO	2950	DIGIDRUM	269
GEN LOCK	3290	DX ANDROID	1990
BACK PACK	549	EZ TRACK	650
EMULCOM	890	GENPATCH	1490
AEGIS ANIMATOR	579	K MINSTREL	299
ART DIRECTOR	549	MUSIC STUDIO	320
CAD 3D	449	PRO 24	2650
DEGAS ELITE	690	PRO SOUND DESIGNER	679
FILM DIRECTOR	649	ST REPLAY	799
GFA DRAFT	890	SYNTH WORKS	1890
GFA VECTOR	490	SUPER CONDUCTOR	790
PAINT WORKS	349	BASIC GFA	495
PLUS PAINT	345	COMPILATEUR GFA	489
PUBLISHING PARTNER (F)	1790	DEVPACK	539
CALCOMAT PLUS	790	FPROLOG	870
FIRST WORD PLUS	995	K RESSOURCES	389
SOLUTION	2372	LATTICE C (V3.04)	1090
VIP SOUS GEM	1690	MEGAMAX C	1690
SUPERBASE	990	PASCAL OSS	749
K COMM 2	799	PROFIMAT	495
FLASH	389	K SWITCH	299

Les logiciels soulignés sont livrés avec une notice en Français éditée par INFOMANIE

JEUX

AIRBALL	249	LEADER BOARD	255
ALTERNATE REALITY	289	L.B. TOURN	139
ARKANOID	189	MASSACRE	229
ARTIC FOX	349	MEAN 18	349
BALANCE OF POWER	349	MERCENARY	245
BARBARIAN	249	METROCROSS	245
BASEBALL	299	MORTEV. MANOR	229
BOB WINNER	229	OGRE	349
BOULDERDASH	229	PAWN	229
CHESS PSION	225	PHANTASIE	299
CHESSMASTER 2000	349	PHANTASIE 2	299
COLONIAL CONQUEST	349	ROAD WAR 2000	299
CRISTAL CASTLE	189	SCENARY DISK 7	239
FLIGHT SIMULATOR 2 (monochr et coul)	439	SDI	379
		SILENT SERVICE	245
FOOTBALL	359	SKYFOX	289
GAUNTLET	259	SPACE QUEST	370
GOLDEN PATH	199	STAR FLEET 1	399
GOLDRUNNER	225	STAR RAIDERS	349
GUILD OF THIEVES	239	STARGLIDER	229
HARD BALL	319	STR FORCE HARR	239
KARATE KID 2	219	SUNDOG	279
KING QUEST 1,2,3	349	SUPER CYCLE	279
TASS TIME	259	WINTER GAMES	259
TENTH FRAME	229	WORLD GAMES	229

LIVRES

102 PROGRAMMES	152
BIEN DEBUTER	129
C SUR ST	165
CLEFS POUR ST 1	295
CLEFS POUR ST 2	285
DU BASIC AU C	149
GRAPHISMES EN 3D	179
GRAPHISMES ET SONS	149
LA BIBLE DU ST	249
L DE L'IA	179
L BASIC GFA	199
L BASIC ST	165
L GEM	179
L LANGAGE MACHINE	135
L LECTEUR DISK	199
MUSIQUE ET MIDI	149
MUSIQUE ET SONS	166
PEEKS ET POKES	129
PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	165
TRUCS ET ASTUCES	149
NOUVEL ATARI ST	129

Les prix sont TTC valables en Septembre

LA PAGE "FOLIE"

ILS SONT DEVENUS "FOUS"...

H.P 80 WATTS (PAR 2 CANAUX)

STOCK LIMITÉ

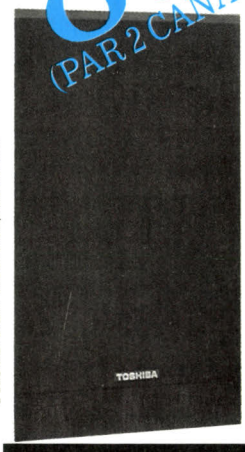
CREDIT TOTAL

260 Frs ,20

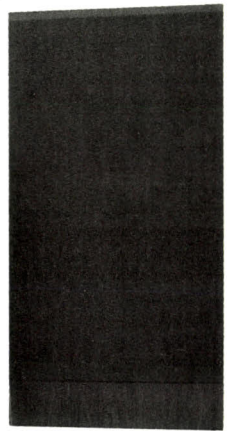
24 MENSUALITES DE 4990 Frs

OU AU COMPTANT : 4990 Frs

PHOTO NON CONTRACTUELLE







A L'ESSAI CHEZ VOUS PENDANT 15 JOURS

TOSHIBA

LA CHAINE COMPLETE COMPRENANT :

+ 1 PLATINE LASER MEMORISABLE CD600

- 1 AMPLI EQUALIZEUR 40 WATTS (PAR 2 CANAUX)
- 1 TUNER STEREO ANALOGIQUE FM-PO-GO
- 1 PLATINE DISQUE STEREO SEMI-AUTOMATIQUE + 1 CELLULE
- 2 ENCEINTES BASS REFLEX 80 WATTS (PAR 2 CANAUX)
- 1 ENREGISTREUR DOUBLE-CASSETTE DOLBY - VITESSE RAPIDE

GARANTIE **GRATUITE** 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

BON DE COMMANDE

SATISFAIT OU REMBOURSE

☐ Au comptant : 4 990 Frs — Ci-joint chèque ou mandat-lettre de : ..... : 7 éléments

☐ Crédit-total : 7 éléments ou ☐ Crédit avec apport de : 7 éléments et ou

- 24 mensualités de 260,20 ☐
- 18 mensualités de 329,60 ☐
- 500 Frs ci-joint chèque ☐ mandat-lettre ☐
- 24 mensualités de 234,10 ☐
- 18 mensualités de 296,64 ☐

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

VILLE : .....

N° TEL. : .....

PORT EN SUS - PAYABLE A LA LIVRAISON

A RETOURNER

MANHATAN-TRANSFER - 14, rue ROCHAMBEAU (square Montholon)
75009 PARIS - TEL. : 42.81.52.46

TAM-TAM SOFT

lienne, allemande et française, passage télévisé sur Antenne 2, FR3 et sur des chaînes allemandes et américaines. Bref une opération en or qui a mis la puce à l'oreille aux parents de Mathias Rust. En attendant un jugement sur le fond qui pourrait bien prendre des années, la société a vendu les quatre mille exemplaires fabriqués sur Amstrad. Le jeu de qualité moyenne ne restera dans les mémoires que comme une action de marketting originale. Mathias Rust toujours emprisonné à Moscou devrait être jugé au début de ce mois pour violation de frontières, violation des réglements internationaux d'aviation et hooliganisme aggravé.

APPLE, TOUJOURS!

Suite à la commercialisation des Mac SE, Apple vient d'annoncer la disponibilité prochaine de deux programmes qui risquent de faire parler d'eux. Multifinder est une évolution multitâche du système d'exploitation du Macintosh. Il permet d'exécuter simultanément plusieurs programmes mais nécessite au moins 1 Mo de Ram. Le second programme se nomme Hypercard et remplace les gestions de fichiers et SGBD traditionnels. Les données sont inscrites sur des cartes et reliées entre elles. On imagine aisément la puissance d'un tel système et les rares privilégiés qui ont eu l'occassion de tester ce programme ne tarissent pas d'éloges. Ces programmes seront à terme livrés avec les machines. Enfin, Apple annonce l'Imagewriter LQ. Rapide (250 cps en qualité brouillon) et de qualité (résolution maximale de 216 par 216 points au pouce), cette imprimante dispose en option d'une carte AppleTalk.

LES MEGA ST ARRIVENT!

Depuis leur présentation les Méga ST jouent les arlésiennes et rares sont ceux qui ont eu l'occasion d'en tester un. Nous avons eu cette chance. La machine qu'Atari nous a prêtée possédait 4 méga de Ram mais pas le fameux Blitter. Notre jugement est donc reporté à plus tard. Toutefois nous avons été séduits par cet ordinateur. Outre ses 2 ou 4 méga de Ram et son design du plus bel effet, le Méga ST possède un clavier inclinable au toucher agréable. Mais les réelles nouveautés sont à l'intérieur de la machine: une horloge/calendrier permanente et un port d'extension bus 68000 sont présents sur la carte mère de la machine. Enfin, les Roms ne sont plus les mêmes (à cause du Blitter bien entendu). Nous avons fait tourner GFA Basic , CAD 3D version 2 ainsi que plusieurs programmes en GFA sans problèmes particuliers. En guise de conclusion, le Méga ST est une évolution mineure mais intelligente des 520 et 1040 ST. Destinées aux professionnels, ces machines s'avèrent séduisantes sur le papier mais un manque évident d'applications telles que tableur, traitement de textes, gestions de fichiers éfficaces risque de leurs porter préjudice.

ECHANGE STANDARD

Suite aux problèmes de chargement de Barbarian sur ST, Psygnosis échange les logiociels récalcitrants. Psygnosis, FREEPOST, Liverpool L3 3AB.

INFOMANIE

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120
METRO LOUVRE

AMIGA 500 4725
AMIGA 500 COULEUR 7950
AMIGA 2000 NC

AMIGA

DISQUE DUR MICROBOTICS	NC	DIGIT FUT SOUND	2290	DIGIVIEW	1990
SIDE CAR	7590	EXTENSION 1 MEGA	NC	GENLOCKER	12400
DRIVE 1010	2250	EXTENSION 2 MEGA	NC	IMPRINT INTERFACES	10900
		TABLETTE GRAPHIQUE	NC	POLAROID SIRS	22800

AEGIS ANIMATOR	1390	BALANCE OF POWER	399	LEADERBOARD	269
AEGIS SONIX	690	BARD'S TALE	439	LEADERBOARD TOURN	139
AEGIS DRAW+	1790	BASEBALL	389	MARBLE MADNESS	290
DE LUXE MUSIC CONSTR	790	CHESSMASTER 2000	389	PORTAL	369
DE LUXE PAINT 2	1190	DEEP SPACE	329	SARGON 3	349
DE LUXE PRINT	890	DEFENDER OF THE CROWN	349	SCENARY DISK 7	239
DE LUXE VIDEO	990	DEJA VU	399	SDI	349
INSTANT MUSIC	390	FLIGHT SIMULATOR	449	SILENT SERVICE	289
LATTICE C	1290	FAERY TALE	399	SINBAD	389
LISP	1290	GRAND SLAM TENNIS	429	SPACE QUEST	389
MAXI PLAN	1450	GUILD OF THIEVES	259	STARGLIDER	249
MUSIC STUDIO	390	HALLEY PROJECT	359	THE PAWN	269
SUPERBASE	990	KING QUEST	399	UNINVITED	369
TRUE BASIC	1390	KING QUEST 2	399	WINTER GAMES	279
VIP	1890	KING'S QUEST 3	399	WORLD GAMES	279
ART PACK 2	280				

BON DE COMMANDE Envoi sous 24 heures

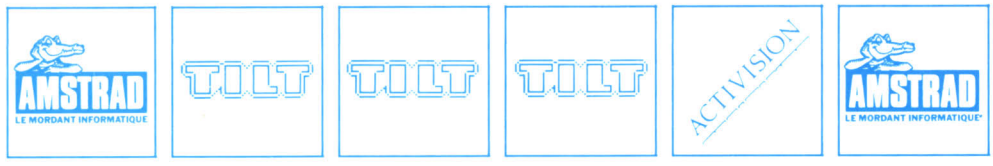
NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE.....VILLE.....
ENVOYER A INFOMANIE, 3, rue Perrault, 75001 PARIS

DESIGNATION	PRIX
frais de port (pour la France)	30 FR
TOTAL	

MEGA CONCOURS TILT

LA SOLUTION

LE 4ème TIRAGE DU JACKPOT TILT DEVAIT FAIRE APPARAITRE EN LIGNE CENTRALE LES LOGOS SUIVANTS :



CORRESPONDANTS AUX LETTRES :

W Z Z Z N W

LES GAGNANTS

1er PRIX :

Abraham PELLIARD de Luce (28) gagne un scooter HONDA Lead 125 et un AMSTRAD PC 1512

2ème PRIX :

Werner GOETTLINGER de Versailles (78) gagne une chaîne PHILIPS système Midi 2320 Laser.

3ème PRIX :

Denis GUBERT de Tassin (69) gagne un AMSTRAD CPC 6128 moniteur couleur.

4ème PRIX :

Claude CHAUNIER de St-Pierre-de-Chandieu (69) gagne une chaîne portable PHILIPS D 8854 Laser.

5ème PRIX :

Edouard COLAS de Eculy (69) gagne un walkman FM PHILIPS D 6658.

6ème au 10ème PRIX :

BEDETTI Bernard, GUBERT Françoise, BEDETTI Evelyne, GUBERT Corinne, PEETERS Patrick gagnent un pack de 4 logiciels ACTIVISION.

11ème au 20ème PRIX :

PEYRAT Alain, WOITIEZ Alain, DE POORTER Jacques, BUSSO Thierry, DE POORTER Nelly, WOITIEZ Huguette, FLORENT Jean-Pierre, FLORENT Françoise, BUSSO Olivier et BUSSO Cyril gagnent une mini radio FM carte de crédit.

21ème au 30ème PRIX :

LEROUX Yvonne, BUANNIC Michèle, GUBERT Patrick, GOETTLINGER Félicitas, GUBERT Sébastien, DEROGNAT Chantal, PEETERS Raphaël, GUBERT Alain, EUGENE Gilles et COLAS Antoinette gagnent un abonnement d'un an à TILT Microloisirs.

30ème au 36ème PRIX :

RABOUILLE Didier, BOUTAUD Olivier, PEETERS Paulette, PEETERS Stéphane, LEROUX Yves et RIOS Laurent gagnent une super reliure TILT.

L'ordre d'attribution des lots a été tiré au sort entre les 36 gagnants en présence de Maître OUAZAN Huissier.

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS	HIT PARADE BOUTIQUES
1-ARKANOID	**1-BARBARIAN**
IMAGINE	PALACE SOFTWARE
2-SILENT SERVICE	**2-ARKANOID**
MICROPROSE	IMAGINE
3-PASSAGERS DU VENT	**3-WONDER BOY**
INFOGRAMES	ACTIVISION
4-BARBARIAN	**4-SILENT SERVICE**
PALACE SOFTWARE	MICROPROSE
5-ENDURO RACER	**5-GAUNTLET**
ACTIVISION	U.S. GOLD
6-GAUNTLET	**6-ENDURO RACER**
U.S. GOLD	ACTIVISION
7-ANTIRIAD	**7-FLIGHT SIMULATOR II**
PALACE SOFTWARE	SUBLOGIC
8-GRAND PRIX 500 CC	**8-GREEN BERET**
MICROIDS	U.S. GOLD
9-1942	**9-LEADER BOARD**
ELITE	ACCESS SOFTWARE
10-GREEN BERET	**9--DEFENDER**
U.S. GOLD	MINDSCAPE

Nous remerçions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:
AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris; JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017 Paris; FNAC LILLE; FNAC LYON; FNAC TOULOUSE; GAMA ELECTRONIQUE, 22000 St Brieuc; J.B.G ELECTRONICS, 75014 Paris; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 29200 Brest; MICRO CENTER, 67000 Strasbourg; PIXISOFT, 31000 Toulouse; RUN INFORMATIQUE, 75013 Paris.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1_____
2_____
3_____
4_____

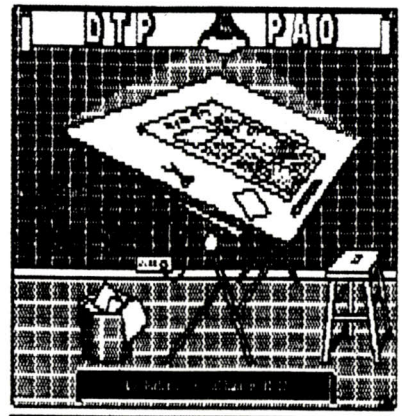
Marque de votre ordinateur:
Facultatif:
Nom_____ Tél_____
Adresse _____
Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de TILT.
Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.
Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
Nom_____ Prénom_____
Adresse_____ Tél_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: Signature:

MAIS ENFIN!

POWER PRODUCTS



LE PCW EST MORT
VIVRE LE PCW-PAO

UN VRAI DTP-PAO
POUR SEULEMENT
~~325F~~ 295F

ENFIN.....
LA VERSION.....
FRANCAISE.....

15 POLICES DE CARACTERES ACCENTUES

BULLETINS
RAPPORTS
BROCHURES

CONTROLE PAR
* CLAVIER
* ou SOURIS

COMPATIBLE AVEC
* DIGITALISATEUR
* SCANNER

ENFIN.....
DISPONIBLE.....
EN FRANCAIS.....

POWER PRODUCTS
FRANCE COMPIEGNE

BON DE COMMANDE A ENVOYER A POWER PRODUCTS FRANCE
COURS DE LA GARE 60200 COMPIEGNE.
NOM.....ADRESSE.....
.....CP.....VILLE.....
JE PAIE PAR CHEQUE /CCP/CB N°.....DATE EXPIRATION.....SIGNATURE.....
JE ME PLUS ATTENDRE ENVOYER VITE UN PCW DTP PAO 295F + 20F DE PORT (AVEC SOURIS 795F+20F)
BROCHURE CONTRE ENVELOPPE TIMBREE. VERSION PC BIENTOT DISPONIBLE TEL. 44 83 48 48

VIDEOSHOP

BONNE

Prix garanti le plus bas du marché

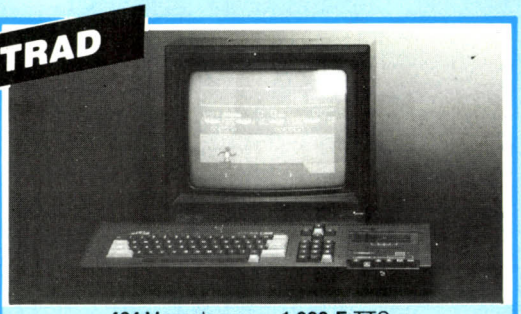
Crédit : mensualités fixes 400 F par mois

S.A.V. : assuré sur place.- crédit à 90 jours (1)

Expédition SERNAM EXPRESS 48 H

OFFRE SPÉCIALE :
ATARI 520 STF + moniteur couleur : **5.490 F TTC**
avec imprimante **CITIZEN 120 D**
6.990 F TTC

AMSTRAD



464 Monochrome	: **1.990 F** TTC
464 Couleur	: **2.990 F** TTC
6128 Monochrome	: **2.990 F** TTC
6128 Couleur	: **3.990 F** TTC
PCW 8256	: **4.740 F** TTC
PCW 8512	: **5.926 F** TTC

464 - 6128 : livrés avec 4 jeux (K7 ou Disk) + Manette
PCW 8256 - 8512 : livrés avec un jeu de housse

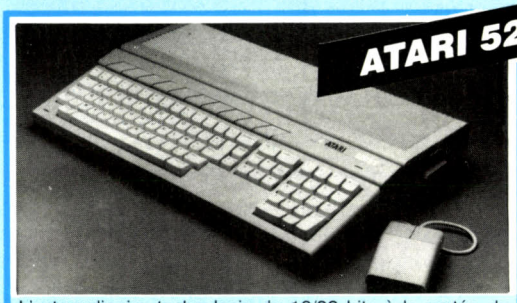
THOMSON



Promotion sur toute la gamme
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

ENCORE PLUS FORT !!
ATARI 520 STF
2.990 F TTC

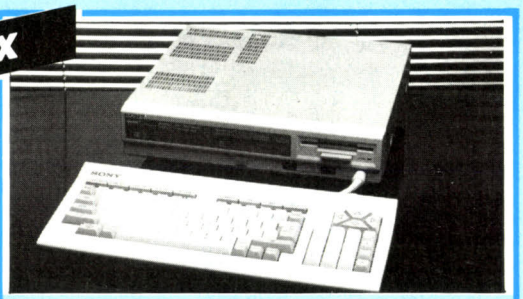
ATARI 520 STF



L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

Promotion sur la gamme 520 STF

MSX



MSX II Philips 8235 = 2 990 F
MSX II Philips 8235 + Moniteur Couleur = 3 990 F

Promotion : Livré avec jeu **gratuit**
"Les Passagers du vent"

nous consulter promos spéciales

COMMODORE



Livré avec clavier, unité centrale, extension 256 Ko + moniteur couleur.
Notices en français.

Offres promotionnelles

- 64 + 1541 + GEOS : **2.990 F** TTC
- C 128 D + Jane : **4.490 F** TTC
- AMIGA + De luxe paint : **8.950 F** TTC

Prix indicatifs au 1.06.87 pouvant être soumis à de fortes variations. Nous consulter avant de passer commande.
(1) Crédit CREG
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
Offre limitée : ATARI 130 XE+lecteur 1050+10 jeux : 1990 F

nouvelle gamme
AMIGA 500
AMIGA 2000
*** reprise de votre Commodore 64**
nous consulter

SPECTRUM + 2



Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

Promotion exceptionnelle 1.590 F TTC

promotions exceptionnelles sur toute la gamme !

Promotion imprimante !
Citizen 120 D : 1.750 F TTC

Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !

* reprise de votre ancien spectrum 300 F

RENTRÉE !!!

Périphériques :

Imprimante DMP 3000	2.290 F TTC
Imprimante CITIZEN MSP 15 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Imprimante DMP 4000 (132 colonnes)	3.990 F TTC
Disque Dur 20 Méga Tandon	4.990 F TTC
Cartes Kortex	1.450 F TTC
Imprimante Laser	19.900 F HT

Utilitaires :

Evolution	990 F TTC
Word Junior	1.150 F TTC
Multiplan Junior	690 F TTC
Comptabilité Alienor II	1.950 F TTC
Comptabilité Saari	1.990 F TTC
D Base II PC	1.150 F TTC
Framework + Premier	1.150 F TTC
Reflex + Work Shop	1.490 F TTC
Yes You Can !	1.150 F TTC
Quick Mailing	790 F TTC

Bibliographie :

Trucs et Astuces (Micro Application)	179 F TTC
Livre du GW Basic (Micro Application)	149 F TTC
Manuel des références Techniques	249 F TTC
Guide du Basic 2 (Sybex)	128 F TTC
Guide de Dos + (Sybex)	128 F TTC

Langages :

Turbo Pascal	950 F TTC
Turbo Prolog	950 F TTC
Turbo Tutor	345 F TTC
Tool Box	690 F TTC
Quick Basic	990 F TTC
Turbo Basic	990 F TTC
Turbo C	990 F TTC



AMSTRAD PC 1512

Jeux :

Echec 3D	199 F TTC
Flight Simulator	590 F TTC
Infiltrator	260 F TTC
Les Passagers du Vent	299 F TTC
Silent Service	249 F TTC
Winter Games	229 F TTC

OFFRE SPECIALE AMSTRAD PC 1512 :
9.990 F HT (11.848,14 F TTC)
- PC 1512 double lecteur Monochrome
- Imprimante DMP 3000
- Logiciel Wordstar
- Logiciel Supercalc 3

VIDEO SHOP

chez vous ...
à bord du camion expo

VIDEO SHOP
vous rend visite
pour vous présenter
la nouvelle gamme

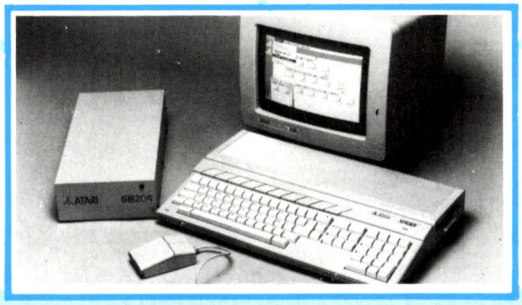
Déplacement
sur simple appel
téléphonique

Exceptionnel ! Malette PRACTI **990 F TTC**
Promotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !

Offre Spéciale Bureautique
ATARI 1040 STF : 6.990 F TTC
- Unité centrale
- Moniteur monochrome SM 125
- Pack bureautique
- Autoformation - Logiciels bureautiques

Offres 1040 STF :
ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125 : **5.990 F TTC**
avec imprimante CITIZEN 120 D : **7.490 F TTC**
ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur SC 1224 : **7.490 F TTC**
avec imprimante CITIZEN 120 D : **8.990 F TTC**

MEGA ST



MEGA ST
2 MEGA : **9.450 F HT (11.207,70 F TTC)**
4 MEGA : **12.450 F HT (14.765,70 F TTC)**
Imprimante laser SLM 504 :
11.450 F HT (13.579,70 F TTC)

CONFIGURATIONS
Mega Laser 2 :
19.950 F HT (23.660,70 F TTC)
Mega Laser 4 :
22.250 F HT (26.388,50 F TTC)
1/2 journée de formation gratuite pour tout achat d'une de ces configurations

La technologie du 16/32 bits au service de la bureautique, des cadres, professions libérales.
Déjà de nombreuses applications dans divers domaines professionnels (Architecture, médecine...).

VENDEURS ?
Adressez nous CV + Photo
à VIDEO SHOP - Service du Personnel
B.P. 105 75749 PARIS Cedex 15

ATTITUDES

VIDEO SHOP **l'espace le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

DYNAMIT COMPUTER

(ÉLU COMPATIBLE PC/XT ® DE L'ANNÉE PAR LE JOURNAL DE LA PRESSE INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE « *DÉCISION INFORMATIQUE* » POUR SON RAPPORT QUALITÉ/PRIX)

PROMOTION ÉDUCATION NATIONALE (RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS/ENSEIGNANTS)

2999F HT (3 556,82 TTC)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE IBM-PC®, LE « CK-PC » (Clown KILLER-PC) incluant :

Boîtier métal pro, carte mère Turbo 8 slots, 4,77/8 MHz équipée de 512 Ko extensible à 640 Ko, BIOS légal SIGMA DESIGN (USA), AWARD (USA) carte contrôleur de lecteurs de disquettes, carte monochrome graphique imprimante, ou carte CEA imprimante TURBO, lecteur de disquette japonais et assemblé au Japon, alimentation 135 W. UL/FCC (Normes USA), clavier Azerty 84 touches mécanisme CHERRY ALLEMAND. GARANTIE.

OPTIONS :	MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE	**716,70F HT**	(850,00F TTC)
	SOURIS ESPRIT (TAIWAN)	**244,52F HT**	(290,00F TTC)
	SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché	**548,06F HT**	(650,00F TTC)
	MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC	**450,00F HT**	(533,70F TTC)
	BOITE DE 10 FREEWARE (sur diskettes RPS)	**84,32F HT**	(100,00F TTC)
	BOITE DE 10 DISQUETTES SF/AD	**23,61F HT**	(28,00F TTC)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100	**1264,76F HT**	(1500,00F TTC)
DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)	**2445,20F HT**	(2900,00F TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50F si vous m'achetez ma boîte de rangement au prix de son poids en or !!!*

FOURNISSEURS DES GRANDS COMPTES FRANÇAIS, CAISSE CENTRALE DES BANQUES POPULAIRES, CNRS, FACULTÉS, ÉCOLES D'INGÉNIEURS, SG2, CULLINET, CEGOS, SLIGOS, PHILIP MORRIS/MARLBORO, etc.

NOTRE QUALITÉ N'EST PLUS À DÉMONTRER, NOUS N'AVONS QUE DES CLIENTS HEUREUX ET...

DES PRIX... À FAIRE PLEURER LES CROCODILES

RECHERCHONS MONTEURS CÂBLEURS, TECHNICIENS ÉLECTRONIQUE, INGÉNIEURS (LANGUE ASIATIQUE SOUHAITÉE)

DYNAMIT COMPUTER **54, rue de Dunkerque - Métro : Gare du Nord/Anvers**
75009 PARIS - Tél. : 42.82.17.09/25 - Télex : 643295 F

HEURES D'OUVERTURE : MARDI AU VENDREDI 9 h 30- 13 h / 14 h- 19 h – SAMEDI 10 h- 13 h / 14 h 30-18 h

SESAME

Prog. CH. Scénar.

Pris d'une flemme subite dès qu'il s'agit de remplir l'écran de votre ordinateur de lignes de code, éléments nécessaires à tout programme, vous désespérez de voir une de vos idées un jour réalisée? Envoyez-nous vos scénarios et idées, nous les publierons afin de créer un vivier de création dans lequel les auteurs de "Sésame" pourront à loisir puisser.

Bien entendu, certaines règles doivent régir ce vivier: les voici. Premièrement, seules les idées réellement originales seront publiées. Ensuite, un auteur dont le programme basé sur une des idées publiées dans le "vivier de création" s'engage à reconnaître la paternité de cette idée à son auteur en inscrivant son nom dans le listing. Le journal Tilt crée cette nouvelle rubrique afin de favoriser les contacts et échanges d'idées entre programmeurs et scénaristes. Ceci à l'image de SOS aventure. C'est pourquoi, les auteurs d'idées ou scénarios n'auront en aucun cas droit à rémunération ou à tout autre forme de dédommagement en cas de publication d'une de leurs idées ou d'un programme inspiré d'une de ces idées ou scénario.

LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

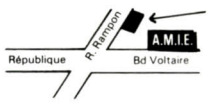
Un spécialiste **AMIE** par marque — des prix **AMIE** sur tous les articles
Le CRÉDIT **AMIE** super pratique — La garantie 2 ans **AMIE** sur tout le matériel

L'IDÉE AMIE

10% de PRODUIT EN PLUS GRATUIT

Vous achetez **100 F** de produits, Vous repartez avec **10 F** de matériel
En plus à choisir sur tout le magasin

L'OCCASION LE DEPANNAGE
nouvelle boutique , 2 rue Rampon 75011 PARIS
Téléphonez à DAVID 43 57 82 05



CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

L'OCCASION : matériel garantie 1 an
Commodore C 64 ..... 1000 F
Commodore 128 ..... 1500 F
Moniteur mono PC ..... 600 F

LE DEPANNAGE : garantie 1 mois
Lecture K7 ..... 180 F
Lecture Disk ..... 380 F
Monit mono ..... 250 F
Monit coul ..... 450 F

ACCESSOIRES

MANETTES
QUICK SHOT 1 50
QUICK SHOT 2 60
MAGNUM 130
SPEED KING 130
TURBO 135
PRO 5000 155

PROTECTION
Modèles adaptés à chaque type de machine
HOUSSE CLAVIER 70
HOUSSE MONIT. MONO 80
HOUSSE MONIT. COUL . 90
HOUSSE IMPRIMANTE . 90

IMPRIMANTES
Interface et cordon fournis
STAR NL 10 2850
CITIZEN 120 D 1950
OKIMATE 20 2790

RANGEMENT
3" et 3"1/2 BOITE pour 10 d 35
5"1/4 BOITE pour 10 d ... 45
3" et 3"1/2 BOITE pour 100 d 125
5" 1/4 BOITE pour 100 d . 125

CONSOMMABLE TOUT A 100 F

100 FEUILLES PAPIER LISTING 11"
2 RUBANS MPS 801
2 RUBANS MPS 803
2 RUBANS MPS 1000
1 RUBAN CITIZEN 120 D
1 RUBAN STAR NL 10
2 RUBAN DMP 2000/3000
1 RUBAN 8256
20 DISK 5"1/4
10 DISK 3"1/2
4 DISK 3"
20 K 7 20 mm

Commander par téléphone
ALLO RACHELLE 43 57 82 05

Le MINITEL : composer 36 15 tapez AMIE bientôt en service

Commander par correspondance
remplissez le bon de commande ci-dessous postez-le, vous recevrez le COLIS AMIE sous 8 jours maxi

BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐

Mes 10 % de produits en plus : **Signature**

Plantation de Cuba

Pour Commodore 64/128

Adapté d'un listing publié sur Thosmon, ce programme vous "propulse" au poste de chef d'entreprise. Vous devez gérer l'ensemble des activités économiques afin d'apporter douceur et félicité à vos employés.

```
5 POKE53280,2:POKE53281,4
10 PRINT"■■■■■■■■■VEUILLEZ TAPER CETT
E LIGNE"
15 PRINT"■■■■■■■■AVANT D'ENREGISTRER CU
BA"
20 PRINT"■■■■■■■■POKE44,71:POKE71*256,0
:NEW"
10 REM  ++++++++++++++++++++++++++++
20 REM  +                            +
30 REM  +  PLANTATION  DE  CUBA      +
40 REM  +                            +
50 REM  + DE CHRISTOPHE COUASNARD    +
60 REM  +                            +
70 REM  +                            +
80 REM  +     ADAPTE SUR CBM 64      +
90 REM  +                            +
100 REM +    PAR STEPHANE HERVY      +
110 REM +                            +
120 REM ++++++++++++++++++++++++++++
130 REM ****** PRESENTATION *******
140 REM -------- DATA 'C' ---------
150 DATA 003,255,128,015,255,224,03
1,255
160 DATA 240,063,255,248,063,129,25
2,126
170 DATA 000,252,126,000,124,124,00
0,000,124,000
180 DATA 000,124,000,000,124,000,00
0,124,000,000
190 DATA 124,000,000,124,000,000,12
6,000,124,126
200 DATA 000,252,063,129,252,063,25
5,252,031
210 DATA 255,248,015,255,240,003,25
5,192
220 REM -------- DATA 'U' ---------
230 DATA 062,000,252,062,000,252,06
2,000,252
240 DATA 062,000,252,062,000,252,06
2,000,252
250 DATA 062,000,252,062,000,252,06
2,000,252
260 DATA 062,000,252,062,000,252,06
2,000,252
270 DATA 062,000,252,062,000,252,06
2,000,252,063
280 DATA 001,252,063,001,252,063,25
5,252,031
290 DATA 255,248,031,255,248,007,25
5,224
300 REM -------- DATA 'B' ---------
310 DATA 127,255,192,127,255,240,12
7
320 DATA 255,248,124,000,252,120,00
0,124
330 DATA 120,000,124,120,000,124,12
4,000,252
340 DATA 127,255,252,127,255,248,12
7
350 DATA 255,240,127,255,248,126,00
0
360 DATA 124,124,000,062,124,000,06
2,124,000,062
370 DATA 126,000,126,127,255,254,12
7,255
380 DATA 252,127,255,240,127,255,19
2
390 REM -------- DATA 'A' ---------
400 DATA 003,255,192,015,255,240,03
1,255
410 DATA 248,031,255,248,063,000,25
2,062,000
420 DATA 124,060,000,060,060,000,06
0,060,000,060
430 DATA 060,000,060,062,000,124,06
3,255,252
440 DATA 063,255,252,063,255,252,06
2,000,124
450 DATA 060,000,060,060,000,060,06
0,000,060,060,000
460 DATA 060,060,000,060,060,000,06
0
470 REM ------ DATA 'PAYSAN' ------
480 DATA 000,000,000,000,000,000,00
0,000,000,030,000,000,063,000
490 DATA 000,026,000,000,031,000,00
0,030,000,000,028,000,000
500 DATA 063,000,000,063,000,000,06
3,207,248,063
510 DATA 223,252,063,127,255,028,12
7,255
520 DATA 028,063,255,028,031,254,02
8,000,092
530 DATA 028,000,062,028,000,062,03
1,000,028
540 REM ----------------------------
550 POKE 53280,4 :POKE 53281,4
560 PRINT"■":A=53249
570 B=A+20 :C=A+38 :D=A+39
580 E=A+40 :F=A+41 :G=16064 :H=G+64
590 I=H+64 :J=I+64 :P=J+64 :S=54272
600 FOR Q=0TO4 :POKE 2040+Q,251+Q
610 NEXT
620 FOR K=GTOG+62 :READ L
630 POKE K,L:NEXT
640 FOR K=HTOH+62 :READ L
650 POKE K,L:NEXT
660 FOR K=ITOI+62 :READ L
670 POKE K,L:NEXT
680 FOR K=JTOJ+62 :READ L
690 POKE K,L:NEXT
700 FOR K=PTOP+62 :READ L
710 POKE K,L:NEXT
720 POKE 53271,PEEK(53271)OR31
730 POKE 53277,PEEK(53277)OR31
740 POKE A,120 :POKE A+2,120
750 POKE A+4,120 :POKE A+6,120
760 POKEB,PEEK(B)OR8 :POKEF,1
770 FOR M=0TO228 :POKE A+5,M :NEXT
780 POKEB,PEEK(B)OR4 :POKEE,2
790 FOR M=0TO180 :POKE A+3,M :NEXT
800 POKEB,PEEK(B)OR2 :POKED,5
810 FOR M=0TO132 :POKE A+1,M :NEXT
820 POKEB,PEEK(B)OR1 :POKEC,6
830 FOR M=0TO87 :POKE A-1,M :NEXT
840 GOSUB 5030:FOR X=0 TO 8 STEP 2
850 FOR W=120 TO 50 STEP -1
860 POKE 53249+X,W :NEXT :NEXT
870 PRINTTAB(7)"■■■■■■■■( PLANTATAT
IONS DE CUBA )"
880 GOSUB 5170 :GOSUB 5110
890 REM *** CHOIX DES CAPITAUX ***
900 POKE53265,91:POKE53283,4
910 POKE19,11:POKE788,50
920 CE=0 :PI=0 :CH=0
930 PRINT"■■■■■■■■■■■CHOIX DU NIVE
AU :"
940 PRINTTAB(8)"■■1 CAPITAUX PREFI
XES"
950 PRINTTAB(8)"■■2 CAPITAUX ALEATO
IRES"
960 INPUT"■■■■■■■■VOTRE CHOIX : ";
Z
970 IF Z=2 THEN 1010
980 IF Z<>1 THEN 890
990 PO=15000:AR=50:ES=2:GR=50:CE=1
1000 PI=1 :Q=4317.5 :GOTO 1120
1010 PO=INT(11000*RND(1))+10000
1020 AR=INT(101*RND(1))
1030 ES=INT(4*RND(1))
1040 GR=INT(101*RND(1))
1050 CE=INT(RND(1))
1060 IF CE>.5 THEN CE=1
1070 PI=INT(RND(1))
1080 IF PI>.5 THEN PI=1
1090 CH=INT(RND(1))
1100 IF CH>.5 THEN CH=1
1110 Q=((PO/10)+(AR*45)+(GR*6)+(ES*
125)+(CE*5)+(PI*12.5)+(CH*50))
1120 REM ********* DUREE **********
1130 PRINT"■■■■■■■■■■SUR COMBIEN D
E TEMPS VOULEZ VOUS GERER"
1140 PRINT"■■VOTRE EXPLOITATION : D
E 5 A 20 ANS"
1150 INPUT"■■■■■■VOTRE CHOIX : ";RP
1160 IF RP<5 OR RP>20 THEN 1120
1170 AN=0 :US=0
1180 REM ****** MENU ******
1190 POKE 19,11:IFAN=RPTHENGOTO4850
1200 AN=AN+1:GA=0:DC=0:TU=0:TE=0
1210 TT=0:TM=0:TN=0:TV=0:E2=0:E3=0
1220 E4=0:E5=0:E6=0:G2=0:EN=1:HJ=0
1230 AC=0:PN=0:O1=0:R1=0 :G1=0
1240 VT=300+(INT(31*RND(1))*10)
1250 VB=40+INT(41*RND(1))
1260 AE=1000+INT((51*RND(1))*10)
1270 PV=INT(AE/2)
1280 REM ----------------------------
1290 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■MENU
■■■AN :";AN
1300 PRINTTAB(8)"■■■1 : TERRAIN"
1310 PRINTTAB(8)"■2 : PLANTS"
1320 PRINTTAB(8)"■3 : ESCLAVES"
1330 PRINTTAB(8)"■4 : OUTILS"
1340 PRINTTAB(8)"■5 : EMPLOYES"
1350 PRINTTAB(8)"■6 : SUITE"
1360 INPUT"■■■■■■■■VOTRE CHOIX : "
;Z
1370 IF Z<1 OR Z>6 THEN 1290
1380 ON Z GOTO 1390,1860,2140,2650,
3590,3810
1390 REM ********* TERRAIN **********
1400 O1=PO :R1=AR :G1=GR
1410 PRINT"■■■■■■■■■■TERRAIN"
1420 PRINTTAB(8)"■■■PIECES D'OR";O1
1430 PRINTTAB(8)"■NOMBRES D'ARPENTS
";R1
1440 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN ARPENT"
;VT
1450 PRINTTAB(8)"■1 : ACHAT DE TERR
AIN"
1460 PRINTTAB(8)"■2 : VENTE DE TERR
AIN"
1470 PRINTTAB(8)"■3 : LES PLANTATIO
NS"
1480 PRINTTAB(8)"■4 : MENU"
1490 INPUT"■■■■■■■■VOTRE CHOIX : "
;Z
1500 IF Z<1 OR Z>4 THEN 1390
1510 ON Z GOTO 1520,1610,1700,1850
1520 REM --- ACHAT DE TERRAIN ---
1530 PO=O1
1540 PRINT"■■■■■■■■■■■ACHAT DE TER
RAIN
1550 PRINTTAB(8)"■■■PIECES D'OR";PO
1560 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN ARPENT"
;VT
1570 PRINTTAB(8)"■NOMBRES D'ARPENTS
";AR
1580 INPUT"■■■■■■■NBR D'ARPENT ACH
ETE : ";AA
1590 PO=PO-(AA*VT):IF PO<0THEN 1530
1600 AR=AR+AA :GOTO 1400
1610 REM --- VENTE DE TERRAIN ---
1620 AR=R1
1630 PRINT"■■■■■■■■■■■VENTE DE TER
RAIN"
1640 PRINTTAB(8)"■■■PIECES D'OR";PO
1650 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN ARPENT"
;VT
1660 PRINTTAB(8)"■NOMBRES D'ARPENTS
";AR
1670 INPUT"■■■■■■■NBR D'ARPENT VEN
```

SESAME

```
DU : ";AV
1680 AR=AR-AV:IFAR<0ORAR<ACTHEN1620
1690 PO=PO+(AV*VT) :GOTO 1400
1700 REM ---- LES PLANTATIONS ----
1710 G1=GR :R1=AR :Z$=""
1720 PRINT"■■■■■■■■■■LES PLANTATI
ONS"
1730 PRINTTAB(8)"■■NBR D'ARPENT";R
1
1740 PRINTTAB(8)"■NBR DE BALLOTS";G
1
1750 PRINT"■■■■IL FAUT UN BALLOT
PAR ARPENT"
1760 INPUT"■■■■NBR D'ARPENT CULT
IVER : ";AC
1770 IF AC>R1 OR AC>G1 THEN 1720
1780 G1=G1-AC
1790 PRINT"■■■■■■■■■LES PLANTATI
ONS
1800 PRINTTAB(8)"■■NBR DE BALLOTS"
;G1
1810 PRINTTAB(8)"■NBR D'ARPENT CULT
IVER";AC
1820 INPUT"■■■■■CELA VA (O/N) :
";Z$
1830 IF Z$="N" THEN 1710
1840 IF Z$="O" OR Z$<>"O" THEN 1410
1850 PO=O1 :AR=R1 :GR=G1 :GOTO 1290
1860 REM ******** PLANTS *********
1870 O1=PO :G1=GR
1880 PRINT"■■■■■■■■■PLANTS"
1890 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
1900 PRINTTAB(8)"■NBR DE BALLOTS";G
1
1910 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN BALLOT"
;VB
1920 PRINTTAB(8)"■■1 : ACHAT DES BA
LLOTS"
1930 PRINTTAB(8)"■2 : VENTE DES BAL
LOTS"
1940 PRINTTAB(8)"■3 : MENU"
1950 INPUT"■■■■■VOTRE CHOIX : ";
Z
1960 IF Z<1 OR Z>3 THEN 1880
1970 ON Z GOTO 1980,2060,2130
1980 REM ---- ACHAT DE BALLOTS ----
1990 PRINT"■■■■■■■■■ACHAT DE BAL
LOTS"
2000 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2010 PRINTTAB(8)"■NBR DE BALLOTS";G
1
2020 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN BALLOT"
;VB
2030 INPUT"■■■■■NBR DE BALLOTS A
CHETER : ";BA
2040 O1=O1-(BA*VB):IFO1<0THEN1870
2050 G1=G1+BA :GOTO 1880
2060 REM ---- VENTE DE BALLOTS ----
2070 PRINT"■■■■■■■■■VENTE DE BAL
LOTS"
2080 PRINTTAB(8)"■■NBR DE BALLOTS"
;G1
2090 PRINTTAB(8)"■PRIX D'UN BALLOT"
;VB
2100 INPUT"■■■■■NBR DE BALLOTS V
ENDU : ";BV
2110 G1=G1-BV :IF G1<0 THEN 1870
2120 O1=O1+(VB*BV) :GOTO 1880
2130 PO=O1 :GR=G1 :GOTO 1290
2140 REM ******* ESCLAVES ********
2150 O1=PO :E1=ES
2160 PRINT"■■■■■■■■■ESCLAVES"
2170 PRINTTAB(8)"■PIECES D'OR";O1
2180 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
1
2190 PRINTTAB(8)"■ESCLAVE VENDU A";
AE
2200 PRINTTAB(8)"■ESCLAVE RACHETE A
";PV
2210 PRINTTAB(8)"■1 : ACHAT D'ESCLA
VES"
2220 PRINTTAB(8)"■2 : VENTE D'ESCLA
VES"
```


PROMO 4...
DIGITALISEUR VINI + AMSTRAD

LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



CPC 6128 couleur + DMP 2000 5 490 F t.t.c.

LA PROMO DU MOIS OKIMATE + CORDON 2 490 F

UNITES CENTRALES

CPC 464 M LECT K7 MONITEUR MONO 1990
CPC 464 C LECT K7 MONIT COUL 2990
CPC 6128 M LECT DISK MONIT MONO 2990
CPC 6128 C LECT DISK MONIT COUL 3990
PCW 8256 LECT DISK MONIT MONO + IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE 4740
PCW 8512 2 LECT DISK MONIT MONO + IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE 5930
PC 1512 SD M 1 LECT DISK 360 K. MONIT MONO SOURIS MS DOS 3.2 5920
PC 1512 SD C 1 LECT DISK 360 K. MONITEUR COUL SOURIS MS DOS 3.2 8170
PC 1512 DD M 2 LECT 360 K. MONITEUR MONO SOURIS MS DOS 3.2 7450
PC 1512 DD C 2 LECT 360 K. MONITEUR COUL SOURIS MS DOS 3.2 9700
PC 1512 HD 20 M DISK DUR 11840
PC 1512 HD 20 C DISK DUR 14100

PERIPHERIQUES

LECTEURS/IMPRIMANTES
CASSETTE 300
DISQUE DD1 1690
DISQUE FD1 1590
DMP 2000 1690

CABLES
DOUBLEUR
JOYSTICK 100
RALLONGE 464 130
RALLONGE 6128 160
PERITEL 150
CENTRONICS 150
CABLE MAGNETO 70

GRAPHIQUE - VIDEO
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II 990
CRAYON OPTIQUE 464 DART 350
CRAYON OPTIQUE 6128 DART 690
SCANNER DART 790
TUNER TELE 1390
DIGITALISEUR VIDI 990
SOURIS AMX 690

AUDIO
SYNTHETISEURS VOCAL 540
SYNTHETISEURS MUSICAL 980
CLAVIER MUSICAL 1350
DIGITAL DRUM 370
INTERFACE MIDI 500

EXTENSION MEMOIRE
64 K RAM DK' TRONICS 490
256 K RAM 990
256 K SILICON DISK 990

INTERFACES
RS 232 590
ADAPTATEUR MP1 390
ADAPTATEUR MP2 490
MULTIFACE II 570

TELEMATIQUE
MODEM DTL 2000 1590
MODEM DTL 2000 + ... 1990
EMULATEUR MINITEL KENTEL 390

PERIPHERIQUES PCW
LECTEUR FDZ 1995
EXTENSION 256 K 750
CRAYON OPTIQUE 880
MODEM MERCITEL 3390
RS 232 690
INTERFACE MANETTE 490

PERIPHERIQUE PC 1512
DISQUE DUR 20Mo 3990
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR 4990
CARTE MODEM KORTEX 1480
IMPRIMANTE DMP 3000 2290
IMPRIMANTE DMP 4000 3990
LECTEUR DISQUE FD3 1780
INTERFACE MANETTE 420
ENDURO RACER 89/139

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
TRUCS ET ASTUCES 149
PROGRAMMES BASIC 129
AMSTRAD OUVRE TOI 99
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR 249
LE LANGAGE MACHINE 129
GRAPHISME ET SON 129
PEEKS ET POKES 99
LIVRE DU LECTEUR DISK 149
LE LIVRE DU CPM 149
LA BIBLE DU 6128 199

PSI
LA DECOUVERTE DE L'AMST 115
102 PROGRAMMES 120
AMSTRAD EN FAMILLE 120
CLEFS POUR AMSTRAD N° 140
TURBO PASCAL 135
CPM PLUS 100
ASSEMBLEUR 105
BASIC 100
BASIC PLUS 100
GRAPHISME EN ASSEMBLEUR 145

SYBEX
JEUX DE REFLEXION 78
JEUX D'ACTION 58
1er PROGRAMME 108
PROGRAMMES 82
PROGRAM EN ASSEMBL 108
CP/M PLUS 148
CP/M 2.2 128
GUIDE DU GRAPHISME 108
GUIDE DU CP/M 148
GUIDE DU BASIC 128

PCW ET 5PC 1512
GESTION SUR PCW 17
CLEFS POUR PCW 215
GRAND LIVRE DU PCW 179
BIEN DEBUTER AVEC PCW 129
PROGRAMMATION SUR PCW 149
TRUCS ET ASTUCES PC 1512 179
GUIDE DE REFERENCE PC 1512 249
GUIDE DE L'UTILISATEUR 128
GUIDE DU BASIC 2 128
DOS PLUS PC 1512 128
CLEF POUR GEM 195
MS DOS GUIDE DU PROGRAMM 248
PROGRAMM EN ASSEMBLEUR 268
TRUCS ET ASTUCES TURBO PASCAL 149
LIVRE DU GEM PC 1512 199

LOGICIELS

LOGICIEL PCW
MULTIPLAN 490
D BASE II 780
POCKET BASE 790
POCKET CALC 450
POCKET WORDSTAR 890
ALIENOR 1055
DAMOCLES 1700
CRESUS 1175

LOGICIEL PC 1512
WORSTAR 750
SUPER CALC 750
CALCOMAT 820
DATAMAT 820
EVOLUTION SUNSET FRAMEWORK 1170
PREMIER 1170
MULTIPLAN JUNIOR 700
COMPTA CPC 950
GESTION CPC 4200
COMPTA SAARI 1980
FACTURATION SAARI 1980

GRAPHISME/MUSIC
SUPER PAINT 390
DR DRAW 649
AMX PAGE MAKER 600
ADVANCED MUSIC 350

EDUCATIF
ALGEBRE 195/220
EQUATION INEQUATION 195/220
MOTS CROISES 195/220
DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220
ORTHOGRAPHE 195/220
CARTE DE FRANCE 195/220
CARTE D'EUROPE 195/220

ARCADE/AVENTURE
ARMY MOVE 89/139
ARCANOID 89/139
ASPHALT 115/165
BARBARIAN 95/139
BLACK MAGIC 95/139
CANADAIR 99/149
COSAMOSTRA 135/195
CRAFTON XUNK 135/195
DWARF 95/149
DUNGEONS 95/145
EXPRESS MAIDER 89/139
FLASH 139/195
GAUNTLET 95/145
INDIANA JONES 95/145
KILLED UNTIL D. 95/145
LAST MISSION 135/195
LIVING STONE 135/195
MAG MAX 89/139
MARCHE A L'OMBRE 145/195
MANHATTAN ..... 125/..
MASTER OF UNIVERS 95/145
MUTANTS 89/139
NINJA 95/145
PAPER BOY 89/139
PROHIBITION 120/195
QUARTET 95/145
ROAD RUNNER 95/145
SAMOURAI TRILOGY 89/139
STAR RAIDER 95/145
TANK 89/139
THE PAWN 189
ULTRON 1 ..... /..
WIZBALL 89/139
WONDER BOY 95/145

SOCIETE
CHIFFRES ET DES LETTRES 168/229
MONOPOLY 168/229
SCRABBLE 168/229
TRIVIAL POURSUITE 168/229
BRIDGE 168/229

COMPILATION
GOLD HIT II 89/139
TRIO 89/135
OCEAN HALL STAR 89/135
HITS LOGITIEL 1-2-3- ..... 140/..
HITS PACK 1-2 ..... 89/135

SIMULATEUR
ACRO JET 89/145
ACE OF FACE 89/145
F 15 STRIKE 104/159
SILENT SERVICE 89/139

SPORT
LEADER BOARD 89/139
WORD CLASS 89/139
BASKET BALL 89/135
SUPER CYCLE 89/139
500 CC GRAND PRIX 114/159

AMSTRAD AMSTRAD

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 141

```
2230 PRINTTAB(8)"■3 : LES ESCLAVES"
2240 PRINTTAB(8)"■4 : MENU"
2250 INPUT"■■■■■VOTRE CHOIX : ";Z
2260 IF Z<1 OR Z>4 THEN 2140
2270 ON Z GOTO 2280,2360,2440,2640
2280 REM --- ACHAT D'ESCLAVES ---
2290 PRINT"■■■■■■■■■■ACHAT D'ESCL
AVES
2300 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2310 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
1
2320 PRINTTAB(8)"■ESCLAVE VENDU A";
AE
2330 INPUT"■■■■■NBR D'ESCLAVE AC
HETE : ";NA
2340 O1=O1-(AE*NA):IFO1<0THEN2150
2350 E1=E1+NA :GOTO 2160
2360 REM ---- VENTE D'ESCLAVES ----
2370 PRINT"■■■■■■■■■■VENTE D'ESCL
AVES
2380 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2390 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
1
2400 PRINTTAB(8)"■ESCLAVE ACHETE A"
;PV
2410 INPUT"■■■■■NBR D'ESCLAVE VE
NDU : ";NV
2420 E1=E1-NV :IF E1<0 THEN 2150
2430 O1=O1+(PV*NV) :GOTO 2160
2440 REM ----- LES ESCLAVES -----
2450 HJ=0 :O1=PO :PN=0 :Z$=""
2460 PRINT"■■■■■■■■■■LES ESCLAVES
"
2470 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2480 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
1
2490 PRINT"■■■■UN ESCLAVE TRAVAIL
 ENV. 14H/JOUR"
2500 PRINT"■■■■ET A BESOIN DE 500 P
IECES DE"
2510 PRINT"■■■■D'OR DE NOURRITURE"
2520 INPUT"■■■■■■■■NOURRITURE : "
;PN
2530 O1=O1-PN :IF O1<0 THEN 2450
2540 INPUT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■NBR D'
HEURES/JOUR : ";HJ
2550 IF HJ>24 THEN 2450
2560 PRINT"■■■■■■■■■■LES ESCLAVES
2570 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2580 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
1
2590 PRINTTAB(8)"■■";PN;"PIECES D'O
R DE NOURRITURE"
2600 PRINTTAB(8)"■";HJ;"D'HEURES DE
 TRAVAIL/JOUR"
2610 INPUT"■■■■■CELA VA (O/N) :
";Z$
2620 IF Z$="N" THEN 2450
2630 IF Z$="O" OR Z$<>"O" THEN 2160
2640 PO=O1 :ES=E1 :GOTO 1290
2650 REM ******* OUTILS *********
2660 O1=PO:C1=CE:P1=PI:CH=H1
2670 PRINT"■■■■■■■■■■LES OUTILS"
2680 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2690 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
S
2700 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
2710 PRINT"■■■■IL FAUT UN OUTIL PA
R ESCLAVE"
2720 PRINTTAB(8)"■■1 : ACHAT D'OUTI
LS"
2730 PRINTTAB(8)"■2 : VENTE D'OUTIL
S"
2740 PRINTTAB(8)"■3 : MENU"
2750 INPUT"■■■■■VOTRE CHOIX : ";
Z
2760 IF Z<1 OR Z>3 THEN 2650
2770 ON Z GOTO 2780,3180,3570
2780 REM ---- ACHAT D'OUTILS ----
2790 PRINT"■■■■■■■■■■ACHAT D'OUTIL
S"
2800 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2810 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
S
2820 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
2830 PRINT"■■■■IL FAUT UN OUTIL PA
R ESCLAVE"
2840 PRINTTAB(8)"■■1 : CERPE"
2850 PRINTTAB(8)"■2 : PIOCHE"
2860 PRINTTAB(8)"■3 : CHARRUE"
2870 PRINTTAB(8)"■4 : MENU (OUTIL)"
2880 INPUT"■■■■■VOTRE CHOIX : ";Z
2890 IF Z<1 OR Z>4 THEN 2780
2900 ON Z GOTO 2920,3010,3100,2670
2910 O1=PO
2920 PRINT"■■■■■■■■■■ACHAT DE SE
RPES"
2930 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
2940 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
2950 PRINTTAB(8)"■NBR DE SERPES";C1
2960 PRINT"■■■■UNE SERPE COUTE 10
0 PIECES D'OR"
2970 INPUT"■■■■■NBR DE SERPES AC
HETES : ";NC
2980 O1=O1-(100*NC):IFO1<0THEN2910
2990 C1=C1+NC :GOTO 2790
3000 O1=PO
3010 PRINT"■■■■■■■■■■ACHAT DE PIO
CHES"
3020 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
3030 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3040 PRINTTAB(8)"■NBR DE PIOCHES";P
1
3050 PRINT"■■■■UNE PIOCHE COUTE 2
50 PIECES D'OR"
3060 INPUT"■■■■■NBR DE PIOCHES A
CHETES : ";NP
3070 O1=O1-(250*NP):IFO1<0THEN3000
3080 P1=P1+NP :GOTO 2790
3090 O1=PO
3100 PRINT"■■■■■■■■■■ACHAT DE CHAR
RUES"
3110 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
3120 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3130 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
S
3140 PRINT"■■■■UNE CHARRUE COUTE
1000 PIECES D'OR"
3150 INPUT"■■■■■NBR DE CHARRUES
ACHETES : ";NH
3160 O1=O1-(1000*NH):IFO1<0THEN3090
3170 H1=H1+NH :GOTO 2790
3180 REM ---- VENTE D'OUTILS ----
3190 PRINT"■■■■■■■■■■VENTE D'OUTIL
S"
3200 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
3210 PRINTTAB(8)"■NBR D'ESCLAVES";E
S
3220 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3230 PRINTTAB(8)"■1 : SERPE"
3240 PRINTTAB(8)"■2 : PIOCHE"
3250 PRINTTAB(8)"■3 : CHARRUE"
3260 PRINTTAB(8)"■4 : MENU (OUTIL)"
3270 INPUT"■■■■■VOTRE CHOIX : ";
Z
3280 IF Z<1 OR Z>4 THEN 3180
3290 ON Z GOTO 3310,3400,3490,2670
3300 C1=CE
3310 PRINT"■■■■■■■■■■VENTE DE SE
RPES
3320 PRINTTAB(8)"■■NBR D'ESCLAVES"
;ES
3330 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3340 PRINTTAB(8)"■NBR DE SERPES";C1
3350 PRINT"■■■■UNE SERPE EST RACHT
E 50 PIECES D'OR"
3360 INPUT"■■■■■NBR DE SERPE VEN
DUE : ";CV
3370 C1=C1-CV :IF C1<0 THEN 3300
3380 O1=O1+(50*CV) :GOTO 3190
3390 P1=PI
3400 PRINT"■■■■■■■■■■VENTE DE PIO
CHES
3410 PRINTTAB(8)"■■NBR D'ESCLAVES"
;ES
3420 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3430 PRINTTAB(8)"■NBR DE PIOCHES";P
1
3440 PRINT"■■■■UNE PIOCHE EST RACH
ETE 125 PIECES D'OR"
3450 INPUT"■■■■■NBR DE PIOCHE VE
NDUE : ";DP
3460 P1=P1-DP :IF P1<0 THEN 3390
3470 O1=O1+(125*CV) :GOTO 3190
3480 H1=CH
3490 PRINT"■■■■■■■■■■VENTE DE CHAR
RUES
3500 PRINTTAB(8)"■■NBR D'ESCLAVES"
;ES
3510 PRINTTAB(8)"■NBR D'OUTILS/ESCL
AVES";(C1+P1+H1)
3520 PRINTTAB(8)"■NBR DE CHARRUES";
H1
3530 PRINT"■■■■UNE CHARRUE EST RACH
ETE 500 PIECES D'OR"
3540 INPUT"■■■■■NBR DE CHARRUE VE
NDUE : ";CV
3550 H1=H1-CV :IF H1<0 THEN 3480
3560 O1=O1+(500*CV) :GOTO 3190
3570 PO=O1:CE=C1:PI=P1:CH=H1
3580 GOTO 1290
3590 REM ******* EMPLOYES *******
3600 O1=PO :DC=0 :GA=0 :Z$=""
3610 PRINT"■■■■■■■■■■EMPLOYES"
3620 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
3630 PRINT"■■■■■■IL FAUT 750 PIEC
ES D'OR POUR LE"
3640 PRINT"■■■■■■DOCTEUR ET 500 POU
R UN GARDE"
3650 INPUT"■■■■■DOCTEUR (O/N) : "
;Z$
3660 IF Z$="N" THEN DC=0
3670 IF Z$="O" THEN DC=1
3680 IFDC=1THENO1=O1-750
3690 IFO1<0THEN3590
3700 INPUT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■NOMBRE
S DE GARDES : ";NG
3710 O1=O1-(500*NG):IFO1<0THEN3600
3720 GA=NG
3730 PRINT"■■■■■■■■■■EMPLOYES"
3740 PRINTTAB(8)"■■PIECES D'OR";O1
3750 PRINTTAB(8)"■NBR DE GARDES";GA
3760 IF Z$<>"O" THEN GOTO 3780
3770 PRINTTAB(8)"■UN DOCTEUR"
3780 INPUT"■■■■■CELA VA (O/N) :
";Z$
3790 IF Z$="N" THEN 3600
3800 PO=O1 :GOTO 1290
3810 REM **** RECAPITULATIF ****
3820 PRINT"■■■■■■■■VOUS AVEZ";AR;"
ARPENTS DE TERRE DONT"
3830 PRINT"■"AC"SONT CULTIVES.VOUS
AVEZ"ES"ESCLA-"
3840 PRINT"■■-VE(S) AVEC"CE"SERPE(S
)"PI"PIOCHE(S)"
3850 PRINT"■"CH"CHARRUE(S).VOUS LE(
S) FAITES"
3860 PRINT"■■TRAVAILLER"HJ"H/JOURS
ET LES NOURRI-"
3870 PRINT"■■-CEZ AVEC"PN"P.O.IL Y
A";GA;"GARDE(S)"
3880 IF DC=0 THEN 3900
3890 PRINT"■■ET UN DOCTEUR"
3900 PRINT"■■IL VOUS RESTE"PO"PIECE
S D'OR"
3910 PRINT"■■ET";GR;"BALLOTS
3920 INPUT"■■■■■CELA VA (O/N) : "
;Z$
3930 IF Z$="N" THEN GOTO 1290
3940 REM PROPOSITION D'UN FERMIER
3950 PF=INT(AC*101*SQR(RND(1)))
```

SESAME

```
3960 EN=1
3970 IF SQR(RND(1))>RND(1) AND RND(
1)>RND(1) AND PO>=PF THEN 3990
3980 GOTO 4100
3990 GOSUB 5360
4000 PRINT"■[■■■■■■■■■■■■■■]■■■PROPOSI
TION D'UN FERMIER VOISIN"
4010 PRINTTAB(5)"■■PIECES D'OR";PO
4020 PRINT"■■■■LE FERMIER VOUS PRO
POSESE DE L'"
4030 PRINT"■■■■ENGRAIS CONTRE";PF;"
PIECES D'OR"
4040 PRINT"■■■■L'ENGRAIS PERMET DE
BONNES RECOL-"
4050 PRINT"■■■■-TES MAIS NE LE GARA
NTI PAS"
4060 INPUT"■■■■ENGRAIS (O/N) : ";Z$
4070 IF Z$="O" THEN EN=2
4080 IFZ$="O"THENPO=PO-PF
4090 :POKE 53257,0
4100 REM *** BILAN POUR L'ANNEE ***
4110 IF ES=0 OR HJ>19 THEN E2=ES
4120 IF(CE+PI+CH)=0ORAC=0THEN4240
4130 IF E2=ES THEN 4210
4140 OV=(((CE*.5)+PI+(CH*2))/(CE+PI
+CH))
4150 E3=ES*OV :E4=14-HJ :E5=1 :E6=0
4160 IF E4<=0 THEN E5=ABS(E4*ES*5)
4170 IF E4>=0 THEN E6=E2
4180 IF PN<(350*ES) OR PN>(2000*ES)
 THEN E2=ES
4190 E2=((E5*50+GA+20*AR)/(PN+(1000
*OV)+(E6*ES*5)))-.13
4200 G2=INT(AR*(2-(E2/ES)+(GA/ES)/2
+(E6/7)+RND(1)))*EN
4210 IF E2<1 THEN E2=0
4220 IF E2>=1 THEN E2=INT(E2*1.3)
4230 IF DC=1 THEN E2=INT(E2/2)
4240 IF PN<350*ES THEN E2=ES
4250 IFPO<=(GR*(10+(2*RND(1))))THEN
TM=1:REM----------> MOISISURE
4260 IFES-E2>=3ANDGA<=1ANDRND(1)>SQ
R(RND(1))THENTE=1:REM-->EVASION
4270 Z1=RND(1) : IF Z1>.5 THEN Z1=1
4280 Z2=RND(1) : IF Z2>.5 THEN Z2=1
4290 IFRND(1)<RND(1)ANDZ1=1THEN TT=
1 : REM ---------> TRIBUT
4300 IF RND(1)>.5ANDUS>=5 THEN TU=1
4310 IF RND(1)<.5ANDUS>=5 THEN US=0
4320 IFUS=0THENUS=US+INT(2*RND(1)):
REM ----------> USURE
4330 IFRND(1)>RND(1)ANDRND(1)>Z2AND
G2>0 THENTN=1:REM --> INVASION
4340 IFES-E3>0ANDGA=0ANDRND(1)>2*RN
D(1)THENTV=1:REM -------> VOLEUR
4350 REM-BILAN DE L'ANNEE-
4360 IF ES=E2 THEN G2=0
4370 PRINT"■[■■■■■■■■]■■■BILAN POUR L
'ANNEE";AN
4380 PRINTTAB(8)"■■NBR DE MORT";E2
4390 PRINTTAB(8)"■NBR DE BALLOTS";G
2
4400 GR=GR+G2 :ES=ES-E2 :GOSUB 5110
4410 REM -------- TAXES ---------
4420 IF TU=1 THEN 4650
4430 IF TE=1 THEN 4550
4440 IF TM=1 THEN 4490
4450 IF TN=1 THEN 4710
4460 IF TT=1 THEN 4600
4470 IF TV=1 THEN 4780
4480 GOTO 1180
4490 MP=INT(GR*RND(1)) :GR=GR-MP
4500 PRINT"■[■■■■■■■■]■■■MOISISURE"
4510 PRINT"■■■■■UN MAUVAIS STOKAGE
 DES BALLOTS"
4520 PRINT"■■■■■DU SON GRAND NOMBR
E VOUS FAIT"
4530 PRINT"■■■■■PERDRE :";MP;"BALL
OTS"
4540 GOSUB 5110:GOTO 1180
4550 EV=INT(ES/(1+2*RND(1))) :ES=ES
-EV
4560 PRINT"■[■■■■■■■■]■■■EVASION"
```


LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



A 2000
20 M. 1 LECT
360 K. MONIT
14790

LA PROMO DU MOIS
OKIMATE + CORDON
2 490 F

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 K0 RAM SOURIS
1 LECTEUR 3"1/2 ..... **4720**
A 500 C UC 512 KO RAM SOURIS
1 LECTEUR 3"1/2 MONITEUR
COUL A 1081 ..... **7950**
A 500 CP UC 512 KO RAM SOURIS
1 LECTEUR 3"1/2 MONITEUR COUL.
PHILIPS 8832 ..... **7490**
A 20*0/S UC 1 MO RAM SOURIS
1 LECTEUR 3" 1/2 ..... **11590**
A 20*0/SM UC 1 MO RAM SOURIS
1 LECTEUR 3"1/2 MONIT. COUL A 1081 ..... **14790**
A 2000/ZO UC 1 MO RAM SOURIS
1 LECT. 3" 1/2 DISK DUR 20 MO
+ CONTROLEUR MONIT. COUL A 1081 ..... **22490**
A 2000/XT UC 1 MO RAM SOURIS 1 LECT. 3" 1/2
1 LECT 5" 1/4
+ DISK DUR 20 MO + CONTROLEUR CARTE XT
+ MONITEUR COULEUR A 1081 ..... **26290**
A 2000/AT UC 1 MO RAM SOURIS 1 LECT 3" 1/2
1 LECT
+ DISK DUR 0 MO + CONTROLEUR CARTE A1
+ MONITEUR COULEUR 1081 ..... **28660**

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES
A 1010 - EXTERNE 3"1/2 2260
A 1020 - EXTERNE 5"1/4 ..... NC
A 2010 - INTERNE 3"1/2 1690
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500) ... 1095
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000) ... 3600
RAMBOARD 2 MEG (AMIGA 1000)
MEGABOARD 2 5845
HARD CARD 20 MEG (PC +
DBLE PARTITION) 5400
HARD CARD 30 MEG (ID) ..... NC
HARD CARD 40 MEG (ID) ..... NC
HARD CARD 76 MEG (ID) ..... NC
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088
+ 5"1/4) 5600

GRAPHIQUES
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3 11 730
TABLETTE EASYL 6000
GRAPHISCOPE II AMIGA ..... NC

AUDIO
FUTURE SOUND
(DIGITALISEUR SON) 2295
INTERFACE MIDI 580
PRO MIDI STUDIO
(SEQUENCER 16 PISTES) ..... NC

VIDEO
DIGIVIEW
(DIGITALISEUR D'IMAGES) 1995
FRAMEGRABBER ..... NC
GENLOCK MERKENS ..... NC
CAMERA HV720 3350
OBJECTIF SCH 950
ZOOM COSMICAR 12,5/75 4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS ... 1839
SYSTEM POLAROID + IMPRINT
(PHOTOS, EKTA, TRANS.) 32000
TUNER TV
(TRANSFORME LE MONIT. EN TV) .. 1390

TELEMATIQUE
EMULATEUR MINITEL ..... NC
MODEM DTL 3000 6400

PROMO

EXTENSION RAM 512 K + AMIGA 500 + MONIT PHILIPS 8832 7990 F

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUAL .. 299
AMIGADOS
REFERENCE 149
AMIGAWORLD 39
AMAZING
COMPUTING 39

AMIGA
APPLICATIONS 199
AMIGA
PROGRAMMER'S
HANDBOOK 299
AMIGA SYSTEM GUIDE 199

ADVANCED
AMIGA BASIC 199
BEGINNER'S GUIDE ... 199
CLES POUR AMIGA ... 350
TRUCS & ASTUCES ... 199
TRUCS & ASTUCES
(DISK) 120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE
MAXIPLAN 2099
SUPERBASE
FRANCAIS 1174
TEXTCRAFT
FRANCAIS 790
PAGE SETTER
INTERNATIONAL 1259
VIP PROFESSIONNAM 1599
DBMAN 1390
PRINT MASTER PLUS 439
ART GALLERY 1 OU 2 .. 279
PROWRITE 1220
WORD PERFECT ..... NC

GRAPHIQUE/MUSIQUE
AEGIS ANIMATOR ... NC
AEGIS VIDEOSCAPE 3D NC
AEGIS SONIX 790
AEGIS DRAW PLUS ... 1899
DELUXE PAINT 2 1059
DELUXE VIDEO 1.2 1059
DELUXE MUSIC
CONSTRUCTION SET . 809
INSTANT MUSIC 293
MUSIC STUDIO 288
SCULPT 3D
(BYTE BY BYTE) ..... NC
CAO 3D FRANCAIS ... NC
ZUMA FONTS
VOL 1,2 OU 3 309

PROGRAMMATION TRANSFERT
LATTICE
C VER.3.10 1299
AZTEC MANX
COMMERCIAL 3938
MACRO
ASSEMBLEUR MCC ... 679
TRUE BASIC 1184
GRABBIT 299
CLI MATE 379
AMIGADOS EXPRESS . 233
ASSEMBLEUR K-SEKA 679

LUDIQUES ARCADE
KARATE KID 2 254
BABARIAN 235
DEMOLITION 119
PHALLANX 119
MARBLE MADNESS ... 259
SPACE BATTLE 119
SKYFOX 299
ARTIFOX 299

STRATEGIE ACTION
SINBAD 390
SDI 349
DEFENDER OF
THE CROWN 390
SHANGAI ..... NC
THE KING OF CHICAGO NC

AVENTURE/ROLE/ WARGAME
ARAZOK'TOMB 349
FAERY TALE 404
BORROWED TIME 390
KING QUEST III 388
DEJA VU 409
UNINVITED 343
ROADWAR 2000 315
BALANCE OF POWER . 388
ULTIMA III 346
ALIENS FIRES 388

STIMULATION
WORLD GAMES ..... NC
WINTERGAMES ..... NC
LEADERBOARD 329
TENTH FRAME ..... NC
CHESSMATER 2000 ... 346
BASEBALL EA 407
FIGHT SIMULATOR II .. 409
JET ..... NC
SCENARY DISK 7 237
SILENT SERVICE 249
F15 STRIKE EAGLE ... NC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 141

AMIGA AMIGA AMIGA

```
4570 PRINT"■■■■■LE MANQUE DE GARDE
 FAVORISA"
4580 PRINT"■■■■■L'EVASION DE";EV;"
ESCLAVE(S)"
4590 GOSUB 5110:GOTO 1180
4600 TP=INT(PO*RND(1)) :PO=PO-TP
4610 PRINT"■■■■■■■■■■■TRIBUT"
4620 PRINT"■■■■■POUR UNE RAISON IN
CONNU L'ETAT"
4630 PRINT"■■■■■VOUS IMPOSE DE PAY
ER";TP;"P.O"
4640 GOSUB 5110:GOTO 1180
4650 CE=0 :PI=0 :CH=0
4660 PRINT"■■■■■■■■■USURE DES OU
TILS
4670 PRINT"■■■■■L'UTLISATION QUASI
 CONTINUEL"
4680 PRINT"■■■■■DES OUTILS AMENE A
 LEURS TOTALE"
4690 PRINT"■■■■■TOTALES DESTRUCTIO
NS"
4700 GOSUB 5110:GOTO 1180
4710 IF G2=0 THEN 4460
4720 PRINT"■■■■■■■■■INVASION DES
RATS
4730 PRINT"■■■■■DES MILLIERS DE RA
TS ENVAHISSENT"
4740 PRINT"■■■■■VOS TERRES ET MANG
ENT VOTRE"
4750 PRINT"■■■■■RECOLTE SOIT";G2;"
BALLOTS"
4760 GR=GR-G2
4770 GOSUB 5110:GOTO 1180
4780 IF ES<1 THEN 1180
4790 VP=INT(PO*RND(1)) :PO=PO-VP
4800 ES=ES-1
4810 PRINT"■■■■■■■■■■VOL"
4820 PRINT"■■■■■UN DE VOS ESCLAVES
 MAL GARDE"
4830 PRINT"■■■■■S'EST ENFUI AVEC";
VP;"PIECES D'OR"
4840 GOSUB 5110:GOTO 1180
4850 REM ****** BILAN FINAL *******
4860 Q1=((PO/10)+(AR*45)+(GR*6)+(ES
*125)+(CE*5)+(PI*12.5)+(CH*50))
4870 Q2=INT((((Q1-Q)/Q)/RP)*10000)
4880 PRINT"■■■■■■■■■VOTRE TEMPS
IMPARTI EST ECOULE"
4890 PRINT"■■■■■SOIT"RP"ANS DE PLAN
TATION"
4900 PRINT"■■■■■VOUS TOTALISEZ UN S
CORE DE :";Q2
4910 IF Q2>ME THEN ME=Q2
4920 PRINT"■■■■■LE MEILLEUR SCORE E
ST :";ME
4930 IF Q2>=ME THEN 4970
4940 PRINT"■■■■HELAS,VOTRE N'EST PA
S LE MEILLEUR"
4950 PRINT"■■■■VOUS FEREZ MIEUX LA
PROCHAINE FOIS":GOSUB5110:GOTO4990
4960 GOSUB 5110 :GOTO 4990
4970 PRINT"■■■■■BRAVO,VOUS ETES LE
POSSESSEUR DU"
4980 PRINT"■■■■■POUR L'INSTANT DU M
EILLEUR SCORE" :GOSUB 5110
4990 POKE 19,11 :INPUT"■■■■■■■■■■
■■■DESIREZ-VOUS REJOUER : ";Z$
5000 IF Z$="N" THEN END
5010 IF Z$<>"O" THEN 4990
5020 GOSUB 5420:GOTO 10
5030 REM * CHANGEMENT DE COULEUR *
5040 FORN=1TO5:POKEF,2:POKEE,5:POKE
D,6
5050 POKEC,1:GOSUB5100:POKEF,5:POKE
E,6
5060 POKED,1:POKEC,2:GOSUB5100:POKE
F,6
5070 POKEE,1:POKED,6:POKEC,5:GOSUB5
100
5080 POKEF,1:POKEE,2:POKED,5:POKEC,
6
5090 GOSUB 5100 :NEXT N :RETURN
5100 FORO=1TO100 :NEXT O :RETURN
5110 REM ** SAISIE D'UNE TOUCHE **
5120 PRINTTAB(10)"■■APPUYER UNE TO
UCHE
5130 POKE 198,0 :WAIT 198,1
5140 GETA$:RETURN
5150 REM ******** MUSIQUE *********
5160 FOR V=STOS+24 :POKE V,0: NEXT
5170 POKE S+24,15 :POKE S+5,90
5180 POKES+6,94
5190 POKE S+2,50 :POKE S+3,2
5200 FOR T=0 TO 40 :READ FA,FO
5210 IF FO>255 THEN 5250
5220 POKES,FO:POKES+1,FA:POKES+4,65
5230 FOR R=1 TO 150:NEXT:POKES+4,64
5240 FOR R=1 TO 40 :NEXT :NEXT
5250 POKE S+24,0 :RETURN
5260 DATA 032,219,032,219,034,207,0
32,219
5270 DATA 026,020,039,018,039,018,0
39,018
5280 DATA 034,207,032,219,032,219,0
34,207
5290 DATA 032,219,032,219,034,207,0
32,219
5300 DATA 026,020,039,018,039,018,0
39,018
5310 DATA 034,207,032,219,032,219,0
34,207
5320 DATA 039,018,039,018,039,018,0
39,018
5330 DATA 043,219,043,219,043,219,0
29,069
5340 DATA 032,219,029,069,032,219,0
29,]69,032
5350 DATA 219,029,069,021,237,021,2
37,021,237
5360 REM ********* PAYSAN *********
5370 PRINT"■":POKE53269,PEEK(53269)
OR16
5380 POKE53269,PEEK(53269)OR16
5390 POKE 53291,6 :POKE 53257,100
5400 FOR U=0TO160 :POKE A+7,U
5410 NEXT:RETURN
5420 REM ********** R.A.Z *********
5430 POKE B,PEEK(B) AND 254
5440 POKE B,PEEK(B) AND 253
5450 POKE B,PEEK(B) AND 251
5460 POKE B,PEEK(B) AND 247
5470 POKE B,PEEK(B) AND 239
5480 RESTORE :GOTO 10
```


Supers Promo!

3" CF2 19f90*
3 1/2" SFDD 14f*
5 1/4" SFDD 6f*
* par 100
Livrées dans boite + enveloppes + étiquettes

Ref.	5	10	20	50	100
3" CF2	125F	235F	440F	1050F	1990F
3 1/2" SFDD	–	155F	300F	725F	1400F
3 1/2" DFDD	–	170F	330F	800F	1500F
5 1/4" SFDD	–	75F	140F	325F	600F
5 1/4" DFDD	–	80F	150F	350F	680F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100% garantie 5 ans

joysticks de choc!
°CHEETAH 125+ ..... 95 F*
°CHEETAH MACH 1 + ... 149 F*
°PHASOR one ..... 115 F
°QUICKSHOT turbo ..... 135 F
°MAGNUM ..... 130 F
MOONRACKER ..... 89 F*
°PRO 5000 ..... 130 F
°avec microswitches * avec doubleur

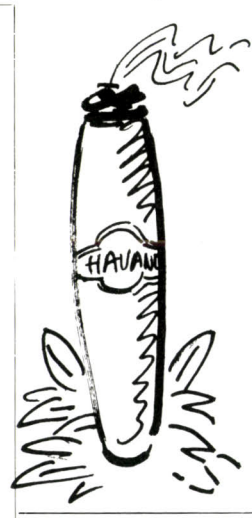
BOITIERS DE RANGEMENT
PROTO 10x3" 59F*
JSY 48 48x3" 119F*
JSY 80 80x3"1/2 ..... 119F*
DD 50L 50x5"1/4 ..... 119F*
DD 100L 100x5"1/4 ..... 149F*
DS 40LB 45x3"1/2 ..... 99F*
DS 40LA 30x3" 99F*
* Boîtier livré avec serrure
Housses ATARI 520 jeu complet . . 119F
Positif

BON DE COMMANDE EXPRESS
à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT
		TOTAL des COMMANDES	
		FRAIS DE PORT*	25
		TOTAL A REGLER	

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous
* DOM - TOM 40 F

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30
N° CB
date d'expiration
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
Signature obligatoire



AVIS

Tilt recherche des auteurs pour "Sésame" et ses numéros spéciaux. Nous avons plus spécialement besoin de listings sur Amstrad, Atari ST, Commodre 64, PC et Compatibles ainsi que Thomson. Mais nous n'oublions pas les autres machines!

Faites-nous parvenir vos programmes accompagnés de toutes les explications nécessaires à: Tilt rédaction, 2 rue des Italiens 75009 Paris.

SESAME

Data Bank

pour PC 1403 et compatibles

Ce programme gère les numéros de téléphone de vos amis et relations. A cet effet il dispose de nombreuses commandes. Un appui sur les touches "Q" ou "P" permet de se déplacer dans le fichier (on fait défiler les fiches une par une). Lorsque le fichier est bien rempli il vaut mieux utiliser la commande REC; c'est-à-dire rechercher. Pour voir une fiche entrez dans le mode visualisation en tapant "VIS". De cette manière vous prendrez connaissance de son contenu et eventuellement le modifierez par l'intermédiaire de la commande "MOD". Bien entendu, vous pouvez ajouter ou supprimer des fiches. Pour ceci tapez "ENR" pour enregistrer une fiche (pour la saisir) ou "SUP" pour la supprimer. Signalons au passage que le nombre de fiches est limité par la variable "S" située en ligne 1. Sur un PC 1403 l'affectation de cette variable pourra dépasser les 250. Dernière précision: en mode visualisation, tapez sur "T" pour téléphone et "M" pour revenir au menu.

```
  1:Q=0:S=18:GOSUB 500
  7:IF Q>S PAUSE "TROP P
    LEIN":GOTO 540
  9:PAUSE Q
 10:INPUT "NOM? ";G$(Q)
 11:INPUT "TEL? ";T$(Q)
 12:Q=Q+1
 18:GOTO 540
 20:P=0
 25:W$=INKEY$
 30:IF ASC W$=81 THEN
    LET P=P+1:IF P>S
    THEN LET P=S
 32:IF W$="T" THEN PRINT
    "TEL:";T$(P):WAIT 10
    0:GOTO 25
 35:IF ASC W$=80 THEN
    LET P=P-1:IF P<0
    THEN LET P=0
 40:IF INKEY$ ="M" GOTO
    540
 45:PAUSE G$(P),P
 50:GOTO 25
210:INPUT "NO SUP?";U
220:G$(U)="":T$(U)="":
    PAUSE "SUP OK":GOTO
    540
240:RETURN
500:DIM M$(5)*3
510:DIM G$(S)*12
515:DIM T$(S)*9
520:M$(0)="ENR"
525:M$(1)="SUP"
530:M$(2)="REC"
535:M$(3)="VIS"
536:M$(4)="MOD"
537:M$(5)="LIS"
540:"A":P=0
542:J$=INKEY$
550:IF J$="Q" THEN LET P
    =P+1:IF P>5 THEN LET
    P=5
560:IF J$="P" THEN LET P
    =P-1:IF P<0 THEN LET
    P=0
569:PAUSE M$(P),P
570:IF J$="=" GOTO 800
571:GOTO 542
600:INPUT "NO DE FICHE?"
    ;U
610:INPUT "1-NOM 2-TEL";
    F
615:IF F=1 INPUT "M-NOM?
    ";G$(U)
620:IF F=2 INPUT "M-TEL?
    ";T$(U)
650:PAUSE "MODIF OK":
    GOTO 540
700:FOR D=0 TO S
710:IF ASC LEFT$ (G$(D),
    1)>32 LPRINT G$(D):
    LPRINT T$(D)
720:NEXT D:GOTO 540
800:P=P+1
805:ON P GOTO 950,210,90
    0,20,600,700
810:GOTO 540
900:INPUT "NOM?";U$
910:Y=LEN U$
915:FOR F=0 TO S
920:IF LEFT$ (G$(F),Y)=U
    $ PRINT "TEL:";T$(F)
    :GOTO 540
925:NEXT F
935:PAUSE "INEXISTANT":
    GOTO 540
950:FOR D=0 TO S
960:IF LEN G$(D)=0 THEN
    LET Q=D:GOTO 7
965:NEXT D
970:GOTO 7
```


LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



1040 STF + Monit Cout + Imprimante 9990

LA PROMO DU MOIS OKIMATE + CORDON 2 490 F

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 KO RAM 1 lect. disk 3"1/2 simple face 2990
520 STF M UC 520 STF + moniteur mono haute + résolution SM 125 ..... NC
520 STFC UC 520 STF + Moniteur couleur basse et moyenne résolution SM 1425 5490
1040 STF M UC 1MO RAM. 1 lect. disk 3" 1/2 double face + moniteur mono SM 125 5990
1040 STF C UC 1040 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 7490
MEGA ST 2M UC 2 Mo RAM - 1 LECT DISK 3"1/2 DOUBLE FACE + MONITEUR COULEUR SM 1425 11200
MEGA ST 4M UC 4Mo RAM - 1 LECT DISK 3"1/2 DOUBLE FACE + 1MONITEUR COULEUR SM 1425 14700
MEGA LASER 2 UC ST 2M + IMPRIMANTE LASER SLM 804 23600
MEGA LASER 4 UC ST 4M + IMPRIMANTE LASER SLM 804 326300
PC DISPONIBLE PROCHAINEMENT

PERIPHERIQUES

LECTEURS
DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 1490
DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA 1490
DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA 2400
IMPRIMANTES
MATRICIEL SM 804 1990
LASER SLM 804 13500
MONITEUR
MONOCHROME HR SM 125 1690
COULEUR BR ET MR SMI 2990
VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGILATISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER ..... NC
CAMERA 3350
ZOOM 4450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350
GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA . 11730

AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
ECHANTILLONNEUR SOUND SAMPLOR 2490
INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAL 1800
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR MONO - MONO COUL 250
FREE BOOM 479
TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINITEL 750
CABLE
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINITEL 150
RALONGE JOYSTICK 100

PROMO

DIGITALISEUR REALTISER + 520 STF + MONIT COUL ..... 6390 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S.T. 249
DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC + DISKETTE 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON . 149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LIVRE LECTEUR DISK 179
LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE 299
LIVRE DU LOGO 149
PEEKS ET POKES 129
TRUCS ET ASTUCES .. 149

P S I
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1 SYSTEME DE BASE 295
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 GEM 285
C SUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS

PROFESSIONNNELS
HABAWRITER 1 390
HABAWRITER II 895
TEXTOMAT 450
WORDSTAR 1200
DBASE II 1200
DATAMAT 450
LASERBASE 890
DBMAN 1500
HABADESK 740
HABA SOLUTION 490
HDBASE 1100
HIPPO CONCEPT 990
VIP 1490
TYPESETTER 410
PLATINE ST 1450
TEXT DESIGN 395
HIPPO PIXEL 319
COLOR EDITOR 395
L'EXPERT ..... NC
HIPPO ALMANACH PUBLISHING 390
PARTNER 1450
SUPERBASE 990
DEGAS ELITE 590
GFA DRAFT 990
GFA VEKTOR 495

LANGAGES
GST-C 690
MEGAMAX C 1690
MCC C 990
LISP 1450
APL 1900
PASCAL MCC 890
PASCAL PRO 1250
FORTRAN 77 1500
FAST BASIC (CARTOUCHE) 885
COMPILATEUR BASIC 1490
FORTH 450
MACRO ASSEMBLEUR MCC 529
ASSEMBLEUR GST 570
MODULA 2 1390
BASIC GFA 495
COMPILATEUR GFA 650

GRAPHIQUE
AEGIS ANIMATOR 579
ART DIRECTOR 549
CAD 3D 449
DEGAS ELITE 690
EASY DRAW 790
FILM DIRECTOR 649
GFA DRAFT 890
GFA VECTOR 490
GRAPHIC ARTIST 1590
PAINT WORKS 349
PLUS PAINT 345
PUBLISHING PARTNER (FR) 1790

MUSIQUE
MUSIC STUDIO 260
PRO 24 STEINBERG ... 2490
MASTER SCORE 990
ST STUDIO 600
SOUNDWAVE 1500
EZTRACK 650
CZ-DROID 990
DX-ANDROID 1990

JEUX
AIR BALL 240
ALTERNATE REALITY . 280
ARKANOID 220
ARTIC FOX 340
ARENA + BRATTACAS 290
BALANCE OFPOWER . 340
BARBARIAN 240
BASEBALL 290
BOULDER DASH 220
CHESS PSION 220
CHESSMASTER 2000 .. 340
CHIFFRES ET LETTRES 280
CRISTAL CASTLE 180
FLIGHT SIMULATORZ . 430
SCENARY DISK N7 230
SCENARY DISK N11 ... 230
FOOTBALL 350
GAUNTLET 250
GOLDENPATH 190
GOLDRUNNER 220
GRAND PRIX 500 CC ... 200
GUILD OF THIEVES ... 230
HARDBALL 310
JOUST 280
KARATE KID 2 210
KING'S QUEST 1 OU 3 . 340
KING'S QUEST 2 290
LA HARCE 190
LEADER BOARD 250
LEADER B. TOURN 130
MEAN 18 340
MERCENARY 240
METROCROSS 240
MORTVILLE MANOR .. 220
OGRE 340
PAWN 220
PHANTASIE 1 OU 2 ... 300
ROADWAR 2000 290
SDI 370
SHANGAI 240
SHUFFLE BOARD 190
SILENT SERVICE 240
SKYFOX 280
SPACE OUEST 370
STARFLEET 1 390
STARGLIDER 220
STAR RAIDERS 340
STRIKE FORCE HARRIER 230
SUB BATTLE 270
SUNDOG 360

ATARI ATARI ATARI

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 141

MATTEL INTELLIVISION

100	CONSOLE DE JEU	590 F
99	MODULE INTELLIVOICE	249 F

LES SPORTS

101	BASE BALL	149 F
102	SOCCER (FOOT.)	149 F
103	BOWLING	149 F
104	GOLF	149 F
106	HOCKEY	149 F
107	BOXING	149 F
108	BASKET	149 F
109	WORLD CUP SOCCER*	249 F
110	CHAMPIONSHIP TENNIS*	249 F
111	SKIING	199 F
112	FOOTBALL U.S.*	249 F
113	CHAMP. BASEBALL*	249 F

REFLEXION & HASARD

122	DAMES	149 F
123	REVERSI	149 F
124	BACKGAMMON	149 F
125	ROULETTE	149 F
126	POKER-BLACK JACK	149 F
127	HORSE RACING	149 F
128	UTOPIA	149 F
129	ROYAL DEALER	149 F

AVENTURES

130	TRESOR OF TARMIN	199 F
131	THUNDER CASTLE	249 F
132	MASTERS OF UNIVERS	199 F
135	DRACULA	199 F
137	ICE TRECK	199 F
138	MAZE A TRON	149 F
139	VENTURE	149 F

REFLEXES & ADRESSE

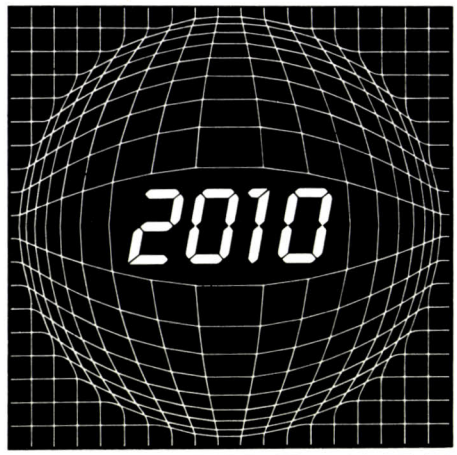
151	TRON DEADLY DISC	149 F
152	CARNIVAL	149 F
154	PACMAN	199 F
155	FROG BOG	149 F
156	DONKEY KONG	149 F
157	DONKEY KONG JUNIOR	149 F
158	BEAUTY & THE BEAST	149 F
159	SNAFU	149 F
160	LADY BUG	149 F
161	MOUSE TRAP	149 F
162	STAMPEDE	149 F
163	POPEYE	149 F
164	FROGGER	149 F
165	CENTIPEDE	199 F
166	PINBALL	199 F
167	BUMP N' JUMP	199 F
168	AUTO RACING	199 F
169	MOTO CROSS	199 F
170	Q* BERT	149 F
171	LOCK N' CHASE	149 F
172	DRAGON FIRE	149 F
173	THIN ICE	199 F
174	WITHE WATER	149 F

WAR GAMES

180	SPACE ARMADA	149 F
181	SPACE HAWK	149 F
182	STAR STRIKE	149 F
183	ASTROSMASH	149 F
184	VECTRON	149 F
186	MISSION X	199 F
187	DEFENDER	199 F
189	NOVA BLAST	149 F
191	SUB HUNT	149 F
192	SEA BATTLE	149 F
194	HOVER FORCE	249 F
195	BLOCKADE RUNNER	149 F
196	ZAXXON	149 F

POUR INTELLIVOICE

197	BOMB SQUAD	149 F
198	SPACE SPARTANS	149 F



ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

ATARI 2600 VCS

300	CONSOLE 2600 VCS (avec 3 jeux)	690 F
303	SOLAR FOX	149 F
304	WIZARD OF WAR	149 F
305	GORF	149 F
306	SCHTROUMPF	149 F
307	CARNIVAL	149 F
308	DONKEY KONG	149 F
309	VENTURE	149 F
310	Q* BERT	149 F
311	TENNIS	199 F
312	SKI	199 F
313	ENDURO (grand prix)	199 F
314	BOXE	199 F
315	RIVER RAID	199 F
316	KEYSTONE KAPERS	199 F
321	WARLORDS (paddles)	149 F
322	JOUST	149 F
325	OBELIX	149 F
327	OUTLAW	149 F
328	YAR'S REVENGE	149 F
329	BERZERK	149 F
332	PIGS IN SPACE	149 F
333	KANGAROO	149 F
334	BOEING	99 F
336	HUMAN CANONBALL	149 F
337	KABOOM (paddles)	149 F
351	DEFENDER	149 F
354	H.E.R.O.	199 F
355	PITFALL II	199 F
360	SNOOPY	149 F
361	STARGATE	199 F
362	GALAXIAN	149 F
363	GHOST MANOR + SPIKE	199 F
365	DODGE EM	
366	ROBIN DES BOIS	199 F
367	SKEET SHOT (ball trap)	149 F
368	RACQUET BALL (squash)	149 F
369	PELE SOCCER (foot)	149 F
370	SPACE CAVERN	149 F
371	POOYAN	149 F

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE CBS	690 F
B	MODULE TURBO	690 F
C	ROLLER CONTROLLER (avec 2 jeux)	390 F
F	ADAPTATEUR MULTI K7 (avec 2 jeux)	350 F
200	SCHTROUMPFS	149 F
201	LADY BUG	149 F
202	CARNIVAL	149 F
204	GORF	199 F
205	MR. DO	199 F
206	POKER	149 F
207	LOOPING	199 F
208	SPACE PANIC	149 F
209	SPACE FURY	149 F
210	PEPPER II	149 F
211	MOUSE TRAP	149 F
213	Q*BERT	149 F
214	FROGGER	149 F
215	OMEGA RACE	149 F
215	OMEGA RACE	149 F
216	VICTORY (roller)	149 F
217	ROLLOVERTURE	99 F
218	TRESHOLD	99 F
219	SMURF	149 F
220	DONKEY KONG JR.	149 F
221	COSMIC AVENGER	199 F
223	FOOTBALL AMERICAIN	199 F
226	OILL'SWELL	149 F
227	DESTRUCTOR (turbo)	199 F
229	QUEST FOR QUINTANA	199 F
230	JUMPMAN JUNIOR	199 F
232	FRONT LINE (s.c.)	199 F

SUPER PROMO
1 console GRATUITE
pour l'achat de
10 K7 au choix
Mattel ou CBS Coleco

234	MOUNTAIN KING	199 F
236	CABBAGE PATCH KIDS	199 F
239	DUKES OF HAZARD (turbo)	249 F
241	2010	199 F
243	HERO	249 F
244	PITFALL II	249 F
249	KEYSTONE KAPERS	249 F
250	SPY HUNTER	249 F
251	TAPPER	249 F
253	GROG'S REVENGE	249 F
255	ILLUSION	249 F
256	NOVA BLAST	249 F
257	SQUISH'EM	249 F
259	BUMP N' JUMP	249 F
260	ROCK N' ROPE	249 F
263	SUPER COBRA	249 F
264	SUBROC	199 F
265	SPECTRON	199 F
266	FRANTIC FREDDY	199 F
267	CROSS FORCE	199 F
268	DECATHLON	299 F
269	ZAXXON	299 F
270	DEFENDER	249 F
271	RIVER RAID	249 F
272	PITFALL	249 F
273	CHOPLIFTER	299 F

INEDIT

273	SKIING	349 F
274	MR. DO CASTLE	349 F

SEGA

400	CONSOLE SEGA MASTER avec HANG ONE	990 F
401	PISTOLET LUMINEUX avec cartouche 3 jeux	450 F
402	CHOPLIFTER	219 F
403	BLACK BELT	219 F
404	THE NINJA	219 F
405	WORLD GRAND PRIX	219 F
406	MY HERO	199 F
407	GHOST MANOR	199 F
408	TRANSBOOT	199 F
409	F 16 FIGHTER	199 F
410	ALEX KIDD	219 F
411	ACTION FIGHTER	219 F
412	PRO WRESTLING	219 F
413	QUARTET	219 F
414	ASTRO WARRIOR	219 F
415	WONDER BOY	219 F
416	SPACE HARRIER	269 F
417	SHOOTING GALLERY (Phaser)	219 F

à rentrer fin de mois quantités limitées

418	TEDDY BOY	199 F
419	SUPER TENNIS	199 F
420	WORLD SOCCER	219 F
421	ZILLION	219 F
422	ENDURO RACER	219 F
423	OUT RUN	269 F

EXCLUSIF

424	SPY V. SPY	349 F
425	ROCKY	349 F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

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

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

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

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

TI 45

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

Traducteur (suite du n°43)

Basic Microsoft

Le module que nous vous proposons aujourd'hui gère les lettres accentuées. Son rôle est de les supprimer afin de rendre un test positif possible. En effet, notre traducteur fonctionne de manière relativement primaire puisqu'il se borne à comparer des chaînes de caractères. Une rigoureuse équivalence entre ce qui est en Data et ce qui est saisi au clavier est donc nécessaire pour obtenir la traduction d'un mot. Comme le module de traitement majuscules/minuscules, ce sous-programme ne nécessite pas de modification du dictionnaire.

```
1200 ' TRAITEMENT ACCENTUES
1210 A=LEN(A$)
1220 FOR I=1 TO A
1230 L$=MID$(A$,I,I)
1240 IF L$="à" OR L$="â" OR L$="ä"
THEN C$="A": GOTO 1260
1241 IF L$="ç" THEN C$="C": GOTO 1260
1242 IF L$="é" OR L$="è" OR L$="ê" OR
L$="ë" THEN C$="E": GOTO 1260
1243 IF L$="î" OR L$="ï" THEN C$="I":
GOTO 1260
1244 IF L$="ô" OR L$="ö" THEN C$="O":
GOTO 1260
1245 ' LES TRAITEMENTS ICI PRESENTS
NE SONT VALABLES QUE POUR LE
FRANCAIS
1246 ' SI VOUS DESIREZ EXPLOITER
"TRADUCTEUR" POUR L'ALLEMAND PAR
EXEMPLE VOUS DEVEZ MODIFIER LES
TESTS.
1247 ' POUR CECI CONSERVEZ LA MEME
STRUCTURE MAIS MODIFIEZ LE CONTENU
DES VALEURS DE TEST.
1250 GOTO 1270
1260 V$(I)=C$
1270 W$=W$+V$(I)
1280 NEXT I
1290 A$=W$
```


LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



64 N + GEOS + LECT 1541 – 2 990

UNITES CENTRALES

COMMODORE C 64 N + GEOS ..... 1590 F
COMMODORE C 128 D 128 Ko RAM
UNITE DISK 5" 1/4 INTEGRE ..... 3990 F
COMMODORE PC 10 2 UNITES
DISK 5" 1/4 INTEGRE ..... NC
COMMODORE PC 20 1 DISK DUR 20 MB INTEGRE NC
COMMODORE PC 40 1 UNITE DISK 5" 1/4 1.2 MO . NC
+ 1 UNITE DISK DUR 20 MB INTEGRE

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES
MPS 801 1300
MPS 1200 2290
MONITEUR
1802 (40 col) 1990
1902 (80 col) 2790
LECTEUR
K7 130 290
DISK 1541 1690
DISK 1571 2490
GRAPHIQUE
TABLETTE KOALA PAD 1300
TABLETTE GRAPHISCOPE 990
CRAYON OPTIQUE 410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE 640
SOURIS 128 550
AUDIO
SOUND EXPANDER 1200
SOUND SAMPLER 850
CLAVIER SYNTHE 925
SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
INTERFACE MIDI 350
INTERFACES
CENTRONICS 890
IEE 1590
RS 232 650
TELEMATIQUE
MODEM DTL DIGITELEC 1590
MODEM DTL + DIGITELEC 1990
EMULATEUR MINITEL 390
VIDEO
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
INTERFACE PAL-RVB 450
TUNER TELE 1390
CARTOUCHES
CPM 390
POWER CARTRIDGE 470
GAME KILLER 150
FREEZE FRAME 490
EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290

LA PROMO DU MOIS OKIMATE + CORDON 2 490 F

PROMO

DIGITALIZER CICI + C 64 N
+ MONIT COUL + LECTEUR DISK 3890

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 . 149
LE LIVRE DU CP/M 149
LA BIBLE DU COMMODORE 128 . 249
LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
PEEKS ET POKES DU C128 129
LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1 149
ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149
JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER 129
PSI
CLE POUR C64 110
CLE POUR C128 110
BASIC C128 149
CPM/PLUS SUR C128 149
102 PROGRAMME C64 . 120
102 PROGRAMME C128 120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE
DATAMAT 350
TEXTOMAT 350
POWERPLAN 650
SWIFT 450
SWIFT K7 295
WIZASTAR 128 1190
VIRGULE SENIOR 750
SUPERBASE 128 595
GRAPHIQUE/MUSIQUE
SUPERPAINT 350
GAME MAKER 220
ART STUDIO D 149/184
ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
MUSIC STUDIO 186
PROGRAMMATION TRANSFERT
BASIC 64 350
OSFORD PASCAL ..... N.C.
MON. 64 ..... N.C.
DISC DISSECTOR 324
LOGO 595
BASIC 128 450
EDUCATIFS
MAITREMOTS 190
ORTHOVERBES 190
ANGLAIS (N°1 à N°4) 190
ORTHO (N°1 à n°2) 190
GRAM (N°1à N°6) 190
ARITH (N°1à N°2) 190
ALGEBRE (N°1 à N°2 190
MATS SUP 190
MIMI 295

COMPILATION
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ XEVIOUS
+ TAI PAN
+ TOP GUN 95/160
ALBUM EPYX
+ SUMMER GAME
+ PITSTOP 2
+ IMPOSSIBLE MISSION
+ BREAK DANCE 99/145
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2
+ SPACE IN C
+ ERE HITS 99/145
ENSEMBLE LES LAUREATS
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON
+ GREEN BERET 175
KONAMIS GREATEST HITS
+ GREAT BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU .. 95/145
ARCADE ACTION
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER 99
ARCADE CLASSIC
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUC + MR DO 95

NOUVEAUTES
BASKETBALL 95/145
BLACK MAGIC 95/145
CHAMPION SHIP WRESTLING 95/145
DECEPTOR ..... 95/...
FIELDS OF FIRE 95/145
GAME OVER 95/145
GUNSLINGER 95/145
IKARI WARRIOR 89/129
INDIANA JONES 95/145
KILLED UNTIL DEAD 95/145
KNUCKLE BUSTER 95/145
MASTER OF UNIVERSE 95/145
NEMESIS 89/145
NINJA 95/145
QUARTET 95/145
RENEGADE 95/145
BLADE RUNNER 95/145
ROAD RUNNER 95/145
SARACEN 95/145
SLAP FLIGHT 89/145
STIFFLIP AND CO 95/145
SUBBATTLE SIMULATEUR 95/135
SUPER SOCCER 89/145
SWOLD SAMOURAI 95/145
TAI PAN 89/145
TAG TEAM WRESTLING 95/145
TANK 95/145
TEMPLE OF TERROR 95/145
WIZBALL 95/145
WONDERBOY 95/135

HIT PARADE
ARCHONOID 89/135
ARMY MOVES 89/145
BARBARIAN 95/135
BOMBJACK 2 ..... 89/129
COBRA 89/129
DEEPER DUNGEONS 95/145
ENDURO RACER 95/145
FIST 2 ..... 95/129
GAUNTLET 95/145
GUNSHIP 145/195
JAILBREAK 95/145
LEGEND OF KAGE 89/125
METRO CROSS 95/145
INFILTRATOR 95/145
MOVIE MONSTER 95/145
SPACE HARRIER 89/129
STRIKE FORCE HARRIER 95/145
SUMMER GAMES II 89/139
SUPER HUEY 2 ..... 95/145
TERRA CRESTA 89/129
THE GREAT ESCAPE 89/129
TOP GUN 89/129
WINTER GAMES 89/139
WORLD GAMES 95/145
XEVIOUS 95/145
AMERICA CUP 95/145
BATAILLE D'ANGLETERRE 119
BREAKTHRU 95/145
CRYSTAL CASTLE 95/145
DESTROYERS ND/145
DESERT FOX 89/139
DOUBLE TAKE 89/129
ELECTROGLIDE 89/129
GALVAN 89/129
GHOST N GOBBELIN 95/145
GREEN BERET 89/129
HIGHLANDER 89/129
KONAMIS GOLF 89/129
JEUX SANS FRONTIERES 89/129
MIAMI VICE 89/129
NEXUS 95/145
PARALLAX 89/129
PITSTOP 2 ..... 89/139
RAMBO 95/139
SANXION 95/145
STREET HAWK 89/129
TENTH FRAME 95/145
THAI BOXING 89/129
UCHI MATA JUDO 95/129
V ! ! ..... 89/...
YE AR KUNG FU II 89/129
ZORRO 89139

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 141

COMMODORE COMMODORE COMMODORE

SUITE

3615
CODE TILT RUBRIQUE JEUX

GRAND MARATHON MICROLOISIRS DE L'ÉTÉ

DU LUNDI 29 JUIN AU DIMANCHE 6 SEPTEMBRE

LA COURSE DE FONDS

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

Chaque semaine 3 gagnants :

1er prix : 1 walkman
2ème prix : 1 abonnement d'un an à TILT
3ème prix : 1 poster TILT.

DU LUNDI 7 SEPTEMBRE AU DIMANCHE 20 SEPTEMBRE

LE SPRINT FINAL

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

3 gagnants au sprint final :

1er prix : 1 bon d'achat de 5 000 francs
2ème prix : 1 bon d'achat de 3 000 francs
3ème prix : 1 bon d'achat de 2 000 francs

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

MANHATAN TRANSFER

TILT MICROLOISIRS

GRANDE ENQUÊTE LECTEURS

Le marché de la micro-informatique bouge à chaque instant, et vous aussi, lecteurs de TILT Microloisirs, évoluez.
Quels matériels utilisez-vous, combien de logiciels achetez-vous, votre âge, ce que vous avez l'intention d'acheter, combien de temps utilisez-vous un minitel...
Autant de questions, autant de réponses dont nous avons besoin pour mieux vous connaître, et améliorer votre magazine.

Nous savons que nous vous demandons un travail fastidieux ; c'est pourquoi 100 d'entre vous qui auront répondu et renvoyé ce questionnaire avant le 21 septembre 1987, auront une bonne surprise.

Nous vous remercions de bien vouloir retourner ce questionnaire à l'adresse suivante :
TILT Microloisirs - Enquête Lecteurs
2, rue des Italiens - 75009 PARIS
Cochez les cases correspondantes à vos réponses.

I - QUI ETES-VOUS ?

1 - VOUS ETES DE SEXE : Masculin ☐ Féminin ☐
2 - VOUS HABITEZ :

. Paris et Région parisienne :

- 75 ☐ - 92 ☐
- 77 ☐ - 93 ☐
- 78 ☐ - 94 ☐
- 91 ☐ - 95 ☐

. En province, dans une ville de :

- moins de 20 000 habitants ☐
- 20 000 à 100 000 habitants ☐
- plus de 100 000 habitants ☐

3 - VOUS ETES AGE (E) de :

. moins de 12 ans ☐ . de 21 à 24 ans ☐
. de 12 à 14 ans ☐ . de 25 à 34 ans ☐
. de 15 à 17 ans ☐ . de 35 à 49 ans ☐
. de 18 à 20 ans ☐ . 50 ans et plus ☐

4 - ETES-VOUS CHEF DE FAMILLE ? OUI ☐ NON ☐

5 - VOTRE PROFESSION, PUIS CELLE DU CHEF DE FAMILLE :

	votre profession	profession du chef de famille
. agriculteur	☐	☐
. petit patron, artisan, commerçant	☐	☐
. cadre supérieur, industriel	☐	☐
. profession libérale	☐	☐
. cadre moyen	☐	☐
. contremaître	☐	☐
. ouvrier qualifié	☐	☐
. ouvrier non qualifié	☐	☐
. sans profession :		
- inactif	☐	☐
- étudiant, universitaire	☐	☐
- élève scolaire	☐	☐

6 - VOUS ETES ETUDIANT, DESIREZ-VOUS UTILISER L'INFORMATIQUE DANS VOTRE PROFESSION ?

OUI ☐ NON ☐

II - VOUS ET VOTRE MATERIEL

7 - POSSEDEZ-VOUS UN ORDINATEUR ? OUI ☐ NON ☐

SI OUI, DE QUELLE MARQUE :

. AMSTRAD	464	☐
	664	☐
	6128	☐
	PCW 8526 / PCW 8512	☐ ☐
	PC 1512	☐
. APPLE	II, II + , II c, IIe, ou II GS	☐
	Macintosh	☐
	Macintosh +	☐
	Mac SE	☐
. ATARI	600/600 XL	☐ ☐
	800 / 800 XL	☐ ☐
	130 XE	☐
	520 ST / 520 STF	☐ ☐
	1040 STF	☐
	MEGA ST	☐
	PC ATARI	☐
. COMMODORE	VIC 20	☐
	64	☐
	128/128 D	☐ ☐
	Amiga 1000/500/2000	☐ ☐ ☐
. EXELVISION	EXL 100	☐
	Exeltel	☐
. IBM ou COMPATIBLE		☐
. MATRA	Alice/Alice 32/Alice 90	☐ ☐ ☐
. M.S.X.	Canon	☐
	Goldstar	☐
	Mitsubishi	☐
	Philips	☐
	Sanyo	☐
	Sony	☐
	Toshiba	☐
	Yamaha	☐
	Yashica	☐
	Yéno	☐
. PHILIPS	VG 5000	☐
. SINCLAIR	ZX80/ZX81	☐ ☐
	Spectrum/Spectrum +	☐ ☐
	QL	☐
	Spectrum 2 +	☐
. SPECTRAVIDEO	SVI 318/SVI 328 /SVI 728	☐ ☐ ☐
	X'PRESS 738/X'PRESS 16	☐ ☐
. TEXAS INSTRUMENT	TI99/4A	☐ ☐
. THOMSON	T07/T07-70	☐ ☐
	M05/M06	☐ ☐
	T09/T09 +	☐ ☐
	T08	☐

. AUTRES, PRECISEZ LEQUEL : .....

8 - VOUS UTILISEZ VOTRE ORDINATEUR POUR :

. Jouer ☐ . Votre travail ☐
. Saisir ☐ . Activités familiales ☐
. Programmer ☐ . Vos études ☐
. Autres : .....

9 - QUEL EST LE COUT GLOBAL DE VOTRE MATERIEL (Hardware, sauf console vidéo et logiciels) ?

. moins de 1 000 F ☐ . de 7 500 à 10 000 f ☐
. de 1 000 à 2 500 F ☐ . de 10 000 à 20 000 F ☐
. de 2 500 à 5 000 F ☐ . plus de 20 000 F ☐
. de 5 000 à 7 500 F ☐

10 - AVEZ-VOUS ACHETE VOTRE ORDINATEUR PAR L'INTERMEDIAIRE :

. d'un revendeur traditionnel généraliste ☐
. d'un revendeur traditionnel spécialisé ☐
. d'une chaine spécialisée : ☐
- FNAC ☐
- DARTY ☐
- NASA ☐
- TANDY ☐
- Autre : .....

. d'une librairie appartenant à une chaine :

- Majuscule ☐
- Plein Ciel ☐
- Scool ☐
- Autres .....

. d'un organisme de Vente par correspondance (VPC)

- Revendeur VPC ☐
- Les 3 suisses ☐
- La Redoute ☐
- La Maison de Valérie ☐
- Autre .....

III - VOS LOGICIELS

11 - COMBIEN DE LOGICIELS POSSEDEZ-VOUS ACTUELLEMENT ?

. 0 à 10 ☐ . 100 à 250 ☐
. 10 à 25 ☐ . 250 à 500 ☐
. 25 à 50 ☐ . 500 à 1 000 ☐
. 50 à 100 ☐ . plus de 1 000 ☐

12 - COMBIEN DE LOGICIELS AVEZ-VOUS ACHETES AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS ?

. 0 à 5 ☐ . 20 à 50 ☐
. 5 à 10 ☐ . 50 à 100 ☐
. 10 à 20 ☐ . plus de 100 ☐

13 - UTILISEZ-VOUS DES LOGICIELS UTILITAIRES ? OUI ☐ NON ☐
si oui, lesquels ?

. Gestion de fichier ☐
. Traitement de texte ☐
. Comptabilité ☐
. Gestion familiale ☐
. Création graphique ☐
. Création musicale ☐
. Autres : ☐

IV - VOS ACHATS

14 - COMBIEN DE CASSETTES VIERGES ACHETEZ-VOUS PAR AN ? .....

COMBIEN DE DISQUETTES VIERGES ACHETEZ-VOUS PAR AN ? .....

de quelle marque ?

	cassettes	Disquettes
. Mémorex	☐	☐
. Agfa	☐	☐
. Sony	☐	☐
. Basf	☐	☐
. Philips	☐	☐
. Maxell	☐	☐
. Plein Ciel	☐	☐
. Fuji	☐	☐
. JVC	☐	☐
. Konica	☐	☐
. Verbatim	☐	☐
. 3 M	☐	☐
. Autres :		

15 - AU COURS DES 6 DERNIERS MOIS, AVEZ-VOUS ACHETE UN DES PERIPHERIQUES SUIVANTS :

		marque
. Lecteur de cassettes	☐	. _____
. Lecteur de disquettes	☐	. _____
. Imprimante	☐	. _____
. Moniteur	☐	. _____
. Modem	☐	. _____
. Autres : _____		_____

16 - AU COURS DES SIX PROCHAINS MOIS, AVEZ-VOUS l'INTENTION D'ACHETER L'UN DES PERIPHERIQUES SUIVANTS ?

		marque
. Lecteur de cassettes	☐	. _____
. Lecteur de disquettes	☐	. _____
. Imprimante	☐	. _____
. Moniteur	☐	. _____
. Modem	☐	. _____
. Autres : _____		_____

V - DIVERS

17 - POSSEDEZ-VOUS UNE CONSOLE VIDEO ? OUI ☐ NON ☐
Si oui, de quelle marque ?

. MATTEL ☐ . PHILIPS VIDEOPAC ☐
. COLECO ☐ . NITENDO ☐
. ATARI ☐ . SEGA ☐
. Autres :

18 - QUELLE MARQUE DE CALCULETTE POSSEDEZ-VOUS ?

	Programmable	non programmable
. Sharp	☐	☐
. Texas instrument	☐	☐
. Casio	☐	☐
. Hewlett Packard	☐	☐
. Autres :		

19 - POSSEDEZ-VOUS UN POCKET OUI ☐ NON ☐

si oui, de quelle marque :
. Canon X07 ☐
. Sharp PC 1 500 ☐
. Casio PB ☐
. Autres :

VI - VOUS ET LE MINITEL

20 - POSSEDEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐
si non, avez-vous la possibilité d'en utiliser un ? OUI ☐ NON ☐

. Sur votre lieu professionnel ☐
. Chez des amis ☐
. Autres : ☐

21 - UTILISEZ-VOUS UN MINITEL ? (chez vous ou ailleurs)

. Tous les jours ☐
. Plusieurs fois par semaine ☐
. Une fois par semaine ☐
. Moins souvent ☐

22 - QUEL TYPE DE SERVICE UTILISEZ-VOUS LE PLUS SOUVENT ?

. Services pratiques, renseignements ☐
. Informations ☐
. Jeux ☐
. Jeux interactifs ☐
. Messageries ☐
. Autres :

23 - CONNAISSEZ-VOUS L'EXISTENCE DU SERVICE TILT ? OUI ☐ NON ☐
SI OUI, L'AVEZ-VOUS DEJA UTILISE ? OUI ☐ NON ☐

24 - VOUS UTILISEZ LE SERVICE TILT :

. une fois par jour ☐ . une fois par mois ☐
. une fois par semaine ☐ . plusieurs fois par mois ☐
. plusieurs fois par semaine ☐ . moins souvent ☐

25 - QUE PENSEZ-VOUS DES RUBRIQUES SUIVANTES ?
ETES-VOUS : (1).

rubrique .	très satisfait	satisfait	plutôt satis	pas du tout
Catalogue soft :				
Messagerie :				
PA				
Jeux concours :				
Adresses :				
SOS aventures :				

26 - QUE PENSEZ-VOUS DE : (1)

	très bon	bon	assez bon	mauvais
la rapidité				
des visuels				
de la présentation				
par type d'ordinateur				

27 - QUELLES RUBRIQUES SUPPLEMENTAIRES AIMERIEZ-VOUS Y TROUVER ?

. Jeux interactifs ☐ . VPC Logiciels ☐
. Téléchargement ☐ . VPC matériel ☐
. Liste Clubs ☐ . SOS matériel et programmation ☐

28 - CONNAISSEZ-VOUS LE COÛT DE VOS CONNECTIONS MINITEL ?

OUI ☐ NON ☐

29 - SI OUI, DE QUEL MONTANT SONT LES FACTURES ?

. moins de 250 F ☐ . 750 à 1 000 F ☐
. 250 à 500 F ☐ . 1 000 à 2 000 F ☐
. 500 à 750 F ☐ . plus de 2 000 F ☐

30 - LES MONTANTS DES FACTURES PTT VOUS PARAISSENT-ILS ?

. Peu cher ☐ . Très cher ☐
. Assez cher ☐ . Ne sait pas ☐
. Cher ☐

VII - VOUS ET LES MEDIAS

31 - PARMI CES REVUES, LESQUELLES LISEZ-VOUS REGULIEREMENT ?

. ACTUEL ☐ . A SUIVRE ☐
. BEST ☐ . BICROSS MAGAZINE ☐
. CORTO ☐ . CA M'INTERESSE ☐
. CASIUS BELLI ☐ . L'ECHO DES SAVANES ☐
. METAL HURLANT ☐ . JEUX ET STRATEGIES ☐
. FLUIDE GLACIAL ☐ . ONZE ☐
. PHOSPHORE ☐ . PILOTE ET CHARLIE ☐
. PREMIERE ☐ . ROCK AND FOLK ☐
. STARFIX ☐ . TENNIS MAGAZINE ☐
. WIND ☐ . L'ETUDIANT ☐
. AUTRE, laquelle : _____ _____

32 - PARMI CES RADIOS, LAQUELLE ECOUTEZ-VOUS REGULIEREMENT ?

. RTL ☐ . EUROPE 1 ☐
. RMC ☐ . NRJ ☐
. FRANCE INTER ☐ . RFM ☐
. FUN FM ☐ . HIT FM ☐
. CHIC FM ☐ . NOSTALGIE ☐
. SKYROCK ☐ . KISS FM (95,2) ☐

(1) mettre une croix dans les cases qui correspondent a votre choix

FACULTATIF *

* Cependant, si vous désirez avoir une chance de recevoir la surprise, il est conseillé de remplir ces lignes lisiblement (en majuscule).

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : / / / / / / Ville : _____

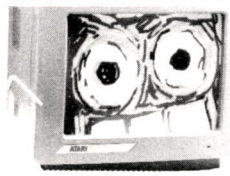
VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé 48.86.92.84

ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL



ATARI



☐ **520 STF** ..... **2990 F**
☐ **520 STF + moniteur couleur** ..... **5990 F**



☐ **TO8 + lect. disq. + raccord TV** ..... **3490 F**
☐ **TO8 + lect. disq. + monit. mono** ..... **3990 F**
☐ **TO8 + lect. disq. + monit. couleur** ..... **4990 F**



AMSTRAD

☐ **CPC 6128 mono.** ..... **2990 F**
☐ **CPC 6128 couleur** ..... **3990 F**
☐ **CPC 464 mono.** ..... **1990 F**
☐ **CPC 464 couleur** ..... **2990 F**

Plusieurs centaines de logiciels, livres et accessoires en démonstration permanente



☐ joystick konix ..... 160 F



☐ joystick switchjoy ..... 185 F



☐ joystick PRO 5000 ..... 170 F



☐ joystick magnum ..... 149 F



☐ carte joystick + joystick . 450 F

RUBANS IMPRIMANTES



☐ amstrad DMP 1 ..... 99 F
☐ amstrad DMP 2000 .... 99 F
☐ amstrad DMP 3000-3160 99 F
☐ amstrad DMP 4000 ..... 105 F
☐ amstrad PCW 8256 ..... 99 F
☐ atari SMM 804 ..... 85 F
☐ thomson PR 90600 ..... 90 F
☐ thomson PRO 90612 ..... 90 F

CABLES IMPRIMANTES



☐ pour amstrad CPC ..... 150 F
☐ pour PC et compatibles ... 195 F
☐ pour atari ST ..... 195 F
☐ pour thomson ..... 185 F
☐ pour oric ..... 160 F

HOUSSES

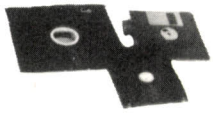
☐ atari ST clavier+moniteur 199 F
☐ amstrad CPC clav.+monit. 150 F
☐ amstrad PC clav.+monit... 195 F
☐ amstrad PCW clav. + monit.+imp. .... 195 F
☐ thomson TO8 ..... 95 F
☐ thomson TO7/70 ..... 95 F
☐ thomson MO5 ..... 90 F
☐ thomson TO9 clavier + monit. + U.C. .. 180 F

DES BOITES GÉNIALES POUR RANGER VOS SUPPORTS :



☐ pour disq. 5" 1/4 (100) .. 180 F
☐ pour disq. 3" 3" 1/2 (50) 160 F
☐ pour cassettes (50)..... 99 F

DISQUETTES VIERGES



☐ 3" SF - DD - par 10 ..... 275 F
☐ 3" 1/2 DF - DD - par 10.. 280 F
☐ 5" 1/4 DF - DD - par 10.. 90 F



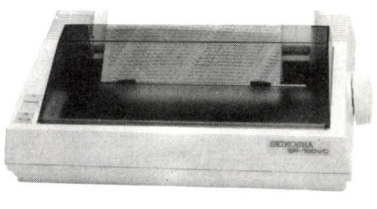
SYNTHÉTISEUR VOCAL

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

☐ pour amstrad ..... 550 F
☐ pour thomson ..... 550 F

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : double largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, subscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 ..... 2190 F



POUR AMSTRAD

DIGITALISEUR ARA

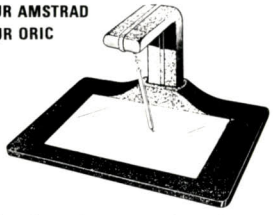
Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA ..... 990 F

ACCESSOIRES DIVERS

☐ câble lecteur cassette amstrad ..... 50 F
☐ magnétophone micro-informatique ..... 290 F
☐ support imprimante 80 col. ..... 125 F
☐ tapis spécial pour souris ..... 75 F
☐ doubleur joystick amstrad ..... 100 F
☐ connecteur 2 écrans atari ..... 325 F
☐ pince disquette 5" 1/4 ..... 65 F
☐ souris thomson ..... 350 F
☐ souris atari ..... 350 F
☐ souris amstrad (AMX) ..... 690 F
☐ rallonge alim. + vidéo CPC 464 ..... 130 F
☐ rallonge alim. + vidéo CPC 6128 ..... 180 F
☐ rallonge alim. + vidéo + imprim. PCW .... 299 F
☐ rallonge joystick atari ..... 65 F
☐ tablette graphique atari ..... 4490 F
☐ socle moniteur ..... 195 F
☐ filtre écran 12" ..... 180 F
☐ filtre écran 14" ..... 200 F
☐ kit nettoyage 3"1/2 ..... 295 F
☐ kit nettoyage 5" 1/4 ..... 275 F

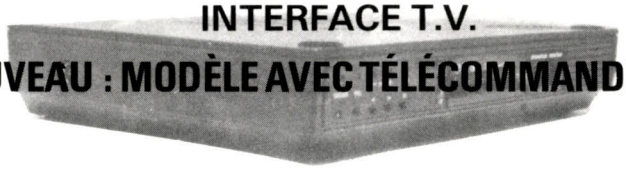
POUR AMSTRAD
POUR ORIC



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom"...)

☐ graphiscope II (avec logiciel cassette) ..... 990 F
☐ graphiscope II (avec logiciel disquette)..... 1050 F

INTERFACE T.V.



NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !!!

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC vous servira également de TV.

Fonctionne également avec tous moniteurs R.V.B.

☐ **interface TV (avec câble).** ..... **1.490 F**
☐ **interface TV avec télécommande (avec câble).** ..... **1.690 F**

AMSTRAD PC 1512

version 640 K disponible

43-28-00-71

BON DE COMMANDE : Cochez le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur papier libre. Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F et 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

Je possède : MARQUE : _____ TYPE (préciser couleur ou monochrome si besoin) : _____

NOM _____ PRENOM _____ ORDINATEUR _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR.....RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de .....Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM.....PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ⌊⌊⌊⌊⌊ VILLE.....

TI 45

P.A

36-15 TILT

Insérez vos P.A. directement sur Minitel. Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends 464 + Mon. coul. + Mon. mono. + DD1 + interface TV + antenne + Joyst. + nombreux disk, K7 + revues (Amstar, CPC). Tout en t.b.é : 5 000 F. **Pascal FOLQUIER, 93, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.79.92.04 (après 20 h).**

Vends CPC 464 couleur + housses + 2 joysticks + jeux (originaux) + magazines inform. : 3 500 F. Vends K7 Commodore 64/128 : 50 F l'unité (Sold Million 2, Beach, Head 2, Knight Games, Summer Games, Barry Mc Guigan Boxing, World Cup 86. **François GUÉGUIN, 15, rue du Général-Kœnig, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.32.34 (après 18 h).**

Vends Amstrad 464 couleur + super joystick + nombreux jeux + DAO + trait. textes + revues. Le tout état neuf. Prix : 3 200 F. **Vincent JARROSSON, 31, chemin des Petites Brosses, 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 78.23.61.78.**

Vends CPC 664 t.b.é. (1986) couleur + joystick Prosoo + nbrx jeux : Silent Service, Fer & Flamme, Crafton & Hunk...) en tout 50, pour : 3 750 F. **Frédéric ENZENSOMMER, 21, rue Louis-Ballière, 14840 Demouville Cuverville. Tél. : 31.72.04.78.**

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux + documentation + 20 numéros de revues spécialisées + revues de jeux (2 000 F). **Richard RAMOS, 3 ter, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 42.03.25.19.**

Affaire ! Moniteur couleur pour Amstrad CPC 464 très bon état. Prix : 1 400 F + K7 gratuites pour les premiers ou à débattre. **Stéphane CANALS, 4, allée des Pervenches, 36130 Déols-Brassioux.**

Exceptionnel ! Vends Amstrad CPC 464 vert + nbrx jeux (Winter Games, Commando...) + joystick + housse : 3 000 F ou la K7 : 75 F ! Contactez-moi vite ! **Thierry PERES, 101, rue René-Gillardie, 16600 Ruelle. Tél. : 45.68.07.92.**

Stop affaire ! Vends Amstrad 664 couleur + 35 disquettes de softs + magnéto + accessoires + importante documentation. Prix : 3 000 F à débattre. **Emmanuel JANIK, 34, clos Dame-Gille, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.06.12.**

Vends K7 Amstrad originaux : Night Shade : 40 F, Commando : 50 F, Pacific : 60 F, Grand Prix 500 cc : 110 F. Port payé. **Pascal BERTRAND, 11, rue du Moulin-d'Amour, 17220 La Jarrie. Tél. : 46.35.88.17.**

Vends Amstrad 6128 couleur + lecteur disq. 51/4 + magnéto K7 + 3 joysticks + doubleur + 90 disq. avec jeux + nouveautés + manuels, t.b.é. **Emmanuel LECOMTE, 75, rue du Maréchal-Leclerc, 49400 Saumur. Tél. : 41.51.00.28.**

Vends/échange contre mat. CPC 464 les 87 derniers numéros d'*Hebdogiciel* (Vends au plus offrant). **Jérôme CATALO, 20, rue Jules-Ladoumègue, 81000 Albi. Tél. : 63.60.40.62.**

Vends CPC 464 + DDI-1 (couleur) + 125 jeux + 1 manette + nbrx livres et magazines. Le tout pour 4 000 F. Très bon état (ne vends pas séparément). **Bernard PROVOST, 14, rue Las-Peyres, 31120 Pinsaguel. Tél. : 61.72.17.98.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + 1 joystick + 90 jeux. Prix : 2 700 F. **Gilles BEGUE, 1, rue Pierre-Sémard, 94310 Orly. Tél. : 48.53.01.79.**

Vends 2 manettes Amstrad JY 2 cause vente ordinateur. Prix : 180 F les 2 ou 100 F l'une avec boîtes d'origines ! **Paul SBRAGIA, 11, avenue Emile-Sary, 20200 Bastia. Tél. : 95.32.59.33.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur. Avec plus de 30 jeux. Prix : 2 500 F (le tout en très bon état). **Claude COLINART, 12 bis, rue Maurice-Cayen, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : 30.90.84.69 (après 18 h).**

Vends CPC 464 couleur + 70 jeux avec beaucoup de nouveautés + joystick. Prix entre 2 500 et 3 000 F. **Grégory SERVEL, Route de Paillerols, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.22.74.**

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + nbrx jeux et utilitaires. Le tout : 4 490 F. **Michel. Tél. : 42.00.72.70.**

CPC disq. donne nombreuses nouveautés contre extension 64 K ou imprimante DMP 2000 bon état. Vends ou échange nbrs nouveautés sur disq. **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des trois Astronautes, 19360 Malembert. Tél. : 55.24.09.92.**

Vends jeux CPC 6128 sur disq. état neuf : Crafton et Xunk : 90 F, Bob Winner : 100 F, les Passagers du vent : 150 F. **Philippe PRENAS, La Muyre-Domblans, 39210 Voiteur. Tél. : 84.44.62.35 (après 18 h).**

Vends Amstrad 464 couleur, 2 drives 5'' et 3'' + joystick + doc. nbrx progs + 27 K7. Valeur : 12 000 F, vendu : 6 300 F, cause double emploi. **Christophe VANHOUTTE, 10, cheminement Varèse, appt 2567, B.P. 1028, 31023 Toulouse Cedex.**

Affaire à saisir ! Vends CPC 6128 moniteur monochrome + 30 jeux : 2 900 F en cadeau 11 revues pour Amstrad avec listing. **Ludovic GELIBERT, 4, rue Frédéric-Chopin, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.70.18.96.**

Vends K7 originale Light Force : 60 F (pour Amstrad). Cherche à créer Club Amstrad disquettes sur Lisieux (Calvados). **Nicolas BADIN, 6, rue de Paris, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.01.85 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 avec écran vert + lecteur de disquettes (avec 20 disquettes) + 1 manette + nbrx livres + nbrx progs : vendu : 3 500 F. **Stéphane LEMAIRE, 29, rue du Général-Leclerc, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.75.73.**

CPC 464 mono + 12 originaux : Orphée, Hacker 2 + 1 livre + 1 joystick : 2 200 F. DDI 1 : 2 000 F. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Brémond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Amstrad CPC 6128 couleur : 3 700 F. Plus jeux sur disq. + imprimante DMP 2000 : 1 100 F + Textomat + meuble ordinateur : 400 F. **Claude BINOIS, 27, bd Jean-Jaurès, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.11.**

APPLE

Vends nombreux jeux pour Apple II, bas prix. Possibilité d'échange. **Philippe FOISSY, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. . Tél. : 64.48.61.21.**

Vends moniteur monochrome, état neuf + cordon, cause double emploi. Prix : 600 F. **Frédéric RICHARD, 2, la Roseraie, 24700 Montpon-Ménestérol. Tél. : 53.80.25.35.**

Vends pour Apple, moniteur vert + carte 80 col. 2 + carte contrôl. + 2 drives. Le tout : 1 200 F, ou séparément. **Alain. Tél. :46.22.02.04.**

Exceptionnel ! Vends Apple IIc, état neuf + joystick + souris + livres + valise de transport + 100 logiciels très bon état. Prix : 4 000 F. **Lionel SFAR, 2 boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.88.93.34.**

Vends jeux Apple IIe : Temple of Apshai, La Java du privé, Ultima 3. Prix à débattre. **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : 43.72.08.74.**

Vends Apple IIe + écran couleur + lecteur de disquettes + joystick + souris + nombreux programmes + docs + cartes + boîte de rangement. Prix : 10 000 F TTC. **Yann PEILLEX, Sur-les-Bois-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.72.70.61.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + support + drive externe + souris + joystick + nombreux programmes et docs. Le tout très bon état. Prix : 7 500 F, à débattre. **Jean-Marc ROUSSEAU, 10, résidence Vert-Pré, rue de Hausquette, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.97.48 (après 20 h).**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + joystick + souris + sac de transport + livres + docs + nombreux logiciels. Le tout en très bon état. Prix : 6 500 F. **Cyril PAQUET, 16, rue Helvetius, 18000 Bourges.**

Vends Apple IIc 128 K + moniteur couleur + imprimante Imagewriter 2 + lecteur externe + joystick + nbrx logiciels + sonotices. En très bon état. Prix : 14 000 F, à débattre. **Philippe LAMBALDIEU, 7, rue de Lorraine, Lambres-les-Douai, 59500 Douai. Tél. : 27.87.39.24.**

Vends Apple IIe + moniteur jaune + drive + imprimante + nombreux programmes (multiplan, multigestion, jeux, etc.). Prix : 6 000 F. **Christophe KLEIN. 25, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne.**

Vends Apple II GS, mars 87 couleur + drive 5'' 1/4 + 2 drives 3'' 1/2 + ext. mémoire 512 K + imprimante Imagewriter + logiciels. L'ensemble : 26 000 F. **Jean-Claude BOTHOREL, 4, allée des Maraîchers, 92150 Suresnes. Tél. : 42.04.38.70.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + souris + joystick + prise Péritel + docs + livres (930 p.) + logiciels (M 40) + boîtes. Prix : 4 800 F (entier seulement). **Guillaume LAUCOURNET, 4, rue du Débarcadère, 75017 Paris. Tél. : 45.74.05.24.**

Vends Apple IIc + 2 drives + moniteur vert + imprimante Scribe + souris + logiciels + stand moniteur + doc + prise Péritel. Prix : 11 000 F. **Simon EDMOND, 23, promenade Maxime-Gorki, bât. E, esc. 1, 2e étage, porte 14, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.96.66.**

RUN INFORMATIQUE

la vitrine de l'authentique spécialiste

62, rue gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE (angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

MEGATARI
IL ARRIVE !!
TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST
BLITTER CHIP
COPROCESSEUR GRAPHIQUE - TOS ENVIRONNEMENT GEM
HORLOGE PERMANENTE
MEGA ST 2M 9 450 F HT
MEGA ST 4M 12 450 F HT

AMSTRAD CPC
CPC 464 Monochrome . . . 1 990 F
Couleur . . . . . 2 990 F
CPC 6128 Monochrome . . 2 990 F
Couleur . . . . . 3 990 F
IMPRIMANTE DMP 2000 . 1 690 F
LECTEUR DISQ. DD1 . . . . 1 990 F

● *jeux CPC*

BARBARIAN	C 105 F	
MAGMAX	C 99 F	D 149 F
MIROIR ASTRAL		D 260 F
WORLD GAMES	C 99 F	
MARMANOID	C 110 F	
NITROGLYCERINE		D 205 F
ROBINSON CRUSOE		D 199 F
SUPERCYCLE	C 110 F	D 160 F
NEMESIS	C 85 F	D 149 F

AMIGA
AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Cou 14 790 F
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT). Moniteur couleur 1081 : 26 290 F
AMIGA 2000 AT
Carte AT. Disque dur 20 Mega. Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (AT). Moniteur couleur 1081 : 28 665 F

IMPRIMANTE LASER 11 450 F HT
RÉSOLUTION 300 x 300 POINTS/POUCE
8 PAGES MINUTE - FORMAT DROIT OU "À L'ITALIENNE"
MEGA LASER 2M 19 950 F HT
MEGA LASER 4M 22 250 F HT

ON CROIT RÊVER le 520 STF : **2 990 F**
520 STF + MONITEUR COULEUR 1224 . . . . . 5 990 F
1040 STF COULEUR . . . 7 490 F
1040 STF MONOCHROME 5 990 F

COMPATIBLE PC
PC1 SD Mono ILS ARRIVENT
PC2 DD Mono nous consulter.

● *jeux CPC*

WIZBALL	C 105 F	D 160 F
INDOORS SPORTS	C 110 F	D 155 F
VOLLEY BALL	C 135 F	D 160 F
FIVE STAR GAME II		C 115 F
CONVOI RAIDER	C 110 F	D 160 F
TUER N'EST PAS JOUER	C 105 F	D 165 F
PAPERBOY	C 98 F	D 148 F
WORLD GAMES	C 99 F	D 175 F
ZOMBI		C 140 F
HIT PACK TRIO	C 105 F	D 165 F
STAR RIDER	C 95 F	D 140 F
WONDER BOY	C 95 F	D 140 F
BLACK MAGIC	C 105 F	D 155 F
QUARTET	C 95 F	D 140 F
MYSTERY OF ARKHAM	C 120 F	
JOYCON (Doubleur de joystick)..		75 F
FAMEUX		

AMIGA 500
+ 1 joystick
+ 1 jeu
4 690 F*
*UC seule
CLUB AMIGA/RUN
Le lieu de rencontre des utilisateurs d'AMIGA.
Des logiciels, des livres à prix réduit. Les nouveautés.
Rejoignez le club AMIGA/RUN

TABLETTE À DIGITALISER CRP
Fini le syndrome de la souris ! Retrouvez votre gestuelle avec un stylo !
Format A4 livré avec stylet et acier. Programme Demos sous GFA et C
Résolution 0,1 mm.
Précision 0,5 mm 4 950 F
(Souris en option 745 F h.t.)

● *musique ST*

ST REPLAY	800 F
PRO 24 STEINBERG V 2.0	2 600 F
EZ-TRACK	870 F

COMMODORE 64/128 ET LEURS ACCESSOIRES : CONSULTEZ-NOUS

BALL BREAKER	C 110 F	
SCHOCKWAY RIDER	C 99 F	D 145 F
LEADER BOARD EXEC. 115/160 F		
NEMESIS	C 95 F	D 145 F
ALLEYKAT	C 95 F	D 145 F
ARKANOID	C 95 F	D 145 F
HIT PACK	C 105 F	D 149 F
EXPRESS RAIDER	C 115 F	D 160 F
SENTINEL		D 145 F
SHAOLIN ROAD		C 120 F
SILENT SERVICE	C 95 F	D 139 F
GRAPHIC EXPENDER 128		150 F

AMIGA 1000
EXTENSION 512 Ko ALLEGRA
SUR BUS . . . . . 3 500 F
EXTENSION 2 Mo XC . . . . 7 500 F
SIDE CAR . . . . . 7 500 F
TABLETTE À DIGITALISER CRP
PRIX : NOUS CONSULTER
CLImate utilitaire fantastique supprime les commandes du CLI pour les remplacer par la souris, commandes : COPY-RENAME - MAKEDIR - FORMAT - MOVE - PRINT - DISPLAY SHOWPIC (IFF) et encore plus 350 F

● *jeux ST*

BARBARIAN	225 F
SUB BATTLE	240 F
TONIC TILE	220 F
XEVIOUS	270 F
DAMES SCANNER	165 F
JUPITER PROBE	175 F
PIRATES OF BARBARY	145 F
ROADRUNNER	155 F
GAUNTLET	235 F
GUILD OF THIEVES	230 F
COLONIAL CONQUEST	315 F
CHESSMATER 2000	300 F
FLIGHT SIMULATOR II (couleur ou monochrome)	410 F
MANOIR MORTEVILLE	230 F
ARKANOID	140 F
GOLD RUNNER	240 F
EXTRAVAGANZA	130 F

● *jeux AMSTRAD PC 1512*

JEWELS OF DARKNESS	145 F
GOLF TOUR	425 F
KARATEKA	326 F
PITSTOP II	240 F
WINTER GAMES	320 F
BOP'N WRESTLE	295 F
F-15 STRIKE EAGLE	233 F
SILENT SERVICE	265 F

● *PCW AMSTRAD*
NEWSDESK La mise en page électronique . . . . . 495 F
STRIKE FORCE HARRIER . 195 F
BOUNDER . . . . . 145 F
BLAGGER/GUARDIAN . . . 145 F
TOMAHAWK . . . . . 205 F

● *des utilitaires AMIGA*

DE LUXE PAINT II	1 300 F
A. ANIM. + IMAGES	1 435 F
DIGIVIEW 2.0	1 995 F
TEXTCRAFT PLUS	750 F
PROWRITE	1 100 F
PAGE SETTER	1 230 F
SUPER BASE (français)	990 F
TV TEXT	780 F

● *musique*

AEGIS SONIX	750 F
DE LUXEMUSIC C. S.	760 F
FUTURE SOUND	2 965 F
PRO MIDI STUDIO	2 860 F
INSTANT MUSIC	295 F
IT'S ONLY R&R	260 F

● *langages*

AC BASIC (ABSOFT)	1 550 F
LATTICE C	1 490 F

WINTER GAMES . . . . . 295 F

● *périphériques : nous consulter*

● *logiciels graphiques ST*

AEGIS ANIMATOR	585 F
ART DIRECTOR	520 F
ART SCRIBE	250 F
PUBLISHING PARTNER	1 600 F

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	nous consulter
CITIZEN LPS 10	
CITIZEN MPS 10	
CITIZEN MPS 15	
CENTRONICS LASER PAGE	
Starter kit non-inclus	18 850 F HT

Joysticks
◄ THE PROFESSIONAL
. 6 microswitches
. Précision Ergonomie
A. Standard 185 F
B. Autofire 225 F
THE ELITE 130 F ►
. 4 microswitches
. Sensible Rapide
nouveau
POUR PC 1512 : joystick + interface 450 F

● *des jeux*

DÉMOLITION	110 F
KARATE KID II	240 F
SWOOPER	190 F
FAERY TALE	410 F
ARAZOK'S TOMB	340 F
ALIEN FIRES	340 F
FLIGHT SIM. II	495 F
FS II SCENERIES 7	250 F
PHALANX	110 F
SPACE BATTLE	110 F
GLF FOOTBALL	290 F
DEFENDER OF THE CROWN	355 F
SINBAD	370 F
ROADWAR 2000	390 F
SILENT SERVICE	390 F
MARBLE MADNESS	390 F
CHESS MASTER 2000	350 F

COLLECTIVITES ÉTUDIANTS !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.

CRÉDIT : 1. PARTICULIER CETELEM 3 formules 2. CRÉDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom . . . . . Prénom . . . . .
Adresse . . . . . t l 45
. . . . . Machine . . . . .
Logiciel . . . . . .
. . . . . .
Matériel . . . . . .
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F.** Matériel par SERNAM EXPRESS **200 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.**
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : *Signature des parents pour les moins de 18 ans.*
Total . . . . .

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTER

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :
(marque) . . . . .

P.A

Vends originaux pour Apple II : Hacker, Movie Monster, Championship, Wrestling, American Road Race. Prix : 100 F chaque. **Denis BARRITAULT, 7, rue Dr Ourande, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.59.66.**

Vends Apple IIc + écran + support + souris + câble minitel & imprimante + livres + nombreuses docs et logiciels. Le tout : 7 500 F. **Olivier BARTHELEMY. Tél. : 82.88.03.79.**

ATARI

Vends 130 XL neuf + XC 11 + 2 joysticks + 1 livre : 1 500 F. nbx disks de jeux + 2 btes de rangement + 30 disks neufs ou au détail. **Jacky LE CALVEZ, appt U 11, Kerhuel, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.09.**

Vds Atari + drive + prgs. Prix sacrifié. Vds aussi imprimante Atari, le tout ou séparément. (50 F, prix sacrifié avec notice.) **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.42.18.**

Pour Atari ST originaux : GFA Basic : 265 F ; GFA compilateur : 265 F ; GST assembleur : 260 F ; livre au cœur de l'Atari ST : 100 F ; Starglider : 120 F. **Richard DELBET, rue du Catelet, 02420 Bellicourt-Vendhuile. Tél. : 23.66.26.94.**

Vends Atari 520 STF moniteur couleur + lecteur disquette + joystick + logiciels, pack, bureautique, livres, neuf et garantie. 7 500 F à débattre. **Jean GORON, 4, passage de la Musaraigne, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : 30.73.05.51.**

Vends Atari 520 STF + extension 12 K + moniteur mono SM 125 Atari + lecteur DF SF 314 + moniteur couleur Thomson MC 9J936 HR + docs. **Jacques MADEC, 16, rue Amos-Barbot, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.10.96.**

Vds Atari 600 XL + 64 K + lecteur de disk + tablette tactile + programmes + logiciels + joystick. Bon état. Prix à débattre. **Laurent GAILLARD, 2 bis, chemin de Crépieux, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.51.07.**

800 XL + XL, 11 disquettes, cassettes et cartouches de jeux + 2 joysticks + livres + adaptateur Pal/Péritel, le tout en t.b.é. vendu 1 100 F. **Philippe MOLZA, 15, rue des Charmes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.35.35, après 18 h.**

800 XL + 1 050 + nombr. disquettes dont Pawn, Spindizzy, Green Beret, Witch Olympic, (942). Aventure. Arcade. Utile + joystik, livres. Prix sacrifié : 2 300 F. **Laurent TOURNADE, 55, av. de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vds disquettes Atari 800 XL, 20 F le jeu à discuter. Roller CBS + 3 K7 300 F. Échange disquettes ST. Cherche aide pour Emulcom. **Philippe. Tél. : 43.86.83.89.**

Vends nombreuses nouveautés sur Atari 320 STF. Prix intéressant. Achète imprimante Citizen 120 D : 1 300 F. **Stéphane JEANJEAN. 13, rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28.**

Vends logiciels pour Atari XL en K7 + N° de SVM, Micro 7... **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers-Bocage.**

Vends Atari 1040 STF avec moniteur couleur Thomson NBY. Prgs docs joy. Matériel récent et bien entretenu. **Michel BLUMENFELD, 5, Les Sions-Esnandes, 17137 Nieul-sur-Mer. Tél. : 46.01.36.17.**

Vends pour Atari 800 XL. nombr. logiciels sur disquette pour 3 000 F (une affaire en or) à saisir de suite. **Pascal GODARD, 9, avenue de Brieux, 57210 Maizières-lès-Metz. Tél. : 87.80.63.27.**

Vds Atari 520 STF et cherche correspondant à l'étranger. **Franck GUIRAGOSSIAN, rés. Les Ruches, bt B1, n° 313, 13013 Marseille.**

Affaire ! Vends Atari 2600 VCS + 6 K7 (Space Invader, Enduro, etc.). Prix 900 F. **Stéphane BASSAL, Clairivaux, 38680 Pont-en-Royans. Tél. : 75.48.41.15.**

PIECES DETACHEES
pour tout matériel
SINCLAIR,SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au **+44 291 257 80**
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre ordinateur

Vends Atari 520 STF comme neuf + 60 programmes. Prix ferme 4 000 F sous gar. Vend ou échanges de préférence tous programmes sur Atari ST. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Vends Atari 800 XL Pal, Secam, Péritel + 1 kit programmation + tablette tactile 50 jeux en disquettes + 15 jeux en K7 + livres + docs t.b.é. : 2 000 F. **Laurent BROUX, 43, Les Belles-Terres, 83480 Puget-sur-Argens. Tél. : 94.45.26.23.**

Vends Atari 800 XL + nbrx logiciels + drive 1050 : le tout 1 490 F. **David STATHOPOULOS, 163, bd de la Blancarde, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.56.82.**

Atari XL/XE vends quelques prog.-jeux et utilitaires + anciens n° de l'Atarien. Cherche correspondants sur gamme ST. **J.-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger.**

Atari 800 XL, drive 1050, imprimante 1029 + documentations, en parfait état, détail possible. **Jean GHOMRI, 4, rue G.-Guilloteau, appt 6, 79000 Niort. Tél. : 49.24.68.11 (après 19 h ou week-end).**

Vds 23 jeux K7 pour 100 F le tout (pour Atari). Vds ou échange aussi jeux sur disquettes, bas prix + vds Ata. VCS + 8 K7 :850 F. **Cyril ANDRE, 10, rue de Bas-à-l'Heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.55.**

Stop ! Affaire : Atari XL déjà vendu, reste nombreux logiciels (Green Beret, Pawn, F15, etc.) cédés à des prix incroyables. Téléphonez vite ! **Jérôme THIERY, 1, rue de la Station, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.10.96.**

Vends imprimante Atari 1029 : 1 300 F, Atari 800 XL + lecteur 1050 + nombreuses disquettes + moniteur vert : 3 000 F. **Olivier MARTY, 3, Les Colibris DSFA, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.11.76.**

Atari ST ! Vends drive 5,25 Cumana : 1 500 F moniteur monochrome : 1 000 F. Le tout de mai 1987, état neuf. Echange softs originaux. **STEPHANE. Tél. : 64.97.94.27.**

Atari XL/XE vends matériel Atari (ordinateurs XL, XE, lecteurs K7 et drive, imprimante 1029, logiociels, livres) matériel d'occas. Prix intér. **Alain LARUELLE, 13, rue des Hayettes, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.96.17.**

520 ST. Vend monochrome SM 125. **Cédric JAVAULT, 38, avenue Galilée, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.50.16.**

Vds cartouches pour Atari 2600 VCS Pitfall, Space Invaders, Empire Strike's Back, Jungle Hunt, Haunted House, Oink, Battle Zone, etc., 65 F l'une. **ias HAVET, 25, rue de la Gare (La Crèche), 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.**

Vends 520 STF, 4 mois de garantie + 17 jeux origin. (FSII, K. Quest. III. P. du Vent II, Golden Path, B. Winner) + joy + disquettes vierges : 4 300 F. **Christian (région parisienne). Tél. : 60.14.23.15.**

Vds pour Atari 800 XL chip + archive RS + doc. : 800 F, nombreux jeux à prix réduits (10 F), imprimante 1027 courrier : 1 000 F, échange sur 520 STF... **Dominique PERNICI, 93, Les Platannes, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.19.41.**

Vends moniteur mono BH 7552, H. R. Bon état. Prix : 900 F. Vends jeux sur disq. pour Atari 800 XL, pas cher. **Jérôme SCHEVINOT (en Haute-Loire). Tél. : 77.35.24.95.**

Vends softs originaux pour XL-XE + Tilt n° 19, 21, 22 et 25 au n° 32. Cherche nouveautés sur STF : Top Gun, Enduro Racer, Air Ball, Perry Mason. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends jeux et utilitaires 800 XL sur disquette : 90 F. Echange 2 disquettes XL contre 1 disquette ST. **Pascal OLIVE, quartier St-Marcel, route d'Ansoulis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends Atari 2600 + 6 K7 (Pitfall 2, Gosbuster, etc.) : 300 F. Pour C 64, vends Killer Game : 80 F. Cherche Minshadow sur C 64. **Frédéric BACIU, 5, clos d'Orléans, 27940 Aubevoye. Tél. : 32.53.09.19.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + logs. K7 + 10 K7 vierges + adapt. TV + tab. tactiles + cart. + livres et magazines : 1 500 F (vente séparée possible). **Pascal OLIVE, quartier St-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends Atari 800 + lect. K7 1010, 2 livres, joysticks + cartouche + 10 Goonies, Super Zaxxon. Jeux Olymp. 1984, 1100. **Olivier LEMOINE, 20, rue des Postes, Aubervilliers. Tél. : 48.45.22.51.**

Vends logiciels originaux pour Atari 800 XL en disq. et K7 à bas prix (Summer Games, Eidolon, Hacker, etc.). Vends aussi lecteur K7 A 1010. **Christophe DESSAGNES, chemin de Clavières, 74330 Poissy.**

Vends Atari STF + mon. coul. + jeux ; vds C 64 + 1541 + lect. K7 + Power + Game Killer + jeux ; vds mon. coul. Taxam, cherche contacts sur Amiga. **Jean-François JOUBERT, « Les Luçonnières », 61250 Cuissai. Tél. : 33.27.39.66.**

Vends jeux originaux pour Atari ST, possibilité d'échanges. **Jean-René ALONSO, 77, chemin des Fraises, 13170 Les Cadeneaux. Tél. : 91.65.31.67.**

Vends nbx logiciels pour Atari 520 ST ex. : (Gauntlet, Barbarian, Tonic Tiles) + nbx autres nouveautés. **Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis.**

Atari 520 ST vend lecteur 720 Ko Cumana : 1 200 F. Cherche contact pour échange divers. **Jean-Claude ROULIE, 13, rue des Bas, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.22.60.**

Vends Atari 130 XE + 81 OC + 1050 H + nbx pgms + disq. + livres inédits + revues étrangères + CGV + A 800 + joysticks... le tout : 5 000 F. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends sous garantie Atari 130 XE, drive 1050, lect. K7, joystick + nbrx jeux en disq., régles jeux, livres, revues. Le tout : 3 500 F. **Hubert VILLERETTE, 23, avenue du Général-Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.54.82.**

Vends ou échange jeux utilitaires sur Atari 520 STF. Vends drive SF 354 : 1 000 F (prix à débattre). **Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77.**

Atari stop ! Vends 800 XL + 1050 + très nbx jeux dont toutes les nouveautés + boîtes d'origines + livres + tracksball : 3 000 F. **Cédric. Tél. : 46.42.50.02.**

Un ordin. pas cher en TBE avec disq. ? Impossible. Si ! Un 800 XL + 1050 + nbrx log. (jeux, util.) + livres, joystick, manuels (TTBE) est à vendre... 2 200 F. **Laurent TOURNADE, 55, av. de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

Vends tous types de cordons pour ST : entre ST et minitel, rallonges joystick et souris, doubleur joystick, etc. : 150 F pièce. **Cyril HERBRON, chemin de la Lande-St-Pierre, 72230 Ruaudin. Tél. : 43.75.72.86.**

COMMODORE

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + lect. K7 + nbrx jeux sur disq. + K7 + Epyx Fastload + doc. (livres + magazines) : 7 500 F. **Fabrice GUILLOT, 8, rue de la Fonderie, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.59.19.**

Vends logiciels sur C 64, pas cher. **Jérôme MORTIMER, 14, place du Marché, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.02.76.**

Vends CBM 64 avec drive, lecteur K7, power cartridge, 2 joysticks et nbrx jeux et utilitaires sur disq. Cédé à 4 500 F. **Didier PARIS, 108 bis, rue Romain-Rolland, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.97.00.51 (après 18 h).**

Vends C 64 + 1541 + 1351 + K 75 + disks + MPS 803 + power cartridge ; nbrx logiciels + Péritel + prise Minitel + nbses revues : 4 000 F à débattre. **Jean-Marie BECQUET, 19, rue Marianne-Cohr, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.37.49.87.**

Vends C 64 neuf (6 mois) + moniteur couleur + 1541 + joysticks + nbrx jeux, garantie 6 mois. Prix à débattre. Urgent. **Vikram BHIKOO. Tél. : 45.48.93.80.**

Vends Commodore 64 + 1541 + moniteur couleur + accessoires + jeux, etc. Le tout : 3 800 F (urgent). **Cyrille MASSON, 6, avenue Fernand-Forest, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.23.18.**

Vends jeux (C 64 sur K7) ; news : Top Gun, Enduro Racer, Express Raider, etc. ou échange contre toute périphérie ou autres jeux. Réponse assurée. **Marc PERROT, 19, rue Alphonse-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Vends C 64 + jeux + Péritel : 1 700 F ou C 64 + nbrx disks jeux, util. + docs + livres : 3 000 F. Mon. Vert : 500 F. **Frédéric BARANGER, Côte du Clapier-Villette, 78930 Guerville. Tél. : 34.76.34.13.**

Vends C 64 + lect. 1541 + lect. K7 + imprimante MPS 803 + Péritel + 2 joysticks + disks de jeux + 6 livres, le tout très bon état : 5 000 F à débattre. **Gilles MORELLINI, 703, route des Valetes Sud, Tourettes-sur-Loup, 06140 Vence. Tél. : 93.24.10.73.**

Vends C 128 + 1541 + MPS 803 + nbrx disks + cartouche expert 2, Datel notices en français, état neuf. 5 000 F à débattre. **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.**

Vends CBM 128 + mon. couleur + lecteur disk 1571 + lect. K7 + 1 joystick + 90 logiciels + 6 livres + prise Péritel + revues. Le tout : 6 500 F, valeur réelle 13 000 F. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.**

Vends logiciels sur disk pour C 64 et C 128, très bas prix. **Jean-Marc LOUVET, 73, rue Faidherbe, 59450 Sin-le-Noble. Tél. : 27.97.79.69 (entre 12 et 14 h).**

Stop affaire ! Vends C 128 + lect. K7 + lect. disk 1541 + imprimante MPS 801 + manette + livres + nbrx programmes + power cartridge. Le tout : 4 000 F. **Frédéric ROUNAY, 18, rue de Bellevue, Meulliac, 56300 Pontivy.**

Vends Commodore 128 et 1541 avec de nombreux prgs pour 3 600 F. Echange aussi softs pour C 64 et C 128. **Denis PENNINCKX, 25, rue des Cerisiers, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.22.31.**

Vends Commodore 128 + lecteur de disk + imprimante + interface Péritel + joystick + livres + nbrx logiciels en tout genre. Prix : 7 000 F. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères-Lumière, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.65.59.50.**

Vends C 64 N (12/86) + 1541 + manette + nbrx disks surtout nouveautés. Prix : 4 000 F. **AING YIM SINH, 42, allée Gabriel, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.59.92.**

Vends CBM 64 + moniteur monochrome + lecteur K7 + prgs + livres. Le tout : 2 200 F. **Jean-Marc SCHWARTZ, 171, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.67.65.**

Vends C 128D (drive 1571int.) + moniteur couleur 1901 + fast load + nombreux programmes (multiplan, géos...) + livres. Prix : 7 000 F. **Jérôme LIGERE, 23, bd Ambroise-Croizat, 91109 Corbeil-Essonnes. Tél. : 60.88.16.53.**

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + 40 jeux. Vends lecteur disk 1570 pour 1 800 F. Commodore également 1 800 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends C 128 + 1571 + disquettes + fast load, etc. Le tout : 4 500 F. Amstrad 464 mono + lecteur disquette + nombreux programmes : 3 000 F. **Luan CHU, 75015 Paris. Tél. : 45.57.74.42.**

Vends pour Commodore imprimante MPS 802 excellent état + notice sacrifié : 1 500 F. **Christian CHYLAK, 6, rue des remparts, 57230 Bitche. Tél. : 87.96.17.89.**

Vends C 64 Péritel + bouton de reset + fast load + drive 1541 + 120 jeux + livres. Très bon état. Prix : 3 000 F. **Tristan LORACH, 60, Grande-Rue, 77390 Crisenoy. Tél. : 64.38.83.74.**

Vends news pour C 64-128 : ;Wonderboy, Madmax, World Class, Leader Board, Barbarian, Eagles, Nemesis Warlock, Into Eagles Nest, Metrocross, Pod... **Gilles GREGOIRE, 18, rue Tour Charles-Quint, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.63.47.49.**

Vends C 128 PAL + 1541 + imprimante MPS 802 + 1530 + quickdisk + joystick + nombreux logiciels avec doc. + livres. Le tout : 6 000 F. **Philippe CANTON, Bât. D, appt 34, rue des Poissonniers, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.60.16.80.**

Vends C 128 + lect. 1570 + Nbrx programmes + cartouche + livres + géos + Jane. **Frédéric MARTINS, 33, route de Lavaur, 31240 Toulouse. Tél. : 61.26.46.05.**

Vends C 128 + lect. disq. 1571 + prise Péritel + nombreux jeux + livres. Le tout : 4 400 F. Souris : 300 F + power cart. : 250 F. **Yannick STEPHAN, 19, rue Douarfinec, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.24.01.**

Vends CMB 64 + disk + K7 + programmes + demos ! ! + 2 joysticks + magneto + power cartidge + nombreuses revues : 4 500 F. En attendant, échange Demos graph & music 350. **Yann MALLARD, 16, rue de Charente, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.27.55.**

Vends pour CBM 64 Koala Pad : 500 F, Fast load : 100 F, cartouche Mon-64 + livres assembleur : 300 F et livres sur le 64. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél. : 34.77.45.73.**

Vends C ;64 + moniteur couleur + drive 1541 + imprimante MPS 803 + nbrx logiciels pour 4 500 F (à débattre). **Hervé BIAGI, 64, allée du Lavoir, Chevry II, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.15.42.**

Vends C 64 + lect. K7 + moniteur couleur Taxan + nombreux jeux + joystick très bon état : 3 500 F. Le tout ou séparément (prix à débattre). **Renaud di BARTOLOMEO, 15, rue des Tilleuls, 57330 Kanfen. Tél. : 82.50.65.30.**

C 64 : demandez le Fanzine Syntax Error 4 contre 2 20 F. Echange news sur K7 et disq. (envoyer liste). **Frédéric PEREZ, Les Corbières, 69380 Chessy. Tél. : 78.43.94.67.**

Vends C 64 + 1570 + mon. couleur + très nombreuse documentation + RS 232 + Sound Sampler + Supersaver + 100 prog. sur dik & K7 + disks vierges. Prix : 6 000 F. **Emmanuel TARANNE, 9, route de Ceton à Cherreau, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.30.02.**

Vends C 64 bon état + 1541 + lecteur K7 + joystiks + livres + nombreux jeux + cartouche (Simon's Basic) : 4 000 F. **Jean-Marc CASTILLON, Toulouse (Montberon). Tél. : 61.09.88.43.**

Vends pour 6128 originaux ex.Army Movies : 90 F, Ace of Aces : 85 F, Enduro Racer : 80 F, Rack fil 2 : 100 F, Gold Hits 2 : 100 F, Big 4 : 75 F, Barbarian : 95 F. **Philippe VERBEKE, 16, Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vends CMB 128 + drive 1571 + lect. K7 + souris + 2 joysticks + jeux (Winter Games, Gunship, etc.) + livres + disquettes vierges, très bon état : 5 000 F. **Hervé CHOPINAUD, 8, rue des Colombiers, 44140 La Planche. Tél. : 40.31.93.30.**

Vends C 64 (85) + 1531 (86) + 2 joysticks + jeux sur K7. Le tout valeur réelle 4 200 F, vendu 2 500 F. **Yvan-Michel FERNANDEZ, 31, rue des Bergères, 91940 Les Ulis. Tél. : 64.46.38.50 (après 19 h).**

Vends C 64 + drive + 2 joysticks + fast load Epyx + Pragrammer's Reference Guide + manuels : 5 000 F au lieu de 16 500 F. **Thierry CARSENTY, 1, rue du Moulin, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.61.29.28.**

Vends C 64 + lecteur K7 + power cartridge + joystick + Péritel + auto formation au Basic + nombreux logiciels + revues : 3 000 F, à débattre. **Damien MEDDA, route de Pauche, 12520 Aguessac. Tél. : 65.59.80.45.**

Vends C 64 + lecteur K7 disk 1541 + lecteur K7 + nbx disquettes + boîtes de rgt + doc. + livres + cartouches Expert et Freeze Frame. Le tout : 3 500 F. **Philippe. Tél. : 45.25.55.73.**

Vends C 128 + 1571 + nombreux jeux, peu servi. Prix : 4 600 F. Urgent. **Francis COUSIN, 4, rue Maryse-Bastié, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.25.13.**

Vends jeux pour C 64 sur K7 + disk. Téléphonez-moi ! **Patrice RODRIGUEZ-TAO, 8, rue des Tamaris, 53230 Bouillargue. Tél. : 66.20.09.69.**

Vends C 128 + lecteur 1541 + lecteur K7 + écran état neuf. Prix : 4 200 F. **Laurent LECOUVEY, 10,rue de la Brèche, 78720 Dampierre. Tél. : 30.52.51.18.**

Vends C 64 + lecteur de disquettes + lecteur de cassettes + power cartridge + livres + nombreux jeux + joystick. Le tout sacrifié à 2 290 F ! **Benoît MARY, 118, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.49.14.**

Vends Modem 2000 + Digitelec interface CBM 64 avec logiciel émulateur MInitel/Transpac (sous garantie). Prix : 1 400 F. **Victor DE SOUSA, Saint-Julien-Labrousse, 07160 Le Cheylard. Tél. : 75.29.00.76.**

Vends C 64 (RVB) + 1530 + 1541 (sous garantie) + manette + K7 de jeux + 20 disks de jeux + câbles + manuel + cartouches. Le tout : 3 500 F. **Jean-Luc NGO, 7, promenade J.-J.-Rousseau, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.73.60.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1530 + nbrx disks + 30 K7 + 1 TB joys. + 6 livres + boîtes rangement. Possibilité séparés ou le tout 4 500 F, à débattre. **Bruno LE TOULLEC, route des Grands-Sables, Kerohet, 56590 Groix.**

Vends programmes originaux pour C 64 et Amstrad. **Olivier PROUILLAC, rue Hélène-Boucher, 47520 Le Passage. Tél. : 53.96.59.50.**

Vends C 64 + lecteur K7 + Prog. + 1 manette + doc. et deux cartouches : 1 500 F. Echange prog. sur disk. **Emmanuel DE KOKER, 6, impasse Maurice-Utrillo, 38080 Isle d'Abeau. Tél. : 74.27.01.13.**

Vends pour C 64, K7 nombreux jeux pas chers du tout (Arkanoid, Summer Games 1, Infiltrator, RMS Titanic, Hacker 2, etc.). **Franck ou Ludovic. Tél. : 83.54.74.56.**

Vends C 128D (3/86) + MPS 803 + lect. K7 + PAL/Péritel + 3 joys. (2 Atari, 1 Konix) + nbrx prgs + revues. Le tout : 7 200 F. **Olivier LEPETIT, 63, rue de L'ArbreèGlatz, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.08.14.**

Vends C 64 + nombreux jeux (rôle, aventure, action...) + utilitaires, très bon état. Prix : 1 800 F. **Olivier LAU, 19, rue du Général-Leclerc, 40100 Dax. Tél. : 58.74.54.73.**

Vends C 128 + 1571 + disquettes. Prix : 4 500 F. **Didier FILLONI, 17, rue des Travailleurs, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.38.63.**

Vends moniteur Commodore 1401 HR 40/80 colonnes couleur, emballage d'origine (mai 87). Prix à débattre. **Stéphane TADYSZAK, 7, route de Belfort, 70250 Ronshamp. Tél. : 84.20.62.74.**

Vends C 64 Péritel RVB ou C 64 PAL avec oscars + magnéto + 1 joystick + nombreux jeux. Prix : 2 000 F à débattre. Vends jeux disk C 64 ou Amstrad. **Christophe DI BERARDINO, 48, rue Voltaire, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.84.21 (après 18 heures).**

Vends NEW C 64 Péritel sous garantie + lect. K7 + 1 joystick + cart. power + très nombreux jeux (Enduro, Arka, Shao, Army....) 2 800 F, à débattre. **Vincent RIOUX, 15, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.54.88.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + joy + nbrx prgs env. Possibilité vente séparée : 2 300 F, bas prix cause double emploi. **Jean-Philippe MALAVAL, 6, rue des Annelets, 75019 Paris. Tél. : 46.07.15.88.**

Vends news sur C 64 à des prix imbattables ou échange des tas de jeux contre 1 imprimante ou 1 moniteur couleur. **Olivier PALLAS, 11, rue des Champs, 47600 Nerac. Tél. : 53.65.03.52.**

Vends Commodore 64 + 1541 + K7 + 2 manettes + 80 disks + livres. Le tout pour 3 200 F à débattre. POS 803 : 1 600 F + 2 rubans. **Rodolphe ROUGEMENT, 3, rue Ambroise-Croizat, 60740 Saint-Maximin. Tél. : 44.24.07.13.**

Vends CBM 64 + disk + K7 + programmes + Demos ! + 2 joysticks + magnéto + Power Cartridge + nombr. revues : 4 500 F. En attendant, échange Demos Graph & Music. 350 ! **Yann MALLARD, 16, rue de Charente, 56300 Pontivy Tél. : 97.25.27.55.**

THOMSON

T 07/70 + Basic + Modem + extension jeux, musique + livre + nombreux jeux. 3 000 F. **Jean-Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds log. pour Thomson MO 5 MO 6 T 07 etc. numéro 10 Blue War Eliminator, Super Tennis, etc., de 80 à 100 F maxi. **Gilles ULLMANN, 56, Grand-Rue, 57210 Maizières-lès-Metz. Tél. : 87.80.59.23.**

Vends T 07/70 + lep. ext. + musique et jeux + joysticks + 13 logiciels + Basic 1.0 + livres : pratique T 07/70 : 1-2, Microtom... : 2 900 F. **Anne AVIGNON, Les Loges Boissy-les-Perches, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.63.51.**

Vends jeux pour Thomson MO 5 et TO 7 Green Beret, Saphir, Runwary, Coliseum : 90 F l'un. Vends jeu de création musicale. Prix : 500 F. Vendu : 200 F. **Olivier BALASSE, Lina-Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends pour Thomson Karaté, Vol solo, Dieux du stade 100 F, la K7 et pour MO 5, Las-Végas : 100 F, Mandragore : 100 F, Miner 2049 : 200 F, Pictor : 110 F. **Jean-Marc LEBOURHIS, 11, lot-Les-Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Vends TO 7/70 + Lep + ext musique + Basic 1.0. + 12 s + assembleur 6809 + livres + 6 K7 d'initiation Basic + 22 K7 jeux , le tout pour 3 000 F. **Fabrice GARAT, 1, rue Becœur, 57000 Metz.**

Vends MO 5 + Lep + ext. mus. et jeux + 2 man. + cr. opt. + 22 super jeux + mot, prog + le tout tbé (valeur : 6 875 F, sacrifié 2 800 F. **Séverin HIRON, 3, place de la Paix, 95300 Pontoise. Tél. : 30.31.17.14.**

Vends MO 5 + Lep + crayon optique, nombreux logiciels, pour apprentissage ou perfectionnement de la programmation, prix 1 800 F. **François MOLINIER, 34 A, rue Philibert Delorme, 76360 Barentin. Tél. : 35.92.12.01.**

Vends MO 5 + lect. K7 + cr. optique + ext. mus. et jeux + 2 manettes + 20 jeux + livres + revues... valeur : 6 000 F, laissé à 2 000 F. **Guillaume VERNIER, 9, rue du Four à Chaux, 45370 Cléry-Saint-André. Tél. : 38.45.77.93 (après 19 h).**

Vends jeux pour TO 9 (disquettes) Aigle d'or, Las Végas, 5e Axe, Mandragore, Vampire, Choplifter, Threshold, Balade au pays de Big Ben, S.O.S. Space. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07.**

Vends TO 7/70 avec magnéto. cassettes, un joystick, 2 livres et 10 logiciels originaux dont la palette magique et Basic, prix : 1 900 F. **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.27 (après 19 h 30).**

Vends TO 7/70 + clavier méca. + Basic + interface et musique et jeux + manette + lep + logiciels : 1 750 F + 2 lecteurs de disk. 80 K : 500 F. **Fabrice BERRANGER, 3, rue Paul-Bert, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.53.26.**

Vends TO 7/70 mécanique sept. 86 + Basic + ext. man. + 2 joysticks + TV coul. 35 K7, le tout en parfait ét. : 4 000 F. **Jean-Claude IUNG, 50, rue de Lorraine, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.37.87.**

Vends TO 7/70 + cla. méc. + magnéto + ext. incrustation + imprimante + ext. musique + manettes + environ 30 jeux (3D Flight, Sortilèges...) + Modem : 5 500 F. **André RICHARD, 26, rue Haute-des-Fossés, 55300 Saint-Mihiel. Tél. : 29.90.20.31.**

Vends MO 5 tbé avec lecteur K7 + manettes + extension + crayon optique + logiciels (Vol solo + Sortilèges...) peu servi au prix attractif de 1 900 F. **Thomas RIVIÈRE, 14, rue de Reviers, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.53.51.**

Vends TO 7/70 + moniteur couleur + lep. + manette + 22 jeux + 6 logiciels + livres + Tiroirs jeux + interface manette + crayon optique + Basic : vendu : 5 000 F, px à débattre. **Guillaume COMPAIN, 23, rue Foucher-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.60.11.**

Vends TO 7/70 + lep. + clavier mécanique + livres + logiciels (jeux, utilitaires), tb. état, cause double emploi, prix : 2 000 F, cherche contact sur 520 ST. **Pierre THIBAUD, 28, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.16.88.**

Cherche contacts R.F.A. France et Toulouse. Vends Thomson MO 5, prix à débattre. **Denis BONNEFILLE, 28, vieux chemin de Grenade, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.13.80 (après 19 h).**

Vends TO 7/70 (excellent état - 1986) + Lep + clav. mec. + ext. mus. et jeux + manettes + 17 jeux (Sapiens, Sorcery, Pass. du vent, 1789...), le tout 3 500 F. **Fabien GRATTEPAIN, 14, route de Juilly, 77230 Montge-en-Goele. Tél. : 64.36.11.90.**

DES ENSEMBLES COMPLETS A DES PRIX INCROYABLES...

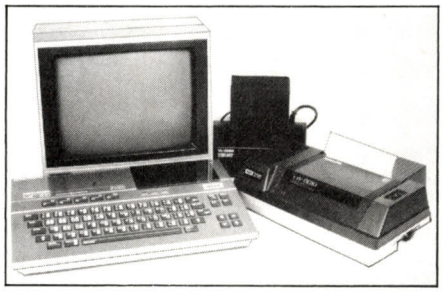


VG 5000

• **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K-RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • **VU 002** Alimentation + • **MONITEUR PHILIPS** écran vert 32 cm + • **Magnétophone** spécial informatique + • **3 LOGICIELS** + • **Manuel complet** en français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **950F**



MSX

• **MC 810.** Standard MSX 32 K ROM 48 K RAM. Clavier AZERTY. 72 touches douces. 5 préprogrammées. Prise Péritel. Microprocesseur Z 80 A + **MONITEUR PHILIPS.** Ecran vert 32 cm + **VW010 imprimante** matricielle 254 c. 4 Col 35c/s + **VU022 Alimentation** + **VU040 Interface imprimante** + **Manuel** en Français.

EN PROMOTION

L'ENSEMBLE COMPLET : **1350F**

• MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE •

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
JE DÉSIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....

ci 9

PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50 % DU PRIX

CHIPOKAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

DEPOT VENTE ACHAT



LA GAMME ENTIERE
CPC464.CPC6128
PCW8256.8512
LE PC1512

AMSTRAD

LOGICIELS FAMILIAUX PROFESSIONNELS

DU NEUF AVEC ATARI
compatible AT

GAMME TITAN

SANSON DATA PORTABLE BONDWELL
COMPATIBLE PC 9900 HT
+ D'INFORMATIONS SUR DEMANDE
IMPRIMANTES, ECRANS, DISQUETTES

Chipokaz
107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tél. 43 21 51 00

Dielon
36, rue Patenôtre
78120 Rambouillet
Tél. 34 85 74 14

P.A

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

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 5 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS
- ☐ TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends MO 5 + lep + stylo optique + 2 manettes + contrôleur d'extension (modèle 2) + gui. de MO 5 + nombreux jeux + documents, le tout 1 500 F. **Olivier MASSON, 14, rue du Faubourg-St-Phlinart-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.97.71 (après 20 h).**

Vends originaux Thomson : Mgt + Bactron sur disk. 3,5 p : 170 F les 2, vends K7 : Véra Cruz, Sorcery , Boerhaave : 100 F pièce. Vends coffret Fil n°s 1 : 160 F. **Serge LENGAGNE, avenue de Grandchamps, 95260 Mours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vends K7 : 51 F l'une pour TO-MO frais de port gratuit surprise pour le premier qui m'appelle ! **Stéphane SCIALOM, 4, rue du Château, 95360 Montmagne. Tél. : 39.83.61.83 (après 17 h).**

DIVERS

Vends EXL 100 + nbx logiciels + joysticks excellent état. Prix intéressant. Vendu cause double emploi.... **Philippe CHEVALIER, 11, allée Miss Hutton, 64140 Billère. Tél. : 59.32.31.06.**

Vends digitaliseur sonore + digitaliseur vidéo print technick. Le tout 2 100 F. Cherche contacts toutes régions pour ST. **Christian SELLE, 30, rue et résidence Lavoisier, 59790 Ronchin. Tél. : 20.85.07.07 (sauf dimanche).**

Vends moniteur Taxan couleur + carte t.b.é pour Apple et IBM : 5 000 F. Vends CPC 464 couleur + jeux + doc. + crayon optique + bureau, t.b.é : 3 000 F. **Franck BERNAC. Tél. : 21.62.60.40 (entre 14 h et 15 h).**

Vends prog. pour TI 99-4A, modules et K7. Demander liste contre enveloppe timbrée. Prix intéressants. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends Power Cartridge + doc. + disquettes Koala Pad + doc. + disquettex C 64, disquettes 51/4 pour C 64 : 70 F les 10. **Alain GAXATTE, 39, Grande-Rue - Blandy, 77115 Sivry/Courtry. Tél. : 60.66.97.96.**

Vends Exeltel monit mono, lecteur, disquettes et K7 fonction Minitel, téléchargement. Log. répondeur enregistreur. Nbrx accessoires log. livres : 4 500 F. **Emmanuel FOURCADE, l'orée de Sénart, bât. Fragonard, 91210 Draveil. Tél. : 90.31.48.02.**

Vends CBS + 1 K7 : Donkey Kong pour seulement 400 F ! Echange, vends nbrx jeux sur Amstrad K7. Cherche K7 d'azimutage de tête. Valable jusqu'en 89. **Frédéric LE BUCHOUX, 330, avenue de la Fonderie, 84270 Védène. Tél. : 90.31.48.02.**

Super affaires : vends Constellation Novag : 4350 F, imprimante Amstrad DMP 1 : 800 F, Flipper Gottlieb, 75, b.é. : 850 F. Recherche un Cobol sur ST 512 K. **Stéphane POULLAIN, 38, rue Croix-Champion, 75330 Noirmoutier. Tél. : 51.39.18.90 (heure des repas).**

Vends modules et K7 pour TI-99/4A dont échecs, minimemory, extended basic. Demander liste contre envelope timbrée. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy,44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends pour Canon X07 carte 4K RAM et 8K RAM. Prix défiant toute concurrence. **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05 (après 21 h).**

Vends VIC 20 Pal/Secam + lect. K7 + autoform-basic + ext. Mem 16 K + nbrx jeux + joystick : 1 500 F. T.b.é. **Tristan BRUCKER, 4 C, rue de la Corchade, 57000 Metz. Tél. : 87.74.40.45.**

Vends imprimante OKI microline 80, parfait état, très peu utilisée. Prix : 1 500 F. **Jean-Claude REPETTO, dom. de Plascassier, villa 19 B, 06370 Mouans-Sartoux. Tél. : 93.60.18.19.**

Vends K SHOT IV luxe : 100 F. Affaire à ne pas rater ! ! ! **David LAFOND, 16, avenue de la Paix, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.82.88.**

Vends Casio HT 3000. 61 touches SPLI, tables polyphonique, polytimbranle HP. Mini-bar incorporé, sous garantie 9 mois + accessoires : 4 500 F. A débattre. **Thierry ROBIN. Tél. : 45.21.06.73.**

Vends Colecovision CUS + 2 K7 : Donkey-Kong, Zaxxon. Le tout en excellent état : 4 500 F. Possibilité de vente séparé. **Franck ROUEL, 69, rue de Paris, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : 30.36.37.93.**

Vends Moniteur couleur Pal RVB complètement neuf : 1 900 F. **Thierry RENAULT, 22, rue des Ebisoires, 78370 Plaisir.**

Vends Sharp PC 1248 + interface K7 : 700 F. Canon X07 + X710 + 2 cartes : 2 700 F. Matériel sous garantie en très bon état. **David SALMON, 3, rue André-Duperrin, 77500 Chelles. Tél. : 64.26.01.43.**

Vends Meurtres sur l'Atlantique, version MSX DISK, original jamais servi : 2 000 F. **Benoit MONSEU, 22, rue Neuve, 59226 Lecelles. Tél. : 27.42.40.33.**

Affaire ! Vends CBS 74 jeux : 7 000 F ou séparés. K7 : Zaxxon, Time Pilof, Cosmic Arenger, Donkey Kong. **Laurent DUFOUR. Tél. : 39.91.30.10.**

Vends QL azerty + interface manette + cable RS 232 + microcartouches vierges + progs + péritel + jeux + utilitaires + docs + EYEQ (DA0) + BO. **Laurent SAHRAOUI, 5, rue Principale, 57560 Nitting. Tél. : 87.24.86.71.**

Vends Comp. PC 640 KO, disque 20 Mo, II, série, écran couleur, Printer, nbrx softs. T.b.é., vendu cause service militaire : 10 000 F. Urgent. **Francis SPIESSER, 16, rue Mansouty, 75014 Paris. Tél. : 45.89.18.32.**

Vends nombreuses revues (Tilt, SVM, Hebdogiciel, Micro Vo) à très bas prix. **Jean-Pierre ZANLER, 1, avenue de l'Hirondelle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.33.82.**

Vends 130 XE + 1050 + tablette tactile + nbrx livres + nbrx jeux sur disquettes. Je liquide tout pour 2 500 F seulement. **Bruno IVANCIC, 83, av. de la Paix, esc. C, porte 21, 94260 Fresnes, 46.68.33.41.**

Vends mon vert Zénith, t.b.é. : 600 F. Vds ou échange jeux CBM 64 DISK. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue René-Appère, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends Vidéo Pac, ordinateur Philips + 15 K7 de jeux t.b.é. : 500 F. **Yannick RAIGNEAU, Chatenay-Malabry. Tél. : 46.60.59.20.**

Vends lot de 50 jeux sur K7 pour Spectrum + 2 livres + docs : 300 F. **Jacky LE CALVEZ, appt U11, Kerhuel, 22300 Lannion. Tél. : Q96.48.35.00.**

Urgent ! Vends Coleco + Turbo + Controllers + 11 jeux (Turbo, Rocky, Winc War, Tarzan, Dukes of Hazzard, Fathom, Avenger, etc.) en t.b.é. : 1 800 F. **François DECHIROT, 3, avenue Charles-de-Gaulle, Balan, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.40.60.**

Vends 2 Atmos 48 K + Jasmin 2 + 33 Disks + câbles Alim, imprimantes + 25 Theorics + bouquins : 2 500 F le lot. **Laurent DDEPOTEX, 5, avenue de Corbera, 75019 Paris. Tél. : 46.28.68.03.**

Vends imprimante pour PC 2 de Tandy + manuel + cables + transformateur + 2 K7. Urgent ! Prix : 1 000 F : A débattre. **Jean-Marie MATTER, 1, rue Sainte-Marguerite, 67680 Epfig. Tél. : 88.85.56.59.**

Vends VG 8020 + écran monochrome + magnéto + manette + 2 jeu : 2 200 F. K7 : Hero, Beamrider, River Raid, Zaxxon : 100 F. K : Yi Ar Kung Fu, Green Beret : 150 F. Tout t.b.é. **Frédéric VERDURIER, Varennes-le-Grand, 71240 Sennecey-le-Grand. Tél. : 85.44.28.62.**

Vends et échange nbrx logiciels pour 520 ST. Me contacter au plus vite. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Vends console Matel Intellévision : 500 F + 9 cartouches (Burgertime, Tennis...) 100 F l'une ou le tout : 1 200 F. Je paye le port. T.b.é. **Loïc RONEUF, Roque-Servière, 30340 St-Privat-des-Vieux. Tél. : 66.86.74.61.**

Vends TV N/B : 700 F. Cartouche Game Killer pour C 64 : 120 F. **Luc LEROY, 8, rue Gustave-Charpentier, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.04.83.**

Vends Briade ZX Spectrum 48 K Péritel avec super programmes pour 790 F. En option : Magnéto-cassette à 190 F. Nombreux livres et revues cadeau ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 52.88.38.27.**

Vends Spectrum + 2 Péritel + logiciels + des revues + cassette vierge + Joystick. Prix : 2 500 F. **Jean-Baptiste BARRAL, 7, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : 47.31.83.76 (avant 18 heures).**

Vends Extel + cartouches + souris + paint + manettes + nbrx pgrs + modem + répondeur tél. + livres état neuf. 4 500 F. **Jean-Luc FARGES, 1, rue Anne-Dubourg, 63200 Riom. Tél. : 73.38.48.13.**

Vends ordinateur NCR compatible IBM PC 8 mono 512 Ko + imprimante Nec P7 IBM avec tracteur Uni P3 P7. Jamais utilisé. 45 000 F. **Alberto PINTO, 61, quai d'Orsay, 75007 Paris. Tél. : 45.51.03.33 (poste 22).**

Vends MSX Sony HB75F + câbles + manuels + très nombreux logiciels : 1 400 F. Vends pour Exl : Exell point + souris + interface : 600 F. **Pascal COTTON, 20, rue de la Diligence. 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : 30.37.88.69.**

Vends progs MSX 1 & 2 (K7/disk) : Knightmare, Laydock, Nemesis, Passagers vent, Gauntlet, Meurtre Atlant., Vampire killer, Affaire, etc. Très bas prix ! **Jerôme DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart.**

Vends MSX2 8250 (3/87) + souris + cordon mag. + logiciels MSX1 et 2 sur disk. Vends aussi Spectrum 48 Ko + hards + soft TS. Tout t.b.é., prix env. 3 500 et 1 500 F. **Frédéric HOUDE, 2, rue de l'Occitanie, 34470 Pérols. Tél. : 67.50.02.40.**

Vends MSX Yeno DPC 64 + magnétophone + 2 joysticks : 1 200 F. 15 jeux MSX Mandragore, La Geste d'Artillac, Hobbit, Hole in one pro, Pring Pong... **Cedric EURIN, La Colombe-de-Jouvernex, Margencel, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.**

Vends MSX 2 VG8235 + Imp. Seikosha GPM100 + nbrx jeux, l'ensemble 4 900 F. Matériels sous garanties. **Richard LEYGUARDA, 39, rue Grande-aux-Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.01.48.10 (après 19 h).**

Vends MSX + cart. Knightmare : 750 F. Vends cart. Isepic pour C 64 : 500 F. Vends imprimante Mps 803 pour CBM 64/128 + Charlot : 750 F et K7 origine. **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420, Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90..**

Vends pour MSX les jeux originaux suivants sur disquette : Passagers du vent, Affaire, Meurtres sur l'Atlantique. A débattre. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvoorde. Tél. : 28.48.18.37 (seulement week-end)..**

Vends jeux sur MSX (en cassette et cartouche). (Yiar Kung Fu II, Nemesis, Tenth frame, etc.). Vends aussi ordinateur MSX + 102 listings + magnétophone + revues + jeux. **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends MSX 2 Sony HB : 500 F avec joystick pro-

grammes et revues : 2 800 F. **Claude HIRSCH, 92, Gennevilliers. Tél. : 47.33.24.14.**

Vends K7 Oric : Ultra, Hopper, Morpion 3D, Encounter (aventure), Oric Mon, Centipede, Cribbadge, Nowotnik Puzzle, Marc, Light Cycle, Sofrancs Une ! **Jean-Guillaume HUBERT, avenue de Vabre : arrêt « les Moutiers », 12000 Rodez. Tél. : 65.42.77.48.**

Vends Oric/Atmos + 15 jeux + imprimante MCP 40 + lecteur de cassettes + livres + cordons + emballage. T.b.é. Prix : 1 000 F. **Gilles ENEE, 16, rue de Paris, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.28.58.**

Vends ordinateur Excel 100 complet avec modem, manettes de jeux, logiciels + livres de programmes. Environ 3 000 F. Prix à débattre. **Lionel MAS. « Le Jas de ville », bd Georges-Clémenceau, 83190 Olzioules. Tél. : 94.63.44.44 (après 18 h).**

Vends EXL 100 + Moniteur mono + cartouche + jeux + livres + clavier pro. 1 600 F. Vente séparés. **Thierry KETELERS, 49 bis, route de Locre, 59270 Bailleul. Tél. : 28.49.07.73.**

Vends Spectrum + interface 2, joystick, entrée cartouche et magnétophone, 41 jeux. Prix : 2 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles-Constantin, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.19.34.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + magnéto Philips + interface joystick : 1 500 F + jeux originaux (liste contre 2 timbres à 2,20 F). **Pierre SABOURAULT, 11, rue Jules-Lemaître, 75012 Paris.**

Vends Spectrum + 48 K + 20 logiciels + nombreuses interfaces + moniteur vert + nombreux livres utilitaire. Très bon état (1986) : 2 500 F. **Laurent SOUTIF, 40, rue des Normands, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.11.03.67.**

Vends pour Spectrum, 9 K7 (V, Rambo, Beach-Head 2, Skyfox, Fighting Warrior, Ghost's Goblins, Knight Tyme,...), 60 F l'une ou le tout 450 F. **Philippe BOUY, Gare, 58700 Premery. Tél. : 86.37.90.23.**

Vends Spectrum avec interface programmable, 2 magnétos, nbrx logiciels, 2 amplis, beaucoup de revues et livres, le tout pour une somme minime. **Cyrille PONS, 101, rue de La Tarasque, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.43.20.**

Vends Spectrum + logiciels + périphériques, 3 000 F à débattre, synthé. Yamaha PSS 360 de janvier 87, valeur actuelle 1 990 F cédé 1 500 F. **Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Vends ZX Spectrum + 48 Ko + imprimante Seikosha + microdrive + cartouches + nombreux logiciels + livres, prix : 2 990 F, le tout en parfait état. **Moise MOYTEAU, 41, rue des Ménigouttes, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.33.88.**

Vends 2 cassettes Mattel Intellivision, prix : 50 F l'une (star stike et Space Hawk). **Thomas EPSZTAJN, 6, rue Joseph-Bara, 75006 Paris. Tél. : 43.54.17.43.**

Vends Exelvision EXL 100 64 K, lecteur de disquettes, Coms Ram, clavier pro., nombreux programmes (cart., disq., K7), commerce, serveur + revues, bon état). **Denis RIBAYROL, Le Pradal-Soturac, 46700 Puy-l'Evêque. Tél. : 65.36.56.39.**

Urgent ! Vends EXL 100 + Modem + magnéto + manettes + 2 C1 + doc. + log. + revues : 1 990 F, EXL 135 + 11 disk : 1 990 F. EXL 80 : 1 790 F. Drum : 390 F. 5 Nlog. cart. 640 F. **Pascal MÉDIEU, Le Thil Riberpré, 76440 Forges-les-eaux. Tél. : 35.90.99.65.**

Vends nbses revues. **Robert VIGEAN, 43, grd rue Riols, 34220 St Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends ZX Spectrum + interface Kempson + Péritel + transf. + lecteur cassettes + jeux nombreux et récents, le tout seulement : 950 F. **Antoine AINS, 101, rue Béranger, 93320 Chatillon. Tél. : 46.45.56.26.**

Vends imprimante couleur Okimate 20 pour Amiga, prix à débattre, cause double emploi. **Bruno KASPRZAK, 24, rue Promenade Maxime Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.82.18.**

Vends progs pr Amiga : Barbarian, Terrorpod, Bob Winner, Feary Tale, SDI, Top Gun, Sinbad, Great Escape, Arkanoïde, Guild Thieves, V.I.P., etc, très bas prix. **Jérome DESVAUX, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart.**

Vends Amiga 1 000 F + mon. coul. hr. des 20/11/86 + logs + doc 7 000 F. **Janick PRINCELLE, 38, rue du Général de Gaulle, Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.08.70.**

Vends Spectrum + 2 128 K, lecteur de K7 inter. + 30 jeux (Cauldron + Béret + Fair Night II, 128 K + Silent...) + manette + Péritel + garantie, état neuf, prix : 1 200 F. **Cyril DHONT, 30, rue Lavoisier, 78180 Montigny-le-Breteneux, Le Mail. Tél. : 30.43.48.70.**

Exeltel monit. mono lecteur disquettes et K7 fonction Minitel, téléchargement, log., répondeur enregistreur, nbrx accessoires log., livres : 4 500 F. **Emmanuel FOURCADE, Orée de Sénart, bât. Fragonard, 91210 Draveil. Tél. : 69.40.84.18.**

ACHATS

Urgent ! CPC 6128. Achète : Terra Cresta, Starglider, Masque, Despotnik Design, Bactron, Sram 1, Aliens, achète le tout séparément. Sur disk. **Madeleine BRIFFAUT, hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio.**

Amstrad PC 1512. Achète programmes en tous genres. **Eddy SENFT, 10, avenue de Verdun, 91290 Arpajon.**

Achète Atari STF bon état, récent, prix raisonnable. Réponse assurée. Téléphonez-moi. **Laurent DAVID, avenue Gouyne, 24100 Bergerac.**

Achète jeux pour Atari VCS 2600 notamment « Swordquest, Digdug, Surround, Videopinball, Videochess, Star-Raiders, Tennis, Soccer, Volleyball ». **Olivier PAILLET, 2, rue Emile-Zola, Semoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.84.46.39.**

Cherche Atari 520 ST avec prix très raisonnable, merci d'avance. Toutes les offres seront étudiées. **Eric VERAT, 20, rue des Rosiers, 25220 Roche. Tél. : 81.57.06.11.**

Achète Atari 520 STF. **Christophe BERQUIEZ, 49, rue Jules-Vernes, 80440 Bones. Tél. : 22.09.30.60.**

Achète Hard copieur pour 520 STF et échange jeux récents si possible région marseillaise. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignan. Tél. : 42.88.90.27.**

Achète ou échange, pour Commodore 64 Power cartridge contre jeux sur disquette ou K7. Urgent !!! (dans la région de l'Essonne). **Jérôme PAVIE, 10, rue Saint-Exupéry, 91610 Ballancourt. Tél. : 64.93.30.53.**

C 64 : cherche imprimante, tout pédagogique de math. et vends disquettes vierges DD DF 100 % certifiées à des prix imbattables ! **Olivier PALLAS, 11, rue des Champs, 47600 Merac. Tél. : 53.65.03.52.**

Achète jeux pour Apple (sorcellerie) etc. **Tristan GODET, 3e RC, B.P. 224, 54301 Luneuille, Cedex.**

Cherche personne dans l'Aveyron vendant des jeux pour STF à bas prix. Cherche surtout des nouveautés (Arkanoids, Metro, Cross). **Nicolas FOLTZENLOGEL, 40, rue du 11-Novembre, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.74.22.**

Achète logiciels (Disk 3,5") pour TO8 à prix sympa. Réponse assurée. **Cyril LAMORLETTE, 25, rue de Metz, 54980 Batilly.**

Achète Sidechr pour Amiga 10000. Cherche programmes divers pour 11000. **Alban GENNESSEAUX, 98, rue Pierre-Demours, 75017 Paris.**

CLUBS

Ataclub : 100 % Atari ST, très sérieux et ambitieux. Demandez documentation par correspondance uniquement. Remboursement timbre sur demande. **ATACLUB (Club Atari), 118 avenue des Bruzacques, Jouy-le-Moutier 95000 Cergy.**

Club jeux vidéo recherche généreux donateurs de tout matériel informatique même défectueux. Merci d'avance. **CLUB JEUX VIDEO, MJC Rodez. rue Saint-Cyrice, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.01.13.**

Atari XL : Softbusters revient des U.S.A. ses valises pleines. Nous achetons, vendons, échangeons soft et matériel. Rép. assurée avec timbre 3,20 F. **Olivier, MEYER et HANNY, Club Softbusters, 11, rue de la Libération, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.35.34.**

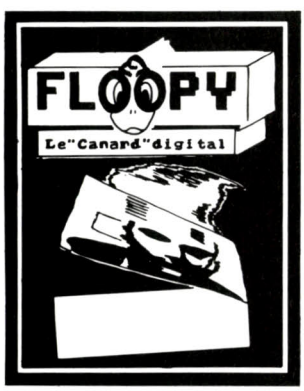
Le Cisma ajoute une section Atari ST a ses activités Apple, IBM, etc. Etudes de logiciels, programmation et bientôt une revue ! **CISMA X2000, Patrice RONDARD, Le Repas-Folligny, 50320 La Haye-Pesnel. Tél. : 33.61.38.25.**

Club X-Games pour C 64 en disk. Poss. news et blocs (Defender of the Crown, Saboteur II, Summer Games III, Pawn II, Oinki Submission). Cotisation au mois. **Olivier, FLAMION CLUB MULTI-GAMES, 16 rue du Jura-Cosnes, 54400 Longwy.**

Recherche club informatique pour C64 sur la région havraise. **Laurent COCHARD, 93 rue Robert-Ancel, 76700 Harfleur. Tél. : 35.45.35.04.**

Tout pour Oric : routines, programmes, utilitaires, etc. Renseignements contre 1 timbre. **Michel RAGOT, 7 rue Louise-Thuliez, 75019 Paris.**

Abonnez-vous aux dernières nouveautés



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

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

CONCOURS PERMANENTS

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

INFOMEDIA

ST show

chaque mois une sélection des meille du domaine public



AMIGA show

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



REVENDEURS NOUS CONSULTER

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

TARIFS D'ABONNEMENTS

	1 n°	3 n°	6 n°	9 n°
AMIGA SHOW AMIGA 500, 1000 et 2000	99 F	290 F	580 F	860 F
ST SHOW ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	99 F	290 F	580 F	860 F
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	99 F	290 F	580 F	860 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	99 F	290 F	580 F	860 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	41 F	120 F	240 F	350 F
TOTAL				

* **FLOOPY 64**: Sur Commodore 64, les numéros 1 à 10 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inclus).

Cochez les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

Type de machine . . . . . .

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

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

TI 45

MINUPRINT Perpignan Tel 68 50 51 85

P.A

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : _____

_____

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par : chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

ECHANGES

Stop !!! 6128. Echange news : Prohibition, Barbarian, Game over, et vends originaux disc. : le Pacte, Zombi, Asphalt, M'enfin, etc. **Vincent BASSI, 12 rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00.**

Club CPC 6128 recherche contact sur Vienne, Haute-Vienne, Charente pour échanges logiciels et doc. **Eric CHAMBRE, Le Paradis, 86460 Availles-Limouzines. Tél. : 49.48.53.99.**

CPC 6128 cherche CPC 6128 sérieux pour échange ou vente de jeux neufs et vends livres et jeux pour Oric Atmos. **TY-CHHONG. Tél. : 60.06.52.49.**

Possesseur CPC 6128 cherche contact pour échange nombreux logiciels. Echange contre disk vierge ou logiciel. **Olivier DALECHAMPS, 13 rue Benoît-Malon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.54.69.**

Amstrad échange jeux sur disquettes (nouveautés). Echanges sympathiques seulement. **Stéphanie BURET, 14 boulevard Descartes, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : 30.64.42.78 (après 19 h).**

Echange jeux Amstrad sur disquette. Truc, astuce, solution de jeux. Réponse assurée. Merci. **Claude FURMANN, 16, rue du Ventron, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.65.13.01.**

Echange jeux et utilitaires pour Apple IIC. Achète à bas prix toutes les dernières nouveautés (envoyer liste). **Michel MARTIN, 26, rue de la Croze, 38300 Domarin. Tél. : 74.43.98.01.**

Echange nombreux jeux pour Apple IIC (envoyer liste ou appeler). **Hervé LE GUEN, 22, rue Sainte-Geneviève, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.00.90.**

Echange logiciels pour Apple IIE. Recherche nouveautés. Envoyer listes (uniquement région parisienne). **Jean-Michel BORTOT, 84, bd National, appt. 5071, 92000 Nanterre.**

Cherche contacts sur Apple II (nouveautés si possible) pour échange. **Sébastien CAILLET, 12, rue de Billancourt, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.05.34.51.**

Apple II cherche contact pour échanges de nbrx jeux surtout jeux d'aventure et action. (Je peux aussi en vendre.) **David VONG, 63 bd Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél. : 45.35.61.72.**

Recherche contacts sur région Côte-d'Azur pour échanges et création logiciels sur Apple. Possède Apple II + Apple IIE-128 K-80 COL-Z 80-Imagewritter. **Philippe MEDECIN, 18, rue Achiardi-de-Saint-Léger, 06300 Nice. Tél. : 93.26.17.41.**

Echange jeux sur Apple IIC (Bard's Tale II, King's Quest I et II). Donne et échange solutions de jeux d'aventures (18 h). **Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.20.31.**

Achète lect. disk Cumana 3 1/2. Cherche contacts Atari 520 STF. Liquide jeux pour C 64 (originaux). **Lionel VANNELLI, 19, square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.**

Atari ST cherche contacts sur Vaucluse. **Olivier ROUX, 7, rue du Docteur-Geoffroy, 84010 Avignon. Tél. : 90.88.22.11 (heures des repas et après 19 h).**

Atari 520 ST cherche joysticks et matériels divers contre logiciels. Cherche contacts Amstrad CPC 664. **Laurent MARTIN, La Joie-de-Vivre, Bât. 6, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.**

Atari 520 ST cherche contacts. **Gilbert RAYNAUD, 70, boucle de la Nacelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37.**

Atari 520 STF recherche contacts pour échanges logiciels. **Dominique FICHTER, 3, square de la Croisée, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.13.38.**

Echange, vends ou achète logiciels sur 520 STF. Réponse assurée. **Thierry LEFLOUR, La Croix-Bidaud, 44130 Blain. Tél. : 40.79.01.25 (après 19 h).**

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 ST. Cherche contacts sérieux. Recherche documentation sur utilitaires (First Word + Vip, etc.). **Jean-Claude MOUGEOT, ambassade de France au Brésil, valise diplomatique M.A.E., 37, quai d'Orsay, 75017 Paris. Tél. : 42.23.03.90 (Brasilia, Brésil).**

Echange jeux pour Atari XL-XE sur disk. Recherche softxare Protection II (urgent). **Claude CARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grostenquin. Tél. : 87.01.70.62.**

Atari 520 STF cherche contacts sérieux et rapides pour éch. prgs. Possède et recherche nouveautés. Envoyez liste ou téléphonez. **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Vends drive Atari 1050 + joystick + très nombreux logiciels récents + boîtes et rangements + pièces 130 XE. Le tout en très bon état (peu servi) : 2 500 F. **Jean-Jacques EDOUARD, 11, place Verte, 59163 Condé-sur-Escaut. Tél. : 27.40.37.52.**

Atari 520 STF recherche nouveautés et contacts pour échanges. Réponse assurée. Possède (Gauntlet, Tonic Tile. Airball, Skyflighter). **Stéphane PARISOT, 69, rue de la Belle-Epine, Val-des-Quatre-Pignons, 78650 Beynels. Tél. : 34.89.33.18.**

Echange jeux et utilitaires pour Atari 800 XL/130 XE et 520 STF (disquettes seulement). **Fabrice HENON, 58, rue Gabriel-Péri, 59320 Haubourdin.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF. Vends disks 3 pouces (Amstrad 30 F pièce). **Jean Christophe PIRAUD, 20, rue des Primevères, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.57.91.**

Atari ST cherche logiciels. **Vincent BRYCHE, 51, avenue des Jasmins, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.53.93.**

Atari 1040 ST et C 64 échange prgs C 64 (news 1987) contre prgs Atari 520 ST ou 1040 ST. **Jean-Luc LEROUX, 54 bis, Grande-Rue Lucy, 02240 Ribemont. Tél. : 23.63.73.92.**

Atari ST recherche tous progs avec doc. Solution de jeux ou autre. **Thierry MESTREL, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Echange jeux utilitaires. Docs sur 520 ST, région Nord si possible. Réponse assurée. **Bertrand LESOT, 18, rue Henri-Barbusse, Fouquières-les-Bethune, 62400 Bethune.**

Contre drive 1050 donne jeux sur K7 pour Atari 800 XL. Echange nbx jeux sur Amstrad. **Sander REMIGEREAU, 11, rue des Beaumes, bât. Iris, 13800 Istres.**

Echange ou vends nombreux logiciels pour Atari ST. Envoyer liste. Réponse assurée. **Philippe PAILLOLE, 17, rue Jean-Mermoz, 92240 Malakoff.**

Cherchons contacts sur Atari ST, notamment sur l'émulateur Mac et sur des programmes en GFA Basic. **Frédéric ou Raphaël. Tél. : 46.68.55.51.**

Echange jeux sur ST (10) contre tout ordinateurs 64 KO. Etudie toutes propositions. **Vincent JACQUES, Le Mazet Quins, 12800 Naucelle. Tél. : 65.69.05.77.**

Echange jeux et utilitaires pour Atari XL, Apple GS. Echange tout livre pour ces micros, ainsi que trucs et astuces. **Richard AUDIFFRET, 18, résidence du Poncé-Cuvry, 57420 Verny. Tél. : 87.52.60.52.**

520 ST recherche contacts pour échanges logiciels (réponse assurée). **Olivier CLEP, 119, domaines des Ecardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.83.72.**

Atari ST cherche contacts pour échange, vente, achat (nombreuses nouveautés). **Serge HASCOET, 14, rue Desclouzeaux, 29200 Brest. Tél. : 98.03.30.29.**

Echange jeux pour C 64 et Atari ST. Cherche une version de Spy vs, Spy III qui marche bien, et Tonic Tile sur ST. **Vlady LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 Saint-Martin-d'Hères.**

Recherche liaison Atari-Minitel. **Alexandre WILLIART, 231, rue Victor-Hugo, 59430 Saint-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.61.92.88.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF en vue d'échanges vers Perpignan. **Fabien BEGOM, chez M. et Mme GODEFROY, 26, rue Pomarède, 66330 Cabestany.**

Atari 520 ST cherche tout contact. Réponse assurée. **Frédéric VILLIOT, 380, rue Pasteur, 73490 La Ravoire.**

Echange logiciels pour Atari 520 STF (possède Star Trek, Ninja, Mission, Goldrunner, 10 TH, Frame, Flight, Simulator II, etc.). **David LELEU, 1, route de Saint-Romain, 76170 Lillebonne.**

Atari XL-XE cherche Winter Games ou Summer Games II ainsi que magazines : ANTIC, ATARIUSE. **Mathieu FILIOT, 19, place du Général-de-Gaulle, 62218 Loisons-sous-Lens. Tél. : 21.78.64.82.**

520 STF cherche contacts pour échanges d'idées. **Christophe JOUIN, 53, rue Debussy, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.05.15.**

520 et 1040 ST cherche prgs sur astrologie. Seulement Paris et la région parisienne. **Alexandre-Romain BIHI, 50, rue Menilmontant, 75020 Paris. Tél. : 47.97.67.99.**

Cherche jeux et utilitaires pour 520 ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Atari ST recherche contacts sympas. **Eric BOQUIER, 21, rue Edouard-de-Rothschild, 77164 Ferrières.**

Echange logiciels Atari 520 STF. Contacts possibles. **Jean-François MAES, 72, avenue du Champ-Paveau, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.84.00.05.**

Atari recherche correspondants pour trucs et astuces ur ST/XL/XE. Vends anciens nos de l'Atarien. **TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**
Amiga recherche correspondants pour échanges (tous pays). **David BRICE, 1, allée de Venise, résidence La Lyre, 54500 Vandoeuvre. Tél. : 83.55.57.58.**

Echange jeux sur Atari 520 ST (Barbarian, Starglider, Arkandid, Crafton et Xunkt, Flight Simulator II, Hacker II, Pluttos, GFA, Basic, GFA Coma). **Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gascogne, 89000 Auxerre.**

520 STF échange nombreux programmes. Vends originaux The Pawn 130 F, Sundog, Starglider. 150 F chacun. **Frédéric VILLIOT, 380, rue Pasteur, 73490 La Ravoire.**

Amiga recherche contacts sérieux pour échanges softs et docs. Envoyer liste. Réponse assurée. **Claude-Michel BLUMENFIELD, 5, Les Sions, 17137 Esnandes. Tél. : 46.01.36.17.**

Amiga échange logiciels en tous genre. Envoyez vos listes. **Olivier FISCHER, 62, rue Saint-Nabor, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.53.75.**

Amiga recherche contacts pour échanges. **Jacques NADEC, 16, rue Amos-Garbot, 17000 La Rochelle.**

Amiga échange nombreux prgs dont nouveautés. Cherche correspondants étrangers (Canada, Belgique, Allemagne), ainsi que français. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.28.18.**

Amiga cherche contacts pour échanges programmes. **Olivier CARRE, 14, rue de la Grande-Pierre, 35510 Cesson-Sevigné.**

French Looks for Sympathetic and serious contacts for the swapping of softs and hard on Atari 1040 or Amiga 1000 in the USA and Canada. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél. : 43.26.66.72.**

Amiga : vends modem et digitaliseur de sons Futur Sound à bon prix. Cherche contact pour échanges. Possède nombreux programmes (nouveautés). **Eric BEURARD, « La Chenaie », route de la Salvetat, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.58.73.**

Amiga, échange sur Lyon programmes de jeux et utilitaires (ventes possibles). Liste sur demande. **FANELLI, 89, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.41.01 (aux heures repas).**

Cherche contacts sur Amiga. **Denis CHOVEAUX, 14 bis, rue des Ecoles, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : 30.36.44.63.**

Amiga et C 64 recherche contacts dans plusieurs pays : Canada, Norvège, USA, Belgique, Allemagne. **Jean-Jacques LALOU, 20, avenue du Général-Clavery, 75016 Paris. Tél. : 45.25.76.07.**

Cherche contact pour échange logiciel jeux ou utilitaires sur Amiga 2000 ou compatible Paris ou région parisienne. Vente s'abstenir. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.**

C 64/128 échange dans la joie et la bonne humeur ! Possède de réelles nouveautés venues d'Allemagne, The Last Nineal, Defender of the Crown... **Laurent DAILLOUX, 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.40.57.**

Cherche tous les jeux d'aventure pour C 64 sur disk. Envoyez listes. Achète lecteur 1541 d'occasion pour environ 500 F. Faire offres. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Travers, 70360 Scey-sur-Saône.**

A tous commodoristes échange nombreux jeux et utilitaires sur C 64/128 cassettes ou disquettes. Réponse assurée. **Frédéric COIGNET, Morogues, 18220 Les Aix-d'Angillon. Tél. : 48.64.44.21.**

Echange nombreux jeux sur C 64 sur disk uniquement. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Vincent MAULION, 51, rue Paillard, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.18.12.**

C 64 cherche contacts en France et à l'étranger pour échanges de news. **Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines, France. Tél. : 21.72.33.74 (à partir de 18 h).**

Echange nombreux programmes sur disk pour C 64. Recherche nouveautés. Préfère les échanges durables. **Jean-Denis MOREAU, 14, avenue de Saint-Germain, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.00.91.**

Urgent échange 5 disks de news sur C 64 contre renseignements sur News Room, Multiplan, Super Paint. Echange 20 disks de news contre la Power Carbridge. **Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Etoile, 67460 Wissembourg. Tél. : 88.94.94.41.**

Echange tous logiciels sur C 64 (le Aderboard 3, Tass Time, Gauntlet... nbrx jeux et utilitaires). Réponse assurée. Envoyez vos listes. **Philippe RAVET, 2, rue Lakanal, 69100 Villeurbanne.**

Echange 87 jeux sur CBM 64 contre une Power Cartridge ou un moniteur couleur ou un 1541. Une super bonne affaire ! Urgent ! Génial ! **Samuel LAWRYNIEC, 18, rue Saint-Exupéry, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : 39.46.10.09.**

Echange jeux sur C 64/128. Possède : Great Escape, Army Moves, Metro Cross, etc. Echange dans n'importe quel pays. **Dominique DUPRAZ, route de Collombey, 451870 Monthey (Suisse). Tél. : 02.571.86.54.**

Echange sérieux pour C 64, tous logiciels. Réponse assurée. J'attends vos listes ! Possède des news en disk et en K7. **Jérôme VIOT, La Batie Divisin, 38430 Les Abrets. Tél. : 76.32.09.24 (après 17 h).**

Vends ou échange pour C 64 logiciel (Gauntlet, The Frame, Arkanoïd, Geos, Silent Service...). Réponse assurée contre enveloppe timbrée. **Alain CONNES. Tél. : 40.75.29.57.**

Echange nombreux jeux sur C 64. Uniquement sur disq. Envoyez listes. Contact dans le Nord. **Olivier HERMAN, 3, avenue des Peux-Moulins, 59170 Croix. Tél. : 20.70.48.88.**

Je cherche pour Commodore 16 + 4 users à échanger contre util. disk. **Hubert NOFFKE, Praitwinkel 88 D 4630 Bochum 1, RFA.**

Echange programmes tous genres sur C 64. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Cède bas prix lecteur K7. Recherche docs français de programmes tous genres. **Yves PADOVANI, 38, rue des Frênes, 67240 Bischwiller. Tél. : 88.63.21.52 (poste 25).**

Echange jeux pour CBM 64 sur disk et pour Amstrad sur cassettes uniquement. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Echange nbrx jeux sur K7 pour C 64 contre drive M 541 ou contre imprimante. **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.06.20.00.**

C 64 échange ou vends news sur K7 ou disk (K7 préf.). Possède nombreuses news (S. Soccer, Barbarian, Enduro...). Recherche Power Cardw. **Arnaud CLAISSE, 42, rue de Calais, 59540 Caudry. Tél. : 27.76.06.59.**

C 64 échange (ou vends) les meilleurs softs sur disquette. Téléphonez-moi, commodoristes ! **Eric POLIDOR, 10, rue de la Liberté, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.03.29.**

Echange ou vends disquettes pour C 64. Dernières nouveautés, utilitaires... Réponse assurée. **Francesco FUMANTI, 11, rue Batty-Weber, 3755 Rumelange, Grand Duché de Luxembourg. Tél. : 00.352.56.73.20.**

CBM 64 cherche doc. en français sur tous les jeux de simulation. Echange contre logiciels de jeux. Merci d'avance. **Isabelle AUVRAY, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Echange anciens et nouveaux jeux sur C 64 uniquement sur K7. Cherche simulations et wargames. Envoyez liste et timbre (réponse assurée). **Pierre BOUTEILLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.**

Echange jeux sur CBM en K7. Possède Asterix, Leader Board 123, Bomb Jack, T th Frame, Samantha Fox, Green Beret, Ping-Pong 1 et 2, Int. Karate I et II. **Jean-Paul RASFOLL, 32, hameau des Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.62.17.74.**

Echange nouveautés sur K7 pour CBM 64 (Last V8, Arkanoid, Wonderboy, Krakout, Jack Great Escape, etc.). Réponse assurée. **Laurent VALLIER, Le Bosquet, Saint-Etienne-de-Fontbellon, 07200 Aubenas.**

CBM 64 + 1541 échange jeux et utilitaires. Envoyer vos listes, réponse assurée. **Thibaut ROLLIN, Les Fougères A2-36, 77210 Avon. Tél. : 60.72.63.40.**

C 64/128 échange très nombreux logiciels sur disk dont news. Recherche contacts amicaux dans tous pays : Allemagne, Canada, Norvège, Belgique. **Jean-Marc PIATEK, 11, rue de l'Egalité, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.27.83.**

Stop ! Je recherche la solution des jeux suivants : Circus Adventure, The Saga of Erik. En échange je vous fournis la solution de 9 jeux C 64. **Henry MARCEAU, 15, Petite Résidence, rue de Rollot, 80500 Montdidier.**

Msxiens(nes) : notre club échange tout logiciel pour MSX (préf. pour MSX 2). Possédons VG 8235. Envoyer liste, réponse assurée. **Christophe DUCOURANT, MSX Corporation Club, route de Cassel, 59114 Sainte-Envoorde. Tél. : 28.48.17.37 (le week-end).**
Vous avez besoin d'un graphiste expérimenté sur C 64 pour réaliser des démos ou autres ? Ne cherchez plus. Vous venez de trouver un pro ! **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Echange news sur CBM 64/128 (Defender of the Crown, Mad Max...). Recherche tous contacts à l'étranger. **Danièle GOLD, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.20.13.**

C 64 K7 : échange originaux. Je cherche : Revs, B-Head II, Skyfox, Xevious. Achète Revs en original ! **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange programmes sur Amiga et C 64. **Bruno ZAWADZKI, 8, rue Gérard-Philippe, 62640 Montigny-en-Gomelle.**

Echange sympa sur C 64. Recherche en particulier nouveautés sur K7 ou disq mais aussi programmes intéressants. Envoyez vos listes. **Christophe VRIGNAUD, 112 La Garenne, Les Moutiers-sur-le-Lay, 85320 Mareuil-sur-Lay. Tél. : 51.27.51.87.**

Echange news sur C 64. Vends originaux à bas prix. **David CLERC, Neuville-lès-La-Charité, 70130 Fresne Saint-Manes. Tél. : 84.78.82.18.**

Cherche contacts intéressants et durables. **Demandez MICHAEL au 20.80.11.52.**

Cherche jeux pour C 64 K7. **Michael VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.38.58.**

Cherche jeux sur K7 et disq. pour C 64. **Nicolas LOUIS, 3, square d'Anjou, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.34.51.**

Cherche lecteur K7 Commodore contre jeux ou lecteur K7 contre jeux. Cherche originaux tel que Barbarian. **Didier JACOB, 2 bis, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél. : 87.93.36.09.**
Echange ou vends jeux pour C 64 discs ou K7, Trailblazer, Paperboy et beaucoup d'autres, Advanced OCP, Art Studio. Possibilité Pow Cartr. **Antoine GARCIA, 55, Travers des Arnavaux GR Jean-Jaurès BIB, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.03.28.**

Recherche pour CPC 6128 un bon jeu de bridge et Advanced Music System. **Patrick RAYNAL, Ecole Pierre et Marie Curie, 58200 Cosne. Tél. : 86.28.21.31.**

MSX échange jeux sur disquette 3"1/2. Envoyez-moi votre liste ou téléphonez-moi. Réponse assurée. **Thierry FURET, 6, rue de la Chasse, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.02.92 (le week-end).**

Vous êtes coincés dans un jeu ? Je peux vous aider. Contactez **Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Amiga : cherche contacts sérieux. Faites-vous connaître. **Hervé VERDUN, 4, rue Saint-Pierre, 57000 Metz. Tél. : 87.63.95.00.**

Cherche contact pour échanges de jeux en binaire et de jeux en basic. Cherche contact dans les environs de Pont-à-Mousson. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-lès-Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.30.47 (après 19 heures).**

C 64 échange news sur disk, cherche correspondant en région parisienne et autres. **Thibaut VIEILLARD, 16, square de Bretagne, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.14.88.**

QL échange logiciels et conseils. **Olivier BOULLÉ, Le Méridien, 76830 Val-de-la-Haye. Tél. : 35.32.43.41.**

Echange disks de news sur C 64 contre la tablette graphiscope. Echange disqs de news sur C 64 contre l'imprimante NPS 803. Urgent ! **Philippe KIMMLER, 12, rue de l'Etoile, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.94.94.41.**

Recherche contacts sympas et durables pour échange de programmes sur 520 ou 1040 STF. **Christian AUGUSTE, 8, rue Maurice-Ravel, 91380 Chilly-Mazarin.**

IBM-PC échange ou vends nombreux jeux de qualité et utilitaires. **Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Cherche Trackball Atari tuner TV souris extension mémoire. Possède Powers Freere Frame I, II, III, Plans, news etc. **Jean-Christophe TOMASO, 1, rue du Placeau, 45380 La Chapelle Saint-Mesmin. Tél. : 38.43.01.84.**

Echange Flight Simulator original contre Power état neuf. **Sandrine GIBOULOT. Tél. : 84.78.83.33.**

Cherche logiciels sur disks. **Jean-Yves PERON, 48, boulevard Boisson, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.24.63.**

Cherche jeux uniquement sur K7 pour TO. **Emmanuel DENIMAL, 101, rue des Charrières, 21800 Quetigny. Tél. : 80.46.32.41.**

TO7/70 cherche contacts sur disq. 5 1/4. Echange-vends nombreux programmes. **Eric LEMOINE, Appt n° 8, 9, boulevard du 8 mai-1945, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.10.81.**

Echange logiciels VG5000. Réponse assurée. **Bertrand DUSAUTHOI, 15, résidence la Madeleine, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.70.02.**

Vends/échange nombreux jeux de qualité pour IBM PC et compatibles. **Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Vends pour Thomson TO originaux 5e Axe ; Green Beret ; Sortileges 95 F pièce en K7. Le tout 270 F. **David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.21.27.40.**

Echange jeux sur disk. Je possède logiciels TO 9. Réponse assurée. **Benjamin BOUDOURESQUES, 54, boulevard Bellevue, 66660 Port-Vendres. Tél. : 68.82.29.38.**

Echange nombreux jeux sur Spectrum. **Patrice MEYNLÉ, 27, rue du Collège, 67430 Diemeringen.**

Echange nombreux jeux sur Spectrum (The Way of the Tigers, Gun Fright Green, Beret, Road Runner). Envoyer liste. **Gérald RANVIER, 38, rue des Grands-Cèdres, 77310 Saint-Fargeau Ponthierry. Tél. : 60.65.69.87.**

Vends MO 5 + lect K7 + livre + manuel + ext manette + jeux gratuit (A Venger ; Green Beret, etc) pour 2 100 F. **Ludovic LABOUE, 16, rue de Rennes, 56660 St-Jean-Brevelay. Tél. : 97.60.47.96.**

Échange nombreux jeux pour Spectrum 48 K et 128 K. Envoyez vite listes. **Bertrano PERESSE, rue des Écoles, 56260 Larmo-Plage. Tél. : 97.65.58.36.**

Échange nbx jeux pour Spectrum sur K7 ou Beta Disk 5, 25 possibilité vente. **Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 11, 21000 Dijon. Tél. : 80.71.19.75.**

Cherche tout contact avec personnes possédant un Spectrum + vends moniteur mono Zénith tbé. **Éric BOURGUEDIEU, route des lacs, 40560 Saint-Girons. Tél. : 58.47.91.80.**

Atmos : échange jeux contre périphérique Atmos/Oric 1 (int. joys. etc), envoyez timbre pour réponse, S.V.P. **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mt-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

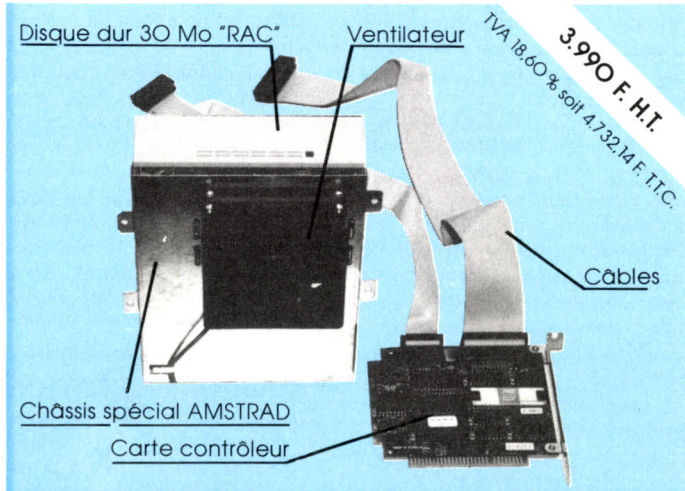
Cherche pour C64, plan du câble émulateur Minitel, achète bas prix ou échange contre programmes si disq. fournies. **Philippe GARZONE, 7, rue du Printemps, 73000 Barberaz. Tél. : 79.33.35.99.**

Cherche Power Cart. et trucs sur C 64 à 128. **Jean-Yves MUHLKE, 3, allée des Grillons, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.20.90.**

EN EXCLUSIVITE

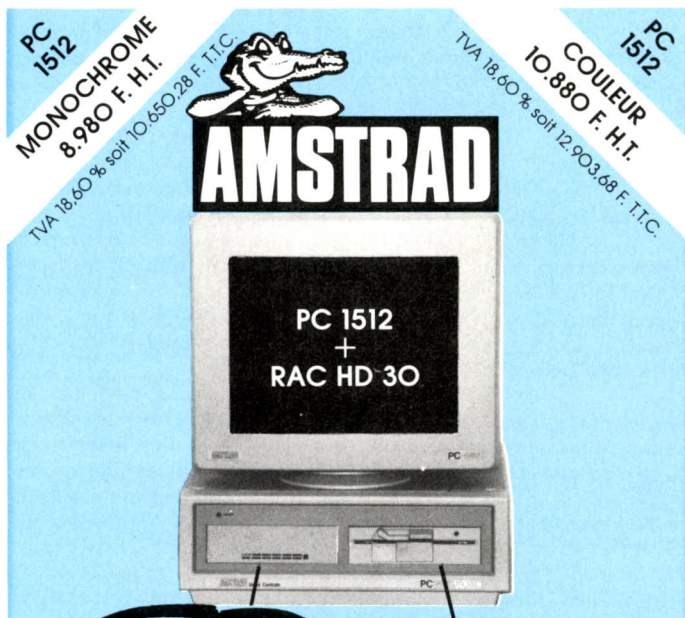
à "La Règle à Calcul"

KIT DISQUE DUR 30 Mo SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512



MONTAGE GRATUIT EN 15 mn GARANTIE 1 AN

Caractéristiques techniques du Kit RAC HD 30 PC 1512
Faible consommation, système 4 plateaux, 4 têtes, vitesse d'accès moyenne de 60 ms.



PC 1512 HD 30 : unité centrale, moniteur, lecteur 360 Ko + disque dur 30 Mo, souris, MS DOS 3.2, DOS plus, GEM DESKTOP et GEM PAINT, BASIC 2.

la Règle à Calcul

BON DE COMMANDE

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél. : (1) 43 25 68 88 Télex : RAC 201 324 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

Participation aux frais d'expédition :
– pour le Kit disque dur RAC HD 30 : 35 F – pour le PC 1512 : 100 F

CHER TILT

SAUVEGARDE

Victime de découragement, je me décide à t'écrire ! Pourrais-tu me dire comment sauvegarder des images-écran créées sous *GEM Paint* avec un *Amstrad PC 1512* ? Merci d'avance.

David Bouchet
60000 Beauvais

Comme tout programme similaire, GEM Paint *ne sauve pas des images-écran mais des dessins. C'est-à-dire que la sauvegarde porte sur le dessin et son format (ceci par l'intermédiaire de la commande réservée à cet usage). Existe-t-il une solution permettant de récupérer une partie de ce dessin en Basic ? Mystère, pour le moment...*

SCRUPULE

Une question me turlupine : m'engageant à ne point faire de commerce, puis-je copier un programme pour mon usage personnel ? Merci d'avance pour ta réponse.

J. Doyon
97120 St-Claude, Guadeloupe

La loi est formelle : l'utilisateur a le droit de faire une copie dite de sauvegarde de tout programme qu'il a acheté.

LES CONSOLES

Bravo pour le banc d'essai de la console *Sega*, à quand celui de la *Nintendo ?* La *Sega* est-elle arrivée en France et où peut-on la trouver ? Enfin, existe-t-il une revue spécialisée sur les consoles ?

J. C., Nantes

Le banc d'essai de la console Nintendo *est présent dans ce même numéro. Cette console est disponible dans les grands magasins et chez certains revendeurs de micro au prix public de 1 190 F. La* Sega *est distribuée de la même manière, elle est cependant moins chère : 990 F TTC. Enfin, il n'existe pas de publication dédiée aux consoles en France. Mais nous sommes là, non ?*

PAGES ÉCRAN

Dans ton numéro 43 de juin, tu dis que tout utilitaire de dessin qui possède des commandes de sauvegarde peut récupérer des images issues du Basic ou de l'Assembleur. Tu dis aussi que ces programmes adoptent des formats d'enregistrement différents pour compacter les images, et tu cites les utilitaires les plus célèbres sur *TO 7 : Caractor, Colorpaint* et *Pictor*.

Possesseur de ces deux derniers, je n'ai aucun problème avec *Colorpaint* car sa notice explique clairement comment récupérer les images. En revanche, la notice de *Pictor* est muette sur ce sujet. Je voudrais donc savoir comment récupérer des pages-écran enregistrées sous Basic ou Assembleur avec *Pictor*. Quelqu'un connaît-il la réponse ?

Alexandre Pukall
57070 Metz

Quel est le lecteur qui possède la solution de ce problème et qui pourra mettre fin à l'angoisse d'Alexandre ?

RUBRIQUE CRÉATION

J'ai lu avec intérêt dans les numéros 42 et 43 de *Tilt* votre opinion et celle de vos lecteurs à propos d'une rubrique consacrée au développement de scénarios de logiciels. Etant programmeur, je trouve cette idée d'enfer ! En effet, je pense que les programmes actuels se ressemblent trop, et c'est dommage car leur réalisation est pour beaucoup d'entre eux parfaite. Or, comme un bon nombre de programmeurs chevronnés ou passionnés (ou même les deux !) lisent *Tilt*, peut-être aurions nous des softs originaux grâce à cette rubrique indispensable dans votre journal.

Je me permets de vous proposer quelques « règles » à respecter.

— Une idée de scénario ne devrait être publiée que si elle se démarque vraiment de ce qui existe déjà.

— L'auteur du scénario aura intérêt à donner son nom afin que celui-ci figure dans le logiciel réalisé (c'est la moindre des choses !).

— Il serait intéressant que l'auteur du scénario donne ses idées quant à la réalisation de « son » logiciel...

— A la limite, les scénarios pourraient être classés par catégories (arcade, aventure, simulation et autres).

Si une telle rubrique existait et si elle était régie par des règles équivalentes, elle contribuerait à l'élaboration de logiciels plus intéressants. Avis aux lecteurs et programmeurs de *Tilt !*

Regis Levié

SCÉNARIO

Je suis déjà le troisième à souhaiter la naissance d'une nouvelle rubrique (voir *Tilt* n° 41 et 43) où écrire nos idées de scénarios. Je pense qu'il serait préférable de la créer en tant que nouvelle rubrique plutôt que de la faire intervenir dans « Sésame ». Cela dit, voici une idée que je te fais parvenir : c'est un duel.

Dans ce jeu (qui se joue soit contre l'ordinateur soit contre un second joueur), il faut tuer son adversaire avant qu'il ne vous tue (évidemment...). Cela au volant d'un engin armé d'un canon dirigé vers l'avant. Peu maniable, ce véhicule ne peut pas se retourner : il faut donc approcher l'ennemi par derrière car l'action se déroule dans un labyrinthe. On dispose de quatre vitesses : 1, marche arrière ; 2, arrêt ; 3, avance lente ; 4, avance rapide. Enfin, signalons qu'il faut éviter les collisions avec les murs. L'écran se divise en trois fenêtres. La première, à droite et verticale, représente le labyrinthe en partie effacé et vu du dessus. On y voit deux points de couleurs différentes qui sont les deux engins. Le reste de l'écran, divisé horizontalement en deux, représente le labyrinthe en 3 D vu par l'un et l'autre des duellistes.

Roland
Hauts-de-Seine

Bien, c'est décidé une place sera désormais consacrée à la publication de vos idées de logiciels. Cependant, cette rubrique sera intégrée dans « Sésame ». Il n'est en effet pas certain que nous ayons matière à créer une rubrique à part entière. De plus, les programmeurs et hobbystes pourront à loisir puiser dans ce vivier sans pour autant porter préjudice aux lecteurs ne se sentant pas concernés par cette rubrique. Enfin, comme l'a montré Regis Levié, des règles doivent nécessairement régir cette rubrique. Reportez-vous à « Sésame » pour en prendre connaissance.

AUTEURS DE LISTINGS

Auteur d'un jeu d'aventure-action d'environ vingt-trois kilo-octets, je pense qu'il est digne d'être publié dans votre revue.

J'aimerais donc connaître les conditions de parution ainsi que le montant des rémunérations. Pourriez-vous également me donner les délais de parution ?

Frédéric Barachant
13090 Aix-en-Provence

Pour être publié dans « Sésame », vous devez nous faire parvenir le ou les programme(s) sur support magnétique avec toutes les explications nécessaires (résumé du programme, descriptif des commandes, etc.) ainsi que le ou les listings correspondants. Notez que ces derniers doivent impérativement respecter les règles établies dans « Sésame ». La rémunération pour un programme est comprise entre 500 et 2 000 F. Ceci, en fonction de la qualité du programme et non de sa longueur. Enfin, le temps écoulé entre le moment où nous recevons le programme et le moment où il est publié est de l'ordre de douze semaines. Dernière précision : ne nous demandez pas sans cesse si votre programme est susceptible de nous intéresser, envoyez-le ! Ceci, sans oublier de nous communiquer vos nom et adresse.

LOCATION SOFT

Existe-t-il des magasins qui louent des logiciels de jeux pour *PC* et compatibles par correspondance et à quels prix ?

Jean-François André
Châtillon, 54480 Cirey

La location de programmes informatiques est interdite. Il n'existe donc pas de magasins louant des logiciels de quelque type que ce soit et pour quelque machine que ce soit.

TILT A RÉPONSE À TOUT

Je vous écris car mon ordinateur me pose quelques problèmes. Je possède une unité centrale *Amstrad CPC 464* avec un moniteur monochrome. Désireux d'obtenir la couleur, j'ai acheté l'adaptateur Péritel MP-1. Celui-ci ne fonctionnant pas sur mon téléviseur pour des raisons inconnues de mon revendeur, j'ai décidé de contacter Amstrad France en leur écrivant. Après plusieurs lettres restées sans réponse, je pris contact avec Amstrad par téléphone. Quelqu'un me répondit au bout d'une demi-heure de communication qu'il faisait partie du service administratif et qu'il n'était pas compétent pour répondre. Constatant cela, j'ai décidé de vous écrire pour connaître les solutions afin d'accéder à la couleur. Merci d'avance.

Philippe Pachot

Première chose : votre téléviseur est-il équipé d'une prise Péritel ? Si ce n'est pas le cas, vous devez placer entre votre poste de télévision et l'adaptateur MP-1, un modulateur Secam. Dans le cas contraire, vérifiez le bon fonctionnement de votre interface MP-1. Si celle-ci fonctionne sur une autre télévision que la vôtre vous devrez vérifier la validité de la commutation Péritel. C'est-à-dire la présence d'une tension de douze volts en sortie de la prise Péritel de l'adaptateur MP-1. Si cette tension est présente vous devrez alors incriminer votre poste de télévi-

sion. Dans ce cas une seule solution : consulter votre revendeur Hi-Fi/vidéo.

AMIGAFANS

Fan de micro-informatique ludique, je me suis successivement acheté un *ZX 81*, un *Commodore 64*, puis un *128*. Aucun d'entre eux ne m'a déçu ; si ce n'est le dernier : *l'Atari 520 ST*. J'aimerais dénoncer auprès des lecteurs de *Tilt* les abus commis par certaines revues qui qualifient le *ST* comme supérieur à *l'Amiga*. « ST Magazine », par exemple, prend un malin plaisir dans son dernier numéro à descendre l'*Amiga*. Ce que certains Ataristes semblent ignorer, c'est la sortie de l'*Amiga 500* dont le prix est de 4 700 francs avec 512 Ko de mémoire, un drive trois et demi de 800 Ko, une souris et dix logiciels. Ceci explique la sortie d'une multitude de nouveautés qui exploitent à fond les capacités de la machine (son stéréo, synthèse vocale, graphismes, etc.). L'apparition d'une telle machine au prix d'un *ST* risque donc de concurrencer sérieusement ce dernier. Lecteur de revues américaines, j'ai pu admirer les nouveaux softs *Amiga : Gauntlet, King of Chicago, Space Quest II, Guild of Thieves*, etc. Bien entendu, certains de ces jeux existent aussi sur *ST*, mais en deux fois moins bien. On peut même affirmer que l'*Amiga* est une révolution dans le cruel monde de la micro-informatique car j'ai entendu parler d'un *Amiga 100* à moins de 3 000 francs ! Ce serait une bonne arme pour mettre un terme à la suprématie Atarienne !

Jérôme Desvaux,
59130 Lambersart

En tant qu'heureux possesseur d'*Amiga 1000* je désire vous faire part de quelques remarques tout à fait amicales, ainsi que de quelques rectificatifs. Ne revenons pas sur la déplorable attitude commerciale de Commodore France vis à vis de cette machine, et espérons que les remaniements dans la direction mettrons fin à cet état de fait. Je ne peux pour cette raison vous en vouloir de votre attitude envers cette machine, croyez-le bien ! Pourtant votre article du numéro 41 (« Nouveaux *Amiga* : le petit et le gros ») m'a décidé à vous faire part de mes modestes mais sérieuses connaissances en la matière. Tout d'abord un petit rectificatif : l'*Amiga 1000* possède en version de base 512 Ko de Ram. Enfin, la carte d'émulation PC pour le *2000* est l'A 2088. A ce sujet : il ne s'agit pas d'une véritable émulation. En fait, cette carte contient un *IBM PC* contrôlé par le 68000. L'échange des données, fichiers ou images entre les formats MS Dos et Amigados, est donc une réalité puisque l'interpénétration des deux systèmes est totale. De plus la possibilité constante de travail en multitâche de la machine permet l'exécution simultanée de programmes purement *Amiga* ou *IBM*, ou... les deux !

(...) Revenons maintenant à l'*Amiga 1000*. Je ne désire pas me lancer dans une croisade pro-*Amiga*, pourfendant de ma lance multitâche et de mes flèches nommées *Daphnées*, *Portia* et *Agnus*. En réalité j'ai la chance de posséder aussi un *Atari ST* et je peux donc vous assurer que l'*Amiga* le surclasse réellement : quand l'*Atari* joue une mélodie et bouge péniblement des objets à l'écran, l'*Amiga* effectue le même travail (avec musique en stéréo) tout en exécutant *Multiplan* ou *Scribble* (traitement de textes) dans une fenêtre sans pour le moins être ralenti ! Par ailleurs, je dois dire que votre qualificatif de « bâtard » est très judicieux. Je doute que vous sachiez que l'*Amiga* émule (par logiciel) les formats *IBM, C 64* et... *Atari ST !* Eh oui !, quatre ordinateurs en tout : quel bâtard non ? De plus, croyez bien que ces émulations ne sont pas des prouesses « logicielles » mais des réalités efficaces et simples de mise en œuvre. Le problème reste pourtant que ces programmes ne sont disponibles qu'à l'étranger. En France on ne peut trouver que difficilement un soft : *MacView* qui récupère des images créées sous *Mac Paint*. J'espère que ces quelques lignes seront un pas vers une meilleure connaissance de cette machine.

P. Méda,
Marseille

MODULATEUR SPECTRUM

J'ai vu dans *Tilt* la réponse que vous avez faite à Patrick Rzycka de Reims. Je suis technicien électronicien et j'ai eu un *ZX 81* et j'ai actuellement un *ZX Spectrum*. Les *Spectrum* sont bien équipés d'un modulateur et d'une sortie antenne, mais cette sortie est aux normes PAL (origine anglaise du *Spectrum*) et ne pourra donner une image couleur que sur un téléviseur bi ou multistandard réglé sur le canal 36 en réception ▶

NEWS

CAS CAS CAS CAS CAS
POWER PRODUCTS
POUR ORDINATEURS

AMIGA

Power Marauder 350F
Le meilleur système de Sauvegarde

Power Grabbit 250F
Hardcopy de tout programme
N/B et Couleur
Compatible avec plusieurs imprimantes

Power Midi Master Datel 395F
Interface MIDI
MIDI In, MIDI Thru, 3 MIDI OUT

CBM64/128 Datel UK

Power Action Replay ☆☆☆
Cartouche polyvalente de Sauvegarde 16K 395F
32K avec Power Diskmate II inclus 495F

Power Disk Démon 795F
Kit conversion 1541 en lecteur parallèle
202 blocs en 2,5 secondes

Power Sound Sampler 575F
Digitaliseur très performant
Hard + Soft Spécifier Disk/Cass.

Power ComDrum 365F
Boite a rythmes
Hard + Soft Spécifier Disk/Cass.
Soft seul compatible hard Sound Sampler 125F
Power ComDrum Editeur Disk 79F

Power Blazing Paddles 295F
Logiciel graphique avec crayon optique à fibres

Power ROM Print IV 225F
4 polices de caractères sur 801

Power Turbo Rom II 175F
Remplacement ROM Dos
Power Diskmate II Cart. 195F
Power Toolkit IV Disk 125F
Power Multiprise Cart 195F

Power Smartcart Cartouche Pseudo ROM 195F
Smartcart utilitaires: DISKMATE 2 125F
RAMDISK 125F

Power MIDI 365F
Interface MIDI
Power Robotek 450F
Interface robotique
Power Genius Mouse 295F

Power Eprommer 450F

OKIMATE 20
Offre Speciale -20%

Imprimante couleur 1595F
Transfert thermique sans papier spécial
+ OKIKIT Specifique 1295F
Compose :Interface/Cable/2 Rubans
et selon modele logiciel HARD COPY
PC AMIGA ST AMSTRAD CPC
CBM64 avec Superpic cart.
THOMSON TO8/TO9
THOMSON TO7/70: 3,5 pouces

Ruban Noir 99F
Ruban Couleur 99F

Offres Speciales

POWER CARTRIDGE 450F
Cartouche de Sauvegarde CBM64
avec cable imprim.paral. 550F
Interface imprimante
POWER MULTIFACE 1 450F
Interface de Sauvegarde Spectrum
POWER MULTIFACE 2 535F
Interface de Sauvegarde CPC
POWER SUPERPIC CBM 450F
Hardcopy N/B et couleur sur toute imprimante

POWER PLUS 4200F
Onduleur 200VA 15 Minutes
QUICKSHOT II Plus 115F
Poignée à Microswitch
La paire 199F
POWER JOYCON 75F
Multiprise dédoubleur CPC
avec QS2Plus 169F
avec 2 QS2Plus 259F
THINGI DATACLIP 49F
POWER HUSH80 995F
Imprimante CBM 80col.80cps bidirect.

Brochure 12pages
Contre envel.timbr.

instructions en francais

BON DE COMMANDE à envoyer à POWER PRODUCTS FRANCE, Cour de la Gare, 60200 COMPIEGNE Tél: 44 83 48 48
NOM.....ADRESSE.....CP.....VILLE.....
Je paie par cheque/CCP/CB.....Date Expiration.....Signature obligatoire
Je ne peux plus attendre, envoyer moi .....plus 20F de port

PAL. C'est pourquoi les premiers *Spectrum* vendus en France n'avaient pas de modulateur, mais étaient équipés d'une plaquette à l'intérieur qui permettait une sortie en Péritel. Les *Spectrum* vendus après (modèles 2,3 et 4) ne peuvent fonctionner en couleurs sur un téléviseur Secam qu'avec l'interface Péritel externe. Les procédés Pal et Secam diffèrent par la modulation (positive dans un cas et négative dans l'autre) et par le codage des couleurs qui est totalement différent.

René Longuemart, Noyon

AVEC OU SANS MONITEUR ?

J'aimerais savoir si pour accéder aux très bons jeux sur *Atari ST*, on est obligé d'acheter un moniteur couleur Atari SC 1224 ? J'ai pu lire que certains jeux ne pouvaient marcher qu'avec ce moniteur haute résolution.

Alexandre Szymczak
54000 Nancy

*Le moniteur couleur Atari SC 1224 supporte une résolution de 640 par 200 avec un niveau de qualité supérieur à celui d'un téléviseur Péritel. Mais, ce moniteur n'est pas forcément nécessaire : certaines télévisions acceptent de telles résolutions. En revanche, ni le moniteur SC 1224 ni un téléviseur Péritel ne sont en mesure d'afficher le mode haute résolution de l'*Atari *(640 par 400 en monochrome). Ce mode écran nécessite un moniteur SM 125 ou bien un moniteur type Multisync. Précisons cependant que les meilleurs jeux sont en 320 par 200.*

UN JOYSTICK ?

Possesseur depuis peu d'un *Amstrad PC 1512*, un problème m'assaille chaque jour : où trouver un joystick ? Tous ceux que j'ai essayé n'ont pas fonctionné ! La notice dit pourtant : « Vous pouvez utiliser n'importe quelles manettes de jeu standard ». Devant l'augmentation des jeux sur *PC* et compatibles, le joystick devient indispensable. Aidez-moi !

Fabrice, Paris

A l'origine, les jeux destinés aux PC pouvaient être commandés soit au clavier, soit à l'aide d'un joystick analogique relié à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une carte d'interface (coût global, 1 000 F environ). La prise joystick du PC 1512 *ne correspond pas à ce standard, mais la plupart des jeux qui sortent actuellement reconnaissent heureusement les joysticks ordinaires, dont les contacts viennent doubler les touches fléchées du pavé numérique. Vous pouvez adapter sur votre* Amstrad PC *une interface pour joystick analogique — assurez-vous de sa compatibilité avant achat, — mais cet investissement ne se justifie pas vraiment à notre avis.*

CASSETTES YENO

Où trouver des cassettes de jeux pour *Yeno SC 3000 ?* Ces dernières portent la mention : cassettes pour *SC 3000* ou jeu vidéo *Séga SC 1000*.

Guy
75018 Paris

Malheureux possesseurs de SC 3000 *et* SC 1000 *: peu diffusées en France, ces machines sont désormais considérées comme mortes. Seuls le marché de l'occasion et le club Yenophile pourront résoudre vos angoisses...*

QUEL BASIC ?

J'aime faire des jeux, mais ST Basic est beaucoup trop lent. Beaucoup m'ont conseillé de prendre le Basic GFA et son compilateur. Est-ce une bonne solution si on veut essayer de faire éditer ses produits ? Ne vaut-il pas mieux programmer en Pascal ou en C ? Pour les deux langages, lesquels sont les mieux pour *ST* et peut-on transcrire les programmes en langage machine par un compilateur ?

Johnny

GFA Basic et son compilateur constituent pour vous une bonne solution, d'autant que vous programmez déjà en Basic. Les petits problèmes rencontrés sur GFA devraient être résolus dans la nouvelle version qui doit sortir prochainement. « C », langage à la mode qui semble promis à un avenir radieux, n'offre pas la même facilité de programmation que le GFA Basic. Contrairement à Pascal ou à « C », GFA Basic est un langage à la fois interprété et compilé, ce qui facilite la mise au point des programmes.

Sinclair SPECTRUM

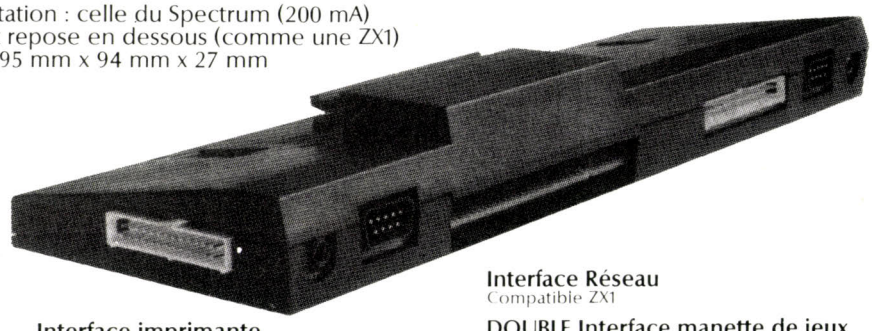
LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESSEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 ! L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

LE DISCIPLE

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm



Interface disquette :
Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES
L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

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

Interface Réseau
Compatible ZX1

DOUBLE Interface manette de jeux
Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES
Pour connecter ZX1, etc...

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS ..... 950.00 FF

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

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

Vous pouvez réserver vos commandes en téléphonant EN FRANCAIS à Didier, Jean-Pierre et Caroline.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

SUPER HITS POUR AMSTRAD

AMSTRAD

★OCEAN'S★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

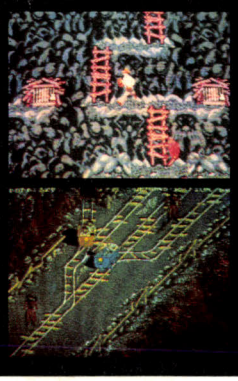
Passez à l'action et entrez dans la légende!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

La version oi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op



U.S. GOLD
All American Software



Les images sont identiques a celles de la version Coin-Op

Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battront jusqu'à la mort, des cobras vénéneux porteur de mort, empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

ATARI®
GAMES

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.
*Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST