

# TILT

MICRODISIRS

**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



# WIZBALL



ocean

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

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



N° 45 SEPTEMBRE 1987

## REDACTION

**Rédacteur en chef:** Jean-Michel Blottière  
**Directeur artistique:** Jean-Pierre Aldebert  
**Rédactrices en chef adjointes:** Anne-Sophie Dreyfus, Alexandra de Panatieu  
**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 Harboun, Olivier Hauteleville, Stéphane Hervy, Imagex, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc, Pépé Louis, Guillaume Loissillon, Bernard Martinez, Edgar Pixel, Jean-Loup Renault, Armel Roubeix, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.  
**Premier maquettiste:** Gérard Lavoie  
**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%)

Etranger: 1 an (11 numéros + un hors-série): 285 F (train/boite) (Tarifs avion: nous consulter)

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

**Relations extérieures:** Françoise Serre-Loutreuil

**Promotion:** Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

**Réalisation:** Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles  
**ÉDITEUR**

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

**Éditions Mondiales S.A.**  
 au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société: 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé: Ségur

Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9<sup>e</sup>

**Président-Directeur général:**

Antoine de Clermont-Tonnerre

**Directeur 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 avec 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 fynthèse focale fest 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...

## TELEMATILT

**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.

## SESAME

**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: 3<sup>e</sup> 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.



# DYNAMIC **FREDDY HARDEST**

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



Un jeu de simulation de combat qui présente 7 scénarios différents.  
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et capturez tous les moyens de transport.  
Votre disposition pour y parvenir : jeep, hélicoptères, mais de toutes façons vous serez perdus.  
Traversez la jungle et les déserts à pied. Votre mission principale est d'éliminer l'ennemi.  
Préparez-vous à vous battre. Attention si vous décidez de vous lancer dans une mission de nuit.  
Attention si vous décidez de vous lancer dans une mission de nuit.  
Attention si vous décidez de vous lancer dans une mission de nuit.



# GAYCOVER

**Q**uand vous aurez décidé de vous embarquer dans cette aventure vous aurez face à KAIKAS (les Kangourous mutants) ORCOS (monstre terroce de la planète DEDRON), LEISER-FREISER (androïdes de recherches automatisées 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 braves... Un défi pour les héros...



# GAMES

from



...the name  
of the game



# Les Top NA2A



## 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, INFOGRADES**  
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**

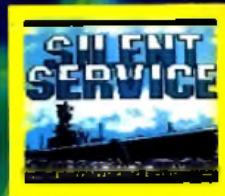
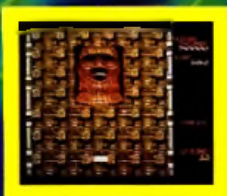
**PACK THOMSON N° 2, FIL**

**SILENT SERVICE, MICROPROSE**  
**AFFAIRE SYDNEY,**  
INFOGRADES

**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.  
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.

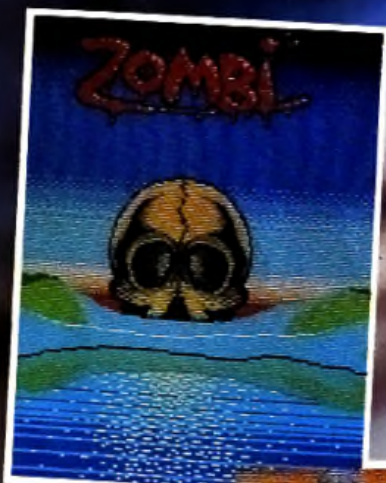




# GABRIELLE



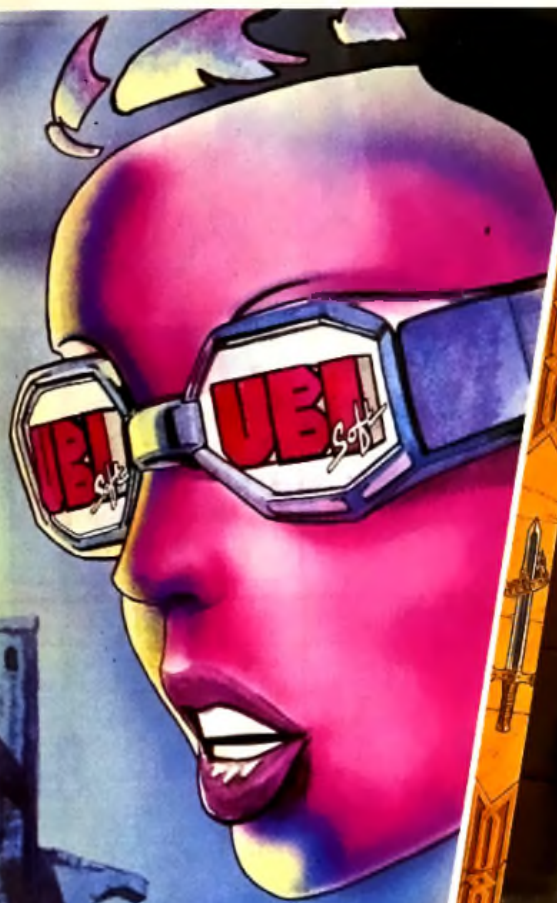
Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



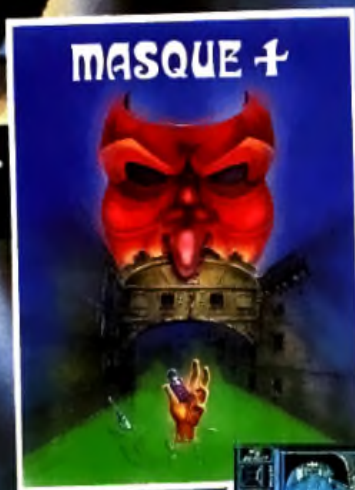
CPC 464 - 6

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 □





Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



NOM .....  
ADRESSE .....

PORT GRATUIT  
REGLLEMENT PAR CHEQUE  
BANCAIRE OU C.C.P.

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





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                 | AMSTRAD CPC DISK                 | COMMODORE 64                | MAG MAX                      | APPLE                        |
|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|------------------------------|------------------------------|
| COMPILATIONS :                 | COMPILATIONS :                   | POWER CARTRIDGE             | MAG MAX                      | APPLE                        |
| AMSTRAD GOLD HITS N 2          | AMSTRAD GOLD HITS N.2            | AUTODUEL                    | MAG MAX                      | ALTER EGO                    |
| OCEAN ALL STAR HITS            | OCEAN ALL STAR HITS              | ARMY MOVES                  | METRO CROSS                  | AUTODUEL                     |
| HIT PACK                       | HIT PACK                         | ARMY MOVES                  | METRO CROSS                  | ARTICFOX                     |
| HIT PACK 2                     | HIT PACK 2                       | ARKANOID                    | MARIO BROS                   | MARIO BROS                   |
| HIT PACK 3                     | HIT PACK 3                       | ARKANOID                    | MARIO BROS                   | MARBLE MADNESS               |
| KONAMI GREATEST HITS           | KONAMI GREATEST HITS             | AUSTERLITZ                  | MARBLE MADNESS               | MARBLE MADNESS               |
| THEY SOLD A MILLION            | THEY SOLD A MILLION              | AUSTERLITZ                  | MUSIC SYSTEM                 | MUSIC SYSTEM                 |
| THEY SOLD A MILLION 2          | THEY SOLD A MILLION 2            | ACE OF ACES                 | NEMESIS THE WARLOCK          | NEMESIS THE WARLOCK          |
| THEY SOLD A MILLION 3          | THEY SOLD A MILLION 3            | ACE OF ACES                 | NEMESIS THE WARLOCK          | NEMESIS THE WARLOCK          |
| PACK LORICIEL N. 1             |                                  | BATTLE CRUISER              |                              |                              |
| ARMY MOVES                     | ARMY MOVES                       | BARBARIANS                  | NEMESIS                      | NEMESIS                      |
| ACE OF ACES                    | ACE OF ACES                      | BARBARIANS                  | NEMESIS                      | PIRATES                      |
| ARKANOID                       | ARKANOID                         | BOMB JACK 2                 | PIRATES                      | PIRATES                      |
| BASKETBALL TWO ON TWO          | ATTENTAT                         | BOMB JACK 2                 | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| BARBARIANS                     | BARBARIANS                       | CONVOY RAIDERS              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| BALL BREAKER                   | BASKETBALL TWO ON TWO            | CONVOY RAIDERS              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| BOMB JACK 2                    | BOMB JACK 2                      | CHALLENGE OF GOBBOTS        | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| CONVOY RAIDERS                 | BOB WINNER                       | CHALLENGE OF GOBBOTS        | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| CHOLO                          | CONVOY RAIDERS                   | CYBORG                      | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| COBRA                          | CHOLO                            | CYBORG                      | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| CAMELOT WARRIOR                | COBRA                            | CHOLO                       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DES CHIFFRES ET DES LETTRES    | CAMELOT WARRIOR                  | COBRA                       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DEATHSCAPE                     | COLOSSUS CHESS 4                 | COBRA                       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DANGER STREET                  | DES CHIFFRES ET DES LETTRES      | DEFENDER OF THE CROWN       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DRAGON'S LAIR 2                | DANGER STREET                    | DUNGEONS MAKER              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DEEPSHOCK                      | DEATHSCAPE                       | DOG FIGHT 2187              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DRAGON'S LAIR                  | DEEP STRIKE                      | DOG FIGHT 2187              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| EMPIRE (ELITE 2)               | DRAGON'S LAIR                    | DETECTIVE                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| ENDURO RACER                   | ENDURO RACER                     | DEATH OR GLORY              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| EXPRESS RAIDER                 | EXPRESS RAIDER                   | DEATH OR GLORY              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| FUTURE KNIGHT                  | FUTURE KNIGHT                    | DECEPTOR                    | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| GAME OVER                      | GAME OVER                        | DELTA                       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| GAUNTLET                       | GREAT ESPACE                     | DELTA                       | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| DEEPER DUNGEONS: EXT. GAUNTLET | GAUNTLET                         | DESTROYER                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| GHOST 'N' GOBLINS              | DEEPERS DUNGEONS (ext. GAUNTLET) | DRAGON'S LAIR               | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| HYDROFOOL                      | GRAND PRIX 500CC                 | DRAGON'S LAIR               | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| HEAD OVER HEELS                | HEAD OVER HEELS                  | DRAGON'S LAIR 2             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| INFILTRATOR                    | INERTIE                          | DRAGON'S LAIR 2             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| JAIL BREAK                     | IKARI WARRIOR                    | EPYX EPICS                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| KRACKOUT                       | INFILTRATOR                      | EPYX EPICS                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| LEGIONS OF DEATH               | JAIL BREAK                       | ENDURO RACER                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| LIGHT FORCE                    | KRACKOUT                         | ENDURO RACER                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| LEADER BOARD                   | LES TEMPLIERS D'ORVEN            | EXPRESS RAIDERS             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| MARCHE A L'OMBRE               | LE PASSEUR DU VENT               | EXPRESS RAIDERS             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| MARIO BROS                     | LEADER BOARD                     | FUTURE KNIGHT               | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| METRO CROSS                    | LE MASQUE                        | FUTURE KNIGHT               | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| MAG MAX                        | LE PASSEUR DU TEMPS              | FLIGHT SIMULATOR II. N. FR. | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| MERCENARY                      | MARCHE A L'OMBRE                 | GAME OVER                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| MARBLE MADNESS CONST. KIT      | MAG MAX                          | GAME OVER                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| NEMESIS                        | METRO CROSS                      | GREAT ESCAPE                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| PAPERBOY                       | MEURTRE A GRANDE VITESSE         | GREAT ESCAPE                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| PROHIBITION                    | NITROGLYCERINE                   | GRAND PRIX 500cc            | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| QUARTET                        | NEMESIS                          | GRAND PRIX 500cc            | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| ROAD RUNNER                    | PAPERBOY                         | GAME MAKER                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SLAP FIGHT                     | PROHIBITION                      | GUNSHIP                     | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SAMURAI TRILOGY                | QUARTET                          | GUNSHIP                     | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| STARFOX                        | ROAD RUNNER                      | GAUNTLET                    | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SABOTEUR 2                     | ROBINSON CRUSOE                  | GAUNTLET                    | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| STRIKE FORCE COBRA             | STARFOX                          | HADES NEBULA                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SUPERCYCLE                     | SLAP FIGHT                       | HEAD OVER HEELS             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SYGMA 7                        | SAMURAI TRILOGY                  | HEAD OVER HEELS             | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SHORT CIRCUIT                  | SABOTEUR 2                       | H.M.S. PEGASUS              | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SHADIN'S ROAD                  | STRIKE FORCE COBRA               | HIT PACK                    | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| SILENT SERVICE                 | SUPERCYCLE                       | HIT PACK 2                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| STARGLIDER                     | SIGMA 7                          | HIT PACK 2                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TUER N'EST PAS JOUER           | SHORT CIRCUIT                    | HIT PACK 3                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TANK                           | STRIKE FORCE HARRIER             | HIT PACK 3                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TAI PAN                        | SHADIN'S ROAD KUNG-FU            | INFILTRATOR                 | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TENEBRES                       | SILENT SERVICE                   | INFILTRATOR                 | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TRAILBLAZER                    | STARGLIDER                       | JAIL BREAK                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TEMPEST                        | TUER N'EST PAS JOUER             | JAIL BREAK                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| TOMAHAWK                       | TAI PAN                          | KAMPFGRUPPE                 | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| WONDERBOY                      | TENEBRES                         | KONAMI GREATEST HITS        | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| WORLD GAMES                    | THE PAWN (6128)                  | KONAMI GREATEST HITS        | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| WARLOCK                        | TOMAHAWK                         | LAST NINJA                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| WINTER GAMES                   | WONDERBOY                        | HIGHLANDER                  | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| XEVIOUS                        | WARLOCK                          | LA GESTE D'ARTILLAC         | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| ZYNAPS                         | WINTER GAMES                     | LABYRINTH                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| 10TH FRAME                     | XEVIOUS                          | LABYRINTH                   | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
| 3D GRAND PRIX                  | ZYNAPS                           | LEADER BOARD                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |
|                                |                                  | LEADER BOARD                | PIRATES OF THE BARBARY COAST | PIRATES OF THE BARBARY COAST |

**PROMOTIONS : (STOCKS LIMITÉES)**

|                      |        |
|----------------------|--------|
| ALLEYKAT             | 49 C   |
| ASYLUM               | 49 C/D |
| DEACTIVATOR          | 49 C   |
| HIGHLANDER           | 49 C   |
| JEUX SANS FRONTIÈRES | 49 C   |
| RETURN TO OZ         | 49 C   |
| XENO                 | 49 C   |
| FIRETRACK            | 49 C   |
| FIRETRACK            | 89 D   |

**IBM PC/COMPATIBLES**

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| ARTICFOX                            | 490 |
| BALANCE OF POWER                    | 350 |
| BASKETBALL                          | 250 |
| BOB WINNER                          | 260 |
| COMMANDO                            | 390 |
| COMPUTER DIPLOMACY                  | 480 |
| CHESSMASTER 2000                    | 490 |
| CHAMPIONSHIP GOLF                   | 550 |
| DESTROYER                           | 230 |
| DUNGEONS SYSTEME                    | 180 |
| FLIGHT SIMULATOR                    | 690 |
| SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. |     |
| L'UNITE                             | 250 |
| GETTYSBURG                          | 560 |
| GULFSTRIKE                          | 290 |
| INFILTRATOR                         | 290 |
| JET                                 | 590 |
| KING QUEST III                      | 450 |
| LUNAR EXPLORER                      | 350 |
| MEURTRES EN SERIE                   | 380 |
| MARBLE MADNESS                      | 490 |
| M.G.7                               | 250 |
| NEWSROOM                            | 590 |
| ORPHEE                              | 250 |
| PHANTASIE                           | 350 |
| PAC MAN                             | 250 |
| PORTAL                              | 350 |
| PITSTOP 2                           | 250 |
| ROBINSON CRUSOE                     | 290 |
| ROADWAR 2000                        | 350 |
| SABOTEUR 2                          | 250 |
| STARGLIDER                          | 250 |
| STAR FLIGHT                         | 350 |
| SPACE QUEST                         | 299 |
| SILENT SERVICE                      | 240 |
| TOP GUN                             | 295 |
| TRIVIAL PURSUIT                     | 290 |
| TOP SECRET                          | 220 |
| TERA                                | 250 |
| WORLD TOUR GOLF                     | 550 |
| WILDERNESS                          | 380 |
| WORLD GAMES                         | 520 |
| 10TH FRAME                          | 520 |



# NUUT



**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                              | SPECTRUM                              | ATARI 520/1040 STF                         | ATARI ST UTILITAIRES              | MATÉRIEL ATARI ST                      |
|------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------|
| ARKANOID ..... 95 C                      | ARMY MOVES ..... 89                   | AIRBALL ..... 249                          | ANIMATIC ..... 250                | U.C. :                                 |
| ARKANOID ..... 145 D                     | ARKANOID ..... 89                     | ARKANOID ..... 145                         | AEGIS ANIMATOR ..... 750          | 520 STF ..... 2990                     |
| ATARI ACES ..... 95 C                    | AVENGER ..... 89                      | ALTAR ..... 275                            | ART DIRECTOR ..... 560            | 520 STF + MONITEUR MONO ..... 3990     |
| ARCADE CLASSICS ..... 95 C               | ACE OF ACES ..... 95                  | ARTICFOX ..... 395                         | BECKER TEXT ..... 750             | 520 STF + COULEUR SC1224 ..... 5490    |
| AIRWOLF ..... 95 C                       | BIG 4 ..... 140                       | BARBARIANS ..... 199                       | BASIC G.F.A. ..... 495            | 1040 STF + MONITEUR MONO ..... 6990    |
| BETA LYRAE ..... 120 C                   | BOMB JACK 2 ..... 85                  | BOULDERDASH CONST. SET ..... 190           | CAD 3D ..... 390                  | 1040 STF + COULEUR CM1 ..... 7990      |
| BOULDERDASH 2 ..... 110 C                | BREAKTHRU ..... 89                    | BOB WINNER ..... 190                       | COMPILATOR G.F.A. ..... 495       | 1040 STF + COULEUR SC1224 ..... 8490   |
| BOULDERDASH CONSTRUCT KIT ..... 110 C    | CONVOY RAIDERS ..... 95               | BALANCE OF POWER ..... 410                 | CALCOMAT TABLEUR FR ..... 450     | 1040 STF + COULEUR CM2 ..... 8990      |
| BOULDERDASH CONSTRUCT KIT ..... 160 D    | COBRA ..... 79                        | BASEBALL ..... 249                         | CALCOMAT + ..... 750              | OFFRE BUREAUTIQUE ..... 7990           |
| CRISTAL RAIDERS ..... 69 C               | DRAGON'S LAIR ..... 89                | BLACK CAULDRON ..... 390                   | DIGI DRUM ..... 190               | OFFRE SCIENTIFIQUE ..... 9990          |
| CONFLICT IN VIETNAM ..... 150 C          | DRAGON'S LAIR ..... 89                | COLONIAL CONQUEST ..... 390                | DATAMAT ST ..... 450              |                                        |
| CONFLICT IN VIETNAM ..... 190 D          | ENDURO RACER ..... 99                 | CHESSMASTER 2000 ..... 350                 | DEGAS ELITE ..... 750             | MONITEURS ATARI :                      |
| COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 120 C           | EXPRESS RAIDER ..... 95               | CRISTAL CASTLE ..... 190                   | EASY DRAW ..... 950               | MONOCHROME SM125 ..... 1590            |
| COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 160 D           | EAME OVER ..... 95                    | CHAMPIONSHIP WRESTLING ..... 240           | FAST BASIC ..... 1200             | COULEUR SC1224 ..... 2990              |
| CHESSMASTER 2000 ..... 490 D             | GAUNTLET ..... 89                     | DAME SCANNER ..... 195                     | FILM DIRECTOR ..... 490           |                                        |
| GAUNTLET ..... 95 C                      | DEEPERS DUNGEON (EXT. GAUNT) ..... 85 | DEEP SPACE ..... 370                       | GFA VECTOR ST ..... 495           | MONITEURS COULEUR PHILIPS :            |
| GAUNTLET ..... 145 D                     | GHOST AND GOBLINS ..... 99            | FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME ..... 430 | LATTICE C ..... 990               | -CM1 ..... 2490                        |
| DEEPER DUNGEONS (EXT. GAUNT) ..... 69 C  | HIT PACK ..... 99                     | GAUNTLET ..... 225                         | MCC PASCAL ..... 990              | -CM2 (COULEUR + MONO + TTL) ..... 3490 |
| DEEPER DUNGEONS ..... 129 D              | HIT PACK 2 ..... 69                   | GOLDRUNNER ..... 225                       | MUSIC STUDIO ..... 260            |                                        |
| GREEN BERET ..... 95 C                   | HIT PACK 2 ..... 99                   | GOLDEN PATH ..... 190                      | NEOCHROME ..... 250               | IMPRIMANTES :                          |
| GHOSTBUSTERS ..... 120 C                 | HIGH TARDER ..... 85                  | GUILD OF THIEVES ..... 240                 | PORTFOLIO ..... 2200              | ATARI SM804 ..... 1990                 |
| HOVER BOOBER ..... 69 C                  | HEAD OVER HEELS ..... 89              | GRAND PRIX 500cc ..... 190                 | PROFIMAT ST ..... 495             | STAR N10 + INTERFACE ST ..... 2990     |
| HEAD OVER HEELS ..... 145 D              | NO TREATY ..... 59                    | GATO ..... 290                             | PRO 2 ..... 495                   | STAR N10 + INTERFACE C64 ..... 2990    |
| HARDBALL ..... 95 C                      | JAIL BREAK ..... 69                   | HARDBALL ..... 260                         | PRO SOUND DESIGNER ..... 690      | STAR N10 + INTERFACE IBM ..... 3450    |
| INTERNATIONAL KARATE ..... 90 C          | KIKI KIF EL STE ..... 99              | HIGHROLLER ..... 350                       | PUBLISHING PARTNER ..... 1690     | INTRODUCTEUR FEUILLE A                 |
| INTERNATIONAL KARATE ..... 149 D         | KONAMI'S GOD OF HITS ..... 95         | JUPITER PROBE ..... 240                    | PLUS PAINT ST ..... 395           | FFH11 F POUR N10 ..... 990             |
| KENNEDY APPROACH ..... 140 C             | LEADER BOARD ..... 99                 | JFWI S OF DARKNESS ..... 190               | PRINT MASTER ..... 349            | CABLE IMPRIMANTE ..... 190             |
| KNIGHT OF THE DESERT ..... 145 D         | MAG MAX ..... 89                      | KAFATE KIP 2 ..... 240                     | SPRITE CONSTRUCTION SET ..... 249 | HUEAR ERCHUEUR SM804 ..... 79          |
| LAST VB ..... 69 C                       | METRO CROSS ..... 89                  | KING QUEST 2 ..... 495                     | ST REPLAY ..... 550               | RUBAN ENCREUR N10 ..... 79             |
| L'ENIGME DU TRIANGLE ..... 210 D         | MILTAAT ..... 150                     | KING QUEST 3 ..... 550                     | SUPERBASE ST ..... 950            |                                        |
| LEADER BOARD ..... 95 C                  | NFMES S ..... 95                      | LE CASQUE DES FORCEES CENS ..... 240       | TEXTOMAT ..... 450                | LECTEURS DISQUE :                      |
| LEADER BOARD ..... 169 D                 | PAPERBOY ..... 79                     | LES PASSAGERS DU VENT 2 ..... 260          | Z TIME ..... 590                  | DISQUE DUR 20 MEGA ..... 4490          |
| LEADER BOARD TOURNAMENT ..... 90 C       | PSI 5 TRADING CO ..... 120            | LEAFER BOARD ..... 245                     |                                   | DISQ SUPP. 1 MEGA ..... 1990           |
| MERCENARY COMPENDIUM ..... 169 C         | QUARTET ..... 95                      | MASSACRE ..... 195                         |                                   |                                        |
| NINJA ..... 69 C                         | PCAC RINNAFR ..... 95                 | MRTV LIE MANOR ..... 240                   |                                   |                                        |
| ON MAN AND HIS DROID ..... 69 C          | RETURN TO OZ ..... 80                 | METRO CROSS ..... 225                      |                                   |                                        |
| PLATFORM PERFECTION ..... 95 C           | STAR RAIDERS 2 ..... 95               | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST ..... 149 D | STARGLIDER ..... 170                  | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| RAID OVER MOSCOU ..... 120 C             | SILENT SERVICE ..... 95               | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| RAID OVER MOSCOU ..... 150 D             | TANK ..... 95                         | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPINKY HAROLD ..... 69 C                 | TAI PAN ..... 69                      | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPINDIZZY ..... 120 C                    | THE PAWN (128K) ..... 149             | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPINDIZZY ..... 169 D                    | THEY SOLD A MILLION 2 ..... 99        | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SMASH HITS VOL 7 ..... 95 C              | THEY SOLD A MILLION 3 ..... 99        | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SMASH HITS VOL 7 ..... 145 D             | THE WAY OF THE TIGER ..... 89         | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPIRE 40 ..... 110 C                     | WONDERBOY ..... 95                    | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPIRE 40 ..... 160 D                     | WORLD GAMES ..... 89                  | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SHOOT EM UP ..... 95 C                   |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SOLD FLIGHT 2 ..... 110 C                |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SOLD FLIGHT 2 ..... 160 D                |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SILENT SERVICE ..... 95 C                |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SILENT SERVICE ..... 145 D               |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPY V SPY II ..... 95 C                  |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SPY V SPY II ..... 145 D                 |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| SUMMER GAMES (epyx) ..... 180 D          |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| THE PAWN ..... 199 D                     |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| THRUST ..... 69 C                        |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| TOMAHAWK ..... 110 C                     |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| TOMAHAWK ..... 169 D                     |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| TRAILBLAZER ..... 95 C                   |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| TRAILBLAZER ..... 145 D                  |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| TIGERS IN THE SNOW ..... 145 D           |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |
| VEGAS JACROT ..... 69 C                  |                                       | METRO CROSS ..... 195                      |                                   |                                        |

**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**

**TEL.**

**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 lieu de réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)  
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :  
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

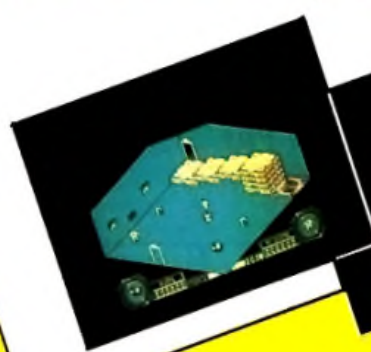


# LORÍCIÉLS

## 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 464-664-6128 CASSETTE



AMSTRAD CPC  
THOMSON

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



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



# 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 sa gale et lourde hache, il faut partir en quête 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'algorithmes de vision fractale en perspective.

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

**AMSTRAD CPC  
IBM PC  
et compatibles  
ATARI ST  
THOMSON**

**AMSTRAD  
CPC 464/664/6128  
WINNER**

**AMSTRAD  
CPC 464/664/6128  
SAPIENS  
DISQUETTE**

**ENFIN  
SUR PC  
et  
ATARI ST**

**plus de  
3 millions  
de lieux**

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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

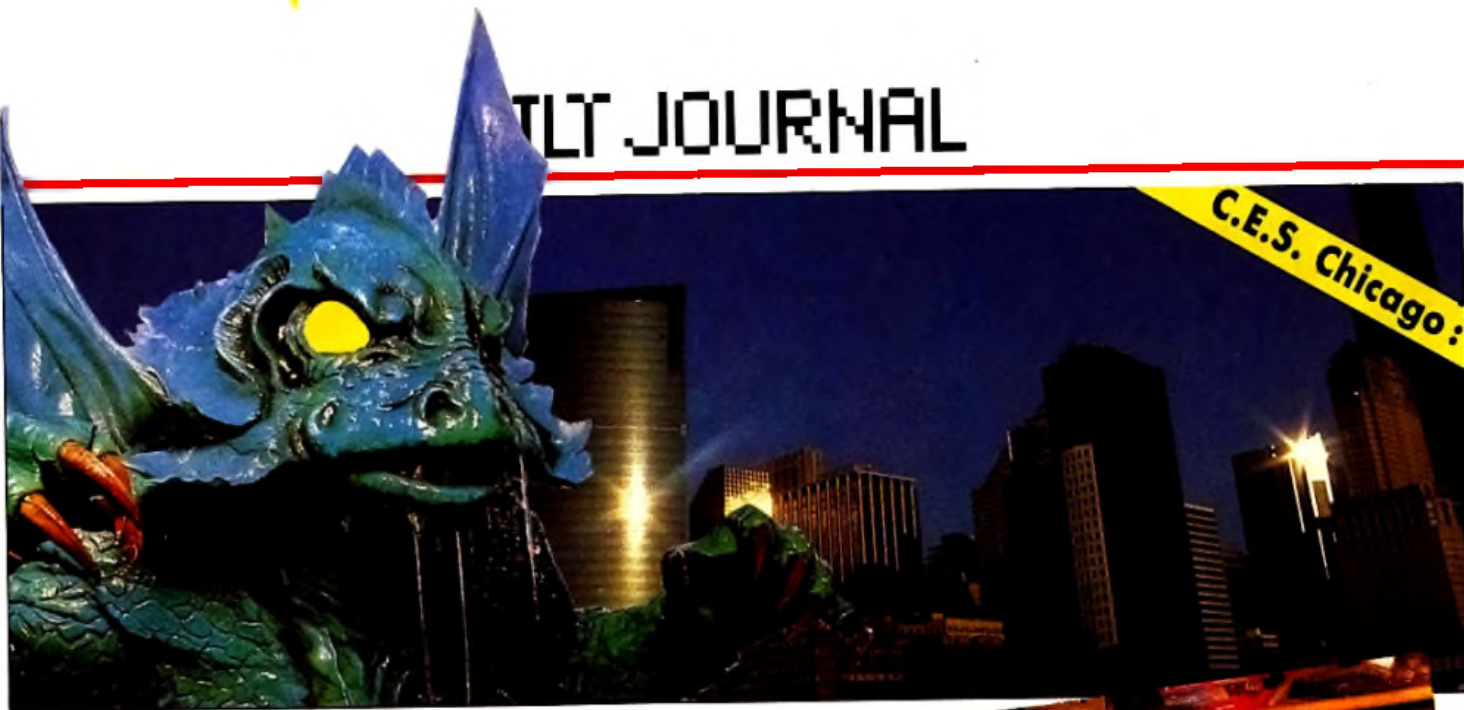
**loriciels**

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



C.E.S. Chicago :



## 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...

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

Arcade et consoles, même combat, même qualité.



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



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

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



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 financières ? — 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 ouSSI, 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



Spy vs spy 3 et Boulder Dash Construction set.



Electronic Arts poursuit sa collection Deluxe.



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

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 Conspiracy, 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'inscrit, 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<sup>e</sup> 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



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 puits 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



**Reproduction du site de Takamata à la Réunion.**

projettent l'eau au milieu d'un bassin quadrillé par les sondes de température et autres limnimètres (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 chariots 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'amuse à 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.

## 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 x 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

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



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

CBM 64/128

CASSETTE DISQUETTE

SPECTRUM 48/128K



AMSTRAD

CASSETTE DISQUETTE

ATARI ST



ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.

TECMO™

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



## 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'oublieront 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 lête 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 incompetents 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





# TANK



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**LESTER SUN**  
**LAUTOROUTE**  
**ARCADE**  
**ACTION**  
**ARMY**  
**7.95 8.95 8.95**  
**AMSTRAD**



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 12 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.



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 forment les sons et les concepts musicaux que l'on retrouvera peut-être demain sur nos micro-ordinateurs. L'année dernière nous vous avons présenté l'Ircam et sa fabuleuse 4X. Cette année nous avons demandé à un des pionniers de la création musicale à Vincennes, Guillaume Loissillon, 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 Dalmasso, 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 musique 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 premiers 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 England 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 Loissillon

(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.

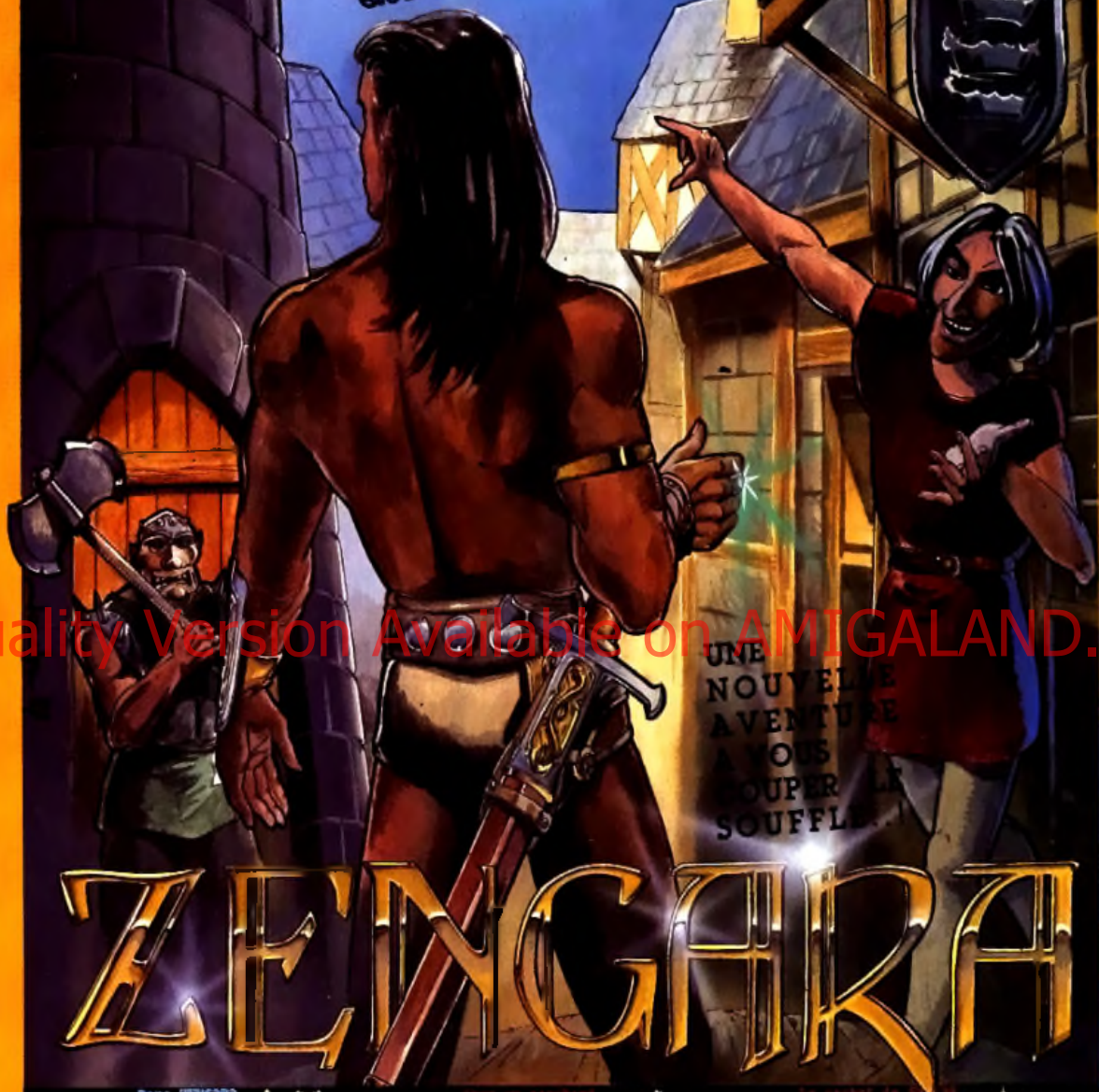


Cobra Soft adapte l'album culte de Jacobs, « la Marque Jaune » sur Amstrad, ST et PC. Retrouvez Black et Mortimer et les Ripoux, dans le Tilt journal d'octobre où Bertrand Brocard dit tout sur les aventures informatiques de ces héros. Anecdotes et détails croustillants pour pénétrer enfin dans les coulisses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



# L'ANNEAU de

DU MEME AUTEUR  
QUE FER ET FLAMME



Dans ZENGARA  
Vous voici en ville. Au loin vous voyez  
la haute tour de Saram, le prince des  
brigands.



Sous, entrez dans une petite hâtisse où  
sont entassées des marchandises. Le mar-  
chand



El respire ici une odeur fétide typique  
de ce genre d'endroit. Une ravissante  
jeune fille est devenue prisonnière...



NOM : .....

PORT GRATUIT

ADRESSE : .....

REGLEMENT CHEQUE

BANCAIRE ou C.C.P.

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







## 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 dramatiser 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

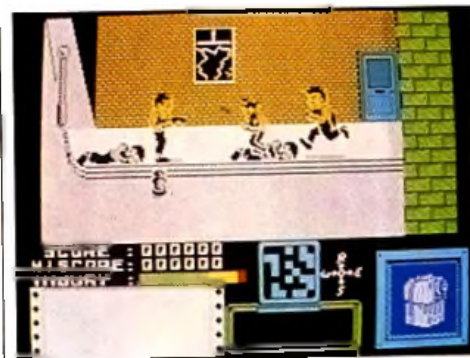
## Agenda

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 professionnels, semi-professionnels et familiaux. 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



### Deathwish ou l'apologie de la violence

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 prétextes 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 Basil le détective privé qui sortira à Noël, Walt Disney oblige. N.M.



### Le truc des créateurs du mois

Voir en octobre, dans « Sésame », une méthode d'affichage des sprites à l'écran.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



SELON LES REGLES  
DU VÉRITABLE  
"DONJON ET  
DRAGON".



NOM : .....

PORT GRATUIT

ADRESSE : .....

REGLEMENT CHEQUE

BANCAIRE ou C.C.P.

LE MAÎTRE 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 machine) 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. Élémentaire ?

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 oublierait 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 désassemble traduit ce binaire en langage lisible. Une tentative de lecture directe interpréterait le programme comme s'il était un fichier de texte et afficherait 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, Cedric 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.



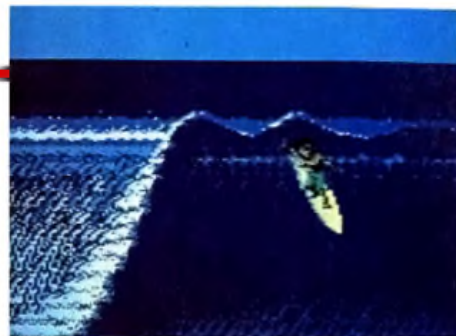
## Electronic Arts, objectif Europe

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 bénéfice 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 à 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 ennuiant avec leurs épreuves interminables ! Cela va durer longtemps ce tour des saisons et maintenant tout du monde des gymnastiques 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, frisbee ou roller, avec en prime le requin qui émerge de la vague mourante ou le trépidement 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.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Mort au Ra.

195 F\*



### LES MUTANTS

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

\*Prix public maximum conseillé.  
(Thomson 106, 109, 109 E, Casuelle.)



Les prix FIL  
sont imbattables



## PÉPÉ LOUIS



### 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 rêver 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 Sécurité 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 zeste 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 Taiwan, 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 Marceline Delbord de 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 commencer 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 là 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 vidant 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 (Write 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 interprétées 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. »



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

Sauvez la forêt.

99 F\*



### 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.

\*Fix public maximum conseillé.  
(Amstrad CPC 464, 664, 6128 de 99 F à 145 F, Cassettes ou disquette)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables







LE CLUB  
DES FANS  
DE  
LA MICRO

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## COMMODORE 64 INCROYABLE !

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| COIN OF 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 DECAATHLON       |          |
| 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 EPHYX                 |          |
| + SUMMER GAME               |          |
| + PITSTOP 2                 | 99/145F  |
| + IMPOSSIBLE MISSION        |          |
| + BREAK DANCE               |          |
| ELITE TRIPLE PACK           |          |
| + GREAT GURAYON             |          |
| + AIR WOLF 2                | 99/145F  |
| + SPACE IN C                |          |
| HIT PACK 2                  |          |
| + 1942+ SOOBY DOO           |          |
| + ANTIIRAD                  | 99/145F  |
| + COMMANDO 86               |          |
| + JET SET WILLY             |          |
| + FIGHTING WARRIOR          |          |
| HIT PACK NF                 |          |
| + COMMANDO                  |          |
| + BOMB JACK                 | 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 |          |
| + DECAATHLON                | 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 NEST 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  |
| BOMB JACK 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  |
| STIFFLE 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 24h/24h  
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 Absorbent NF | 99F  |
| CYBERUN NF               | 95F  |
| DEEPER DUNGEONS NF       | 95F  |
| DEATH WISH 3 NF          | 95F  |
| DONKEY KONG NF           | 89F  |
| GAME OVER NF             | 99F  |
| GAUNTLET NF              | 95F  |
| HEAD OVER HEALS NF       | 95F  |
| INDIANA JONES            | 95F  |
| JACK THE NIPPER 2        | 95F  |
| MARTIANIDS 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               |      |
| ALTAR 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 Wresl     | 245F |
| CRAFTON ET XUNK         | 295F |
| EDEN BLUES NF           | 195F |
| ENDURO RACER NF         | 245F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 NF   | 445F |
| GAUNTLET NF             | 225F |
| GOLDENPATH NF           | 195F |
| GOLD RUNNER NF          | 225F |
| GD PRX 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            | 125F |
| 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 Compendium NF | 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 |





# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## SPECTRUM INCROYABLE I

|                               |      |
|-------------------------------|------|
| COIN OF CLASSICS              |      |
| + KUNG FU MASTER              | 95F  |
| + CRYSTAL CASTLE + BREAKTHRU  |      |
| GAME SET MATCH                |      |
| + TENNIS + HYPERSPORT         |      |
| + BASEBALL + PING PONG + FOOT |      |
| + KONAMI GOLF                 | 129F |
| + YEAR KUNG FU 2              |      |
| 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              | 95F  |
| + GHOSTBUSTER                 |      |
| + 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 WOLF + 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 I

|                        |         |
|------------------------|---------|
| ARKANOID NF            | 99/145F |
| BEACH HEAD 2 NF        | ND/145F |
| BLACK MAGIC 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 UNIVERSE 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 reality 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 SPY 2 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 + SORTILÈGE    |      |
| LES EXCLUSIFS N°1         |      |
| + ARKANOID                |      |
| + NUMERO 10               | 145F |
| + MISSION EN RAFALE       |      |
| ALBUM THOMSON NF          |      |
| + GREEN BERET             |      |
| + MONOPOLY                | 245F |
| + SUPER TENNIS            |      |
| + RUNWAY                  |      |
| LORICIELS HIT 1           |      |
| + PULSAR 2                |      |
| + YETI                    | 185F |
| + ELIMINATOR              |      |
| THOMSON HITS              |      |
| + KRACK OUT               |      |
| + THE WAY OF THE TIGER    | 175F |
| + BEACH HEAD              |      |
| LORICIEL HIT 2            |      |
| + BARRY MAC GUIGAN BOXING |      |
| + HACKER                  | 185F |
| + 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 MO6TOR     | 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 MO6TOR  | 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 |
| FELONES MO              | 135F |
| FLIPPARD NF             | 95F  |
| GARDEN PARTY NF         | 95F  |
| KARATE                  | 175F |
| LA MINE AUX DIAMANTS    | 95F  |
| Les Cavernes de THENEBE | 115F |
| LE TEMPLE DE QUUAUHTLI  | 165F |
| Les PASSAGERS du VENT   | 285F |
| OK COW BOY NF           | 95F  |
| SAPHIR                  | 95F  |
| SPINDIZZY               | 95F  |
| SUPER TENNIS            | 145F |

## THOMSON DISK

|                           |      |
|---------------------------|------|
| LES EXCLUSIFS N°1         |      |
| + ARKANOID                |      |
| + NUMERO 10               | 185F |
| + MISSION EN RAFALE       |      |
| ALBUM THOMSON NF          |      |
| + GREEN BERET             |      |
| + MONOPOLY                | 285F |
| + SUPER TENNIS            |      |
| + RUNWAY                  |      |
| THOMSON HITS              |      |
| + KRACK OUT               |      |
| + 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               |      |

|                         |      |
|-------------------------|------|
| ARKANOID                | 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 QUUAUHTLI  | 195F |

BON DE  
COMMANDE  
PAGE  
SUIVANTE





Photo Deris 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 Eurêka 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



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

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 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.



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



## LES ALBUMS!

|                               |      |
|-------------------------------|------|
| COIN OF 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  |
| +KONAMI'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                    |      |
| +SCOOPY DOO +1942             |      |
| +ANTIRIAD +COMMANDO 86        |      |
| +JET SET WILLY                | 95F  |
| +FIGHTING WARRIOR             |      |
| HIT PACK 1                    |      |
| +BOMB JACK                    | 95F  |
| +AIRWOLF + COMMANDO           |      |
| +FRANCK BRUNO BOXING          |      |
| LORICIEL HIT 1                |      |
| +INFERNAL RUNNER              | 149F |
| +3D FIGHT + RALLY 2           |      |
| LORICIEL HIT 2                | 149F |
| +TENNIS + 50 AXE + FOOT       |      |
| LORICIEL HIT 3                | 149F |
| +TONY TRUAND+ AIGLE           |      |
| D'OR+EMPIRE                   |      |
| ALBUM MELBOURNE NF            |      |
| +EXPLOSION 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 + V1               | 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

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



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## NOUVEAUTES!

|                        |      |
|------------------------|------|
| ACADEMY                | 89F  |
| BATTLESIPS             | 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 NUPPER 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 UNIVERSE NF | 95F  |
| MUTANTS NF             | 89F  |
| NECROMANCIE            | 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 NEST PAS JOUER    | 95F  |
| 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  |
| BOMB JACK 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 HEELS NF   | 89F  |
| IKARI WARRIOR NF     | 85F  |
| INFILTRATOR NF       | 95F  |
| LAST MISSION NF      | 135F |
| LIVINGSTONE NF       | 135F |
| MAG MAX NF           | 95F  |
| MANHATTAN NF         | 125F |
| MARTIANIDS 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 |
| RUBBLER NF               | 95F  |
| DESPOTIK DESIGN NF       | 120F |
| DRAGON'S LAIR 2 NF       | 89F  |
| CAULDRON NF              | 79F  |
| BLACK MAGIC NF           | 95F  |
| COSA NOSTRA NF           | 135F |
| Cosmuck 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 |
| IMPOSSIBAL NF            | 89F  |
| KYA NF                   | 139F |
| Les Pyramides d'Atlantis | 139F |
| Les Passagers du vent NF | 285F |

|                         |      |
|-------------------------|------|
| LIGHT FORCE NF          | 89F  |
| MARACAIBO NF            | 125F |
| MYNFIN 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 I 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**  
85/87, Bd St Germain  
75005 PARIS  
Métro St Michel ou Maubert  
**PRINTEMPS HAUSMANN**  
64, Bd Hausmann  
"Espace Laisir sous sol"  
75008 PARIS  
Métro Havre Caumartin  
**HOLLYWOOD STAR**  
9, Bd Joseph Garnier  
06000 NICE

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

FAITES VOTRE CHOIX • ENVOI





Videoton, le compatible IBM des bords du Danube.

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 Videoton, distribué par une firme hongro-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.

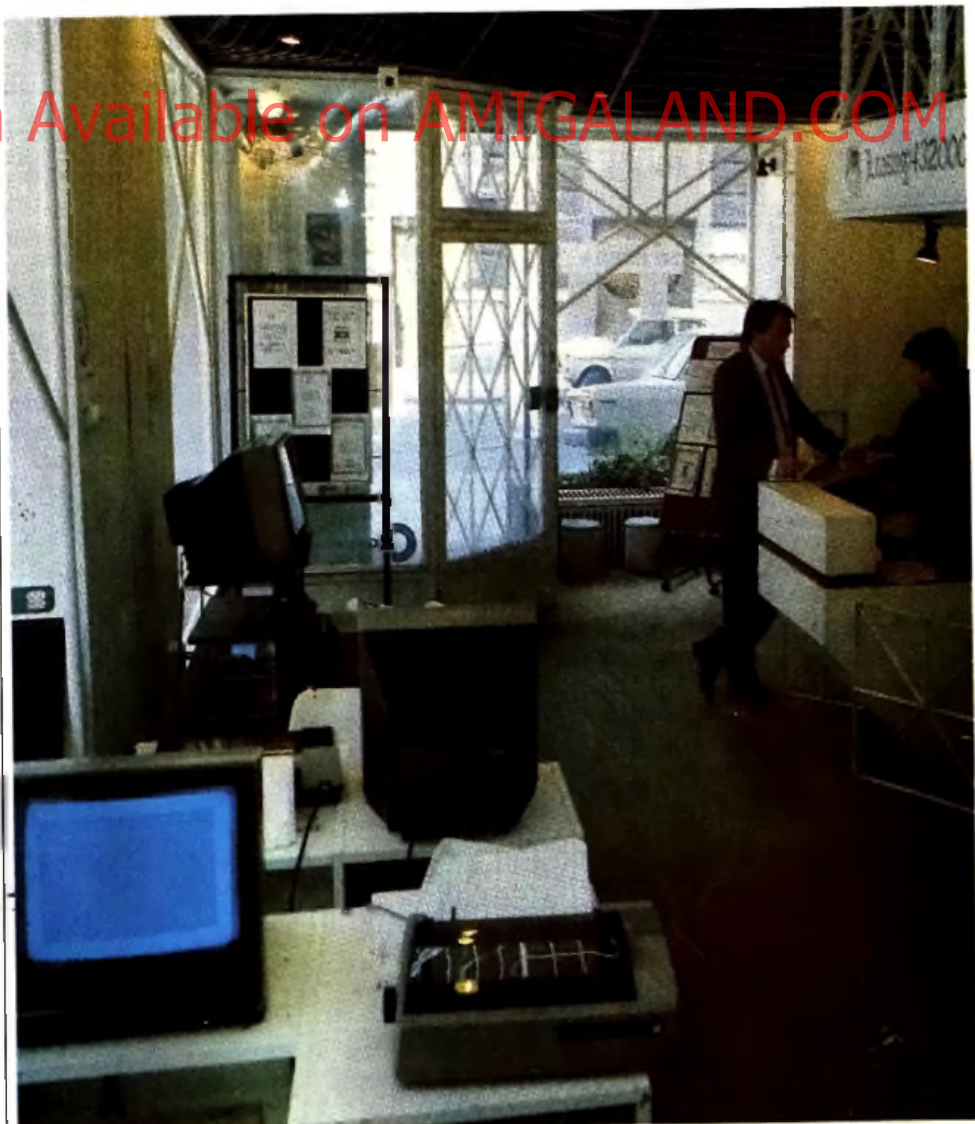
La naissance d'un curieux bébé fut annoncée en mars 1986. Les heureux parrains (ou parents) sont la multinationale américaine de presse Computer World International (49% des parts), une grande maison d'édition hongroise, Lapkiado Vallalat (26%), et l'Office central de statistique, Statisztikai Kiado 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.

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



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



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

# AMSTRAD DISQUETTES

**ET  
PC1512**

## INCROYABLE !

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| ERE HITS N°2                    | 225F |
| +CRAFTON KUNK +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'N'WRESTLE        |      |
| +STARION +LANCELOT              | 145F |
| HIT PACK 1 NF                   |      |
| +COMMANDO +FRANCK BOXING        |      |
| +BOMBIACK + AIR WOLF            | 145F |
| LORICIEL HIT 1                  |      |
| +RALLY 2 +3D FIGHT              | 179F |
| +INFERNAL RUNNER                |      |
| LORICIEL HIT 2                  | 179F |
| +FOOT+TENNIS + 5e AXE           |      |
| LORICIEL HIT 3                  | 179F |
| +Tony Truand+ Aigle d'or+Empire |      |
| KONAMIS GREATEST HITS NF        |      |
| +GREEN BERET +PING PONG         | 145F |
| +HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU      |      |
| THEY SOLD A MILLION N°3 NF      |      |
| +KUNGFU MASTER                  |      |
| +GHOSTBUSTER + RAMBO            |      |
| +FIGHTER PILOT                  | 145F |
| AMSTRAD GOLD HITS NF            |      |
| +BEACH HEAD 2                   |      |
| +SUPER TEST DECATHLON           |      |
| +RATD + ALIEN 8                 | 145F |
| ALBUM FIL NF                    |      |
| + THE WAY OF THE TIGER          |      |
| +VI +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 WOLF +JET SET            | 145F |

## NOUVEAUTES !

|                        |      |
|------------------------|------|
| ACADEMY NF             | 145F |
| BATTLE SHIP NF         | 145F |
| BIVOUC 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 |
| MASKI                  | 145F |
| MASQUE PLUS            | 189F |
| MASTERS OF UNIVERSE 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 NEST 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 |
| BOMBIACK 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 Temps NF    | 195F |
| LAST MISSION NF            | 195F |
| Les Chiffres & Les Lettres | 275F |
| LIVINGSTONE NF             | 195F |
| Les Passagers du Vent NF   | 285F |
| MARIO BROTHERS NF          | 145F |
| MEURTRES EN SERIE 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 CREST A 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 KUNK NF             | 165F |
| DEMAIN HOLOCAUSTE NF           | 245F |
| DESPOTIK DESIGN NF             | 175F |
| DRAGONLAIR 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'Atlantis NF | 169F |
| Les PASSAGERS du VENT NF       | 295F |
| LIGHT FORCE NF                 | 139F |
| MANHATTAN NF                   | 149F |
| MARACAIBO NF                   | 169F |
| MARTIANIDS NF                  | 145F |
| MASQUE NF                      | 179F |
| MENFIN 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 | 128F |
| STRYFE NF               | 195F |
| TARZAN NF               | 145F |
| TEMLIERS 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         | SHORT CIRCUIT    |
| LEGEND OF KAGE | TENTH FRAME      |
| NEXUS          | THE GREAT ESCAPE |
| PING PONG      | YE AR KUNG FU 1  |
| REVOLUTION     | 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 |
| ECHES 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 |
| PROHIBITION NF        | 245F |
| SABOTEUR 2            | 145F |
| SCRABBLE NF           | 245F |
| SCRAM NF              | 245F |
| SILENT SERVICE NF     | 225F |
| SOLO FLIGHT NF        | 195F |
| SUBBATTLE SIMULATOR   | 225F |
| SUPER TENNIS NF       | 195F |
| SUMMER GAMES NF       | 195F |
| 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 tous programmes disponibles en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoyez le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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

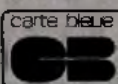
| TITRES                                                                                   | PRIX   |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
|                                                                                          |    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

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



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

Règlement, je joins

☐ un chèque bancaire

☐ CCP

☐ mandat-lettre

☐ je préfère payer au futur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Envoyez votre ordinateur de jeu:

ATARI 800

AMSTRAD

TO7/70

TO8

MOS

MO6

MSX

C64

PC 1512

ATARI ST

Numéro de membre



# TILT JOURNAL

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 American, (il est édité en France sous le nom de Pour la science), en hongrois cela donne Tudomány, (« 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 Z80 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 inexistantes. 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 vieilles, invendables à l'Ouest ?

## En apparence, monopole des softs hongrois

J'ai eu l'impression d'énervé 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



# COUP D'OEIL



## Robinson Crusoe

L'ennui de l'adaptation d'un jeu à de nombreuses autres machines, c'est que le niveau 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 Cocktail Vision pour Amstrad CPC.)

D.S.  
Type \_\_\_\_\_ aventure  
Intérêt \_\_\_\_\_ 12  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

## Meurtres en série

La superbe enquête à Serg 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 CobraSoft pour PC.)

D.S.  
Type \_\_\_\_\_ aventure policière  
Intérêt \_\_\_\_\_ 18  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ C



## 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

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



## 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 C64/128.)

O.H.  
Type \_\_\_\_\_ action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 12  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ A

## 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



C64 est tout aussi saccadé que pour ses prédécesseurs... (Disquette Ocean pour C64.)

O.H.  
Type \_\_\_\_\_ aventure/action  
Intérêt \_\_\_\_\_ 14  
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



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



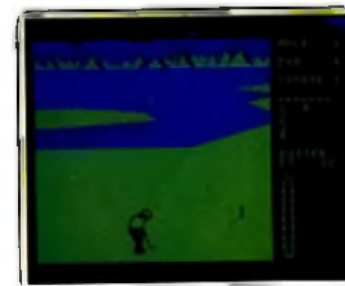
## Escape from Paradise

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 C64.)

O.H.  
Type \_\_\_\_\_ action/échelle  
Intérêt \_\_\_\_\_ 10  
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



## 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

## 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 Mirroids pour PC.)

D.S.  
Type \_\_\_\_\_ simulation moto  
Intérêt \_\_\_\_\_ 12  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



# les meilleurs logiciels sont à Conforama



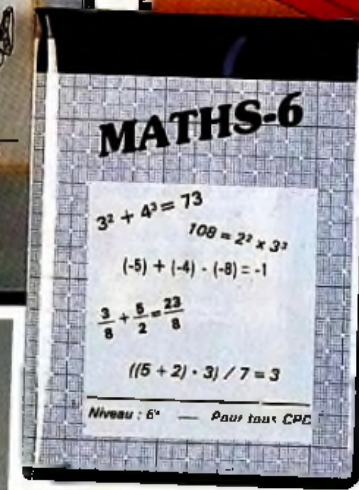
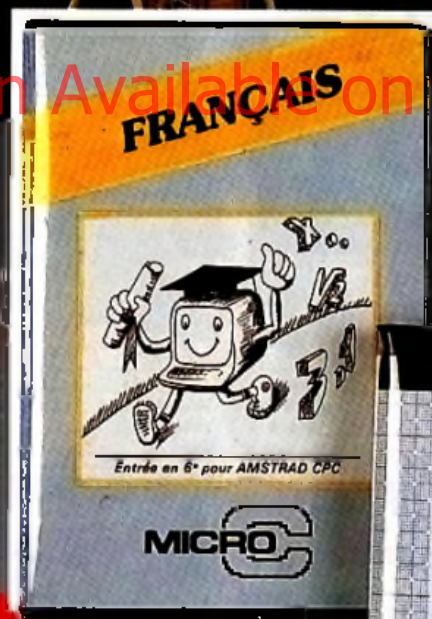
**"J'entre en 6<sup>e</sup>"**

Hi Quality Version Available on AMICLAND.COM

## 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

**Le pays où la vie est moins chère.**

DISPONIBLES  
DANS TOUS LES  
CONFORAMA

PRIX VALABLES  
JUSQU'AU  
30 SEPT. 1987



# 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



## Xevlous

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 à l'original ST. Mais le plaisir d'une simulation exceptionnellement réaliste demeure intact. Votre sous-marin chasse les convois japonais 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 liasse 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

## Prolanation

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 Quicksilver 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<sup>e</sup> 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 Anolasoft pour Amstrad CPC)

D.S.  
Type \_\_\_\_\_ aventure économique  
Intérêt \_\_\_\_\_ 13  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★  
Animation \_\_\_\_\_ —  
Bruitage \_\_\_\_\_ —  
Prix \_\_\_\_\_ B



# AUCHAN

# JOUE

# LE JEU!

## 159<sup>F</sup> la disquette\*

### Leader pack Auchan

**compilation  
de 5 jeux vedettes**

- GHOSTS' N GOBLINS
- SORCERY
- SUPERCOPPER-AIRWOLF 2
- BOMB JACK
- ACE



**La vie  
Auchan**

En vente dans tous les magasins AUCHAN rayon micro-informatique

\*Existe également en cassette : 119 F



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

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**F**anas 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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

EN VENTE DANS LES MAGASINS :  
ET CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Auchan

BOULANGER

BHV

fnac

CONTINENT

CONFORAMA

MAUSCULE

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



MAINTENANT SUR ORDINATEUR

# MASK™

La bataille se poursuit!!!

Engagez-vous dans les forces de MASK, commandées par le brillant stratège 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 criminel 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 ne saurait rivaliser avec MASK!

AU REVOIR CONDOR

MAYHEM!!

BRAD! ICI THUNDERHAWK  
TIENS BON, JE VAIS LUI  
FILER LE TRAIN....

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

GREMLIN

CBM64/128 - Amstrad  
Spectrum 48/128K

CASSETTE  
DISQUETTE  
CASSETTE



# GAGNEZ !

## 1<sup>ers</sup> 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 inquiète 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  
AE CONSEIL, Mégentis, 50500 Carentan  
LOGIMICRO, 2, avenue de Leon, 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  
SCMIF, 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, 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                | 300F  |
| ROULE                 | 300F  |
| ARTICFOX              | 290F  |
| BARBARIAN             | 250F  |

MALETTE  
bureautique  
FIL TEXTE,  
TABLEUR,  
FICHER  
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/NINTENDO

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

### LIBRAIRIE

LIVRE LECT DE DISQUETTE ST  
CLEFS POUR ST (1)  
CLEFS POUR ST (GEM)  
102 PROGRAMMES ATARI ST  
C SUR ATARI ST  
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3.  
DU BASIC AU C ST  
GEM MICRO APP ST  
LANGAGE MACHINE ST  
LA BIBLE ST  
GRAPHISMES 3 D ST  
CLEFS POUR AMIGA  
LIVRE DU MSDOS 3.1  
CLEFS DBASE II ET III  
PEEK ET POKES ST  
LANGUAGE MEMSOFT  
LIVRE DU BASIC GFA  
LIVRE DE L'IA

P  
R  
O  
M  
O  
T  
I  
O  
N  
S

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

## AMIGA 2000

PUISSANCE  
GRAPHISMES  
SONS  
COMPATIBILITE  
AT XT MSDOS UNIX

## CONCOURS ELECTRON

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.

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

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

LIVRAISON PARIS  
GRATUITE POUR  
3000F D'ACHAT

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

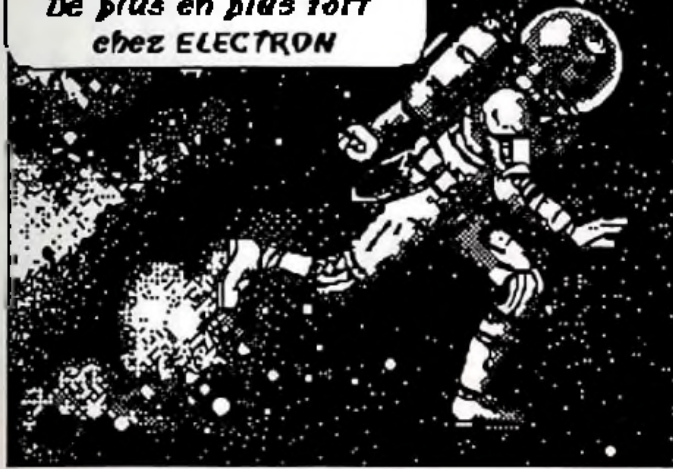
LIVRAISON PROVINCE  
GRATUITE POUR  
5000F D'ACHAT

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



**2990 Frs le**  
**520STF + 20 log. et un**  
**cadeau surprise**  
**De plus en plus fort**  
**chez ELECTRON**

**MOINS DE**  
**5000F EN**  
**COULEUR**



**LE 1040STF +**  
**MONIT.MONO + CADEAU**  
**A SEULEMENT 5990 Frs**



**LES CONFIGURATIONS 2 ET 4 MEG SONT ENTOUREES**  
**DE LOGICIELS PROFESSIONNELS EN DEMONSTRATION**  
**PERMANENTE. VENDUES AVEC FORMATION, EXTENSION**  
**DE GARANTIE, MAINTENANCE SUR SITE, UN**  
**ENVIRONNEMENT PRO POUR DES MACHINES PRO.**  
**DES DISQUES DURS DE 40 ET 60 MEGA LINE**  
**IMPRIMANTE LASER EN LIBRE SERVICE, LIVRAISON**  
**AVEC INSTALLATION SANS SUPPLEMENT SUR PARIS,**  
**HOT LINE SUR SERVEUR ST,**  
**OUVERT 7 JOURS SUR 7.**

## UTILITAIRES

**VIP(LOTUS) en français**  
1890 Frs  
**MASTERPLAN en Français**  
990 Frs  
**1STWORD+ en Français**  
890 Frs  
**PUBLISHINGPARTNER**  
1790 Frs  
**SOLUTION Gest. Commerce**  
2000 Frs HT  
**GFA Basic+ Compliat.**  
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 Pouches**  
10 SFDD: 150 Frs  
100 SFDD: 1200 Frs

**VRAIMENT INUTILE QUE JE PERDE MON**  
**TEMPS CHEZ LES PSEUDO SPECIALISTES,**  
**SURSPECIALISTES, TEMPLES ET AUTRES**  
**ESPACES DU ST. J'AI ENFIN DANS UN**  
**MEME LIEU TOUT L'ENVIRONNEMENT QUI**  
**MONTRE QUE LE ST ET ELECTRON ONT**  
**PLUSIEURS LONGUEURS D'AVANCE !!!**

**A SUIVRE... PAGES 104 ET 105**

**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**





# 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 astronaute se manœuvre bien et réagira au doigt et à l'œil à toutes vos

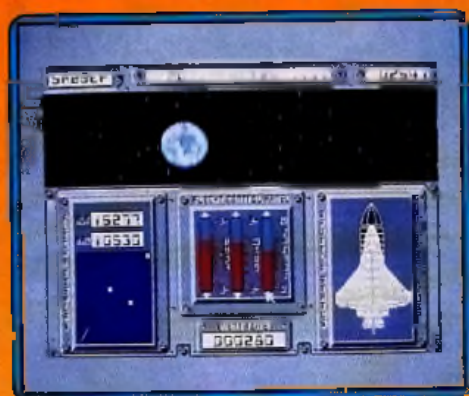
impulsions. En revanche, il ne dispose pas de commande de blocage de tir, ce qui vous obligera à presser le bouton chaque fois que vous voudrez faire feu. La musique de présentation est correcte, compte tenu des possibilités restreintes de la machine dans ce domaine. Les bruitages en cours de jeu se 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

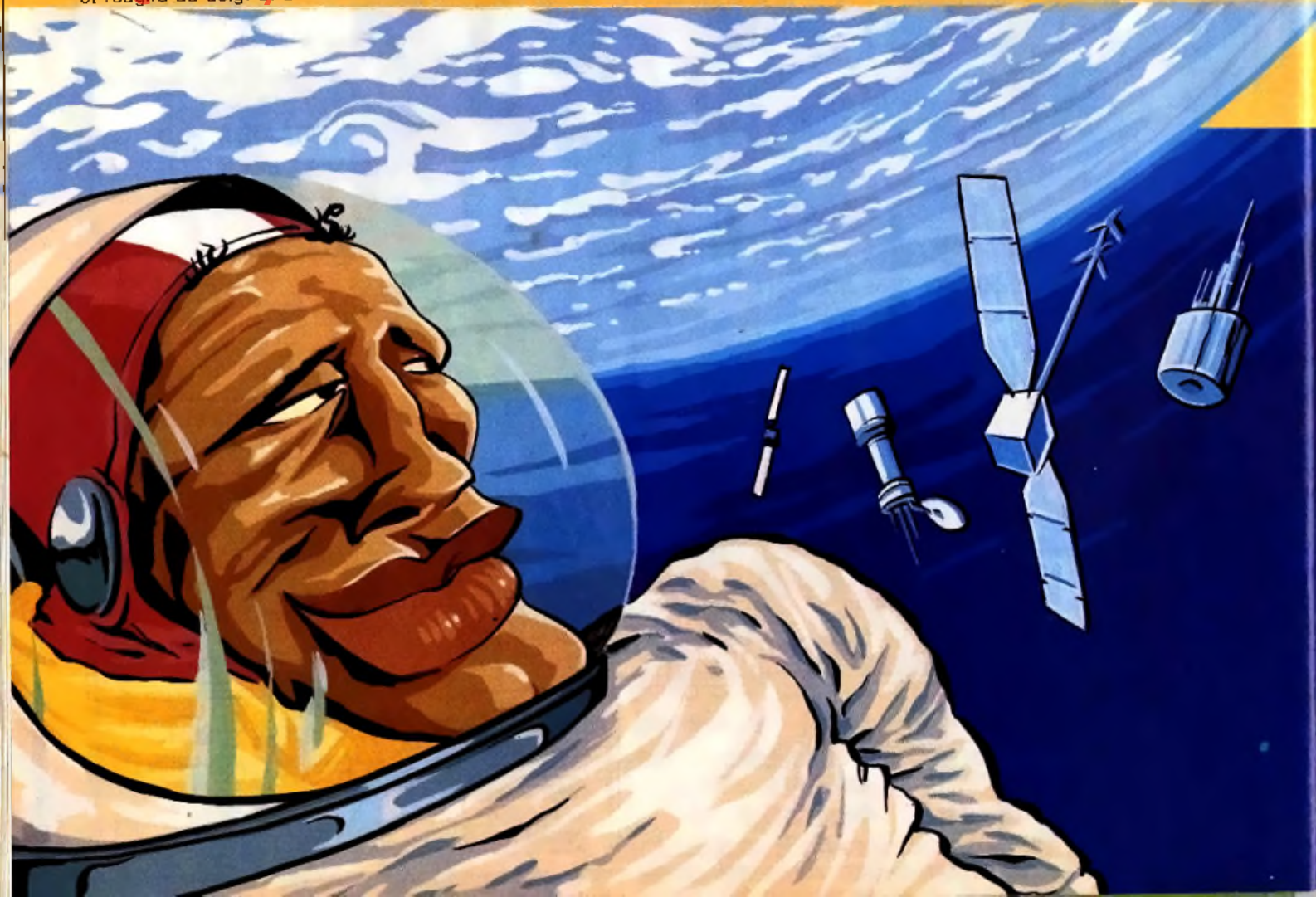
#### Navette spatiale

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 enfileriez 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.

## 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. Pterodactyles de l'ère secondaire, plantes intelligentes, momies tueuses de l'Égypte 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'import-

|           |                   |
|-----------|-------------------|
| Type      | simulation de vol |
| Intérêt   | 15                |
| Graphisme | ★★★★              |
| Animation | ★★★★              |
| Bruitage  | ★★★★              |
| Prix      | C                 |





fond. La poésie du cosmos s'efface au profit de la rigueur sèche d'écrans remplis de chiffres et de graphiques. On a l'impression de regarder un spectacle d'opéra dans des salles, même si vous les y aviez déjà

Available on 7

La prise en main de ce logiciel est assez difficile : pour peu qu'un ennemi vous alterne et, cela, même si vous avez déjà traversé plusieurs salles, le vaisseau se retrouve inmanquablement à son point de départ. De même, vos adversaires apparaissent systématiquement dans chacune

|           |       |                   |
|-----------|-------|-------------------|
| Type      | _____ | action/labyrinthe |
| Intérêt   | _____ | 12                |
| Graphisme | _____ | ★★★★              |
| Animation | _____ | ★★★★              |
| Brutlage  | _____ | ★★                |
| Prix      | _____ | B                 |

## Collecte de capsules d'énergie

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

## Désintégration

Vous êtes à bord d'un vaisseau pour désintégrer tous les objets meurtriers d'une planète. L'action se déroule sur plusieurs





## DOG FIGHT 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 laisseront 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,



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      |



# 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.

tion 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.L. Apple II). J.H.

Type simulation d'élection  
Intérêt 15  
Graphisme ★★★★  
Animation non  
Bruitage non  
Prix 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'évolu-



## 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. Ça 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 voire 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.

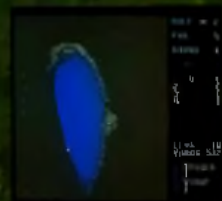
● St. Andrews ● Royal Country Club ● Cypress Creek.

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



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

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



Écrans tirés du CBM 64/128.

**CBM 64/128**

Cassette, Disquette

**AMSTRAD**

Cassette, Disquette

**SPECTRUM +3**

Disquette

**ACCESS™**

**SPECTRUM 48/128K**

Cassette



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



# TUBES

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-

tel 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-

déposées sur une bar... ricade 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



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 Cok-

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 !)

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

# STRIKE

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

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

## 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, en devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

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

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatiques, 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 Généralement Constatés

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

**MAINTENANT DISPONIBLE  
POUR AMSTRAD CPC**



# TUBES



## 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

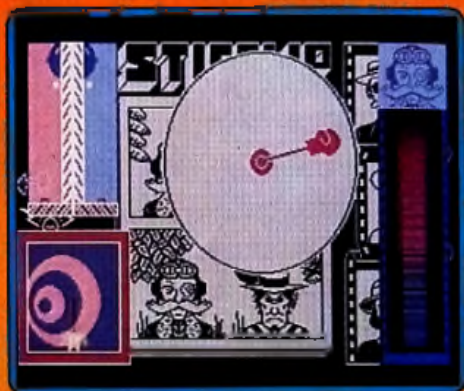
Matt Traker et sa bande masquée font un virage sur les bandes magnétiques. Cette superstar du petit écran qui fait l'objet d'un véritable culte en Grande-Bretagne, est prête à un jeu d'aventure/action superbement réalisé. Mask n'a rien d'original dans son principe, mais sort du lot par la rapidité du 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 assemblés. 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 conti-



nue 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 clés 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               |



## STIFF LIPS

### 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 Stiff Lips et le colonel R.V. Bug partent de concert combattre le comte Caméléon et son rayon caoutchoutronique, 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 progression 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

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

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 XVII<sup>ème</sup> 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 pilliez 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 passionnante, 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.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST  
Prix Public Généralement Constatés



# TUBES

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 capi-

tales. 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 attireront 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.

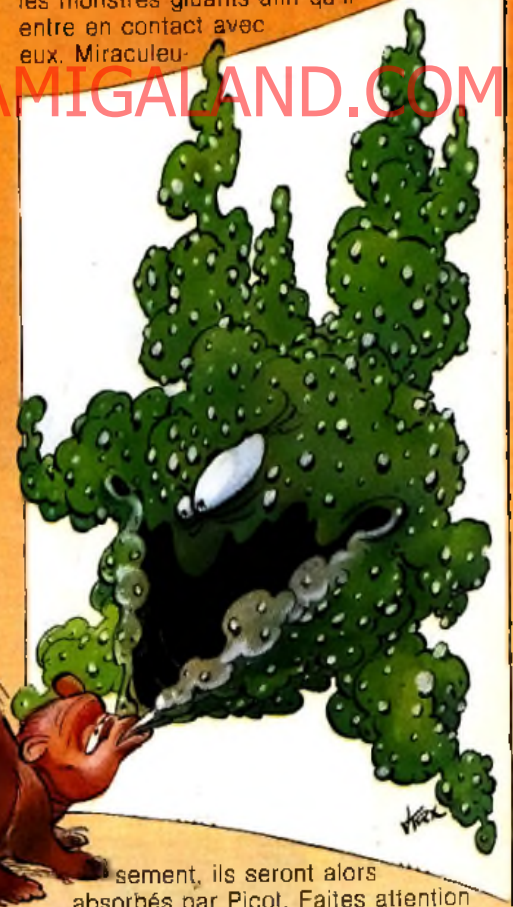
|           |        |
|-----------|--------|
| Type      | action |
| Intérêt   | 15     |
| Graphisme | ★★★★   |
| Animation | ★★★★   |
| Bruitage  | ★★★★   |
| Prix      | B      |



## 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

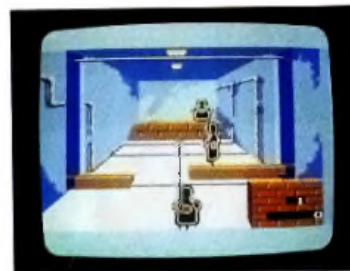
Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.



# SEGA®

## LES JEUX D'ARCADE DANS UN FAUTEUIL

## 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 chasse qui ne manque pas de gibier.



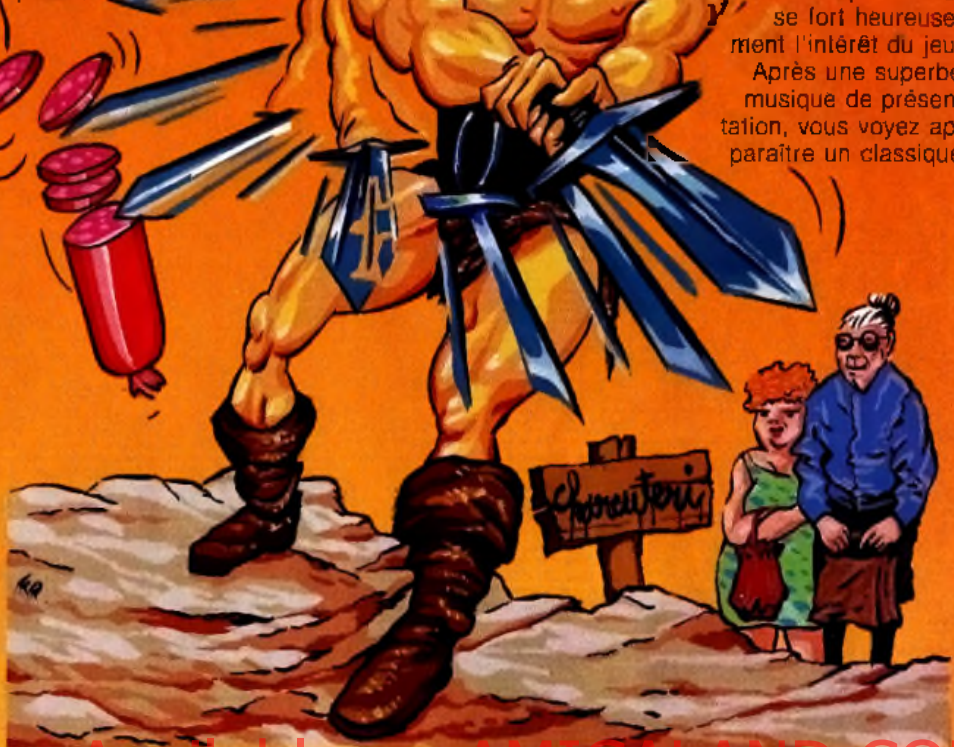
# TUBES

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      |

comme dans ce dernier, la réalisation est de très bonne facture : graphisme sobre et agréable, bruitage de qualité.

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



## 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 for-



gés il y a longtemps ont évolué. Nous l'avons vu avec *Arkanoid* (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 rapproche des principes de jeu de *Knightmare*. Et,

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

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 revolver, 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 Maritech 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 blockhaus 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.



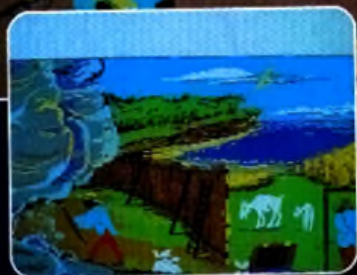
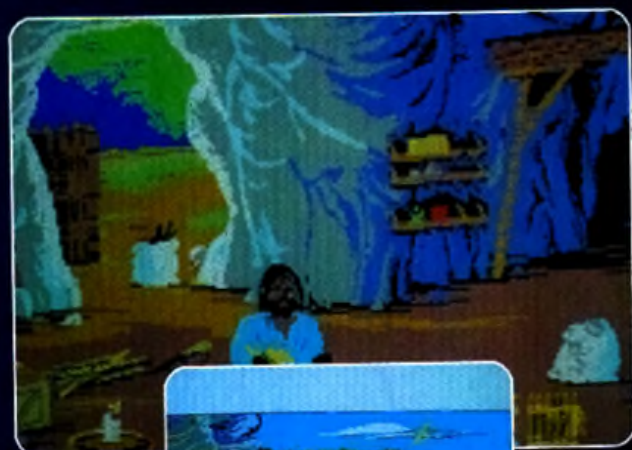
*Un scénario exceptionnel,  
Des actions hyper-réalistes,  
Des graphismes superbes...*



Sortie le 20 Octobre



## Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM) ROBINSON CRUSOE



Moi, Robinson, seul rescapé d'un terrible naufrage, fut rejeté 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



# TUBES



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 permettent, 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 éprouver soi-même 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

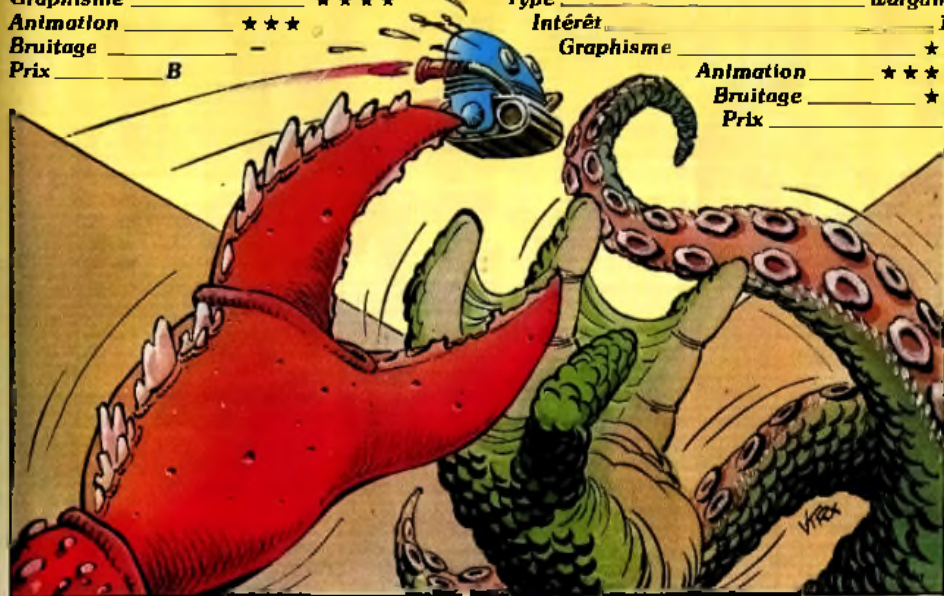
### Sentimental robot

Vous allez incarner Nimrod le Biotron, 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 faite 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 fariboles. 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* Mini-tel 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.    |

### 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 |
| Kampsgroupe           | N.C.  |
| Karate 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 |
| Portai                | 350 F |
| Space Quest           | 350 F |
| Starblazer            | 239 F |
| Tass Time             | 250 F |
| World Games           | 270 F |

### Logiciels utilitaires

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

## 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        | 2 690 F |
| 4" / 80 colonnes        |         |
| Voice Mater             | 850 F   |
| Power cartridge         | 470 F   |
| Freeze Frame            | 490 F   |
| Crayon optique          | 189 F   |
| Disquettes 5 1/4 les 10 | 45 F    |

### Les Hits Commodore

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

## PC 1512



## 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   | Silent Service      | 230 F |
| World Junior     | 990 F   | Flight simulator II | 550 F |
| Multiplan Junior | 590 F   | Passagers du vent   | 289 F |
| Frame work 1"    | 1 150 F | Winter games        | 189 F |
| Yes You can      | 1 050 F | World games         | 250 F |
| Supercalc        | 790 F   | Jet                 | 570 F |
| Wordston         | 790 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  
Crédit: comptant 290 F  
+ 12 mensualités de 207,40 F

## Amstrad CPC 464

Couleur + 1 manette de jeu  
+ 4 jeux  
Crédit: comptant 590 F  
+ 12 mensualités de 226,60 F

### Périphériques

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

## NOUVEAU

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

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| Art studio - C/D                | 155/185 F |
| Astéria - 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 C&kit - C/D        | 99/160 F  |
| Breackthru - C                  | 105 F     |
| Cauldron II - C                 | 105/160 F |
| Chamelon - C/D                  | 105/145 F |
| Cristal castle C -              | 105 F     |
| Crusade in Europe - C/D         | 155/205 F |
| Cyrus II chess - C/D            | 115/135 F |
| Dragon's Lair II - C/D          | 99/145 F  |
| Droids - C/D                    | 89/135 F  |
| Elle - C/D                      | 115/175 F |
| Epyx Epics - C/D                | 109/148 F |
| Fist II - C/D                   | 109/155 F |
| Freeze frame utility - D        | 125 F     |
| Game maker - C/D                | 155/195 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 |
| Light force - C/D               | 95/135 F  |
| Hit pack - C/D                  | 99/140 F  |
| Infiltrator - C/D               | 95/170 F  |
| Knight rider - C/D              | 99/135 F  |
| Konami coin-up hits - C/D       | 85/135 F  |
| Krakout - C/D                   | 110/140 F |
| Lauréats pack - C/D             | 155/195 F |
| Leader Board - C/D              | 115/160 F |

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| Leaderboard tournament - 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 |
| Samxon - 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  |
| Starblazer - 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 |
| The boxing 128 - C/D          | 105/135 F |
| The Pawn - C/D                | 145/185 F |
| Tai-Pan                       | N.C.      |
| They sold a million II - C/D  | 99/145 F  |
| They sold a million III - C/D | 99/165 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 |
| Xenious - C/D                 | 110/145 F |
| Y&Z Kung fu II - C/D          | 95/145 F  |



Tél 43 25 51 52 - 43 26 07 98  
**MICROSTORY**

**ATARI**

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

+ 10 jeux

**ATARI 1040 STF**  
avec moniteur monochrome H.R. 5 990 F

SM 125  
avec moniteur couleur ATARI  
SC 1224 7 490 F

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

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

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

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

8 000 F

18 000 F

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

### UTILITAIRES

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| Aegis animator           | 570 F   |
| Art director             | 490 F   |
| Becker texte             | 750 F   |
| CAD 3D (dessin 3d)       | 450 F   |
| Calcomat tableur         | 450 F   |
| Compta Memsoft           | 1 650 F |
| Datamat fichier          | 450 F   |
| DB Man (Base III)        | 1 190 F |
| Degas Elite              | 690 F   |
| Devpack                  | 490 F   |
| Digitaliseur de son      | 1 550 F |
| Easy Draw                | 850 F   |
| Emulcom                  | 850 F   |
| Extensor                 | N.C.    |
| Evolution (trait. texte) | 1 950 F |
| Evolution (sunset)       | 990 F   |
| First Word               | 850 F   |
| GFA Basic                | 490 F   |

|                    |         |
|--------------------|---------|
| GFA compilateur    | 450 F   |
| Habawriter II      | 750 F   |
| Lattice - C        | 990 F   |
| MCC Pascal         | 790 F   |
| Megamax C          | 1 690 F |
| OSS Pascal         | 710 F   |
| Macro assembleur   | 490 F   |
| MC Base Memsoft    | 1 650 F |
| Platine ST         | 1 750 F |
| Profmat ST         | 495 F   |
| Pro fortan         | 1 290 F |
| La Solution        | 2 370 F |
| Super base         | 990 F   |
| Textomat           | 450 F   |
| V.I.P. (sous gem)  | 1 890 F |
| GFA Draft          | 850 F   |
| GFA Vector         | 450 F   |
| Publishing Partner | 1 650 F |
| Pro 24 Steinberg   | 2 450 F |

### Périphériques

|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga | 1 650 F |
| Lecteur Kuramana 5 1/4 p        | 2 390 F |
| Lecteur disk Atari SF 354       | 1 490 F |
| Imprimante Atari SMM 804        | 1 990 F |
| Disk dur 20 méga SH 204         | 4 990 F |
| Imprimante couleur okimate 20   | 2 990 F |
| Digitaliseur d'images           | 2 450 F |
| Digitaliseur d'images Realizer  | 1 700 F |
| Disquettes 3 1/2 p les 10       | 135 F   |
| Pro 67                          | 3 000 F |
| Pro Sound designer              | 590 F   |
| Tablette graphique CIP          | 4 650 F |

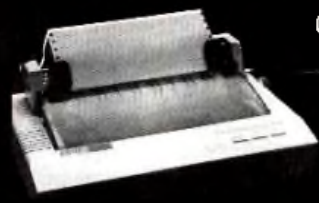
### JEUX

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

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



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



Citizen 120 D  
1 990 F



**MONITEUR Couleur**  
Pal/RVB  
(Atari, Commodore,  
Thomson, etc...)  
H.R. (Pal, RVB, TTL)  
compatible tous ordinateurs - IBM  
1 890 F  
2 750 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. ....  
Prend  
Adresse .....  
Tél. ....  
marque du matériel

commande le matériel suivant .....  
pour la somme totale de .....  
Frais de port et de .....  
Règlement :  
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐  
Signature ..... Date .....

### DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir, offre préalable de crédit  
Matériel .....  
Montant de la commande .....  
Nombre de mensualités (de 4 à 24) .....  
Je n'ai pas demandé le versement complet  
chèque ☐ cc ☐ mandat lettre ☐  
Signature ..... Date .....

recommandé par l'éditeur de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans le cadre des stocks disponibles



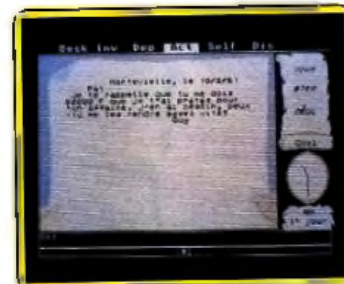
# TILT PARADE



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

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Le mystère plane sur Mortville. A vous de mener l'enquête dans de superbes décors et un bruitage saisissant : les portes grincen, 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 pardessus 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 Kyilkhon 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



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

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.

Type \_\_\_\_\_ aventure policière  
Intérêt \_\_\_\_\_ 16  
Animation \_\_\_\_\_  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C



# ATARI ST Artscribe

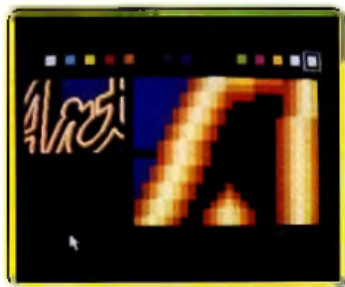
Un outil graphique puissant pour travailler dans les trois résolutions du ST.  
Au menu, les classiques motifs et couleurs redéfinissables.  
Ses atouts : les manipulations, translations et autres couper-coller.



Effets de perspectives.

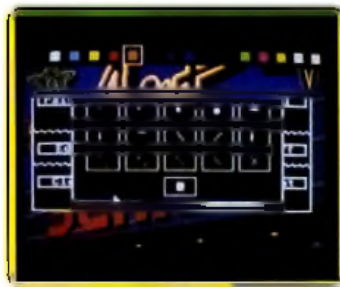
Les vastes possibilités graphiques des Atari ST attirent régulièrement les programmeurs de logiciels de dessin. Nous vous présentons aujourd'hui Artscribe de Magister Software qui a l'avantage indéniable de pouvoir travailler dans les trois résolutions de la machine et directement dans les formats Degas 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 redéfinir 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



Loupe pour la finition des contours.

souris, bouton gauche appuyé. Sans doute aurez-vous besoin de formes pré-définies ? Ligne, rayon, boîte, polygones à nombre variable de côtés, cercles et ellipses 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.



Seize brosses redéfinissables.



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



Encore et toujours des motifs redéfinissables à l'envie.

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 changez 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.

Type \_\_\_\_\_ création graphique  
Intérêt \_\_\_\_\_ 15  
Animation \_\_\_\_\_  
Accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

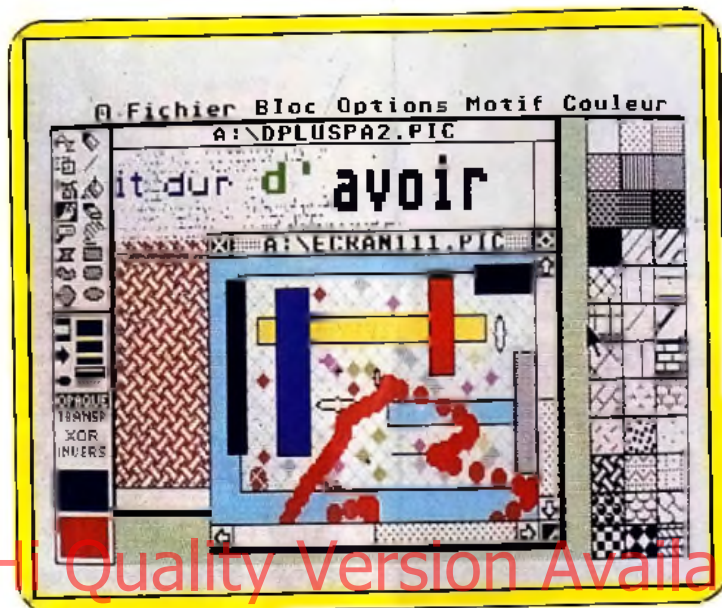


# TILT PARADE

ATARI ST

## Pluspaint Couleur

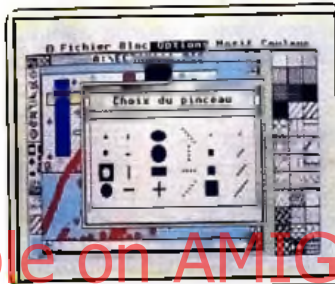
Un bon logiciel de dessin, un de plus, qui pâtit néanmoins de ses origines monochromes. Jongler avec les couleurs tient plus du surréalisme que d'une recherche fine et subtile des nuances.



Dents Scherer au pinceau, en avoir ou pas.



A la recherche du pixel, c'est loupé.



Je trace ou je pointe, peuchere.

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.

Pluspoint 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 quel-

ques 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 sur-représente 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 sur-représente 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.

Pluspoint 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 \_\_\_\_\_ 76  
Animation \_\_\_\_\_ sans  
Accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Potentielité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
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 Neochrome 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 renconter le « ver maudit »...

Le scénario de Tonic Tile est bien

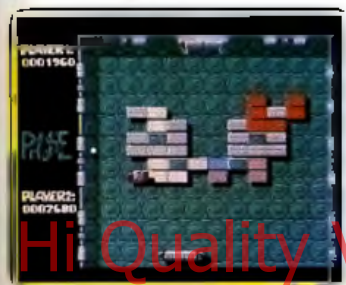


connu des fans du casse-briques. Plus exceptionnel sans doute, le contexte graphique et sonore de la partie séduira le joueur. Côté bruitages, le programme bénéficie d'une bande-son digitalisée superbe. Musique d'introduction ou « crash » de la raquette, l'Atari ST est ici exploité au maximum de ses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

Face à la concurrence d'Arkanoid, 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 Néo-chrome qui ont servi à la conception de Tonic Tile.

On y distingue très nettement



Faire son jeu, c'est constructif.

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 Néo-chrome 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

# MP1 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





# 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 récréation. 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 frère 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.

Les rapports avec les machines (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 quel-



## La fin des calculateurs

Certes, le calcul artificiel ne date pas de l'après-guerre. Du boulier aux calculateurs mécaniques du XVII<sup>e</sup> siècle, auxquels l'écossais John Napier, l'allemand Wilhelm Schickard et le français Blaise Pascal ont attaché leurs noms, les tentatives d'automatisation du calcul n'ont pas manqué. Au XIX<sup>e</sup> siècle, l'anglais Charles Babbage a posé les principes d'un ordinateur universel. Mais sa « machine analytique », dont le résultat de la conception préfigurerait 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<sup>e</sup> siècle une algèbre binaire utilisant des opérateurs logiques, tandis que le second a repris au début du XX<sup>e</sup> siècle la notion d'algorithme avancée dès le XIII<sup>e</sup> 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'élevaient 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 calculatrice 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





Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



## 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 « systémier » ne me semble guère utilisable.

« Combinateur » a l'inconvénient du sens péjoratif de « combine » ; « combiner » est usuel, donc peu capable de devenir technique. « Combinaison » 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 » ou hiatus, comme « électro-ordinateur ». 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-ordinateurs » 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 ordonner, 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 créé 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 défectueux.

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





**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.

**42.000 opérations à la seconde !**



Cerveaux prodigieux et ~~intouchables~~ **intouchables**. Un collimateur  
sur l'avant du siècle moderne les voies de l'écrit.

125 HUNDREDS  
 1000[illegible]

◎ 讀者服務專線 ◎

Imperial PG Ltd - UK. NB distribution de l'alimentaire. 2 sous-parties. Clavier aléatoire de parties. Travail réglable. Accroche - cadre résineux, acier, bois. Piles (2) supplémentaires et PG. Moteur électrique.

- 891801 -

[illegible][illegible]

**COPYING PAGE DISCOURAGED - NOISE**

**【用法用量】** 口服。每次 0.5g，每日 3 次。

[illegible]

RADIO - TÉLÉVISION

ELECTRONIQUE

**RIBET  
DESJARDINS**

13-12 THE PUBLIC - HUMILIATED - STING

Téléviseurs s'auréolant du prestige de l'ordinateur dans une publicité de 1958.  
En arrière-plan, réloge des ordinateurs à l'usine IBM de Corbell-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 fréquents erreurs. En outre, la durée de vie de ces tubes n'excédait





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



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 considérablement 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



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 millièmes 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 varia-

tion 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 car-



Ordinateur de l'ONERA : remarquer les tubes.

tes 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.

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 déliants  
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 milles  
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*

fnac

74. RUE DE JOLIVAL 95100 ARGENTEUIL

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



# ACTUEL

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).



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



Bande perforée à sept trous et trou central de guidage.



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 recher-

che 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 I 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.

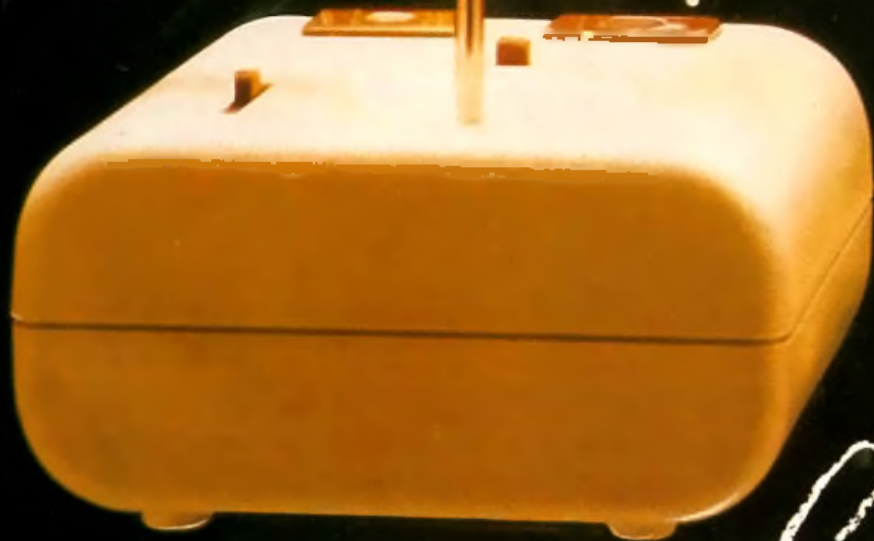
Seule voie possible, à l'époque, de mise en action d'un ordinateur, la programmation en langage machine exigeait une parfaite connaissance de la structure du matériel et était inadaptée à l'écriture des programmes longs et complexes. La manipulation des codes d'instructions, des données et des adresses, 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

Hi Quality Version Available on AMIGAMAND.COM

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.



*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'ont 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 épuisser 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 milli-

seconde. 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



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'ont 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 épuisser 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 milli-

seconde. 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 de 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 SAVEZ OÙ VOUS ALLEZ  
NOUS POUVONS VOUS AIDER

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

25 000 F.

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.





# IL ETAIT UNE

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

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



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

Mendes-France, M. C. R. C. Paris B 302 493 630

## CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990<sup>fr</sup>



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 convainquants 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'acquiescer 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





## 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 comprises 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 posséderait 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-clés 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



# DOSSIER

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.

## 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 : promettre des capacités des imprimantes aser 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-

## 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<sup>e</sup> 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.



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 cœur de la prestigieuse cité. "J'ai de grands projets" nous a-t-il confié "mais je les révélerai en temps utile. Pour l'instant, motus..."

Ph. Bavard



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

## La Villette engage Iloc de Vain-show!

*Ce dernier occupe le poste de planificateur du plan.*

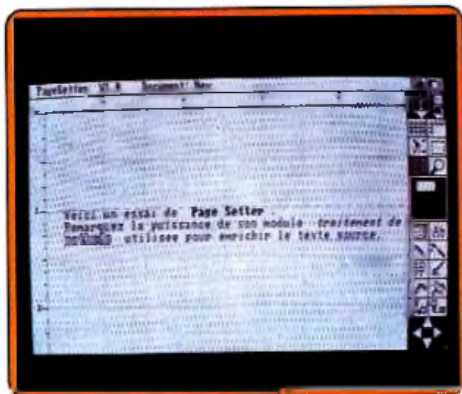


Malgré le sens profond du secret prisé par M. de Vain-show, nos enquêteurs ont décelé dans les propos du nouveau planificateur du plan des signes avant-coureurs d'une transformation radicale. A plusieurs reprises M. de Vain-show a

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 déterminés. 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

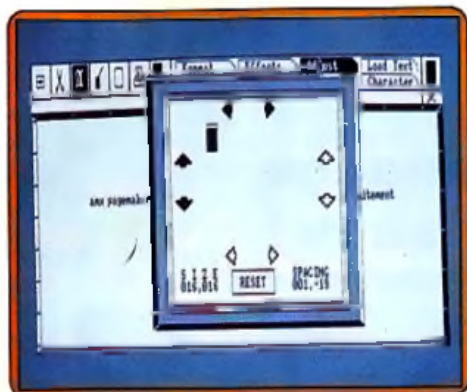
### AMX Page Maker

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



# DOSSIER



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 contestable, 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 cer-



Fleet Street Editor sur PCW : décevant.

taine 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.

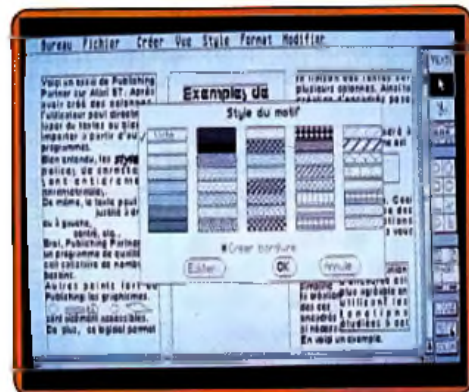
La création d'une page permet de définir ses caractéristiques principales par sélection de son format, du nombre de colonnes

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 relapée 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/UEI 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, paramétrage de la police et du style des caractères, justifications, récupération de textes à partir d'autres programmes et paramétrage 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 qui 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.



## 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 Blotière fait encore parler de lui à l'Assemblée nationale. Suite à un rapport de la commission sénatoriale dénonçant les ponc-

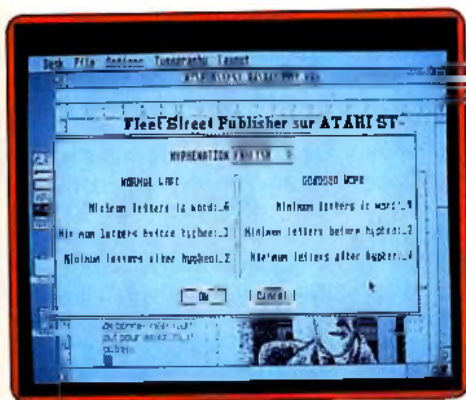


trons abusives effectuées sur le budget de ce plan d'équipement en matériels informatiques, l'opposition a vivement apostrophé le premier ministre lors de la

Interrogé au sujet de ce rapport sénatorial Jean-Michel Blotière, 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 Blotière, 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

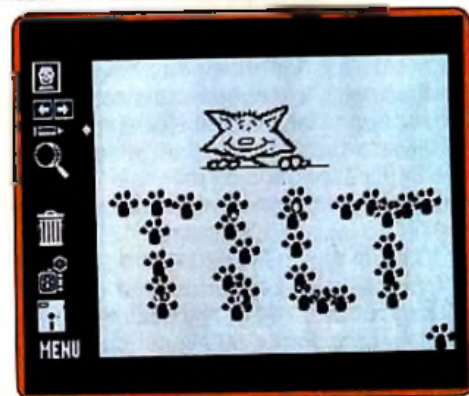


il pose encore plus de problèmes que son concurrent. Nous n'avons pas eu à déplorer de grosses erreurs ou de pertes de données, mais ses défauts sont trop nombreux pour permettre un travail vraiment sérieux. C'est regrettable car ses fonctions sont puissantes et intelligentes. Certains paramètres sont fixés par des limites (intérieures 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).



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,



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

## 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-



# DOSSIER

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 posi-

tif. 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).

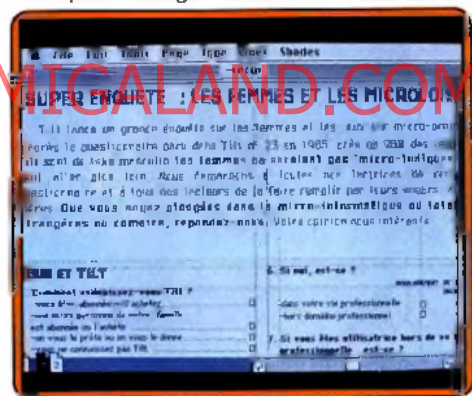
## MACINTOSH

### 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



Page Maker sur Mac : le plus connu.

de la page de travail, il suffit d'enfoncer la touche « control » du Mac et de cliquer directement sur la page.

*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. Puisant et fort complet, il a en effet de quoi séduire bien des utilisateurs. Il possède cependant deux défauts : un système de paramétrage des fenêtres souple mais incomplet, et une ergonomie contestable. La première étape consiste à définir les

### Restons calme

*Page Maker*... Rien que d'y penser mon poil s'hérise, 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 décoder 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 déviations

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 pétillant 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.

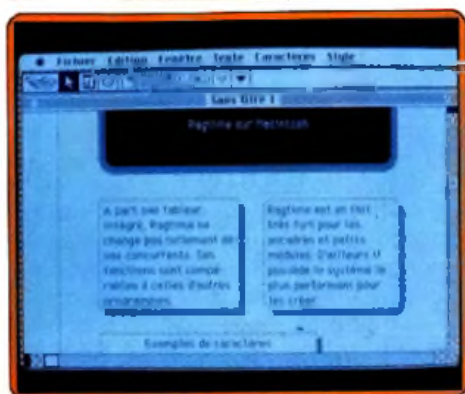
Nathalie Meistermann







# DOSSIER



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 critiquable. 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 ?

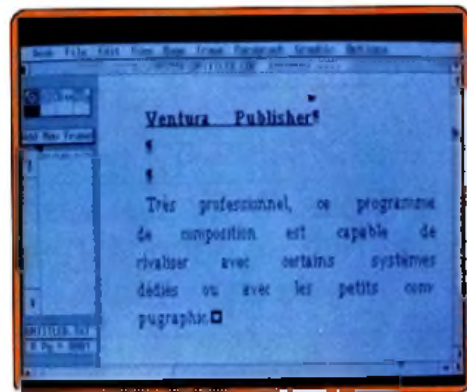
En d'autres termes, l'intégration d'un module tableur à *Ragtime* représente-t-il un réel avantage ?

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 Italtsoft 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, inter-titre 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/Anola   | 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                | Italtsoft        |              | Macintosh  | ****  | ****      | ***       | F    |                                          |
| READY SET GO 3.0       | Manhattan Grh    | Letrasel     | Macintosh  | ***** | ****      | ***       | F    |                                          |
| VENTURA 1.1            | Ventura Corp.    | Rank Xerox   | PC & Comp. | ***** | *****     | ****      | F    |                                          |



Semaine du  
3 au 10 août  
1987

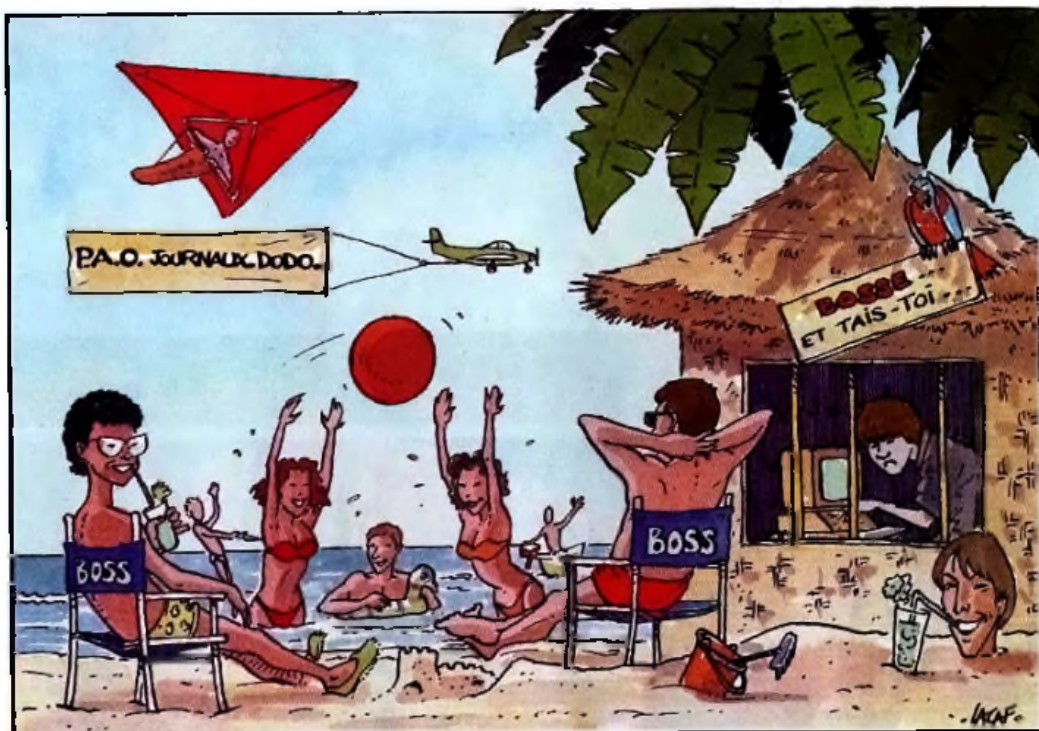
# La vie informatique

L'hebdomadaire 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



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



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

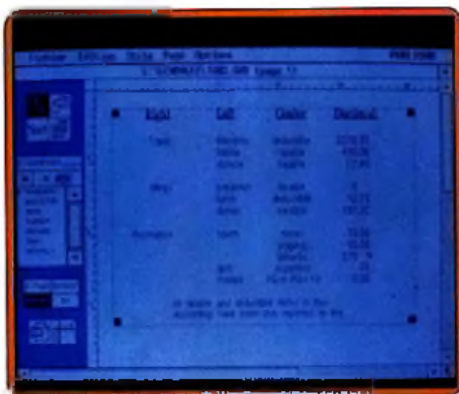
## Dernière minute.

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 Publishing 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



# LE D.



**SEGA ENDURO RACER™**

**BEST COIN-OP CONVERSION**  
Popular Computing Weekly

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

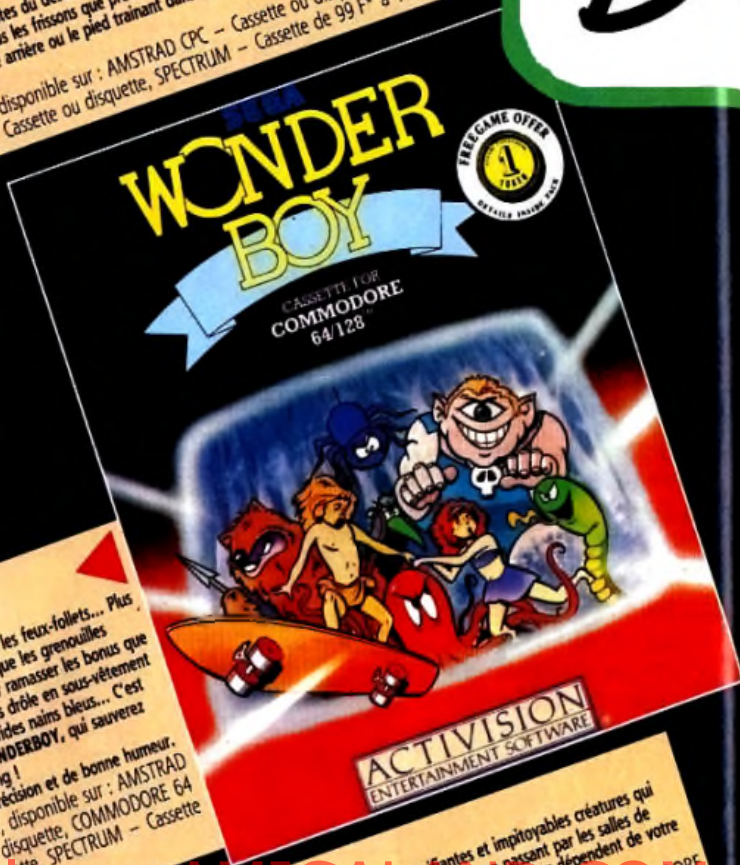
AMSTRAD® SCHNEIDER - CASSETTE

**FREE GAME OFFER**  
1 LEVEL  
WEEKLY JUNE 1985

## ENDURO RACER™

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

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



**SEGA WONDER BOY™**

CASSETTE FOR COMMODORE 64/128

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**FREE GAME OFFER**  
1 LEVEL  
WEEKLY JUNE 1985

## 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\*.



**THE SPORTS PACK**

THREE SUPER SPORTS SIMULATIONS FROM THE SPECIALISTS

**AMERICAN FOOTBALL**

**BASKETBALL**

**BASEBALL**

**GAMESTAR** Disk for Commodore 64/128

## LE PACK SPORT

3 splendides simulations sportives

**FOOTBALL AMÉRICAIN** : Rien n'a été oublié dans GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL Américain. Lorsque vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain. Lorsque vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain. Lorsque vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain.

**BASEBALL** : CHAMPIONSHIP BASEBALL vous transporte au beau milieu du jeu : un championnat en 4<sup>e</sup> division, des matches pour départager les équipes à égalité et une l'arrêter, vous commencerez à expérimenter toutes les sensations fortes que procure ce sport.

**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 imitoyables créatures qui soient apparues sur les écrans de cinéma. Des voies sombres de l'Atmosphère, en passant par les salles de machines, à la confrontation suprême avec Queen Alien, votre vie et celle de vos officiers dépendent de votre entraînement et de votre capacité à réagir face au danger.

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



**ALIENS**

**Electric Dreams**

AMSTRAD SCHNEIDER DISK

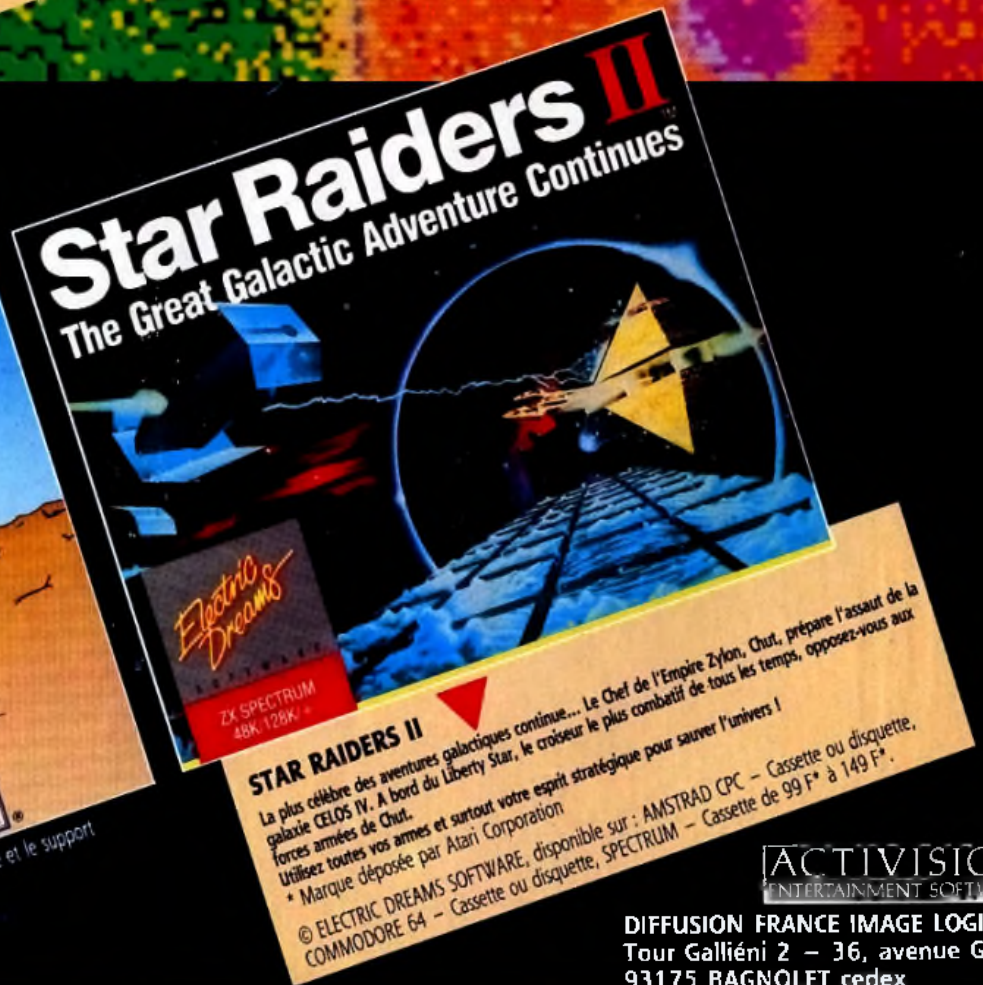
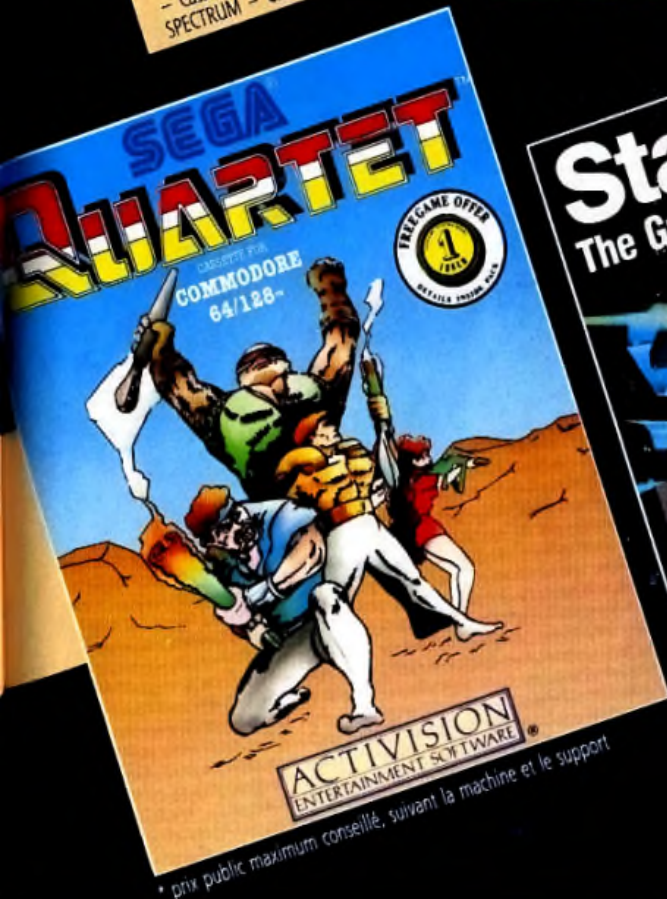
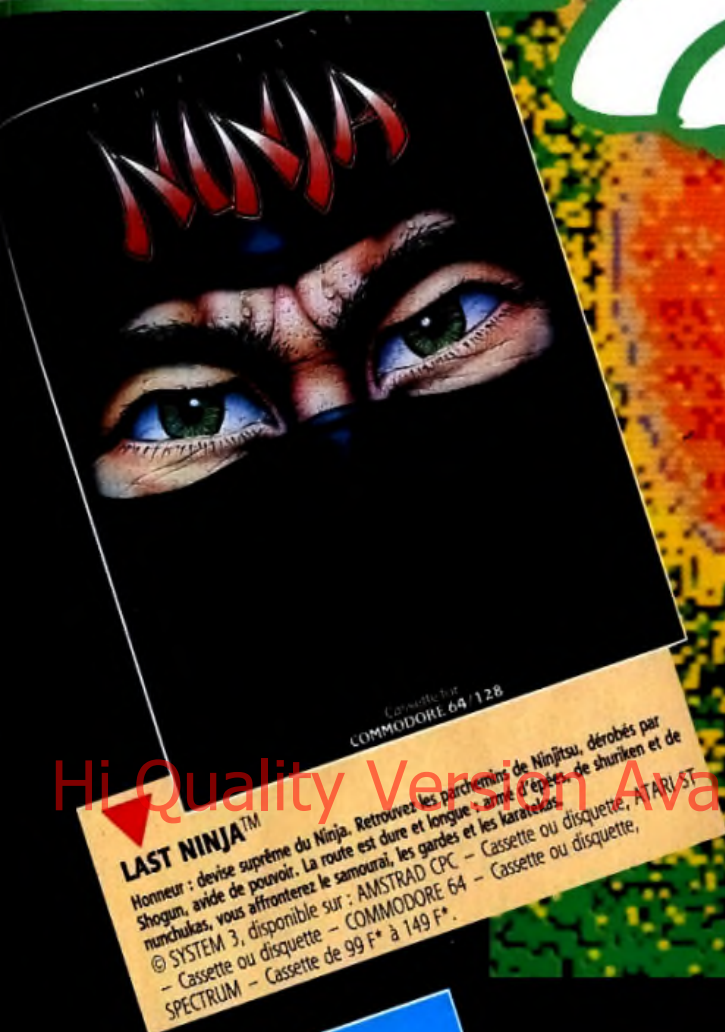
## QUARTET™

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

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



# S 7 NOUVEAUX JEUX ARCADE



ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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



# BANC D'ESSAI



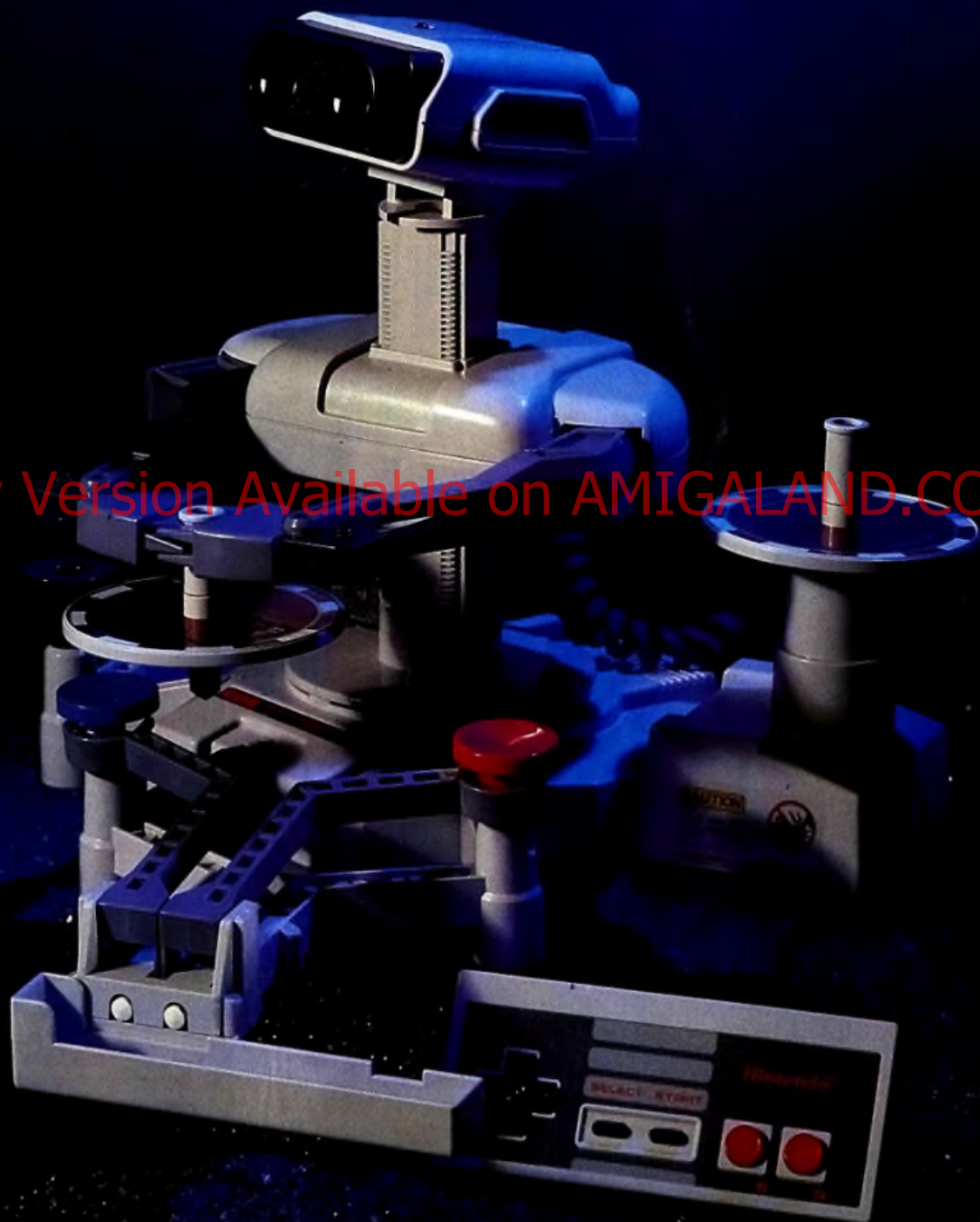
Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)





# 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 !



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



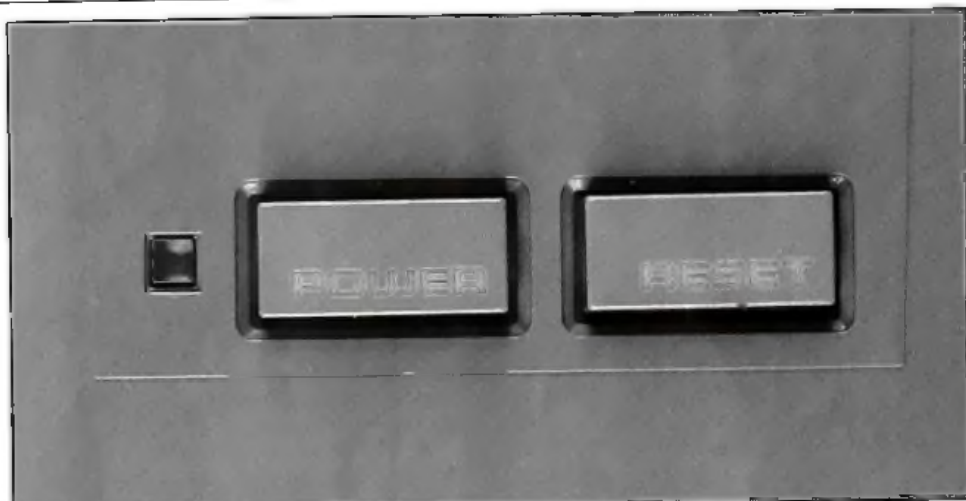
# BANC D'ESSAI

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 le marché de la micro-informatique familiale par le biais de la distribution de programmes Loricels. 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.

## 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



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



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

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.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

ATA  
WEB  
50



# BANC D'ESSAI

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 flashes 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'enclencher un des boutons du joystick (ceci au moyen d'un appareillage à base de coupies). 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 Telephone, équivalent des P.T.T.) sont contrariés. Signalons aussi l'existence d'une tricotieuse, 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. Bandai, par exemple, commercialise le *Family Fun Fitness* que nous vous avons présenté dans notre numéro 40 de



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.

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.

## — Qui va gagner ? —

Fort répandue au Japon et aux Etats-Unis, la console Nintendo représente un marché non négligeable pour de nombreux fabricants

### 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 :** ★ ★ ★ ★

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



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



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**12450 F<sub>HT</sub>\***  
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 1/2", moniteur haute résolution 640 x 400, 7 coprocesseurs dont le coprocesseur spécifique graphique "BLITTER".

\*MEGA ST4 (4 Méga-octets de RAM) = 12450 F<sub>HT</sub> - 14 766 F<sub>TTC</sub>.

MEGA ST2 (2 Méga-octets de RAM) = 9450 F<sub>HT</sub> - 11 207 F<sub>TTC</sub>.

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

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 !

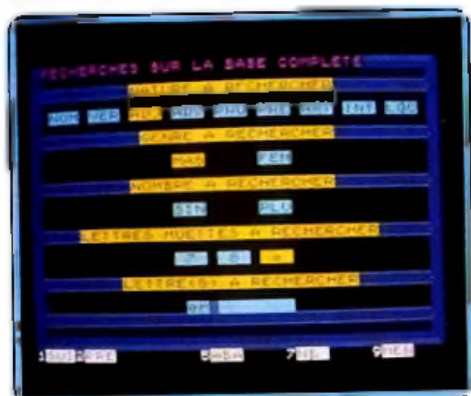
A noter aussi : *Je révisé Histoire, Géographie, Education civique*. Quatre disquettes de la sixième à la troisième.

### ORTHOBASE 6000

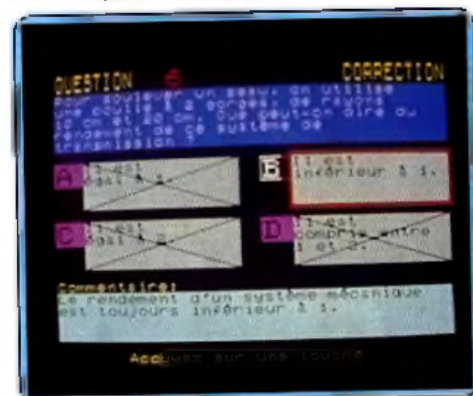
A l'origine, une approche moderne de la langue inspirée des travaux de Nina Catach : placer l'élève en situation de recherche, d'exploration de l'écrit, l'amenant lui-même à concevoir et s'approprier règles grammaticales ou orthographiques. Pour mener à bien ce projet, il fallait une base de données 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 homo-

gènes. 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'innombrables possibilités de triage (quatre millions de combinaisons...). A cette base s'ajoute un module de préparation



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



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.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**5990 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 x 400, palette de 512 couleurs.

\* 1040 ST + moniteur monochrome = 5990 F TTC - 5050 F HT. 1040 ST + moniteur couleur = 7490 F TTC - 6316 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®**



# KID'S SCHOOL

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

## GEOMETRIE 3<sup>e</sup>-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 6<sup>e</sup>

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 compliqué 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 ET... | ORDINATEUR                      | MATIERE NIVEAU               | GRAPHISME | CONTENU PÉDAGOGIQUE | INTÉRÊT | PRIX         |
|------------------------------------|---------|--------------|---------------------------------|------------------------------|-----------|---------------------|---------|--------------|
| L'ALPHABET DE L'OURS OSCAR         | API     | Disquette    | Apple II, IIe, IIc              | Lecture 5-6 ans              | ***       | *                   | 8       | B            |
| ELECTRICITÉ 6 <sup>e</sup>         | Cedic   | Disquette    | DNR                             | Physique 6 <sup>e</sup>      | ***       | ****                | 14      | C            |
| GEOMETRIE 3 <sup>e</sup> terminale | Micro C | Disquette    | Atari ST CPC                    | Maths 3 <sup>e</sup> -term.  | ***       | **                  | 12      | C            |
| JE RÉVISE SCIENCES                 | Cedic   | Disquette    | DNR                             | Physique-Sc. nat. collège    | -         | ***                 | 12      | C (1 niveau) |
| ORTHOBASE 6000                     | Cedic   | Disquette    | YO8, TO9 TO9+DNR PC/compatibles | Français prim. coll. collège | -         | *****               | 18      | F            |



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

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**2990 F<sub>TTC</sub>\***

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 1/2", 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.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

**12450 F HT\***  
MEGA ST4 - MONITEUR MONOCHROME

**5990 F TTC\***  
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

| DESIGNATION                        | CARACTERISTIQUES                                                                                                                                                   | PRIX HT | PRIX TTC |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| MEGA ST2<br>moniteur<br>monochrome | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Méga-octets de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette 3 1/2".</li> <li>• Moniteur monochrome haute résolution.</li> </ul> | 9450 F  | 11207 F  |
| MEGA ST4<br>moniteur<br>monochrome | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Méga-octets de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette 3 1/2".</li> <li>• Moniteur monochrome haute résolution.</li> </ul> | 12450 F | 14766 F  |

| DESIGNATION                       | CARACTERISTIQUES                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1040 ST<br>moniteur<br>monochrome | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Méga-octet de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette intégré 3 1/2", 720 Ko.</li> <li>• Moniteur monochrome haute résolution.</li> </ul> |
| 1040 ST<br>moniteur<br>couleur    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Méga-octet de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette intégré 3 1/2", 720 Ko.</li> <li>• Moniteur couleur.</li> </ul>                     |

\* Prix publics conseillés.

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

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE





Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## 2990F<sup>TM</sup> TTC\*

520 ST

| PRIX HT | PRIX TTC | DESIGNATION             | CARACTERISTIQUES                                                                                                                                                                | PRIX HT | PRIX TTC |
|---------|----------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| 5050F   | 5990F    | 520 ST                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 512 Ko de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.</li> </ul> | 2522F   | 2990F    |
| 6316F   | 7490F    | 520 ST moniteur couleur | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 512 Ko de RAM.</li> <li>• Lecteur de disquette intégré 3" 1/2, 360 Ko + câble Péritel.</li> <li>• Moniteur couleur.</li> </ul>         | 4629F   | 5490F    |

L'ARME INFORMATIQUE.  **ATARI®**





LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON



N'ayez crainte, je viens  
pour la même chose  
que vous !!!...

## 2 990Frs

ATARI 520 STF comprenant 1 unité centrale  
512k de mémoire vive, avec un lecteur 3,5 in-  
tégré, une souris, un câble pour Tv couleur  
20 logiciels + surprise



AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR  
SEULEMENT 6 490Frs

C'est l'horreurrrr !!!



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



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



SOLDES ST

|                        |       |
|------------------------|-------|
| ALT AIR                | 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 |
| ELECTRONIC 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              | 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     |
| 1040 STF *                             | 4990       |
| 1040 STF + Moniteur SM125 Monochrome * | 5990 F     |
| 1040 STF + Moniteur SC1224 Couleur     | 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 S 4205 20 M *               | 4990 F     |
| DISQUE DUR KUMANA 40 ET 80 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 1200                | 1990 F     |

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

A VOS COMMANDES



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.)    | 700 F      |
| 2B - Barbarians                    | 260 F      |
| 12 - Emulcom                       | 890 F      |
| 13 - Calcomat plus                 | 570 F      |
| 14 - Superbase                     | 850 F      |
| 15 - Becker Text<br>+ Teeship      | 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 Parcelon                  | 190 F      |
| 32A - Hot Ville Manon (VFI)        | 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 - Thai Boxing                   | 160 F      |
| 42 - Bridge 4.0                    | 215 F      |
| 43 - Gato                          | 390 F      |
| 44 - Strike Force Harner           | 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 Thieves            | 230 F   |
| 61A - Silent service             | 250 F   |
| 62 - Instant Music               | 269 F   |
| 63 - Music studio                | 269 F   |
| 64 - Union Vited                 | 350 F   |
| 65 - Arena                       | 250 F   |
| 66 - Senario 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 - Switch 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 x 10     | 60 F  |
| G - Disquette 3,5 p. x 10       | 120 F |
| H - Disquette 3 p. x 10         | 300 F |



45 41 41 63  
**JBG**  
**ELECTRONICS**

**163, av. du Maine**  
**75014 PARIS**

**M<sup>o</sup> Alésia**

**Crédit CREG**  
**immédiat**

Atari PC 1  
Atari PC 2 •  
**PRIX**  
**on 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 (2 <sup>e</sup> 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 - Samantha 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 - Stram 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 - Stryke                   | 150 F (K7) 225 F (D) |
| 95 - Swords and sorcery       | 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'Arbillac        | 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 - Gost'n Goblins          | 110 F (K7) 160 F (D) |
| 111 - Eidelon                 | 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 - Defender of the Crown    | 160 F (D)            |
| 131 - Revst                    | 110 F (K7) 155 F (D) |
| 132 - Silente 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 flight 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 - Starfighter              | 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 castles          | 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 - Flight 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 n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

|                              |       |   |
|------------------------------|-------|---|
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | F |
| N°                           | ..... | 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 exp

Signature





Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

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 m<sup>2</sup> : 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



# 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



LUDIC

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

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 lavez les planches pour descendre dans la maison des nains.  
Posez la carotte sur la cuisinière et la corde dans l'ascenseur puis descendez dans la mine et récupérez le plomb à l'aide de la truelle.



Expedition au cœur de la montagne :  
 Offrez le plomb et la carotte aux  
 alchimistes, jetez un sort aux  
 grimoires et découvrez le marché que  
 Kroons a passé avec le diable.  
 Avant de partir, empochez  
 l'aérial et rétraitez l'air libre.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



# 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 mains et les marchands, la princesse et le gourou, le diable et le magicien et vous aidé à sortir indemne de ce royaume ensorcelé.

THE PAWN





LUDIC

The Pawn

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



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.



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 gnômes habitaient dans les profondeurs

retapissée, le portier de l'enfer garde le feu sacré. Le diable propose alors son marché : le poigner 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. Le jeu est d'une facilité

Offrez au diable l'âme de Kronos aspirée par l'aérosol et quittez sans plus tarder ces lieux malsains. Mopele, le poignet de force a disparu. Derrière les portes crèmes, emparez-vous d'un des listings de la salle de programmation et débaguez. Un nouveau curseur apparaît à l'écran. Victoire ! Vous avez gagné l'immortalité.



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



un cadavre ? 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. Ses téléportations hâtives et des mousses phosphorescentes. Kronos le magicien au chapeau pointu, ennemi du roi et de la venturière. Ou encore le diable inquiétant qui propose d'ôter votre poignet de force contre l'âme de Kronos. Que me veulent la princesse, le roi et Lee Lewis, Gringo Baconburger, le bonhomme de neige ou les alchimistes ? Je vous dirai tout. 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 brouille : ramener l'âme de Kronos. S'emparer de l'âme de Kronos ? Évident, 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 même plaine en quête d'un messager et d'un exécutant. Au château, vous acquiescez à ses desirs et complétez votre

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. Dernière 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

désarmante. En donnant la clef de l'énigme jetée 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 Meisiermann



# SOS AVENTURE

# Donjon, sortie de dragon!

Donjons et dangers se conjuguent pour votre malheur. Des paysages faussement sereins de *The Guild 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 ruche 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 ruche. Les abeilles excitées auraient tôt fait de vous infliger piqure sur piqure 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 clef 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 fau-

dra mettre en œuvre toute votre sagacité pour sortir de ce guépier. Vous pourrez en profiter pour grimper à la corde glissante et prendre la pique.

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 doutes le protègent et le pont-levis est levé. Toutes vos tentatives pour franchir ces doutes 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 gêne 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).

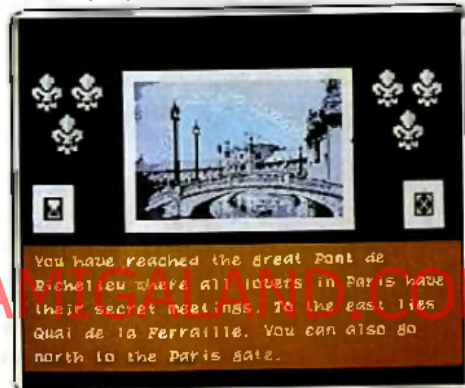
Jacques Harbonn

## The Three Musketers

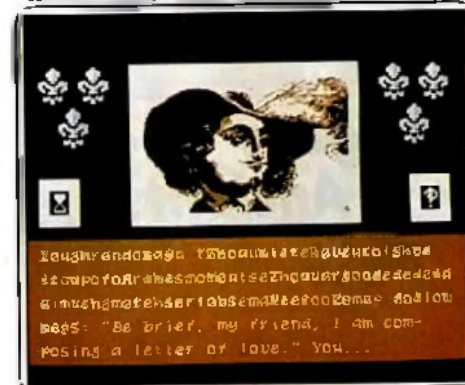
Le panache d'un grand classique en version anglaise. Soyez gentilhomme, ivrogne, batailleur.

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 bijoux 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

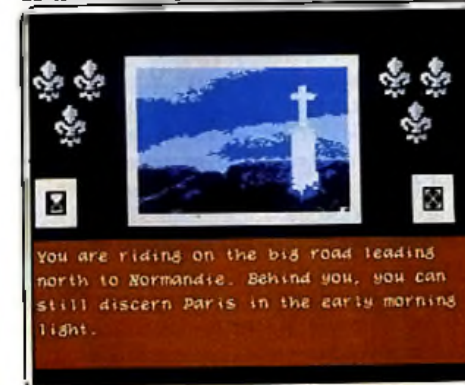
de sa reine et s'accorder les grâces de Constance. Dès le départ, le joueur est plongé dans l'atmosphère des romans de cape et d'épée qui ont bercé son enfance. La familiarité du livre d'Alexandre Dumas n'enlève rien au charme du jeu, bien au contraire. Quel plaisir d'incarner un héros quasi légendaire 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'Artagnan. 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.



Le croliez-vous ? Cette rieuse enchanteresse ne demande qu'à vous engloutir.



# SOS AVENTURE

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 archers 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 Computer Novel et sont édités 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... Combatant 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 bâtiment 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-



Labyrinthe et mystérieux, le Musée galactique est au carrefour de mondes étranges...



tales. 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 démenche... Vos notes seront aussi précieuses que les sauvegardes de la disquette scénario. Il faut enfin souligner le réel



Diversité des lieux et variété 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 naïvement 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 déchainent.

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. Éclairons 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 brutage, 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 strote, à petites gorgées. Il est d'une bonne cuvée. (Disquette Mindscape pour Macintosh 512K. 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 manéuvre 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 soifs... Il faut trouver le trésor? Élémentaire 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 Loch Ness. Les acteurs: vous, quelques autochtones (dont des fantômes), un chien plein de mordant et un meurtre 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 TOR-709.) J.P.D.

## Robinson Crusoe

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 navire sombra, éventré par les récifs en plein océan Pacifique, seul un homme survécut. La lecture du récit de Daniel Defoe intitulé « Robinson Crusoe » 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 attachés 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. Regardez! 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, à programme ennemi! Il n'est pas forcément possible de sortir de l'impasse, vous avez oublié un détail essentiel au cours des tous premiers épisodes! (Disquette Cocktail 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

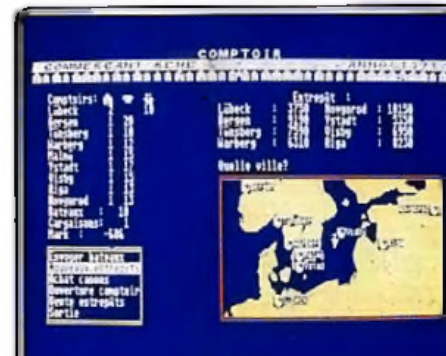


Journaliste spécialisé dans les sciences occultes, vous acceptez l'invitation d'un baron lecteur de vos articles. La maison silencieuse vibronne d'êtres plus désagréables les uns que les autres! Le logiciel teste bizarre, très froid. L'ambiance dans les pièces du manoir, impeccablement dessinées et meublées 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<sup>e</sup> 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 héritier, on mourait jeune en ces rudes époques! Mon entreprise possédée des entrepôts à Bergen (Suède), à Novgorod (Russie). J'ai essuyé des attaques de pirates et de princes expansionnistes, les tempêtes qui démantèrent mes navires et provoquèrent la fonte de mes précieux stocks de sel gardés dans des entrepôts à l'insécurité 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!

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

*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 harlage 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 vidéo
  - 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
- **Partia** : 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



# SOS AVENTURE



C'est l'alarme qui est tirée...



Le groupe doit fonctionner, ainsi.



La machine cachée par les livres...



vous ensera à Saint-Malo en 1754.



Il fait soif chez les corsaires.



Recrutez un équipage de sauteurs.



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, il est 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. Revenu 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 déclenche 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 snochez 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**

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ...  
ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET  
ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX  
JEUX AVEC LE 1<sup>er</sup> CENTRE FRANÇAIS  
D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX.  
RENOVEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

**BOOMERANG**

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

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 cerueils 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 shérif: « 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.

### Arnold

Je suis bloqué depuis plusieurs mois dans le jeu **Zaxxon** sur IBMPC 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.

### Lofo 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, aucun code n'est nécessaire. Pour la deuxième partie à l'aéroport, le code est: « efina ». Pour la troisième partie, le code est: « efida ».

### Alain

En réponse à Thierry (n° 42) pour **Eureka** sur Spectrum. Evite l'ouest quand tu rencontres le troupeau de mammoths 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 auparavant 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, j'ai ton boulot, arrête l'assassin. Very good 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

Arg! 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 Winwright 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 bûc, 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 passeurs du jeu **His-**

**toire 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.

Chez 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 shérif 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 eureka

Pour Maverick (n° 41), dans **Eureka**. Pour descendre dans le ravin des lépreux, il faut taper « donner »

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



**ATARI PROMOTION**  
ROMITEUR  
**520STF+SM125**  
**4990.FRS**  
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ed'en  
computer

102 avenue du general  
Michel Bizot-75012 PARIS

**DINGUES DE L'AMIGA ET DE SES SOFTS**  
**VENEZ TOUS**  
AMIGA 500 4725FRS  
**TEL 43.42.22.50**  
OUVERT 10H-12H, 14H-19H

**VOUS DESIREZ UN CREDIT?** Accord immédiat sur place à partir de : 1500 FRS  
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT**  
Votre ordinateur est en panne? 2 à 3 Jours de délais maximum au prix le plus juste  
Nos Services plus **OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE** de vos anciens ordinateurs

| VENTE PAR CORRESPONDANCE<br>PAIEMENT C.BLEUE                                                                         | COMMODORE                                                                    | AMSTRAD                                                                                | ATARI                                                                                              | AMIGA                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>OCCASIONS DU MOIS</b><br>PAYER JUSQU'À - 50% DU NEUF                                                              | C64N: 1990 F<br>1541: 1890 F<br>C128: 2790 F<br>C128D: 5790 F<br>1530: 315 F | 464mon: 1990F<br>464coul: 2990F<br>6128mon: 2990F<br>6128coul: 3990F<br>DMP2000: 1690F | 520STF: 3990F<br>520STEM: 4990F<br>520STFC: 5890F<br>en cadeau<br>1 Joystick+jeux<br>kumana: 1990F | 1000 Français<br>version P A L<br>AZERTY avec<br>moniteur H.D<br>640X400 stereo<br>8950F |
| <b>DISQUETTES BOITE DE 10</b><br>5.1/4 DD 49FR FUJI 3.1/2 169FR                                                      | MPS 1000: 2990F<br>mon.coul: 1990F<br>JOYSTICK: 49 F                         | lect.DD1: 1690F<br>et tous les P.C<br>1512                                             | CITIZEN 120D +<br>CABLE: 2490 F                                                                    | 2° Lecteur: 2190 F<br>2 Mégas +: 7890 F                                                  |
| <b>TRANSFORMATIONS</b><br>520STF Conflé à 1024K: 900F<br>520ST Conflé à 1024K: 1250F<br>Montage compris en 48 Heures | <b>NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVÉS</b><br><b>TELEPHONEZ: 43 42 22 50</b> |                                                                                        |                                                                                                    |                                                                                          |



# SOS AVENTURE

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 éta-gères ?

## 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 lecture 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 on 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 pourras déjà !

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 « plastic 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 Jérôme (n° 41). Dans **Mandrakore**, 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 C64 ? 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 C64 ? 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 C64, comment trouver « the bowl of fruit », « the bowl of dead », le bonus dans la salle du crocodile ?

Merci d'avance.

### Eruon

Dans **Ikari warriors**, comment faire pour éliminer les quatre têtes qui tirent de tous côtés ? Je possède un Amstrad CPC.

### Maverick (commodorien)

Pour Gérard (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 Vegas), le code pour entrer dans l'aéroport est : AAAAEEAAB, 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 Kam** sur Amstrad (solution et plan), Jean-Michel Bosq de Marseille (13009), Fabrice Charrier du Vésinet (78110), Frank de Strasbourg (67000), Joachim Chalane d'Ascarat (64220).

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

PER 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 le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel téléphonique

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

**TITUS**







# STARSOFT

**MODE de REGLEMENT**  
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐  
Contre-Remboursement + 20 F. ☐



## 36.15, Tilt SOS puis envoi.

Mise en place en juillet, la rubrique SOS aventure est déjà un succès!

### Introduction

Brèvement 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, n'oubliez 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 au-

tre. 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 à 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 à 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 à 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 Mega 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  
**20 OCTOBRE 87**

# **A PARAÎTRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX UN HORS SÉRIE 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 !**

**TILT**  
**COMPATIBLES**  
**PC**



# 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.

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-roquettes. 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  
CBM 64/128 & AMSTRAD  
Cassette  
Disquette

# DEATH WISH 3

## 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—

Cà 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 Floppy, 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 BAISSÉ 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). Abrutant 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 Télématil, sera présenté et les visiteurs pourront l'utiliser à loisir puisqu'il sera connecté à 32 minitels. Les Mega 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 Mega ST sont d'ores et déjà fixés: la version 2 méga sera à 9450 F HT, la version 4 méga à 12 450 F HT. 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 koweïtienne 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-

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# INFOMANIE



## LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT  
75001 PARIS  
TEL 40200120

METRO LOUVRE  
LUN-SAM 9H/20H  
PARKING



|                 |         |                |       |
|-----------------|---------|----------------|-------|
| 520 STF         | 2990    | DRIVE SF 314   | 1990  |
| 520 STF MONOCHR | 4690    | CUMANA 3*1/2   | 1650  |
| 520 STF COULEUR | 5490    | CUMANA 5*1/4   | 2450  |
| 1040 MONOCHROME | 5990    | MODEM DIG 3000 | 4625  |
| 1040 COULEUR    | 7490    | DD 20 M SH 205 | 4990  |
| MEGA 2 ST       | 9450HT  | DD CUMANA 30 M | 7900  |
| MEGA 4 ST       | 12450HT | DD CUMANA 60 M | 12900 |
| MEGA 2 ST LASER | 19950HT | ATARI PC       | NC    |

|                     |         |
|---------------------|---------|
| IMPRIMANTES:        |         |
| ATARI SM 804        | 1990    |
| STAR NL 10          | 2990    |
| STAR NB 24/10       | 6990    |
| STAR NB 24/15       | 8490    |
| NEC P6 COULEUR      | 8900    |
| LASER KYOCERA F1010 | 31900   |
| LASER ATARI SLM804  | 11450HT |

|                   |      |
|-------------------|------|
| EXTENSION 512K    | 1190 |
| DISK 3*1/2 (X 10) | 140  |
| TAPIS SOURIS      | 119  |
| BOITE 40 DISK     | 149  |
| HOUSSE TRANSPORT  | 339  |
| HOUSSE MONITOR    | 449  |
| HOUSSE PROTECTION | 139  |

| UTILITAIRES                               |      |                    |       |
|-------------------------------------------|------|--------------------|-------|
| TABLETTE GRAPHIQUE CRP                    | 4490 | ADAP 1             | 22400 |
| DIGITALISER REALTIZER                     | 1740 | C2 ANDROID         | 980   |
| DIGITALISER PRO                           | 2950 | FIGICORN           | 269   |
| FEN LOCK                                  | 3290 | DX ANDROID         | 1990  |
| RACK PACK                                 | 549  | EZ TRACK           | 650   |
| ENULCON                                   | 890  | GEMPATCH           | 1490  |
| <u>DEBS ANIMATOR</u>                      | 529  | K MINSTREL         | 995   |
| ART DIRECTOR                              | 549  | MUSIC STUDIO       | 320   |
| CAC 3D                                    | 449  | PRO 24             | 2650  |
| <u>DEBS ELITE</u>                         | 650  | PRO SOUND DESIGNER | 679   |
| <u>PRO DIRECTOR</u>                       | 645  | ST REPLAY          | 799   |
| GFA DRAFT                                 | 890  | SYNTH WORKS        | 1990  |
| GFA VECTOR                                | 490  | SUPER CONDUCTOR    | 790   |
| PAINT WORKS                               | 345  | BASIC GFA          | 495   |
| PLUS PAINT                                | 345  | COMPILATEUR GFA    | 499   |
| PUBLISHING PARTNER (F)                    | 1790 | DEVPACK            | 535   |
| CALCENAT PLUS                             | 790  | PROLOG             | 270   |
| <u>FIRST WORD PLUS</u>                    | 995  | K RESSOURCES       | 389   |
| SELECTION                                 | 2370 | LATITICE C (V3.04) | 1090  |
| VIP SOLS FFM                              | 1690 | MEGAMAX C          | 1690  |
| <u>SUPERBATE</u>                          | 990  | PASCAL OSS         | 749   |
| K COMH 2                                  | 799  | PROFINAT           | 455   |
| FLASH                                     | 395  | K SWITCH           | 255   |
| LES INDICIES SUIVANTS SONT LIVRES avec un |      |                    |       |
| notice en français editée par             |      | INFORMATIQUE       |       |

Les logiciels soulignés sont livrés avec une notice en français éditée par INFOMANIE

| JEUX               |     |
|--------------------|-----|
| AIRBALL            | 249 |
| ALTERNATE REALITY  | 225 |
| ARMANDO            | 185 |
| ARTIC FOX          | 349 |
| BALANCE OF POWER   | 349 |
| BARRABIAN          | 249 |
| BASEBALL           | 299 |
| BOR WINNER         | 225 |
| BOULDERDASH        | 225 |
| CHES PSION         | 225 |
| CHESMASTER 2000    | 349 |
| COLONIAL CONQUEST  | 349 |
| CRISTAL CASTLE     | 189 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 499 |
| FOOTBALL           | 359 |
| GAMBIT             | 255 |
| GOLDEN PATH        | 199 |
| GOLDRUNNER         | 225 |
| GUILD OF THIEVES   | 239 |
| HARD RAIL          | 319 |
| KARATE KID 2       | 219 |
| KINE QUEST I, P, 3 | 349 |
| LAST TIME          | 259 |
| TENTH FRAME        | 229 |
| LEADER BOARD       | 255 |
| L.B. JOURN         | 135 |
| MASSACRE           | 229 |
| NEAR LB            | 349 |
| NEOCHARY           | 245 |
| NETROCRASS         | 245 |
| NORTON, MANOR      | 229 |
| OGRE               | 349 |
| PANM               | 225 |
| PHANTASIE          | 299 |
| PHANTASIE 2        | 299 |
| ROAD WAR 2000      | 299 |
| SCENARIO DISK 2    | 239 |
| SILENT SERVICE     | 245 |
| SPACE QUEST        | 370 |
| STAR FLEET 1       | 399 |
| STAR RAIDERS       | 349 |
| STARGLIDER         | 229 |
| STR FORCE HARR     | 239 |
| SUNDOG             | 279 |
| SUPER CYCLE        | 219 |
| WINTER GAMES       | 259 |
| WORLD GAMES        | 229 |

| LIVRES              |     |
|---------------------|-----|
| 102 PROGRAMMES      | 152 |
| ATEN DEBUTER        | 129 |
| C SUR ST            | 165 |
| CLEFS POUR ST 1     | 295 |
| CLEFS POUR ST 2     | 295 |
| DU BASIC AU C       | 149 |
| GRAPHISMES EN 3D    | 179 |
| GRAPHISMES ET SONS  | 149 |
| LA BIBLE DU ST      | 249 |
| LA DE L'IA          | 179 |
| LA BASIC GFA        | 199 |
| LA BASIC ST         | 165 |
| LA GEM              | 179 |
| LA LANGUAGE MACHINE | 135 |
| LA LECTURE DISK     | 199 |
| MUSIQUE ET MIDI     | 149 |
| MUSIQUE ET SONS     | 166 |
| PEERS ET PONES      | 129 |
| PROGRAMMER EN       | 165 |
| ASSEMBLEUR          | 165 |
| TRUCS ET ASTUCES    | 149 |
| NOUVEL ATARI ST     | 129 |

Les prix sont TTC valables en septembre



# LA PAGE "FOLLE"

ILS SONT DEVENUS  
"FOUS" :.

H.P

WATTS

80

(PAR 2 CANAUX)

STOCK  
LIMITÉ



CREDIT  
TOTAL

260<sup>Frs</sup><sub>,20</sub>

24 MENSUALITES DE

OU  
AU  
COMPTANT :

4990<sup>Frs</sup>

PHOTO NON CONTRACTUELLE

A L'ESSAI  
CHEZ VOUS  
PENDANT 15 JOURS

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

# TOSHIBA

LA CHAINE COMPLETE COMPRENANT :

- 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

+ 1 PLATINE LASER  
MEMORISABLE CD600

BON DE COMMANDE

SATISFAIT OU REMBOURSE

- |                                                                |                                                             |                          |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Au comptant :<br>4 990 Frs            | Ci-joint chèque ou mandat-lettre<br>de : ..... : 7 éléments | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Crédit-total :<br>7 éléments          | ou 24 mensualités de 260,20                                 | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Crédit avec apport de :<br>7 éléments | ou 18 mensualités de 329,60                                 | <input type="checkbox"/> |
|                                                                | 500 Frs ci-joint chèque                                     | <input type="checkbox"/> |
|                                                                | mandat-lettre                                               | <input type="checkbox"/> |
| et                                                             | 24 mensualités de 234,10                                    | <input type="checkbox"/> |
| ou                                                             | 18 mensualités de 296,64                                    | <input type="checkbox"/> |

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 marketing originale. Mathias Rust toujours emprisonné à Moscou devrait être jugé au début de ce mois pour violation de frontières, violation des règlements 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'occasion 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 Mega 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 Mega 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 Mega 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 efficaces risque de leurs porter préjudice.

## ECHANGE STANDARD

Suite aux problèmes de chargement de Barbarian sur ST, Psygnosis échange les logiciels récalcitrants. Psygnosis, FREEPOST, Liverpool L3 3AB.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

# INFOMANIE

3, RUE PERRAULT  
75001 PARIS  
TEL 40200120  
METRO LOUVRE

AMIGA 500  
AMIGA 500 COULEUR  
AMIGA 2000

4725

7950

NC



DISQUE DUR MICROBOTICS NC  
SIDE CAR 7590  
DRIVE 1010 2250

DIGIT FUT SOUND 2290  
EXTENSION 1 MEGA NC  
EXTENSION 2 MEGA NC  
TABLETTE GRAPHIQUE NC

DIGIVIEW 1990  
GENLOCKER 12400  
IMPRINT INTERFACES 10900  
POLAROID SIRS 22800

AEGIS ANIMATOR 1390  
AEGIS SONIX 690  
AEGIS DRAW+ 1790  
DE LUXE MUSIC CONSTR 790  
DE LUXE PAINT 2 1190  
DE LUXE PRINT 890  
DE LUXE VIDEO 990  
INSTANT MUSIC 390  
LATTICE C 1290  
LISP 1290  
MAXI PLAN 1450  
MUSIC STUDIO 390  
SUPERBASE 990  
TRUE BASIC 1390  
VIP 1890  
ART PACK 2 280

BALANCE OF POWER 399  
BARD'S TALE 439  
BASEBALL 389  
CHESSMASTER 2000 389  
DEEP SPACE 329  
DEFENDER OF THE CROWN 349  
DEJA VU 399  
FLIGHT SIMULATOR 449  
FAERY TALE 399  
GRAND SLAM TENNIS 429  
GUILD OF THIEVES 259  
HALLEY PROJECT 359  
KING QUEST 399  
KING QUEST 2 399  
KING'S QUEST 3 399

LEADERBOARD 269  
LEADERBOARD TOWN 139  
MARBLE MADNESS 290  
PORTAL 369  
SARGON 3 349  
SCENARY DISK 7 239  
SDI 349  
SILENT SERVICE 289  
SINBAD 389  
SPACE QUEST 389  
STARGLIDER 240  
THE PAWN 269  
UNINVITED 369  
WINTER GAMES 279  
WORLD GAMES 279

## 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

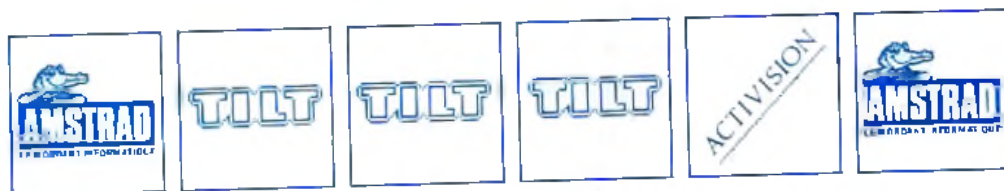
TOTAL



# MEGA CONCOURS TILT

## LA SOLUTION

LE 4<sup>ème</sup> TIRAGE DU JACKPOT TILT DEVAIT FAIRE APPARAÎTRE  
EN LIGNE CENTRALE LES LOGOS SUIVANTS :



CORRESPONDANTS AUX LETTRES :

**W Z Z Z N W**

## LES GAGNANTS

### 1<sup>er</sup> PRIX :

Abraham VANDERWELLE de Viry-Châtillon (91) gagne un scooter HONDA Lead 125 et un AMSTRAD PC 1512

### 2<sup>ème</sup> PRIX :

Werner GOETTLINGER de Versailles (78) gagne une chaîne PHILIPS système Midi 2320 Laser.

### 3<sup>ème</sup> PRIX :

Denis GUBERT de Tassin (69) gagne un AMSTRAD CPC 6128 moniteur couleur.

### 4<sup>ème</sup> PRIX :

Claude CHAUNIER de St-Pierre-de-Chandieu (69) gagne une chaîne portable PHILIPS D 8854 Laser.

### 5<sup>ème</sup> PRIX :

Eduard COLAS de Eculy (69) gagne un walkman FM PHILIPS D 6658.

### 6<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> PRIX :

BEDETTI Bernard, GUBERT Françoise, BEDETTI Evelyne, GUBERT Corinne, PEETERS Patrick gagnent un pack de 4 logiciels ACTIVISION.

### 11<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> PRIX :

PEYRAT Alain, WOITIEZ Alain, DE POORTER Jacques, BUSO Thierry, DE POORTER Nelly, WOITIEZ Huguette, FLORENT Jean-Pierre, FLORENT Françoise, BUSO Olivier et BUSO Cyril gagnent une mini radio FM carte de crédit.

### 21<sup>ème</sup> au 30<sup>ème</sup> 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.

### 30<sup>ème</sup> au 36<sup>ème</sup> 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.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



# TAM-TAM SOFT

## HIT PARADE LECTEURS

- 1-ARKANOID  
IMAGINE
- 2-SILENT SERVICE  
MICROPROSE
- 3-PASSAGERS DU VENT  
INFOGRAMES
- 4-BARBARIAN  
PALACE SOFTWARE
- 5-ENDURO RACER  
ACTIVISION
- 6-GAUNTLET  
U.S. GOLD
- 7-ANTIRIAD  
PALACE SOFTWARE
- 8-GRAND PRIX 500 CC  
MICROIDS
- 9-1942  
ELITE
- 10-GREEN BERET  
U.S. GOLD

## HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-BARBARIAN  
PALACE SOFTWARE
- 2-ARKANOID  
IMAGINE
- 3-WONDER BOY  
ACTIVISION
- 4-SILENT SERVICE  
MICROPROSE
- 5-GAUNTLET  
U.S. GOLD
- 6-ENDURO RACER  
ACTIVISION
- 7-FLIGHT SIMULATOR II  
SUBLOGIC
- 8-GREEN BERET  
U.S. GOLD
- 9-LEADER BOARD  
ACCESS SOFTWARE
- 9--DEFENDER  
MINDSCAPE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:

AUDITORIUM 4, Périgueux 24000; COCONUT, 75016 Paris;  
JEAN-LOUIS DUVAGNIER, 05000 Gap; ELECTRON, 75017  
Paris; FNAC 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!

CAS CAS CAS CAS  
**POWER PRODUCTS**  
VOTRE PRODUIT



**LE PCW EST MORT  
VIVRE LE PCW-PAO**

**UN VRAI DTP-PAO  
POUR HEUUREMENT**

**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.....VILLE.....CP.....  
JE PAIE PAR CHECKUE / CCP/CB N.....  
JE NE PLUS ATTENDRE ENVOYER UITE UN PCW DTP-PAO AVEC DATE EXPIRATION.....SIGNATURE.....  
BROCHURE CONTRE ENVELOPPE TIMBREE. VERSION PC BIENTOT DISPONIBLE TEL: 44 88 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

**ENCORE PLUS FORT !!**  
ATARI 520 STF  
2.990 F TTC

**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"

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

**promotions exceptionnelles sur toute la gamme !**

**Promotion imprimante !**  
Citizen 120 D : 1.750 F TTC

**Plus de 3.000 logiciels, périphériques, accessoires en stock permanent !**

\* reprise de votre ancien spectrum 300 F

\* en état de marche

**THOMSON**



**Promotion sur toute la gamme**  
MO6 - TO8 - TO9 - TO9+

**ATARI 520 STF**



L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec GEM intégré, une souris et 5 logiciels : Fichiers, Traitement de texte, Néochrome, Basic, Logo. Livré avec 10 jeux et une manette.

**Promotion sur la gamme 520 STF**

**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

**SPECTRUM + 2**



Livré avec 6 logiciels de jeu + 1 manette gratuite

**Promotion exceptionnelle 1.590 F TTC**



# 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        | 890   | 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 |
| Rellex + Work Shop      | 1.490 | F | TTC |
| Yes You Can !           | 1.150 | F | TTC |
| Quick Mailing           | 790   | F | TTC |

### Bibliographie :

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| Trucs et Astuces<br>(Micro Application)  | 179 F TTC |
| Livre du GW Basic<br>(Micro Application) | 149 F TTC |
| Manuel des références<br>Techniques      | 249 F TTC |
| Guide du Basic 2 (Sybex)                 | 128 F TTC |
| Guide de Dos + (Sybex)                   | 128 F TTC |

## Languages :

|              |           |
|--------------|-----------|
| Turbo Pascal | 950 F TTC |
| Turbo Prolog | 950 F TTC |
| Turbo Timer  | 345 F TTC |
| Ton 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 |

## VIDEO SHOP

OFFRE SPECIALE AMSTRAD PC 1512 :  
9.990 F HT (11.848,74 F TTC)

- PC 1512 double lecteur Monochrome
- Imprimante DMP 3000
- Logiciel Wordstar
- Logiciel Supercalc 3

chez vous ...  
à bord du camion expo

**Exceptionnel ! Malette PRACTI 990 F TTC**

**Promotion spéciale : PC 1512 + Malette PRACTI nous consulter !**

## VIDEO SHOP

vous rend visite  
pour vous présenter  
la nouvelle gamme

Déplacement  
sur simple appel  
téléphonique

Offre Spéciale Bureautique  
ATARI 1040 STE 6.990 F TTC

- Unité centrale
- Moniteur monochrome SM 125
- Pack bureautique
- Autotformation - 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**



## 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  
maines professionnels (Architecture, médecine...).

VENDEURS ?

**VENDEURS ?**  
Adressez nous CV + Photo  
à VIDEO SHOP - Service du Personnel  
B.P. 105 75749 PARIS Cedex 15

**VIDEO SHOP**

## **l'espace le plus micro de Paris**

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tel : (1) 42 96 93 95 - Met. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tel : (1) 43 21 54 45 - Met. : Raspail

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_

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).

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.  
 - Montant achat ..... - Apport comptant .....  
 - Nombre de mensualités .....  
 1<sup>er</sup> versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON  
☐ Je vous adresse la commande suivante :

| DÉSIGNATION       | PRIX TTC |
|-------------------|----------|
| Montant total TTC |          |

PORT  
100 F



# 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)

# 2999<sup>F</sup> 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.

|                                                        |                              |                           |
|--------------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------|
| <b>OPTIONS :</b> MONITEUR TTL ou VIDÉO COMPOSITE ..... | <b>716,70<sup>F</sup> HT</b> | (850,00 <sup>F</sup> TTC) |
| SOURIS ESPRIT (TAIWAN) .....                           | <b>244,52<sup>F</sup> HT</b> | (290,00 <sup>F</sup> TTC) |
| SOURIS NEOS (JAPON) la meilleure du marché .....       | <b>548,06<sup>F</sup> HT</b> | (650,00 <sup>F</sup> TTC) |
| MS-DOS 3.21 (Manuel français) + GW BASIC .....         | <b>450,00<sup>F</sup> HT</b> | (533,70 <sup>F</sup> TTC) |
| BOITE DE 10 FREEWARE (sur disquettes RPS) .....        | <b>84,32<sup>F</sup> HT</b>  | (100,00 <sup>F</sup> TTC) |
| BOITE DE 10 DISQUETTES SF/AD .....                     | <b>23,61<sup>F</sup> HT</b>  | ( 28,00 <sup>F</sup> TTC) |

## PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES (QUANTITÉ LIMITÉE)

**IMPRIMANTE OLIVETTI DM-100** ..... **1264,76<sup>F</sup> HT** (1500,00<sup>F</sup> TTC)

**DISQUE DUR 20 Meg + Contrôleur (USA)** ..... **2445,20<sup>F</sup> HT** (2900,00<sup>F</sup> TTC)

FAITES VOS ADDITIONS ! ET PAS DE VENTE FORCÉE DU TYPE *Vos disquettes à 0,50<sup>F</sup> 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 puiser.

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

### LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

Un spécialiste AMIE par marque  
Le CRÉDIT AMIE super pratique

des prix AMIE sur tous les articles  
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 ..... 800 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 ..... 60  
QUICK SHOT 2 ..... 80  
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 MINTEL: composer 36 15  
taper 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 règlement par chèque ☐

CCP ☐

Mes 10 % de produits en plus :

Signature

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

AMIGA  
ATARI  
COMMODORE  
AMSTRAD



## 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 CETTE LIGNE"
15 PRINT"AVANT D'ENREGISTRER CUBA"
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 ++++++ PRESENTATION ++++++
130 REM ***** DATA C *****
140 REM ***** DATA C *****
150 DATA 003,255,126,015,255,224,03
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=53248
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=GT0G+62 :READ L
630 POKE K,L:NEXT
640 FOR K=HT0H+62 :READ L
650 POKE K,L:NEXT
660 FOR K=IT0I+62 :READ L
670 POKE K,L:NEXT
680 FOR K=JT0J+62 :READ L
690 POKE K,L:NEXT
700 FOR K=PT0P+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 :POKEE,5
810 FOR M=0TO132 :POKE A+1,M :NEXT
820 POKEB,PEEK(B)OR1 :POKEE,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
870 PRINTTAB(7) :PRINT"PLANTATAT
IONS DE CUBA )"
880 GOSUB 5170 :GOSUB 5110
890 REM *** CHOIX DES CAPITAUX ***
900 POKE53265,81:POKE53283,4
910 POKE19,11:POKE788,50
920 CE=0 :PI=0 :CH=0
930 PRINT" :CHOIX DU NIVE
AU : "
940 PRINTTAB(8) :PRINT"1 CAPITAUX PREFI
RES"
950 PRINTTAB(8) :PRINT"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" :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) :PRINT"1 : TERRAIN"
1310 PRINTTAB(8) :PRINT"2 : PLANTS"
1320 PRINTTAB(8) :PRINT"3 : ESClaves"
1330 PRINTTAB(8) :PRINT"4 : OUTILS"
1340 PRINTTAB(8) :PRINT"5 : EMPLOYES"
1350 PRINTTAB(8) :PRINT"6 : SUITE"
1360 INPUT" :VOTRE CHOIX : " :Z
1370 IF Z<1 OR Z>6 THEN 1290
1380 ON Z GOTO 1390,1660,2140,2650,
3590,3810
1390 REM ***** TERRAIN *****
1400 O1=PO :R1=AR :G1=GR
1410 PRINT" :TERRAIN"
1420 PRINTTAB(8) :PRINT"PIECES D'OR";O1
1430 PRINTTAB(8) :PRINT"NOMBRES D'ARPENTS
";R1
1440 PRINTTAB(8) :PRINT"EPRIX D'UN ARPENT"
;VT
1450 PRINTTAB(8) :PRINT"1 : ACHAT DE TERR
AIN"
1460 PRINTTAB(8) :PRINT"2 : VENTE DE TERR
AIN"
1470 PRINTTAB(8) :PRINT"3 : LES PLANTATIO
NS"
1480 PRINTTAB(8) :PRINT"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) :PRINT"PIECES D'OR";PO
1560 PRINTTAB(8) :PRINT"EPRIX D'UN ARPENT"
;VT
1570 PRINTTAB(8) :PRINT"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) :PRINT"PIECES D'OR";PO
1650 PRINTTAB(8) :PRINT"EPRIX D'UN ARPENT"
;VT
1660 PRINTTAB(8) :PRINT"NOMBRES D'ARPENTS
";AR
1670 INPUT" :NBR D'ARPENT VEN

```



# SESAME

```

DU : ";AV
1680 AR=AR-AV:IFAR<OORAR<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)"01 : ACHAT DES BA
LLOTS"
1930 PRINTTAB(8)"02 : VENTE DES BAL
LOTS"
1940 PRINTTAB(8)"03 : MENU"
1950 INPUT"*****VOTRE CHOIX : ";
Z
1960 IF Z<1 OR Z>3 THEN 1880
1970 ON Z GOTO 1980,2080,2130
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+(BV*VB):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
";FV
2210 PRINTTAB(8)"01 : ACHAT D'ESCLA
VES"
2220 PRINTTAB(8)"02 : VENTE D'ESCLA
VES"

```

PROMO 4490 F  
DIGITALISEUR VINI + AMSTRAD 6128 COUL

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 +  
OMP 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                                       | 1890  |
| CPC 464 C LECT K7 MONIT COUL                                          | 2590  |
| CPC 6128 M LECT DISK MONIT MONO                                       | 2590  |
| CPC 6128 C LECT DISK MONIT COUL                                       | 3290  |
| PCW 8256 LECT DISK MONIT MONO +<br>IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE   | 4740  |
| PCW 8512 2 LECT DISK MONIT MONO +<br>IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE | 5930  |
| PC 1512 SD M 1 LECT DISK 360 K. MONIT MONO                            | 5920  |
| PC 1512 SD C 1 LECT DISK 360 K. MONITEUR COUL                         | 8170  |
| PC 1512 DD M 2 LECT 360 K. MONITEUR MONO                              | 7450  |
| PC 1512 DD C 2 LECT 360 K. MONITEUR COUL                              | 9700  |
| PC 1512 HD 20 M DISK DUR                                              | 11840 |
| PC 1512 HD 20 C DISK DUR                                              | 14100 |

## PERIPHERIQUES

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| 1 FCTEURS IMPRIMANTES       | 300  |
| CASSETTE                    | 1000 |
| DISC F.F.D.                 | 1000 |
| DISQUE PC                   | 500  |
| IMP 2000                    | 1600 |
| CABLES                      |      |
| NOIR BLANC                  | 100  |
| COYSTCK                     | 100  |
| RALLONGE 464                | 100  |
| RALLONGE 6128               | 150  |
| PERIPHERIQUES               | 150  |
| CABLE MACA FTD              | 70   |
| GRAPHIQUE - VIDEO           |      |
| TABLETTE GRAPHIQUE          | 950  |
| GRAPHISCOPE                 | 350  |
| CRAYON OPTIQUE 464 DART     | 350  |
| CRAYON OPTIQUE 6128 DART    | 700  |
| SCANNER DART                | 350  |
| TUNER TRF                   | 300  |
| DARTALISER V.D.             | 950  |
| SOLIS AMX                   | 600  |
| AUDIO                       |      |
| SYNTHETISER VOYAL           | 540  |
| SYNTHETISER MUSICAL         | 950  |
| CLAVIER MUSICAL             | 350  |
| DIGITAL C.M.                | 100  |
| INTERFACE C.M.              | 400  |
| EXTENSION MEMOIRE           |      |
| 256 K RAM DISK TRIMACS      | 850  |
| 256 K RAM                   | 550  |
| 256 K SOLUTION DISK         | 550  |
| INTERFACES                  |      |
| RS 232                      | 500  |
| ADAPTATEUR V.P.T.           | 300  |
| ADAPTATEUR V.P.P.           | 300  |
| MULTIFAC                    | 570  |
| TELEMATIQUE                 |      |
| MODEM DTI 2000              | 590  |
| MODEM DTI 2000 +            | 900  |
| EMULATEUR M.N.T.R. KENTEL   | 150  |
| PERIPHERIQUES PCW           |      |
| 1 FCTEUR F.D.T.             | 1000 |
| EXTENSION 256 K             | 750  |
| CRAYON OPTIQUE              | 350  |
| MODEM MICROTEL              | 1100 |
| RS 232                      | 600  |
| INTERFACE MANETTE           | 450  |
| PERIPHERIQUES PC 1512       |      |
| DISQUE DUR 20M + CONTROLEUR | 2490 |
| CARTE MOTIF M. KORTX        | 1490 |
| ADAPTATEUR D.V. 6128        | 290  |
| IMPRIMANTE D.V. 6128        | 3300 |
| LECTEUR DISQUE F.D.T.       | 1700 |
| INTERFACE MANETTE           | 400  |
| ENDUCE RACER                | 8900 |

## LIBRAIRIE

|                    |     |
|--------------------|-----|
| MICRO APPLICATION  | 100 |
| TRUCS ET ASTUCES   | 140 |
| PROGRAMMES BASIC   | 120 |
| AMSTRAD CUMVITOI   | 90  |
| LA B.R.F.          |     |
| DU PROGRAMMEUR     | 240 |
| LE LANGUAGE        | 120 |
| GRAPHISME F.D.T.   | 20  |
| PERKS ET POKES     | 90  |
| LIVRE DU           |     |
| LE LIVRE DU PCW    | 40  |
| LA BIBLE DU PCW    | 190 |
| PS                 |     |
| LA RECOUVRETE      |     |
| C.F. 2MST          | 115 |
| CE PROGRAMME       | 120 |
| AMSTRAD EN FAMILLE | 120 |
| CLIPS POLY         |     |
| AMSTRAD            | 140 |
| THERIO PASCAL      | 20  |
| CPM PLUS           | 100 |
| ASSEMBLEUR         | 105 |
| BASIC              | 100 |
| BASIC PLUS         | 100 |
| GRAPHISME          |     |
| FN ASSEMBLEUR      | 145 |
| SYNTH              |     |
| LEU                |     |
| TE REFFIXION       | 70  |
| FLUX D'ACTION      | 50  |
| PROGRAMME          | 100 |
| PROGRAMME          | 80  |
| EN ASSIMILATION    | 110 |
| CPM PLUS           | 100 |
| CPM 22             | 120 |
| GUIDE              |     |
| GRAPHISME          | 100 |
| GUIDE DU PCW       | 140 |
| GUIDE DU BASIC     | 120 |
| PCW ET SPC 1512    |     |
| GESTION DU PCW     | 17  |
| CLIPS POUR PCW     | 215 |
| GRAND LIVRE        |     |
| DU PCW             | 170 |
| RIEN DEBUTER       |     |
| AVEC PCW           | 20  |
| PROGRAMMATION      |     |
| SUR PCW            | 140 |
| TRUCS ET ASTUCES   |     |
| PC 1512            | 170 |
| GUIDE DE REFERENCE |     |
| PC 1512            | 245 |
| GUIDE              |     |
| DE L'UTILISATEUR   | 20  |
| GUIDE DU BASIC 2   | 20  |
| DOS PLUS PC 1512   | 20  |
| CLIPS POUR PCW     | 105 |
| MS DOS GUIDE       |     |
| DU PROGRAMME       | 240 |
| PROGRAMME          |     |
| EN ASSIMILATION    | 200 |
| TRUCS ET ASTUCES   |     |
| THERIO PASCAL      | 140 |
| LIVRE DU PCW       |     |
| PC 1512            | 190 |

## LOGICIELS

|                     |        |                  |        |             |       |
|---------------------|--------|------------------|--------|-------------|-------|
| LOGICIEL PCW        |        | ORTHOGRAFIE      | 195220 | STAR RAIDER | 99145 |
| MULTIPLAN           | 490    | CARTE DE FRANCE  | 95220  | TANK        | 99140 |
| C.B.A.S.E.          | 780    | CARTE D'EUROPE   | 95220  | THE PAVAN   | 1100  |
| ROCKET BASIC        | 790    | ARCADE ADVENTURE |        | LE TRON     | 1100  |
| ROCKET CALC         | 450    | ARMY MOVIE       | 69139  | WARRIOR     | 99140 |
| POCKET WORDSTAR     | 490    | ARCANOID         | 80130  | WONDER BOY  | 99140 |
| ALIENOR             | 100    | ASPHALT          | 115165 |             |       |
| DAMOCLES            | 100    | BARBARIAN        | 99130  |             |       |
| C.R.S.L.S.          | 1170   | BLACK MAGIC      | 99130  |             |       |
| LOGICIEL PC 1512    |        | CANADAIR         | 99140  |             |       |
| WORDSTAR            | 750    | COSMOPOLIS       | 100160 |             |       |
| SUPERCALC           | 750    | CRASH N' BURN    | 99160  |             |       |
| CALCOMAT            | 750    | DWARF            | 99140  |             |       |
| DATAMAT             | 990    | DYNAMIC          | 99140  |             |       |
| P.V.C. LUNCH SINEST | 1170   | EXPRESS MAILER   | 99130  |             |       |
| FRANCOIS            |        | FLASH            | 100160 |             |       |
| PREMIER             | 1170   | GALILEI          | 99140  |             |       |
| MULTIPLAN LINK      | 700    | INDIANA JONES    | 99140  |             |       |
| COMPTA CPC          | 950    | KILLER UNTIL D   | 99140  |             |       |
| GESTION CPC         | 400    | LAST MISSION     | 99140  |             |       |
| COMPTA SAAR         | 100    | LIVING STONE     | 100160 |             |       |
| FACTURATION SAAR    | 950    | NAG MAX          | 99130  |             |       |
| GRAPHISME MUSIC     |        | MARCHE           |        |             |       |
| SUPERCALC           | 750    | ALYONORE         | 145100 |             |       |
| PRIMAT              | 640    | MANHATTAN        | 1250   |             |       |
| AMX PAGE MAKER      | 600    | MASTER           |        |             |       |
| ADVANCED MUSIC      | 950    | OF IN UNIFORMS   | 99140  |             |       |
| EDUCATIF            |        | MUTANTS          | 99130  |             |       |
| ALGEBRE             | 105220 | NINJA            | 99140  |             |       |
| EQUATION            |        | PAPER BOY        | 99130  |             |       |
| INFORMATION         | 95220  | PROHIBITION      | 100160 |             |       |
| MOTS CROISES        | 195220 | QUARTET          | 99140  |             |       |
| DEMOCRATON          |        | ROAD RUNNER      | 99140  |             |       |
| GEOMETRIE           | 195220 | SAVOIR           |        |             |       |
|                     |        | TRILOGY          | 99130  |             |       |



# SESAME

```

2230 PRINTTAB(8)"E3 : LES ESCLAVES"
2240 PRINTTAB(8)"E4 : 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'ESCLAVES"
2300 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
2310 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
2320 PRINTTAB(8)"ESCLAVE VENDU A";AE
2330 INPUT"NBR D'ESCLAVE ACHETE : ";NA
2340 O1=O1-(AE*NA):IFO1<0THEN2150
2350 E1=E1+NA :GOTO 2160
2360 REM --- VENTE D'ESCLAVES ---
2370 PRINT"VENTE D'ESCLAVES"
2380 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
2390 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
2400 PRINTTAB(8)"ESCLAVE ACHETE A";PV
2410 INPUT"NBR D'ESCLAVE VENDU : ";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$=""
2460 PRINT"LES ESCLAVES"
2470 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
2480 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
2490 PRINT"UN ESCLAVE TRAVAILLE 14H/JOUR"
2500 PRINT"IL A BESOIN DE 500 PIECES DE"
2510 PRINT"D'OR DE NOURRITURE"
2520 INPUT"NOURRITURE : ";PN
2530 O1=O1-PN :IF O1<0 THEN 2450
2540 INPUT"NBR D'HEURES/JOUR : ";HJ
2550 IF HJ>24 THEN 2450
2560 PRINT"LES ESCLAVES"
2570 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
2580 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
2590 PRINTTAB(8)"PN;PIECES D'OR DE NOURRITURE"
2600 PRINTTAB(8)"HJ;D'HEURES DE TRAVAIL/JOUR"
2610 INPUT"CELA VA (O/N) : ";Z$
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";E1
2700 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
2710 PRINT"IL FAUT UN OUTIL PAR ESCLAVE"
2720 PRINTTAB(8)"1 : ACHAT D'OUTILS"
2730 PRINTTAB(8)"2 : VENTE D'OUTILS"
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'OUTILS"
2800 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1

```

```

2810 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
2820 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
2830 PRINT"IL FAUT UN OUTIL PAR 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 SERPES"
2930 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
2940 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
2950 PRINTTAB(8)"NBR DE SERPES";C1
2960 PRINT"UNE SERPE COUTE 100 PIECES D'OR"
2970 INPUT"NBR DE SERPES ACHETES : ";NC
2980 O1=O1-(100*NC):IFO1<0THEN2910
2990 C1=C1+NC :GOTO 2790
3000 O1=PO
3010 PRINT"ACHAT DE PIOCHES"
3020 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
3030 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
3040 PRINTTAB(8)"NBR DE PIOCHES";P1
3050 PRINT"UNE PIOCHE COUTE 250 PIECES D'OR"
3060 INPUT"NBR DE PIOCHES ACHETES : ";NP
3070 O1=O1-(250*NP):IFO1<0THEN3000
3080 P1=P1+NP :GOTO 2790
3090 O1=PO
3100 PRINT"ACHAT DE CHARRUES"
3110 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
3120 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
3130 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
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'OUTILS"
3200 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
3210 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
3220 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(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 SERPES"
3320 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
3330 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
3340 PRINTTAB(8)"NBR DE SERPES";C1
3350 PRINT"UNE SERPE EST RACHETEE 50 PIECES D'OR"
3360 INPUT"NBR DE SERPE VENDUE : ";CV
3370 C1=C1-CV :IF C1<0 THEN 3300

```

```

3380 O1=O1+(50*CV) :GOTO 3190
3390 P1=PI
3400 PRINT"VENTE DE PIOCHES"
3410 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
3420 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
3430 PRINTTAB(8)"NBR DE PIOCHES";P1
3440 PRINT"UNE PIOCHE EST RACHETEE 125 PIECES D'OR"
3450 INPUT"NBR DE PIOCHE VENDUE : ";DP
3460 P1=P1-DP :IF P1<0 THEN 3390
3470 O1=O1+(125*CV) :GOTO 3190
3480 H1=CH
3490 PRINT"VENTE DE CHARRUES"
3500 PRINTTAB(8)"NBR D'ESCLAVES";E1
3510 PRINTTAB(8)"NBR D'OUTILS/ESCLAVES";(C1+P1+H1)
3520 PRINTTAB(8)"NBR DE CHARRUES";H1
3530 PRINT"UNE CHARRUE EST RACHETEE 500 PIECES D'OR"
3540 INPUT"NBR DE CHARRUE VENDUE : ";CV
3550 H1=H1-CV :IF H1<0 THEN 3480
3560 O1=O1+(500*CV) :GOTO 3190
3570 PO=O1:CE=C1:P1=PI:CH=H1
3580 GOTO 1290
3590 REM ***** EMPLOYES *****
3600 O1=PO :DC=0 :GA=0 :Z$=""
3610 PRINT"EMPLOYES"
3620 PRINTTAB(8)"PIECES D'OR";O1
3630 PRINT"IL FAUT 750 PIECES D'OR POUR LE"
3640 PRINT"DOCTEUR ET 500 POUR UN GARDE"
3650 INPUT"DOCTEUR (O/N) : ";Z$
3660 IF Z$="N" THEN DC=0
3670 IF Z$="O" THEN DC=1
3680 IFDC=1THENNO1=O1-750
3690 IFO1<0THEN3590
3700 INPUT"NOMBRE 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$="N" THEN 3600
3800 PO=O1 :GOTO 1290
3810 REM **** RECAPITULATIF ****
3820 PRINT"VOUS AVEZ";AR;"ARPEMENTS DE TERRE DONT"
3830 PRINT"AC SONT CULTIVES. VOUS AVEZ ES ESCLA-"
3840 PRINT"MI-VE(S) AVEC CE SERPE(S) PI PIOCHE(S)"
3850 PRINT"CH CHARRUE(S). VOUS LE(S) FAITES"
3860 PRINT"TRAVAILLER HJ H/JOURS ET LES NOURRI-"
3870 PRINT"CEZ AVEC PN P.O. IL Y A";GA;"GARDE(S)"
3880 IF DC=0 THEN 3900
3890 PRINT"IL Y A UN DOCTEUR"
3900 PRINT"IL VOUS RESTE PO PIECES D'OR"
3910 PRINT"IL Y A";GR;"BALLOTS"
3920 INPUT"CELA VA (O/N) : ";Z$
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 "PROPOSITION
TION D'UN FERMIER VOISIN"
4010 PRINTTAB(5) "PIECES D'OR";PO
4020 PRINT "LE FERMIER VOUS PRO
POSESE DE L'"
4030 PRINT "L'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 "L'ENGRAIS (O/N) : ";Z$
4070 IF Z$="O" THEN EN=2
4080 IF Z$="O" THEN PO=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=C
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*RND
(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(6) "NBR DE MORT";E2
4390 PRINTTAB(6) "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) 48 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 K RAM SOURIS                   |       |
| 1 LECTEUR 3" 1/2                            | 4720  |
| A 500 C UC 512 K RAM SOURIS                 |       |
| 1 LECTEUR 3" 1/2 MONITEUR                   |       |
| COULA 1081                                  | 7950  |
| A 500 CP UC 512 K RAM SOURIS                |       |
| 1 LECTEUR 3" 1/2 MONITEUR COUL              |       |
| PHILIPS 8832                                | 7490  |
| A 2000/IS UC 1 MO RAM SOURIS                |       |
| 1 LECTEUR 3" 1/2                            | 11590 |
| A 2000/IS UC 1 MO RAM SOURIS                |       |
| 1 LECTEUR 3" 1/2 MONIT. COULA 1081          | 14790 |
| A 2000/20 UC 1 MO RAM SOURIS                |       |
| 1 LECT. 3" 1/2 DISK DUR 20 MO               |       |
| + CONTROLEUR MONIT. COULA 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/JAT UC 1 MO RAM SOURIS 1 LECT 3" 1/2 |       |
| 1 LECT                                      |       |
| + DISK DUR 0 MO + CONTROLEUR CARTE A1       |       |
| + MONITEUR COULEUR 1081                     | 28680 |

## PERIPHERIQUES

| LECTEURS/INTERFACES              |        | AUDIO                         |      |
|----------------------------------|--------|-------------------------------|------|
| A 1010 - EXTERNE 3 1/2           | 2260   | FUTURIF SOUND                 |      |
| A 1020 - EXTERNE 5 1/4           | NC     | DIGITAL (SFUR SCN)            | 2295 |
| A 2010 - INTERNE 3 1/2           | 1690   | INTERFACE MID                 | 590  |
| RAMBOARD 512 KO (AM GA 500)      | 1095   | PRO MIP STUDIO                |      |
| RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)       | 3600   | (S)OULCNER 16 PISTES          | NC   |
| RAMBOARD 2 MEC (AMIGA 4000)      |        | VHS                           |      |
| MRGARD 2                         | 5845   | DIGIMPA                       |      |
| HARD CARD 20 MEG (PC +           |        | DIGITALISEUR D'IMAGES)        | 1995 |
| FILE PARTITION                   | 5400   | FRAMEGRABBER                  | NC   |
| HARD CARD 30 MEG (DI)            | NC     | GENLOCK VERKPNIS              | NC   |
| HARD CARD 40 MEG (DI)            | NC     | CANERA HV720                  | 3350 |
| HARD CARD 70 MEG (DI)            | NC     | OBJECT F SCH                  | 950  |
| PC EMULATOR (RAM DRES BOARD 2008 |        | 200TV (AMIGA 1250)            | 4450 |
| + 5" 1/4)                        | 5600   | STATIS (AMIGA 2 REF) FOURIS   | 1839 |
| GRAPHIQUES                       |        | SYSTEM POLAROID + MPK AT      |      |
| TABLETTE DIGITALISER KI RTA A1   | 11 730 | PHOTOS EKTA TRANS I           | 3700 |
| TABLETTE EASYL                   | 6000   | TUNER TV                      |      |
| GRAPH SCOPFI (AMIGA)             | NC     | (TRANSFORMER LE MONIT. FA TV) | 390  |
| TELEMATIQUE                      |        | EMULATEUR INTEL               |      |
| MODEM DTL 3000                   | 9400   |                               | NC   |

## PROMO

EXTENSION RAM 512 K + AMIGA 500 + MONIT PHILIPS 8832 7990 F

## LIBRAIRIE

|                 |     |                    |     |                 |     |
|-----------------|-----|--------------------|-----|-----------------|-----|
| AM GAMES MANUAL | 288 | AM GA              |     | ADVANCED        |     |
| AM GAMES        |     | APPLICATIONS       | 100 | AMICA BASIC     | 190 |
| REFERENCE       | 40  | AM GA              |     | BEGINNERS GUIDE | 190 |
| AM GAWCIR II    | 78  | PROG HAMMERS       |     | CLES POLY AM GA | 350 |
| AMAZ NC         |     | HANDBOOK           | 284 | TRUCS A ASTUCES | 199 |
| COMPUTING       | 30  | AM GA SYSTEM GUIDE | 99  | (DISK)          | 120 |

## LOGICIELS

| BUREAUTIQUE         |      | PROGRAMMATION        |      | AVENTURE/BDI     |     |
|---------------------|------|----------------------|------|------------------|-----|
| MAX PLAN            | 2090 | TRANSFERT            |      | WARCAME          |     |
| SI PERRASS          |      | LATTICE              |      | ARAZOKTOMB       | 349 |
| FRANCAIS            | 1174 | C VERL 10            | 1288 | FAERY TALE       | 404 |
| TEXT/CRAFT          |      | ATPC MANX            |      | ROPERWID TIME    | 330 |
| FRANCAIS            | 790  | COMMERCIAL           | 3038 | KING QUEST II    | 388 |
| PAGE SETTER         |      | MACRO                |      | DE A VO          | 409 |
| INTERNAT CNAL       | 1250 | ASSEMBLEUR VCC       | 679  | UNIN VITE        | 343 |
| V P PROFESSIONAL AM | 500  | FILE BASIC           | 1184 | ROADWAR 200      | 215 |
| DRAMAN              | 1901 | GRAPHIT              | 288  | BALANCE OF POWER | 368 |
| PRINT MASTER PLUS   | 430  | CI MATF              | 79   | ULTIMA II        | 348 |
| ART GALLERY VOL 2   | 279  | AMIGADOS EXPRESS     | 220  | ALIENS FRFS      | 395 |
| PROWRITE            | 2200 | ASSEMBLER R K S FKA  | 679  | STIMULATION      |     |
| WORD PERFECT        | NC   | LUDIQUE              |      | WORLD GAMES      | NC  |
| GRAPHIQUES/MUSIQUE  |      | ARCAD                |      | WINTERGAMES      | NC  |
| APOLIS ANIMATOR     | NC   | KARATE KID 2         | 254  | 1 FADFRARARD     | 359 |
| AGIS V DENS APP 10  | NC   | BABARAN              | 215  | TENTH FRAME      | NC  |
| AGIS SCIN X         | 790  | DEMOTICN             | 119  | CHESMATER 2000   | 348 |
| AGIS DRAW PLUS      | 105  | PHAI ANX             | 119  | RASFRAL FA       | 472 |
| DELUXE PAINT 2      | 1059 | NAPBLE MADNESS       | 250  | FOHT SIMULATOR   | 409 |
| DELUXE VIDEO 1.2    | 1059 | SPACE RATTIF         | 119  | JET              | NC  |
| DELUXE MUSC         |      | SKYFOX               | 288  | SCNARY DISK 2    | 237 |
| CONSTRUCTION SPT    | 799  | ART FOX              | 288  | SIENT SERVICE    | 249 |
| INSTANT MUSC        | 299  | STRATEGIE ACTION     |      | F15 STR K FACIE  | NC  |
| MUSIC STUDIO        | 238  | SINBAD               | 390  |                  |     |
| SCULPT 3D           | 148  | SG                   |      |                  |     |
| (RYTE PY PYR)       | NC   | DEFENDER OF          |      |                  |     |
| CAD 3D FRANCAIS     | NC   | THE CROWN            | 390  |                  |     |
| ZUMA FONTS          |      | SHANGAI              | NC   |                  |     |
| VOX 1.2 (M13)       | 390  | THE KING OF CH-CHAGC | NC   |                  |     |



# SESAME

```

4570 PRINT "VOUS MANQUE DE GARDE
FAVORISA"
4580 PRINT "VOUS L'EVASION DE";EV;"
ESCLAVE(S)"
4590 GOSUB 5110:GOTO 1180
4600 TP=INT(PO*RND(1)):PO=PO-TP
4610 PRINT "VOUS CONTRIBUT"
4620 PRINT "VOUS POUR UNE RAISON IN
CONNU L'ETAT"
4630 PRINT "VOUS VOUS IMPOSE DE PAY
ER";TP;"P.O"
4640 GOSUB 5110:GOTO 1180
4650 CE=0:PI=0:CH=0
4660 PRINT "VOUS SURE DES OU
TILS"
4670 PRINT "VOUS L'UTILISATION QUASI
CONTINUUEL"
4680 PRINT "VOUS DES OUTILS AMENE A
LEURS TOTALE"
4690 PRINT "VOUS TOTALES DESTRUCTIO
NS"
4700 GOSUB 5110:GOTO 1180
4710 IF G2=0 THEN 4460
4720 PRINT "VOUS INVASION DES
RATS"
4730 PRINT "VOUS DES MILLIERS DE RA
TS ENVAHISSENT"
4740 PRINT "VOUS VOS TERRES ET MANG
ENT VOTRE"
4750 PRINT "VOUS 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 "VOUS INVOL"

```

```

4820 PRINT "VOUS UN DE VOS ESCLAVES
MAL GARDE"
4830 PRINT "VOUS 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 "VOUS VOTRE TEMPS
IMPARTI EST ECOULE"
4890 PRINT "VOUS SOIT"RP"ANS DE PLAN
TATION"
4900 PRINT "VOUS TOTALISEZ UN S
CORE DE ";Q2
4910 IF Q2>ME THEN ME=Q2
4920 PRINT "VOUS LE MEILLEUR SCORE E
ST ";ME
4930 IF Q2>=ME THEN 4970
4940 PRINT "VOUS HE LAS, VOTRE N'EST PA
S LE MEILLEUR"
4950 PRINT "VOUS FEREZ MIEUX LA
PROCHAINE FOIS":GOSUB 5110:GOTO 4990
4960 GOSUB 5110:GOTO 4990
4970 PRINT "VOUS BRAVO, VOUS ETES LE
POSSESEUR DU"
4980 PRINT "VOUS POUR L'INSTANT DU M
EILLEUR SCORE":GOSUB 5110
4990 POKE 19,11:INPUT "VOUS
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:GOSUB 5100:POKEF,5:POKE

```

```

E,6
5060 POKED,1:POKEC,2:GOSUB 5100:POKE
F,6
5070 POKEE,1:POKED,6:POKEC,5:GOSUB 5
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)"VOUS 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:POKES+4,64
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
39,318
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
29,169,032
5350 DATA 219,029,069,021,237,021,2
37,021,237
5360 REM ***** PAYSAN *****
5370 PRINT "VOUS":POKE 53269,PEEK(53269)
OR 16
5380 POKE 53269,PEEK(53269)OR 16
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 263
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 19f<sup>90</sup>  
 3 1/2" SFDD 14f<sup>1</sup>  
 5 1/4" SFDD 6f<sup>1</sup>

\* par 100  
 Livrés dans boîte  
 + enveloppes + étiquettes

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%  
 garantie 5 ans

Joysticks de choc!

\*CHEETAH 125+ 95 F<sup>1</sup>  
 \*CHEETAH MACH 1 149 F<sup>1</sup>  
 \*PHASOR one 115 F<sup>1</sup>  
 \*QUICKSHOT turbo 135 F<sup>1</sup>  
 \*MAGNUM 130 F<sup>1</sup>  
 \*MOONRACKER 89 F<sup>1</sup>  
 \*PRO 5000 130 F<sup>1</sup>

\* avec microswitches \* avec doubleur

BON DE COMMANDE EXPRESS

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

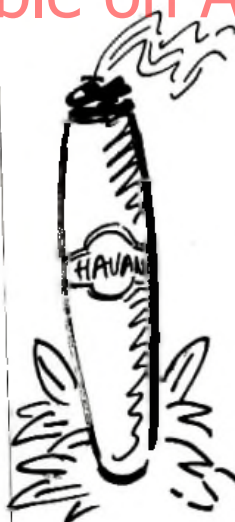
| ARTICLE (garantie échange immédiat) | Qte | PRIX | MONTANT |
|-------------------------------------|-----|------|---------|
|                                     |     |      |         |
|                                     |     |      |         |
|                                     |     |      |         |

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre  
☐ Je paye par carte bleue et  
 je complète les 2 lignes ci-dessous  
 \* DOM - TOM 40 F

TOTAL des COMMANDES  
 FRAIS DE PORT\* 25  
 TOTAL A REGLER

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, Commodore 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.



## Data Bank

### pour PC 1403 et compatibles

Le 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 éventuellement le modifieriez 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$(S)*3
510:DIM G$(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>S THEN LET
  
```



1040 STF + Monit Coul  
+ Imprimante 9990

LA PROMO  
DU MOIS  
OKIMATE +  
CORDON  
2 480 F

## UNITES CENTRALES

|                                                                                         |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 520 STF UC 512 KO RAM 1 lect. disk 3"1/2<br>simple face                                 | 2990   |
| 520 STF M UC 520 STF + moniteur mono haute<br>+ résolution SM 125                       | NC     |
| 520 STF UC 520 STF + Moniteur couleur<br>basse et moyenne résolution SM 1425            | 5490   |
| 1040 STF M UC 1 MO RAM, 1 lect. disk 3"1/2 double face<br>+ moniteur mono SM 125        | 5990   |
| 1040 STF C UC 1040 STF + MONITEUR COULEUR<br>SM 1425                                    | 7490   |
| MEGA ST 2M UC 2 Mo RAM - 1 LECT DISK 3"1/2<br>DOUBLE FACE + MONITEUR COULEUR<br>SM 1425 | 11200  |
| MEGA ST 4M UC 4Mo RAM - 1 LECT DISK 3"1/2 DOUBLE<br>FACE + 1 MONITEUR COULEUR SM 1425   | 14700  |
| MEGA LASER 2 UC ST 2M + IMPRIMANTE LASER<br>SLM 804                                     | 23500  |
| MEGA LASER 4 UC ST 4M + IMPRIMANTE LASER<br>SLM 804                                     | 226300 |
| PC DISPONIBLE PROCHAINEMENT                                                             |        |

## PERIPHERIQUES

|                              |       |                          |      |
|------------------------------|-------|--------------------------|------|
| LECTEURS                     |       | AUDIO                    |      |
| C SK 500K 3"1/2 SF 354       | 1490  | DRITAI SEUR SON N MASTER | 1990 |
| DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314       | 1990  | ST REPLAY                | 800  |
| DISK 1 Mo 3"1/2 SF 204       | 4990  | ECHANTILLONNEUR          |      |
| C SK 1 Mo 3"1/2 CUMANA       | 1490  | SOUND SAMPLER            | 2490 |
| DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA       | 2400  |                          |      |
| IMPRIMANTES                  |       | INTERFACE                |      |
| MATRICE 8M RM                | 1990  | REAL TIME CLOCK          | 455  |
| LASER SLM 804                | 13500 | EXTENSION MEMOIRE 512K   | 990  |
| MONITEUR                     |       | EMULATEUR MAL            | 1800 |
| MONOCHROME HRSM 125          | 1090  | OSCILLOSCOPE             | 1990 |
| COULEUR ET MRSM              | 2990  | PROCE. EPROM             | 1990 |
| VIDEO                        |       | INVERS MONITEUR          |      |
| DIGITAL SEUR REALTISER       | 1700  | MONO-MONO COUR           | 250  |
| DIGITAL SEUR PRO B7          | 2600  | FREE BOOM                | 475  |
| GENLOCKER                    | NC    | TRIENATOLE               |      |
| CAMERA                       | 3350  | MOCEM                    | 1990 |
| ZOOM                         | 4450  | EMULATEUR MINTEL         | 790  |
| STATIF                       | 1830  | CARLE                    |      |
| TUNER TELE                   | 1350  | IMPRIMANTE               | 50   |
| GRAPHIQUE                    |       | PENITEL                  | 50   |
| TABLETTE GRAPHIQUE CIP       | 4800  | RAI CHANGECYSTICK        | 100  |
| TABLETTE A DIGITALISER KUNTA | 1730  |                          |      |

## PROMO

DIGITALISEUR REALTISER + 520 STF + MONIT COUL ..... 6390 F

## LIBRAIRIE

|                       |     |                    |     |                      |     |
|-----------------------|-----|--------------------|-----|----------------------|-----|
| MICRO APPLICATION     |     | GRAPHISMES ET SON  | 149 | PSI                  |     |
| LIVRE D'INITIATION    | 149 | LIVRE DU LANGAGE   | 149 | CIFRES POLY ATARI ST |     |
| DU BASIC A C          | 149 | MACHINE            | 149 | TCME                 |     |
| RIF ATAP ST           | 240 | LIVRE              |     | SYSTEME DE BASE      | 295 |
| DEBUTER AVEC ATARI ST | 120 | LECTURE DISK       | 175 | CIFRES POUR ATARI ST |     |
| LIVRE D'INITIATION    | 175 | LIVRE LECTEUR DISK |     | TCMF 2               |     |
| LIVRE GFA BASIC       | 198 | + DISKETTE         | 298 | GEN                  | 295 |
| GFA BASIC             | 315 | LIVRE PU LOGO      | 149 | CIFRES ATARI ST      | 62  |
| + DISKETTE            | 315 | FFRKS FT POWER     | 23  | ETAPES INITIATION    |     |
| GRAPHIEME 2D          | 175 | TRIKES ET ASTUCES  | 149 | ARTIFICIELLE         | 210 |

## LOGICIELS

|                |      |                   |      |                     |     |
|----------------|------|-------------------|------|---------------------|-----|
| PROFESSIONNELS |      | MACHO             |      | CHESSMASTER 2000    | 340 |
| HABAWRITER 1   | 390  | ASSEMBLER GST     | 570  | CHIFFRES ET LETTRES | 260 |
| HABAWRITER 2   | 895  | MODULA 2          | 1990 | CRISTAL CASTLE      | 180 |
| TEXT GEN       | 450  | BASIC GFA         | 495  | FLIGHT SIMULATORZ   | 430 |
| WORDSTAR       | 1200 | COMPLATEL GFA     | 650  | SCENARIO DSK N7     | 130 |
| CRASH          | 1200 | GRAPHIQUE         |      | SCENARIO DSK N11    | 130 |
| DATAM          | 450  | AEGIS ANIMATCH    | 575  | FOOTBALL            | 350 |
| LASERBASE      | 690  | ART D RECTOR      | 545  | GAI N11 FT          | 950 |
| CRAM           | 1500 | CAP 3D            | 445  | GOLDENPATH          | 190 |
| HABACISK       | 745  | DEBATE ELITE      | 690  | GOLDENRUNNER        | 220 |
| HABACISK II    | 490  | EASY CRAW         | 700  | GRAND PRIX 500 CC   | 200 |
| HABACISK III   | 1100 | FIL M RECTOR      | 649  | GUILD OF THIEVES    | 230 |
| HIPPO CONCEPT  | 950  | GFA DRAFT         | 890  | HARD BALL           | 310 |
| VIP            | 1495 | GFA VECTOR        | 490  | CLUST               | 260 |
| TYPESETTER     | 410  | GRAPHIC ART ST    | 1590 | KARATE KID 2        | 210 |
| PLATINE ST     | 1450 | PAINT WORKS       | 145  | KING'S QUEST 1      | 340 |
| TEXT GEN       | 385  | PUBLISHING        | 345  | KING'S QUEST 2      | 290 |
| HIPPO PXL      | 319  | PARITER IER       | 1790 | LA HARCE            | 190 |
| COCKPIT        | 352  | MUSIQUE           |      | LEADER BOARD        | 250 |
| I EXPERT       | NC   | MUSICSTUDIO       | 260  | LEADER B TOLAN      | 130 |
| HIPPO ALMANACH | 385  | PRO 24 STE NBERG  | 2490 | MFAN 18             | 340 |
| PUBLISHING     | 1455 | MASTER SCORE      | 350  | MERCENARY           | 240 |
| PARTNER        | 990  | ST STUDIO         | 800  | METROCRISIS         | 240 |
| SUPERBASE      | 990  | SOUNDWAVE         | 1500 | MORTALITY MANOR     | 220 |
| GFA ELITE      | 590  | FTRACK            | 850  | OGRE                | 340 |
| GFA DRAFT      | 990  | C2 DRO D          | 380  | PAWNS               | 220 |
| GFA VEKTER     | 495  | DX ANDRO D        | 1090 | P-ANTAGIS 1 OU 2    | 300 |
|                |      | JELX              |      | ROADWAR 2000        | 290 |
|                |      | A R RAI I         | 240  | SC                  | 370 |
|                |      | ALTERNATE REALITY | 280  | SHANGAI             | 240 |
|                |      | ART C FOX         | 220  | SHUFFLE BOARD       | 190 |
|                |      | ARIMA + BRATILLAS | 240  | SLENT SERVICE       | 240 |
|                |      | BALANCE CROWER    | 340  | SKYFOX              | 280 |
|                |      | RABBAR AN         | 240  | SPACE CLUST         | 370 |
|                |      | RASEPALL          | 250  | STARFLEET 1         | 390 |
|                |      | BOULDER DASH      | 220  | STARFLEET 2         | 220 |
|                |      | CHESS PRION       | 220  | STAR RAIDERS        | 340 |
|                |      |                   |      | STRKE FORCE         |     |
|                |      |                   |      | HARRER              | 230 |
|                |      |                   |      | SLR BATTLE          | 270 |
|                |      |                   |      | SLNOOG              | 360 |



## 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 |

### AVEVENTURES

|     |                     |       |
|-----|---------------------|-------|
| 130 | TRESOR OF TARMIN    | 199 F |
| 131 | THUNDER CASTLE      | 249 F |
| 132 | MASTERS OF UNIVERSE | 199 F |
| 135 | DRACULA             | 199 F |
| 137 | ICE TRECK           | 199 F |
| 138 | MAZE A TRON         | 149 F |
| 139 | VENTURE             | 149 F |

### REFLEXES & ADRESSE

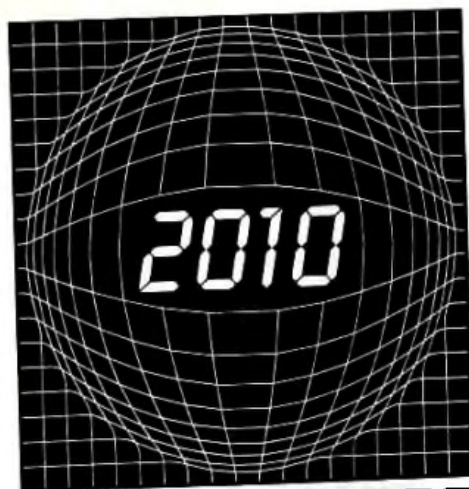
|     |                    |       |
|-----|--------------------|-------|
| 151 | TRON DEADLY DISC   | 149 F |
| 152 | CARNIVAL           | 149 F |
| 154 | PACMAN             | 199 F |
| 155 | FROG BOG           | 149 F |
| 156 | DONKEY KONG        | 149 F |
| 157 | DONKEY KONG JUNIOR | 149 F |
| 158 | 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 | CENTPEDE           | 199 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       | 690 F |
|     | (avec 3 jeux)          |       |
| 303 | SOLAR FOX              | 149 F |
| 304 | WIZARD OF WAR          | 149 F |
| 305 | GOLF                   | 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        | 149 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               | 99 F  |
| 334 | BOEING                 | 149 F |
| 336 | HUMAN CANONBALL        | 149 F |
| 337 | KABOOM (paddles)       | 149 F |
| 351 | DEFENDER               | 199 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               | 199 F |
| 366 | ROBIN DES BOIS         | 149 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   | 390 F |
|     | (avec 2 jeux)       |       |
| F   | ADAPTATEUR MULTI K7 | 350 F |
|     | (avec 2 jeux)       |       |
| 200 | SCHTROUMPES         | 149 F |
| 201 | LADY BUG            | 149 F |
| 202 | CARNIVAL            | 199 F |
| 204 | GOLF                | 199 F |
| 205 | MR. DO              | 149 F |
| 206 | POKER               | 199 F |
| 207 | LOOPING             | 149 F |
| 208 | SPACE PANIC         | 149 F |
| 209 | SPACE FURY          | 149 F |
| 210 | PEPPER II           | 149 F |
| 211 | MOUSE TRAP          | 149 F |
| 213 | Q*BERT              | 149 F |
| 214 | FROGGER             | 149 F |
| 215 | OMEGA RACE          | 149 F |
| 216 | VICTORY (roller)    | 149 F |
| 217 | ROLLOVERTURE        | 99 F  |
| 218 | TRESHOLD            | 149 F |
| 219 | SMURF               | 149 F |
| 220 | DONKEY KONG JR.     | 199 F |
| 221 | COSMIC AVENGER      | 199 F |
| 223 | FOOTBALL AMERICAIN  | 149 F |
| 226 | OILL'SWELL          | 199 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  
**10K7** 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   | 990 F |
|     | avec HANG ONE         |       |
| 401 | PISTOLET LUMINEUX     | 450 F |
|     | avec cartouche 3 jeux |       |
| 402 | CHOPLIFTER            | 219 F |
| 403 | BLACK BELT            | 219 F |
| 404 | THE NINJA             | 219 F |
| 405 | WORLD GRAND PRIX      | 219 F |
| 406 | MY HERO               | 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      | 219 F |
|     | (Phaser)              |       |

à renfermer fin de mais 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 9H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

### BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

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

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

|    |         |                |         |
|----|---------|----------------|---------|
| N° | ..... F | N°             | ..... F |
| N° | ..... F | N°             | ..... F |
| N° | ..... F | N°             | ..... F |
| N° | ..... F | Frais de port  | 20 F    |
| N° | ..... F | machine + 50 F |         |
| N° | ..... F | TOTAL          | ..... F |

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL.....

VILLE.....

TYPE DE CONSOLE.....

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



## 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,1)

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\$="è" OR L\$="ê" OR L\$="ë" OR

L\$="é" 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 CONSERVER 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\$

## UNITES CENTRALES

|                                            |        |
|--------------------------------------------|--------|
| COMMODORE C 64 N + GEOS                    | 1590 F |
| COMMODORE C 128 D 128 K RAM                |        |
| 1 NITE DISK 5" 1/4 INTEGRE                 | 3390 F |
| COMMODORE PC 10 2 UNITES                   |        |
| DISK 5" 1/4 INTEGRE                        | NC     |
| COMMODORE PC 20 1 DSK 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

|                       |      |                            |      |
|-----------------------|------|----------------------------|------|
| INTER MANTIS          | 1000 | SYNTH VOCAI TECHN MI S/C   | 480  |
| MPE NY                | 2750 | SVNTH F VOCAL VOICE MASTER | 800  |
| MPS 1200              |      | INTERFACE MIDI             | 350  |
| MONITOR               |      | INTERFACES                 | 800  |
| 1800 1400 col         | 1800 | CENTRONICS                 | 1500 |
| 1800 1400 col         | 2700 | IPS                        | 650  |
| LECTEUR               |      | PS 200                     |      |
| K7 30                 | 200  | TRI MATIQUE                |      |
| DISK 1541             | 900  | MODEM VTL DIBIT PC         | 590  |
| DISK 1571             | 2490 | MODEM VTL D G TELEP        | 900  |
| GRAPHICIF             |      | EMULATIR M/INTEL           | 200  |
| TABIT FITE KOAI A PAD | 1000 | VIDEO                      |      |
| TAR FITE GRAPHSCOPE   | 300  | DIGITAL SEUR PR NT TECHNIK | 1200 |
| CRAYON COPY CLUE      | 410  | INTERFACE PAL RVB          | 400  |
| CD-ROM MAGIC M/12     | 240  | TUNER TELE                 | 1300 |
| SRV R/S 128           | 550  | CARTOUCHES                 |      |
| ALLIHO                |      | CPM                        | 300  |
| SOUND EXPANDER        | 2000 | POWER CARTIDGE             | 470  |
| SOUND SAMPLER         | 850  | GAME KILLER                | 150  |
| CLAVIER SYNTH         | 900  | FFFTZ FRAME                | 400  |
|                       |      | EXTENTION NPM/C RE 256 K   | 1200 |

LA PROMO  
DU MOIS  
OKIMATE +  
CORDON  
2 490 F

## PROMO

DIGITALIZER CICI + C 64 N  
+ MONIT COUL + LECTEUR DISK 3890

## LIBRAIRIE

|                           |     |                        |     |                     |     |
|---------------------------|-----|------------------------|-----|---------------------|-----|
| MICRO APPLICATION         |     | LE LIVRE DU LECTEUR    | 99  | JEUX D'AVENTURE :   |     |
| TRUCS ET ASTUCES          |     | DE CASSETTE 1500       | 99  | COMMENT             |     |
| DU COMMODORE 128          | 149 | LE LANGUAGE MACHINE DU |     | LES PROGRAMMER      | 129 |
| LE GUIDE DE L'UTILISATEUR | 149 | COMMODORE 64           |     |                     |     |
| DU COMMODORE 128          | 149 | TIME 2                 | 149 | PS                  |     |
| LE GUIDE DU BASIC 7.0     | 149 | LE LIVRE DU LECTEUR    |     | CLERIQUE            | 110 |
| LE GUIDE DU LECTEUR DE    |     | DE CASSETTE 1541       | 179 | CIF P/OUT C 26      | 110 |
| DISQUETTE COMMODORE       |     | LE LANGUAGE MACHINE DU |     | BASIC C128          | 149 |
| "S1 ET S70"               | 179 | COMMODORE 64           |     | CRAYON LES SUR C128 | 149 |
| PEKES ET                  |     | TIME 1                 | 149 | 100 PROGRAMME C64   | 120 |
| POKES DU C128             | 20  | ENTRETIEN ET REPARA    |     | 100 PROGRAMME       | 120 |
|                           |     | TION                   |     | C128                | 120 |
|                           |     | DU VC 1541             | 149 |                     |     |

## LOGICIELS

|                  |        |                       |        |                  |         |
|------------------|--------|-----------------------|--------|------------------|---------|
| BUREAUTIQUE      |        | + SIENT SERVICE       |        | HIT PARADE       |         |
| DATAMAT          | 350    | + CALLDRON            |        | ARCHNOC          | 89/105  |
| TEXTOMAT         | 350    | + GREEN PERFT         | 175    | ARMY MOVES       | 89/145  |
| PRINTPLAN        | 850    | KC AM S GREATEST HITS |        | PARAFRAN         | 89/145  |
| SWIFT            | 450    | + GREAT PERFT         |        | ROMBLACK 2       | 89/120  |
| SWIFT K7         | 295    | + FNO BONE            |        | COBRA            | 89/120  |
| WIZSTAR 128      | 190    | + HYPERSPORTS         |        | DEEPFR LINGEONS  | 89/145  |
| VIRGULE SENIOR   | 150    | + YE AR KINDFLI       | 95/145 | ENDURO RACER     | 95/145  |
| SUPREASE 28      | 595    | ARCANE ACTION         |        | F ST 2           | 95/120  |
| GRAPH QUEMUSIOIF |        | + SPY HUNTER          |        | GALNTI FT        | 95/145  |
| SI PERMANIT      | 250    | + ZAOON               |        | GLASH P          | 145/195 |
| GAME MAKER       | 220    | + RICK ROGERS         |        | JAIL BREAK       | 95/145  |
| ART STYLIC C     | 20/194 | + TAPPER              | 90     | LEGEND OF KAGE   | 89/120  |
| ADVANCED MUSIC   |        | ARCADE CLASSIC        |        | NETRO CRCS       | 89/145  |
| SYSTEM           | 310    | + RY F POSITION       |        | INFILTRATOR      | 95/145  |
| MUS GUSTUDO      | 180    | + PACIMAN             |        | MOON MONSTER     | 95/145  |
|                  |        | + C O DUC + M R DO    | 90     | SPACE HARRER     | 89/120  |
| PROGRAMATION     |        |                       |        | STR KE FORCE     |         |
| TRANSFRT         |        |                       |        | HARRER           | 89/145  |
| PASIC 64         | 350    |                       |        | SI MMER GAMES I  | 89/120  |
| CEFCRO PASCAL    | N.C.   |                       |        | SLEEP HUFY 2     | 89/145  |
| MON 64           | N.C.   |                       |        | TERRA CRISTA     | 89/120  |
| PROSECTOR        | 324    |                       |        | THE GREAT ESCAPE | 89/120  |
| LOGO             | 195    |                       |        | TOP GLA          | 89/120  |
| BASIC 128        | 450    |                       |        | WINTER GAMES     | 89/120  |
| EDUCATIFS        |        |                       |        | WINTER GAMES     | 89/145  |
| MATHREMOIS       | 190    |                       |        | WYOLUS           | 89/145  |
| ORTHOMERES       | 190    |                       |        | AMERICA CUP      | 89/145  |
| ANGLO S/N 1 AN 1 | 90     |                       |        | R A T A I L L E  |         |
| ORTHOM 1 AN 2    | 90     |                       |        | D'ANGLETERRE     | 114     |
| GRAM 1 AN 1 R    | 90     |                       |        | REKATH-FU        | 95/145  |
| ARITH 1 AN 2     | 90     |                       |        | CRYSTAL CASTLE   | 95/145  |
| ALGEBRE 1 AN 2   | 90     |                       |        | DESTROYERS       | 95/145  |
| MATE SUP         | 90     |                       |        | CRFRT FOX        | 89/120  |
| MIMI             | 205    |                       |        | DOUBLE TAKE      | 89/120  |
|                  |        |                       |        | EL FOTOPH OF     | 89/120  |
|                  |        |                       |        | GALVAN           | 89/120  |
|                  |        |                       |        | GHOST N CARRIIN  | 95/145  |
|                  |        |                       |        | GREEN PERFT      | 89/120  |
|                  |        |                       |        | H GHLANCE        | 89/120  |
|                  |        |                       |        | KONAMIS GOLF     | 89/120  |
|                  |        |                       |        | JEUX             | 89/120  |
|                  |        |                       |        | FRONT FRES       | 89/120  |
|                  |        |                       |        | MIAM VICE        | 89/120  |
|                  |        |                       |        | NEMUS            | 89/145  |
|                  |        |                       |        | PARALIA          | 89/120  |
|                  |        |                       |        | PISTOP 2         | 89/120  |
|                  |        |                       |        | RAMBO            | 89/120  |
|                  |        |                       |        | SANXION          | 95/145  |
|                  |        |                       |        | STREET HAWK      | 89/120  |
|                  |        |                       |        | TENTH FRAME      | 89/145  |
|                  |        |                       |        | THE RACING       | 89/120  |
|                  |        |                       |        | THE MATAJUNG     | 89/120  |
|                  |        |                       |        | V I I            | 89      |
|                  |        |                       |        | YE AR HUNG FU II | 89/120  |
|                  |        |                       |        | ZOFRO            | 89/120  |



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 :

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

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

## **LE SPRINT FINAL**

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

3 gagnants au sprint final :

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

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





# 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 ÊTES-VOUS ?

1 - VOUS ÊTES DE SEXE : Masculin ☒ Féminin ☐

2 - VOUS HABITEZ : VILLE NEUVILLE 25 801

Paris et Région parisienne :

- 75 ..... ☐ - 92 ..... ☐  
- 77 ..... ☐ - 93 ..... ☐  
- 78 ..... ☐ - 94 ..... ☒  
- 81 ..... ☐ - 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 ÊTES ÂGÉ (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 - ÊTES-VOUS CHEF DE FAMILLE ? OUI ☐ NON ☒

#### 5 - VOTRE PROFESSION, PUIS CELLE DU CHEF DE FAMILLE :

| profession                        | profession du chef de famille       |
|-----------------------------------|-------------------------------------|
| agriculteur                       | <input type="checkbox"/>            |
| petit patron, artisan, commerçant | <input type="checkbox"/>            |
| cadre supérieur, ingénieur        | <input checked="" type="checkbox"/> |
| profession libérale               | <input type="checkbox"/>            |
| cadre moyen                       | <input type="checkbox"/>            |
| collaborateur                     | <input type="checkbox"/>            |
| ouvrier qualifié                  | <input type="checkbox"/>            |
| ouvrier non qualifié              | <input type="checkbox"/>            |
| sans profession                   | <input type="checkbox"/>            |
| - raciste                         | <input type="checkbox"/>            |
| - étudiant, universitaire         | <input type="checkbox"/>            |
| - élève scolaire                  | <input checked="" type="checkbox"/> |

#### 6 - VOUS ÊTES ÉTUDIANT, DESIREZ-VOUS UTILISER L'INFORMATIQUE DANS VOTRE PROFESSION ?

OUI ☒ NON ☐

#### II - VOUS ET VOTRE MATÉRIEL

#### 7 - POSSEDEZ-VOUS UN ORDINATEUR ? OUI ☒ NON ☐

SI OUI, DE QUELLE MARQUE :

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AMSTRAD           | 464 ..... <input type="checkbox"/><br>664 ..... <input type="checkbox"/><br>6128 ..... <input type="checkbox"/><br>PCW 8526 / PCW 8512 ..... <input type="checkbox"/><br>PC 1512 ..... <input type="checkbox"/>                                                                                                      |
| APPLE             | II, II +, II c, II e, ou II GS ..... <input type="checkbox"/><br>Macintosh ..... <input type="checkbox"/><br>Macintosh + ..... <input type="checkbox"/><br>Mac SE ..... <input type="checkbox"/>                                                                                                                     |
| ATARI             | 600/600 XL ..... <input type="checkbox"/><br>800 / 800 XL ..... <input type="checkbox"/><br>130 XE ..... <input type="checkbox"/><br>520 ST / 520 STF ..... <input type="checkbox"/><br>1040 STF ..... <input type="checkbox"/><br>MEGA ST ..... <input type="checkbox"/><br>PC ATARI ..... <input type="checkbox"/> |
| COMMODORE         | VIC 20 ..... <input type="checkbox"/><br>64 ..... <input type="checkbox"/><br>128/128 D ..... <input type="checkbox"/><br>Amiga 1000/500/2000 ..... <input type="checkbox"/>                                                                                                                                         |
| EXELVISION        | EXL 100 ..... <input type="checkbox"/><br>Exelrel ..... <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                     |
| IBM ou COMPATIBLE | ..... <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

MATRA ..... Alice/Alice 32/Alice 90 ..... ☐

M.S.X. .... Canon ..... ☐  
..... Goldstar ..... ☐  
..... Mitsubishi ..... ☐  
..... Philips ..... ☒  
..... Sanyo ..... ☐  
..... Sony ..... ☐  
..... Toshiba ..... ☐  
..... Yamaha ..... ☐  
..... Yamaha ..... ☐  
..... Yeno ..... ☐

PHILIPS ..... VG 5000 ..... ☐

SINCLAIR ..... ZX80/ZX81 ..... ☐  
..... Spectrum/Spectrum + ..... ☐  
..... QL ..... ☐  
..... Spectrum 2 + ..... ☐

SPECTRAVIDEO ..... SVI 310/SVI 328 / SVI 728 ..... ☐  
..... X'PRESS 730/X'PRESS 16 ..... ☐

TEXAS INSTRUMENT ..... TI99/4A ..... ☐

THOMSON ..... TOS/T07-70 ..... ☐  
..... MOS/M06 ..... ☐  
..... T09/T09 + ..... ☐  
..... T08 ..... ☐

AUTRES, PRÉCISEZ LEQUEL : .....

#### 8 - VOUS UTILISEZ VOTRE ORDINATEUR POUR :

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| Jeux              | Votre travail        |
| Savoir            | Activités familiales |
| Programmer        | Vos études           |
| Autres : G. RAPIN |                      |

#### 9 - QUEL EST LE COUT GLOBAL DE VOTRE MATÉRIEL (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 ACHETÉ VOTRE ORDINATEUR PAR L'INTERMÉDIAIRE :

|                                         |  |
|-----------------------------------------|--|
| d'un revendeur traditionnel généraliste |  |
| d'un revendeur traditionnel spécialisé  |  |
| d'une chaîne spécialisée                |  |

- FNAC ..... ☐  
- DARTY ..... ☐  
- NASA ..... ☐  
- TANDY ..... ☐  
- Autre : G.I.V. .... ☐

d'une librairie appartenant à une chaîne :

- Majuscule ..... ☐  
- Plein Clé ..... ☐  
- 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 ACHETÉS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS ?

|         |             |
|---------|-------------|
| 0 à 5   | 20 à 50     |
| 5 à 10  | 50 à 100    |
| 10 à 20 | plus de 100 |

Hi Quality Version Available on AMIGA AND .COM



13 - UTILISEZ-VOUS DES LOGICIELS UTILITAIRES ? OUI ☒ NON ☐  
 si oui, lesquels ?

Gestion de fichier .....  
 Traitement de texte .....  
 Graphisme .....  
 Gestion familiale .....  
 Dessin graphique .....  
 Gestion musicale .....  
 Autres :

#### IV - VOS ACHATS

14 - COMBIEN DE CASSETTES VIERGES ACHETEZ-VOUS PAR AN ? 20

COMBIEN DE DISQUETTES VIERGES ACHETEZ-VOUS PAR AN ?

et quelle marque ?

| Cassettes    | Disquettes |
|--------------|------------|
| Mémory       |            |
| Agfa         |            |
| Sony         |            |
| Radi         |            |
| Philips      |            |
| Maxell       |            |
| Ferris       |            |
| Fuji         |            |
| JVC          |            |
| Kodak        |            |
| Verbatim     |            |
| 3M           |            |
| Autres : TDR |            |

15 - AU COURS DES 6 DERNIERS MOIS, AVEZ-VOUS ACHETE UN DES PERIPHERIQUES SUIVANTS :

|                       | marque |
|-----------------------|--------|
| Lecteur de cassettes  |        |
| Lecteur de disquettes |        |
| Imprimante            |        |
| 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            |        |
| Modem                 |        |
| Autres :              |        |

#### V - DIVERS

17 - POSSEDEZ-VOUS UNE CONSOLE VIDEO ? OUI ☐ NON ☒  
 Si oui, de quelle marque ?

|          |  |
|----------|--|
| Mattel   |  |
| Coleco   |  |
| Atari    |  |
| Autres : |  |

18 - C'EST-CE QUE VOUS POSSÉDEZ ?

| Programmable     | non programmable |
|------------------|------------------|
| Sharp            |                  |
| Texas Instrument |                  |
| Casio            |                  |
| Hewlett Packard  |                  |
| Autres :         |                  |

19 - POSSEDEZ-VOUS UN POCKET OUI ☐ NON ☒

si oui, de quelle marque ?

|          |  |
|----------|--|
| Casio    |  |
| Sharp    |  |
| Casio    |  |
| 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 : F.A.C.

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 .....  
 Messagerie .....  
 Autres : BULLECEBIE

23 - CONNAISSEZ-VOUS L'EXISTENCE DU SERVICE TILT ? OUI ☒ NON ☐  
 si oui, l'avez-vous déjà utilisé ? OUI ☐ NON ☒

24 - VOUS UTILISEZ LE SERVICE TILT :

une fois par jour .....  
 une fois par semaine .....  
 plusieurs fois par semaine .....  
 une fois par mois .....  
 plusieurs fois par mois .....  
 moins souvent .....

25 - QUE PENSEZ-VOUS DES RUBRIQUES SUIVANTES ?  
 ETES-VOUS : (1).

| rubrique         | très satisfait | satisfait | plutôt satisfait | pas du tout |
|------------------|----------------|-----------|------------------|-------------|
| Catalogue        |                |           |                  |             |
| Messagerie       |                |           |                  |             |
| PA               |                |           |                  |             |
| Jeux interactifs |                |           |                  |             |
| Adresses         |                |           |                  |             |
| SOS événements   |                |           |                  |             |

26 - QUE PENSEZ-VOUS DE : (1)

|                    | très bon | bon | assez bon | mauvais |
|--------------------|----------|-----|-----------|---------|
| à regarder         |          |     |           |         |
| des visuels        |          |     |           |         |
| de la présentation |          |     |           |         |
| par type           |          |     |           |         |
| à mémoriser        |          |     |           |         |

27 - QUELLES RUBRIQUES SUPPLEMENTAIRES AIMERIEZ-VOUS Y TROUVER ?

Jeux interactifs .....  
 Téléchargement .....  
 Liste d'adresses .....  
 VPC logiciels .....  
 VPC matériel .....  
 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 .....  
 250 à 500 F .....  
 500 à 750 F .....  
 750 à 1 000 F .....  
 1 000 à 2 000 F .....  
 plus de 2 000 F .....

30 - LES MONTANTS DES FACTURES PTT VOUS PARAISSENT-ILS ?

Peu cher .....  
 Assez cher .....  
 Cher .....  
 Très cher .....  
 Ne sait pas .....

#### VII - VOUS ET LES MEDIAS

31 - PARMI CES REVUES, LESQUELLES LISEZ-VOUS REGULIEREMENT ?

|                   |     |                    |  |
|-------------------|-----|--------------------|--|
| ACTUEL            |     | A SUIVRE           |  |
| BEST              |     | BICROSS MAGAZINE   |  |
| BORTO             |     | CA M'INTERESSE     |  |
| CASUS 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 : | SUM | L'EXPRESSION       |  |

32 - PARMI CES RADIOS, LAQUELLE ECOUTEZ-VOUS REGULIEREMENT ?

|              |  |                |  |
|--------------|--|----------------|--|
| RTL          |  | EUROPE 1       |  |
| RMC          |  | NRJ            |  |
| FRANCE INTER |  | RFM            |  |
| FUN FM       |  | HIT FM         |  |
| CHIC FM      |  | NOSTALGIE      |  |
| SKY ROCK     |  | KISS FM (95.2) |  |

(1) mettre une croix dans les cases qui correspondent à 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 :



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



THOMSON

- ☐ 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 connu ..... 160 F

☐ joystick switchjcy ..... 185 F

☐ joystick PRO 5000 ..... 170 F

☐ joystick magnus ..... 149 F

☐ PC

☐ carte joystick + joystick ..... 450 F

#### RUBANS IMPRIMANTES

- ☐ amstrad DMF 1 ..... 99 F
- ☐ amstrad DMF 2000 ..... 99 F
- ☐ amstrad DMF 3000 3100 ..... 99 F
- ☐ amstrad DMF 4000 ..... 105 F
- ☐ amstrad PCW 8266 ..... 99 F
- ☐ amstrad PCW 8268 ..... 99 F
- ☐ amstrad PCW 8269 ..... 99 F
- ☐ amstrad PCW 8270 ..... 99 F
- ☐ amstrad PCW 8271 ..... 99 F
- ☐ amstrad PCW 8272 ..... 99 F

#### CABLES IMPRIMANTES

- ☐ pour amstrad CPC ..... 150 F
- ☐ pour PC et compatibles ..... 195 F
- ☐ pour amstrad ST ..... 195 F
- ☐ pour amstrad ..... 195 F
- ☐ pour amstrad ..... 195 F
- ☐ pour amstrad ..... 195 F

#### HOUSSES

- ☐ plan ST d'avier + moniteur 195 F
- ☐ amstrad CPC clav + monit. 150 F
- ☐ amstrad PC clav + monit. 195 F
- ☐ amstrad PCW ..... 195 F
- ☐ clav + monit + imp. .... 195 F
- ☐ amstrad T08 ..... 95 F
- ☐ amstrad T02/T20 ..... 95 F
- ☐ amstrad M65 ..... 95 F
- ☐ amstrad T08 ..... 95 F
- ☐ amstrad T08 ..... 95 F

#### DES BOITES GENIALES POUR RANGER VOS SUPPORTS

- ☐ pour disq. 5 1/4 (100) ..... 180 F
- ☐ pour disq. 5 1/4 (50) ..... 180 F
- ☐ pour cassettes (50) ..... 95 F

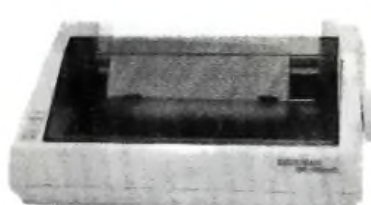
#### DISQUETTES VIERGES

- ☐ 5 1/4 SF + DD - par 10 ..... 225 F
- ☐ 5 1/4 SF + DD - par 10 ..... 225 F
- ☐ 5 1/4 SF + DD - par 10 ..... 225 F
- ☐ 5 1/4 SF + DD - par 10 ..... 225 F

#### SYNTHETISEUR VOCAL

- ☐ pour amstrad ..... 550 F
- ☐ pour amstrad ..... 550 F
- ☐ pour amstrad ..... 550 F

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en AFD
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction au rouleau
- Plusieurs styles de caractères
- double largeur, gras, double largeur compressé, double largeur, double largeur, double largeur, double largeur
- Marque et espacement ligne réglés par commande de logiciel
- ☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 ..... 2190 F



#### POUR AMSTRAD

##### DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'un vidéo 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 ..... 690 F

#### ACCESSOIRES DIVERS

- ☐ cdtte lecteur cassette amstrad ..... 50 F
- ☐ magnétophone micro informatique ..... 290 F
- ☐ support imprimante 80 col ..... 125 F
- ☐ log. s. spécial pour souris ..... 75 F
- ☐ doubleur joystick amstrad ..... 100 F
- ☐ connecteur 2 écrans Atari ..... 325 F
- ☐ piece disquette 5 1/4 ..... 65 F
- ☐ souris Thomson ..... 350 F
- ☐ souris Atari ..... 350 F
- ☐ souris amstrad (AMX) ..... 690 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo CPC 484 ..... 130 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo CPC 6128 ..... 180 F
- ☐ rallonge alim. + vidéo + imprim. PCW ..... 285 F
- ☐ rallonge joystick Atari ..... 65 F
- ☐ tablette graphique Atari ..... 4490 F
- ☐ carte moniteur ..... 195 F
- ☐ lire écran 12" ..... 180 F
- ☐ lire écran 14" ..... 200 F
- ☐ cd nettoyage 3 1/2 ..... 295 F
- ☐ cd nettoyage 5 1/4 ..... 275 F

#### POUR AMSTRAD POUR ORIC



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisez 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. opéris : faire des points, traits brisés, cercles, textes, remplissage, "draw".....)

- ☐ graphiscop II (avec log. tel cassette) ..... 990 F
- ☐ graphiscop 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 : Cordiez-vous à l'envoi de ce bon de commande à l'adresse suivante : 24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. Faire le total + taxe de port (20 F pour les commandes à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F et 80 F pour tout objet supérieur à 2000 F).

le possède : MARQUE : ..... TYPE (préciser couleur ou monochrome si besoin) : .....

NOM : ..... PRENOM : ..... ORIGIN/TELE : ..... ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Méthode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre remboursement (préciser 10 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 24, 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.....



**la vitrine de  
l'authentique  
spécialiste**

62, rue Gérard - 75013 PARIS  
Tél. : (1) 45.81.51.44  
Télex : RUINIFC 270841 F  
Métro : PLACE D'ITALIE et St-Jacques

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE  
(angle rue des Poissonniers)  
Tél. : (1) 46 40 73.26  
Métro : St-Jacques

ouvert de 10 h à 19 h  
du lundi au samedi

DE PRODUITS  
POUR  
VOTRE MACHINE :  
(marque).....



Vends originaux pour Apple II: Hacker, Movie Monster, Championship Wrestling, American Road Race. Prix: 100 F. rhaqua, Denis BARRIAT, 7, rue Dr. Ourand, 21000 Dijon. Tél.: 80.45.58.82.

Vends Apple IIc + écran + support + souris + câble mini el G imprimante + livres + nombreuses docs et logiciels. Le tout: 7500 F. Olivier BARTHELEMY. Tél.: 82.88.03.79.

## ATARI

Vends 130 XL neuf + XC 11 + 2 joysticks + 1 livre: 1 EOC. nix disques de jeux + 2 btes de rangement + 30 disques neufs ou au détail. Jacky Le CALVEZ, apt 111, Kerhuil, 22300 Lannion. Tél.: 86.48.35.09.

Vds Atari + drive + prgs. Prix scellé. Vds aussi imprimante Atari, le tout ou séparément. 150 F, prix scellé avec notice. J. F. DEMRI, 60, 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; Straglider: 120 F. Richard DELBET, rue du Centre, 02420 Balcourt-Vendhuile. Tél.: 23.66.28.94.

Vends Atari 520 STF moniteur couleur + lecteur disquette + joystick + logiciels, pack, bureautique, livres, neufs et garantis. 7500 F à débattre. Jean GORDON, 4, passage de la Muséologie, 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 9396 HR + docs. Jacques MADEC, 16, rue Armes Barbot, 17000 La Rochelle. Tél.: 48.41.10.98.

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 Crépeux, 69300 Caluire. Tél.: 78.23.51.07.

800 XL + XL 11 disquettes, cassettes et cartouches de jeux + 2 joysticks + livres + adaptateur Pel/Péritel, le tout en l.b. vendu 1 000 F. Philippe MOLZA, 15, rue des Charmes, 61000 Alençon. Tél.: 33.26.35.35, après 18 h.

800 XL + 1050 + nombre disquettes dont Pawn, Spindizzy, Green Baret, Witch Olympic, (942) Avenue, Arcadia, Uille joystick, livres. Prix scellés 2 200 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. Echange disquettes ST. Recherche aide pour Emulcom. Philippe. Tél.: 43.86.83.89.

Vends nombreuses nouveautés sur Atari 320 STF. Prix intéressants. Achetez imprimante Citizen 120 D: 1300 F. Stephane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Comte, 78480 Chaville. Tél.: 30.52.34.25.

Vends logiciels pour Atari XL en K7 + N° de SVM. Micro 7. Jérôme SERAIS, 6, rue des Nordvastes, 14310 Villers Bocage.

Vends Atari 1040 STF avec moniteur couleur Thomson NEY. Prgs docs joy. Matériel récent et bien entretenu. Michel BLUMENFELD, 5, Les Sires-Espandés, 17137 Nioul-sur-Mer. Tél.: 46.01.38.17.

Vends pour Atari 800 XL, nombre logiciels sur disquette pour 3000 F (une affaire en or) à saisir de suite. Pascal GODARD, 9, avenue de Brieux, 57210 Metz-Metz-Metz. Tél.: 87.88.63.27.

Vds Atari 520 STF et cherche correspondant à l'étranger. Franck GUARAGLIAN, rés. Les Ruches, lot 81, n° 313, 13013 Marseille.

Affaire! Vends Atari 2600 VCS + 6 K7 1Space Invader, Enduro, etc.). Prix 900 F. Stéphane BASSAL, Clermont, 38680 Pont-en-Royans. Tél.: 75.48.41.15.

Vends Atari 520 STF comme neuf + 60 programmes. Prix ferme 4000 F sous gar. Vend ou échange de préférence tous programmes sur Atari ST. Henri CARTHONNET, 132, rue des Chancelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.37.28.33.

Vends Atari 800 XL Pal, Secam, Parité + 1 kit programmation + tablette tactile 50 jeux en disquettes + 15 jeux en K7 + livres + docs 1 b.é. 2000 F. Laurent BROUX, 43, Les Belles-Terres, 83480 Puget-sur-Argens. Tél.: 94.45.26.23.

Vends Atari 800 XL + nix logiciels + drive 1050: le tout 1 480 F. David STATHOPOULOS, 163, bd de la Blancarde, 13004 Marseille. Tél.: 81.85.66.82.

Atari XL/XE vend quelques prog-jeux et utilitaires + anciens n° de l'Atari. Cherche correspondant sur gamme ST. J. François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 84470 Boissy-St-Leger.

Atari 800 XL, drive 1050, imprimante 1029 + documentations, en parfait état, détail possible. Jean GHOMRI, 4, rue G. Guillemot, apt 6, 79000 Niort. Tél.: 49.24.88.11 (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-Meure, 60100 Amiensville. Tél.: 22.24.16.55.

Stop! Affaire: Atari XL déjà vendu, reste nombreux logiciels (Green Baret, Pawn, F15, etc.) cédés à des prix incroyables. Téléphonez vite! Jérôme THIERY, 1, rue de la Station, 95550 Beaussacourt. Tél.: 39.60.10.98.

Vends imprimante Atari 1029: 1 300 F, Atari 800 XL + lecteur 1050 + nombreuses disquettes + moniteur vert: 3000 F. Olivier MARTY, 3, Les Calibres DSEA, 38170 La Caille-St-Cloud. Tél.: 39.65.11.76.

Atari ST1 Vends drive 5,25 Cumanau: 1500 F moniteur monochrome: 1 000 F. Le tout de mai 1987, état neuf. Echange softs originaux. STEPHANE TEL: 64.87.94.27.

Atari XL/XE vende matériel Atari (ordinateurs XL, XE, lecteurs K7 et drive, imprimante 1029, logiciels, livres) matériel d'occasion. Prix intéressants. Alain LARUELLE, 12, rue des Hayettes, 95130 Francville. Tél.: 34.13.95.17.

520 ST. Vend monochrome SM 125. Cédric JAVAUULT, 28, avenue Galien, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél.: 43.82.50.15.

Vds cartouches pour Atari 2600 VCS (Pitfall, Space Invaders, Empire Strike's Back, Jungle Hunt, Haunted House, Qink, Battle Zone, etc. 65 F l'unité. Les HAVET, 25, rue de la Gare (La Chérel), 58270 Ballenat. Tél.: 28.40.40.11.

Vends 520 STF, 4 mois de garantie + 17 jeux orig. (FSI, K. Ouest, Ill. P. du Vent II, Golden Path, B. Winner) + joy + disquettes vierges: 4300 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 1029 courrière: 1 000 F, échange sur 520 STF... Dominique PERNICI, 53, Les Platanes, 13306 Bouc-Bel-Air. Tél.: 42.22.19.41.

Vends moniteur mono BH 7552, H.R. Bon état. Prix 4000 F. Vends jeu sur disk pour Atari 800 XL, par cher, Jérôme SCHEVINOT (en Haute-Loire). Tél.: 77.35.24.85.

Vends softs originaux pour XL-XE + Titl n° 19, 21, 22 et 25 au n° 32. Cherche nouveautés sur STF: Top Gun, Enduro Racer, Air Ball, Perry Mason, Nicolas RABAGINE, 15, chemin du Bazel, 63122 Ceyrat. Tél.: 73.81.47.88.

Vends jeux et utilitaires 800 XL sur disquette: 90 F. Echange 2 disquettes K1 contre 1 disquette ST. Pascal OLIVE, quartier St-Marc, route d'Ansoûlès, 84530 Villelaure. Tél.: 90.79.29.82.

Vends Atari 2600 + 6 K7 (Pitfall 2, Goshuster, etc.): 300 F. Pour C 64, vends Killer Game: 80 F. Cherche Minshadow sur C 64. Frédéric BACIU, 5, clos d'Orléans, 27940 Anthevoys. Tél.: 32.53.09.19.

Vends Atari 800 XL + lect. K7 + logs K7 + 10 K7 vierges + adapt. TV + lab. tactiles + cart. + livres et magazines: 1500 F (vente séparée possible). Pascal OLIVE, quartier St-Marc, rte d'Ansoûlès, 84530 Villelaure. Tél.: 90.78.29.82.

Vends Atari 800 + lect. K7 1010, 2 livres, joysticks + cartouche + 10 Gornies, 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 disk, en K7 à bas prix (Summer Games, Eidolon, Hacker, etc.). Vds aussi lecteur K7 A 1010. Christophe DESSAGNES, chemin de Clavières, 74300 Poisy.

Vends Atari STF 1 mon. coul. + jeux: vds C 64 + 1541 + lect. K7 + Power + Game Killer + jeux: vds mon. coul. Taxam, cherche contacts sur Amiga. Jean-François JOUBERTY, 4, Les Lucarnières, 61250 Cuisseau. Tél.: 33.77.38.86.

Vends jeux originaux pour Atari ST, possibilité d'échanges. Jean-René ALONSO, 77, chemin des Frères, 13170 Les Cadenettes. Tél.: 81.85.61.67.

Vends nix logiciels pour Atari 520 ST ex.: (Gauntlet, Barbarian, Tonic Tiles) + nix autres nouveautés. Jean-Paul DEVOLDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis.

Atari 520 ST vend lecteur 720 Ko Cumanau: 1 200 F. Cherche contact pour échange divers. Jean-Claude ROULIE, 13, rue des Rues, 92600 Aéroville. Tél.: 47.89.22.60.

Vends Atari 130 XE + 81 OC + 1050 H + nix prgs + disco + livres inédits + revues étrangères + CGV + A 800 + joysticks... le tout 5000 F. Serge MEUCIANI, 35, chemin des Coudrières, 78990 Elancourt. Tél.: 30.82.75.37.

Vends sous garantie Atari 130 XE, drive 1050, lect. K7, joys tick + nix jeux en disk + logis jeux, livres, revues. Le tout: 3500 F. Hubert VILLERETTE, 23, avenue du Général-Lederc, 93120 La Courneuve. Tél.: 48.39.54.82.

Vends ou échange jeux utilisables sur Atari 520 STF. Vends drive SF 354: 1 000 F (prix à débattre). Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice-Sartre, 91080 Arvilliers. Tél.: 22.43.48.73.

Atari 520 Vends 800 XL + 1050 + livres nix jeux en toutes les plateformes + boîtes d'origines + livres + marks... le tout 3 000 F. Cédric TEL: 48.42.60.07.

Le tout, pas cher en TBE avec un lot imposé b. S.I.L. L. 800 XL + 1050 + nix og. (jeux, util.) + livres, joystick, manette (TTRF) est à vendre... 2200 F. Laurent TOURNADE, 65, av. de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.

Vends tous types de cordons pour ST: entre ST et mini-tele, mélange joystick et souris, double joystick, etc.: 150 F pièce. Cyril HERBON, chemin de la Lande-St-Pierre, 72200 Ruaudin. Tél.: 43.75.72.86.

## COMMODORE

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + lect. K7 + nix jeux sur disk + K7 + Epyx Fastload + doc. livres + magazines: 7500 F. Fabrice GUILLOT, 8, rue de la Fontaine, 26230 Salomonnet. Tél.: 81.34.58.19.

Vends logiciels sur C 64, pas cher. Jérôme MORTIMER, 14, place du Marché, 77100 Meaux. Tél.: 84.24.82.76.

Vends C 64 avec drive, lecteur K7, power cartridge, 2 joysticks et nix jeux et utilitaires sur disk. Cédé à 4500 F. Didier PARIS, 108 bis, rue Romarin-Rolland, 93260 Les Lilas. Tél.: 48.87.90.51 (après 18 h).

Vends C 64 + 1541 + 1351 + K75 + disks + MPS 800 + power cartridge: nix logiciels + Péritel + prise M tel + nix revues: 4000 F à débattre. Jean-Marie BECQUET, 19, rue Marianne-Che, 71100 Ville-Grand. Tél.: 30.77.48.67.

Vends C 64 neuf (6 mois) + moniteur couleur + 1541 + joysticks + nix jeux, garantie 6 mois. Prix à débattre. Urgent. Vivian BHUKHO, Tél.: 45.46.83.80.

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 Racer, etc. ou échange contre toute pépère ou autres jeux. Réponse assurée. Marc PERROT, 19, rue Alphonses-Mas, 01000 Beaune-Bresse. Tél.: 74.21.85.19.

Vends C 64 + jeux + Péritel: 1700 F ou C 64 + nix disks jeux util. + docs + livres: 2000 F. Mon Ven: 500 F. Frédéric BARANGER, Côte du Chapin-Villiers, 78320 Guerville. Tél.: 34.76.34.13.

Vends C 64 + lect. 1541 + lect. K7 + imprimante MPS 800 + Péritel + 2 joysticks + disks de jeux + 6 livres, le tout très bon état: 5000 F à débattre. Gilles MORELLINI, 703, route des Valées St, Tourettes-sur-Loup, 06148 Vence. Tél.: 89.24.10.73.

Vends C 128 + 1541 + MPS 800 + nix disks + cartouche expert 2. Datas toutes en français, état neuf. 5000 F à débattre. Régis STACHOWSKI, 14, rue de Déjà, 62420 Billy-Montigny. Tél.: 21.75.82.90.

Vends Commodore 128 + mon. coul. + lecteur disk 1571 + lect. K7 + joystick + 90 logiciels + 6 livres + prise Péritel + revues. Le tout: 6500 F, valeur réelle 10 000 F. Olivier CAILLARD, 1, place des Etables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél.: 60.48.32.38.

Vends logiciels sur disk pour C 64 et C 128, très bas prix. Jean-Marc LOUDET, 73, rue Falkenberg, 69450 St-Jean-Noble. Tél.: 27.37.78.68 (entre 12 et 14 h).

Stop affaire! Vends C 128 + lect. K7 + lect. disk 1541 + imprimante MPS 800 + manette + livres + nix programmes + power cartridge. Le tout: 4000 F. Frédéric ROULINAY, 18, rue de Bellevue, Meudon, 92100 Paris. Tél.: 48.42.22.31.

Vends Commodore 128 en 1541 avec de nombreux prgs pour 3000 F. Echange aussi softs pour C 64 et C 128. Denis PENNICKX, 25, rue des Carrières, 82700 Colombeau. Tél.: 47.82.22.31.

Vende Commodore 128 + lecteur de disk + imprimante + interface Péritel + joystick + livres + nix logiciels en tout genre. Prix: 7000 F. Pascal PERRIN, 50, rue des Frères Lumière, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél.: 74.65.58.58.

Vends C 64 N (12/86) + 1541 + manette + nix disks sur tout nouveautés. Prix: 2000 F. AING YIM SINH, 42, allée Gabriel, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél.: 48.48.58.92.

Vends C 64 + moniteur monochrome + lecteur K7 + prgs + livres. Le tout: 2 200 F. Jean-Marc SCHWARTZ, 171, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.67.85.

Vends C 128D (drive 1571 int.) + moniteur couleur 1901 + fast load + nombreux programmes (multiplex, géos, ...) + livres. Prix: 7 000 F. Jérôme LIGERE, 23, bd Ambroise-Croizat, 81100 Corbeil-Essonnes. Tél.: 66.83.16.53.

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 Barois, 57070 Metz. Tél.: 87.74.01.79.

Vends C 128 + 1571 + disquettes + fast load, etc. Le tout: 4500 F. Amusad 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 scellée: 1 500 F. Christian CHYLAK, 8, rue des romparts, 57230 Bische. Tél.: 87.06.17.82.

Vends C 64 Pritel + bouton de reset + fast load + drive 1541 + 120 jeux + livres. Très bon état. Prix: 3 000 F. Tristan LORACH, 68, Grande-Rue, 77390 Cisseau. Tél.: 84.38.83.74.

Vends news pour C 64-128: Wonderboy, Madman, World Class, Leader Board, Barbarian, Eagles, Nemets Warlock, Into Eagles Nest, Metacross, Pod... Gilles GREGOIRE, 18, rue Taux Charles-Quint, 57158 Montigny-les-Metz. Tél.: 87.63.47.49.

Vends C 128 PAL + 1541 + imprimante MPS 802 + 1530 + quirkdisk + joystick + nombreux logiciels avec doc. + livres. Le tout: 6000 F. Philippe CANTON, Bât. D, apt 34, rue des Poissonniers, 77130 Verneuil-sur-Avre. Tél.: 32.66.18.80.

Vends C 128 + lect. 1570 + Nix programmes + cartouche + livres + géos + Jane. Frédéric MARTINS, 33, route de Luviers, 31240 Toulouse. Tél.: 61.28.46.05.

Vends C 128 + lect. 1571 + prise Péritel + nombreux jeux + livres. Le tout: 4 400 F. Souris: 300 F + power cart: 250 F. Yannick STEPHAN, 19, rue Dourfinac, 28120 Pont-l'Abbé. Tél.: 98.87.24.81.

Vends C 64 + disk + K7 + programmes + demos 11 + 2 joysticks + magneto + power cartridge + nombreux revues: 4 500 F. En attendant, échange Demos graph & music 500. Yann MAILLARD, 16, rue de Charente, 55300 Pontivy. Tél.: 97.25.27.55.

Vends pour C 64 Kool Pad: 500 F. Fast load: 100 F. cartouche Mon-64 + livres assemblés: 300 F et livres sur le 64. Sylvain BIAN, 6, rue des Glanettes, 76630 Envermeu. Tél.: 34.77.45.73.

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + imprimante MPS 803 + nix logiciels pour 4500 F (à débattre). Hervé BIAIG, 64, allée du Laitier, Chevry St, 91180 Givry-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 de BARTOLOMEO, 15, rue des Tilleuls, 57330 Kanten. Tél.: 82.90.65.30.

C 64: demandez le Fanzine Syntax Error 4 contre 2 20 F. Echange news sur K7 et disk (envoyer l'etal). Frédéric PEREZ, Les Corbières, 64080 Chézy. Tél.: 78.43.94.67.

Vends C 64 + 1570 + mon. coul. + très nombreuses documentation + RS 232 + Sound Sampler + Supersaver + 100 prgs. sur disk K7 + disks vierges. Prix: 6 000 F. Emmanuel TARANNE, 5, route de Caton à Chersau, 72400 Le Fort-Bernard. Tél.: 43.83.30.02.

Vends C 64 bon état + 1541 + lecteur K7 + joysticks + livres + nombreux jeux + cartouche (Simon's Basilisk 4000 F. Jean-Marc CASTILLON, Toulouse (M. Pontboul). Tél.: 61.08.88.43.

Vends pour 6129 originaux ex Army Movies: 80 F, Ace of Aces: 85 F, Enduro Racer: 80 F, Rock fil 2: 100 F, Gold Hite 2: 100 F, Big 4: 75 F, Barbarian: 95 F. Philippe VERBEKE, 16, Bir-Hakeim, 59130 Lambertain. Tél.: 20.92.63.77.

Vends C 64 + drive 1571 + lect. K7 + souris + 2 joysticks + jeux (Winter Games, Gunship, etc.) + livres + disquettes vierges, très bon état: 5000 F. Hervé CHOPINAUD, 8, rue des Colombiers, 44140 La Planchette. Tél.: 40.31.93.30.

Vends C 64 (86) + 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.: 64.48.38.50 (après 19 h).

Vends C 64 + drive + 2 joysticks + fast load Epyx + Programmer's Reference Guide + manuels: 5 000 F au lieu de 16 500 F. Thierry CARSENTY, 1, rue du Moulin, 93170 Bagneux. Tél.: 43.81.28.28.

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 Paucelle, 12590 Aguessac. Tél.: 65.59.80.45.

Vends C 64 + lecteur K7 disk 1541 + lecteur K7 + nix disquettes + boîtes de rigt + doc + livres + cartouches Expen et Freeze frame. Le tout: 3 500 F. Philippe. Tél.: 45.25.55.73.

Vends C 128 + 1571 + nombreux jeux, peu servi. Prix: 4 500 F. Urgent. Francis COUSIN, 4, rue Marjane-Bastide, 41100 Vendôme. Tél.: 64.77.25.13.

## 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



157



Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute an-

nonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.192).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'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.

## RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ECHANGES
- ☐ CLUBS
- ☐ TOURNIS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

Vends MO 5 + lap + stylo opaque + 2 manettes + contrôleur d'extension (modèle 21 + gui, de MO 5 + nombreux jeux + documents, le tout 1 500 F. **Olivier MASSON**, 14, rue du Faubourg-St-Pierre-sus-Meurthe, Tél : 63.56.97.71 (après 20 h).

Vends originaux Thomson : Mgt + Bactron sur disk 3,5 pi 170 F les 2, vends K7 : Vera Cruz, Sorcery, Boerhaave 100 F pièce. Vends coffret Fil n° 1 : 160 F. **Serge LENGAGNE**, avenue de Grandchamps, 95260 Mours. Tél : 30.34.24.48.

Vends K7 : 5' F'une pour TO-MO lrais de port gratuit surprise pour le premier qui m'appelle ! **Stéphane SCIALOM**, 4, rue du Châtais, 95360 Montmagne. Tél : 39.83.51.93 (après 17 h).

### DIVERS

Vends EXL 100 + nix logiciels + joystick excellent état. Prix intéressants. Vends cause double emploi. **Philippe CHEVALIER**, 11, rue Miss Hurton, 64140 Bèlère. Tél : 58.32.31.08.

Vends digitaliseur sonore + digitaliseur vidéo pt nt technique. Le tout 2 100 F. Cherche contacts toutes régions pour ST. **Christian SELLE**, 30, rue et résidence Lavassier, 59790 Rostchin. Tél : 20.85.07.07 (seul dimanche).

Vends moniteur Taxon couleur - carte 1.6 pour Apple + doc. + disquette C 64, disquettes 51/4 pour C 64 : 70 F les 10. **Alex GAXATTE**, 35, Grande-Rue - Biarmy, 77115 Sivity/Courty. Tél : 60.88.97.98.

Vends Exel et moni mono, lecteur, disquettes et K7 fonction Minil, téléchargement Log, répertoire enregistrement, Nix accessoires log. livres : 4 500 F. **Emmanuel FOURCADE**, l'aire de Sénart, bât. Fragonard, 91210 Draveil. Tél : 90.21.48.02.

Vends CBS + 1 K7 : Donkey Kong pour seulement 400 F ! Echange, vends nix jeux sur Amstrad K7. Cherche K7 d'assistance de tête Valable jusqu'en 89. **Frédéric LE BUCHOUX**, 330, avenue de la Fonderie, 84270 Védène. Tél : 90.31.48.02.

Super aile res : vends Constellation Novag : 4350 F, imprimante Amstrad DMP 1 : 800 F, Flipper Gottlieb, 75, b.é. : 850 F. Recherche un Cobi sur ST 512 K. **Stéphane POULAIN**, 38, rue Croix-Champion, 75230 Noirmoutier. Tél : 51.39.18.80 (heure des repas).

Vends modules et K7 pour TI-99/4A dont échecs, minime-mory, extended basic. Demander liste contre enveloppe 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 : 43.33.22.06 (après 21 h).

Vends VIC 20 Pal/Secam + lect. K7 + autotrim basic + ext. Mem 16 K + nix jeux + joystick : 1 500 F, T.b.é. **Talstan BRUCKER**, 4 C, rue de la Conchade, 57000 Metz. Tél : 87.74.40.45.

Vends imprimante OKI microlite 80, parfait état, très peu utilisée. Prix : 1 500 F. **Jean-Claude REPETTO**, dom. de Pluscassier, 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, polytremble HP. Mm-bar incorporé, sous garantie 9 mois + accessoires : 4 500 F. A débiter. **Thierry ROBIN**. Tél : 45.21.08.73.

Vends Colecovision CUS + 2 K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Le lout en excellent état : 4 500 F. Possibilité de vente séparée. **Franch ROUEL**, 69, rue de Paris, 95540 Mery-sur-Oise. Tél : 30.28.37.93.

Vends Moniteur couleur Pgl RVB complètement neutre ! 900 F. **Thierry RENAULT**, 22, rue des Ebisoles, 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-Euphrasie, 77500 Chailas. Tél : 64.26.01.43.

Vends Meurmes sur l'Atlantique, version MSX DISK, original jamais servi : 2 000 F. **Benoît MONSEU**, 22, rue Neuve, 58226 Locelles. Tél : 27.42.40.33.

Affaire ! Vends CBS 74 jeux : 7 000 F ou séparés K7 : Zaxxon, Time Pilot, Cosmic Avenger, Donkey Kong, Laurens DUFOR. Tél : 39.91.30.10.

Vends OL azeri + interface manette + câble RS 232 + microcartouches vierges + prog + patril + jeux + utilitaires + docs + EYED IDAOI + 80. **Laurent SAHRAOUI**, 5, rue Principale, 57560 Niverny. Tél : 87.24.86.71.

Vends Comp. PC 640 KO, cisco 20 Mo, 11, série, écran couleur, Printer, nix sofa. T.b.é., vendu cause service militaires : 10 000 F. Urgent. **Francis SPIESSER**, 16, rue Mansoury, 75014 Paris. Tél : 45.68.18.32.

Vends nombreuses revues (TIT, SVM, Hebdomadaire, Micro

Vol à très bas prix. **Jean-Pierre ZANLER**, 1, avenue de l'Hindouille, 93380 Pierrefitte. Tél : 48.21.33.82.

Vends 130 XE + 1050 + leblende tactile + nix livres + nix jeux sur disquettes. Je liquide tout pour 2 500 F seulement. **Bruno IVANCIC**, 63, av. de la Paix, esc. C, porte 21, 94260 Fresnes. Tél : 46.68.33.41.

Vends mon vert Zénith, l.b.é. : 600 F. Vds ou échange jeux CBM 64 DISK. **Fabrice DELLA BELLA**, 40, rue René-Apère, 92700 Colombes. Tél : 47.84.18.49.

Vends Vidéo Pac, ordinateur Philipe + 15 K7 de jeux l.b.é. : 500 F. **Yannick RAIGNEAU**, Chateauf-Malabry. Tél : 48.60.55.20.

Vends lot de 50 jeux sur K7 pour Spectrum + 2 livres + docs : 300 F. **Jacky LE CALVEZ**, appt U11, Kerhuel, 22300 Lannion. Tél : 086.48.35.00.

Urgent ! Vends Coleco + Turbo + Contic eis + 11 jeux (Turbo, Rocky, Wine War, Tarzan, Dukes of Hazard, Fatman, Avenger, etc.) en l.b.é. : 1 800 F. **Francis DECH-ROD**, 3, avenue Charles-de-Gaulle, Balan, 08200 Sedan. Tél : 24.27.40.60.

Vends 2 Aornos 48 K + Jasmin 2 + 33 Disks + câbles Alim, imprimantes + 25 Theques + bouquins : 2 500 F le lot. **Laurent BOPEOTEX**, 5, avenue de Copernic, 75018 Paris. Tél : 48.28.68.03.

Vends imprimante pour PC 2 de Tandy - manuel + câbles + transformateur + 2 K7. Urgent ! Prix : 1 000 F. A céder. **Jean-Marie MATTER**, 1, rue Saint-Marguerite, 61680 Eglise. Tél : 88.85.58.68.

Vends VG 8020 + écran monochrome + magnéto + manette + 2 jeu : 2 200 F. K7 : Hero, Beamrider, River Rad, Zaxxon : 100 F. K7 : Yi Ar Kung Fu, Green Beret : 150 F. Tout l.b.é. **Frédéric VERDURIER**, Varennes-le-Grand, 71240 Sennecy-le-Grand. Tél : 85.44.28.82.

Vends échange nix logiciels pour 520 ST. Me contacter au plus vite. **Francis BENCHOU**, 11, rue des Planques, 92600 Aubry sous-Bois. Tél : 48.66.12.81.

Vends console Mari Intellivision : 500 F + 9 cartouches (Burgerime, Tennis... 1 100 F l'une ou le tout : 1 200 F. Je paye le port. T.b.é. **Loïc RONEUF**, Roque-Serville, 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-Chapier, 57500 Saint-Avold. Tél : 87.52.04.83.

Vends Briade ZX Spectrum 48 K Périel avec super programmes pour 790 F. En option : Magnéto-cassette à 190 F. Nombreux livres et revues cadeau ! **Jean-François LE DOU-ARIN**, 7, rue Claude-Chouva, 75116 Paris. Tél : 52.68.38.27.

Vends Spectrum + 2 Périel + logiciels + des revues

+ cassette vierge + joystick. Prix : 2 500 F. **Jean-Baptiste BARRAI**, 7, rue Jules-Guesde, 92380 Levallois. Tél : 47.31.83.78 (avant 18 heures).

Vends Exel + cartouches + souris + point + manettes + nix pgs + modem + répondeur tél. + livres état neuf 4 500 F. **Jean-Luc FARGES**, 1, rue Anne-Dubourg, 63200 Riom. Tél : 73.26.48.13.

Vends ordi ateur NCR compatible IBM PC 8 mono 512 Ko - imprimante Nec P7/IBM avec tracteur Uni P3 P7, James 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 : Exel point + souris - interface 600 F. **Patrice COTTON**, 20, rue de la Genesce, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél : 30.37.88.65.

Vends prog MSX 1 & 2 (K7) disk : Knightmare, Laydock, Nemesis, Passagers vent, Gaunlet, Meurbe Atlant, Vampire killer, Affaire, etc. Très bas prix ! **Jérôme DESVAUX**, 78, rue Gay-Lussac, 68130 Lambreart.

Vends MSX2 8250 (3-87) + souris + cordon mag. + logiciels MSX1 et 2 sur disk. Vends aussi Spectrum 48 Ko + hard + soft TS. Tout l.b.é., prix env. 3 500 et 1 500 F. **Frédéric HOUE**, 2, rue de l'Oratoire, 34470 Pérols. Tél : 67.50.62.40.

Vends MSX Yeno DPC 64 + magnétophone + 2 joysticks : 1 200 F. 15 jeux MSX Mandragore, La Geste d'Artillat, Hobbit, Hole in one pro, Pring Pong. **Cédric EURIN**, La Colombe-de-Jarvennes, Margencel, 74200 Thonon. Tél : 50.72.71.04.

Vends MSX2 VGB225 + Imp. Saikosha GPM100 + nix jeux, l'ensemble 4 900 F. Matériels sous garant. **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. Isopie pour C 64 : 500 F. Vends imprimante Mps 803 pour CBM 64/128 + Charlot : 750 F et K7 origina. **Régis STACHOWSKI**, 14, rue de Dijon, 62420, Bally-Montigny. Tél : 21.75.62.90.

Vends pour MSX les jeux originaux suivants sur disquette : Passagers du vent, Affaire, Meurmes sur l'Atlantique. A débiter. **Christophe DUCOURANT**, route de Cassel, 58114 Steenvacorde. Tél : 28.48.18.37 (seulement week-end).

Vends jeux sur MSX (en cassette et cartouche). Yiar Kung Fu, Nemesis, Tenth frame, etc.). Vends aussi ordinateur MSX + 102 listings + magnétophone + revues + jeux. **Gaëlle BAUGAND**, 13, cours du Luzzard, 77186 Nossy. Tél : 60.05.30.50.

Vends MSX2 Sony HB : 500 F avec joystick. pro-



INLUPAINT - Perfidio 80 TOM 09 50 51 87



## 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 III 6128. Echange news: Prohibition, Barbarien, Game over, et vende originaux disc. : le Pacte, Zombi, Asphal, 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 CHAMBERE, Le Paradis, 86460 Availles-Limouzins. Tél. : 48.48.53.98.

CPC 6128 cherche CPC 6128 sérieux pour échange ou vente de jeux neufs et vende livres et jeux pour Orc Atmos. TY-CHONGS. Tél. : 60.06.52.48.

Possesseur CPC 6128 cherche contact pour échange nombreux logiciels. Recherche documentation sur utilitaires (First Word - Vap, etc.). Jean-Claude MOUGEOT, ambassadeur de France au Brésil, villa diplomatique M.A.E., 37, quai d'Orsay, 75017 Paris. Tél. : 42.23.03.60 (Brazilia, Brésil).

Echange jeux pour Atari XL-XE sur disk. Recherche logiciel Protection II (urgent). Claude CARPENTIER, 23, rue du Stade, 57600 Grousses. Tél. : 87.01.01.62.

Atari 520 STF cherche contacts sérieux et rapides pour échanges. Possède et recherche nouveautés. Envoyez liste ou téléphones. Frédéric BROUSSE, 28, rue Buffon, 59220 Dervain. Tél. : 27.44.35.32.

Vende disques Atari 1050 + joystick + Irès nombreux logiciels récents + boîtes et rangements 130 Xt. Le tout en très bon état (peu servi). 250 F. Jean-Jacques EDQUARD, 11, place Verts, 93163 Condes-sur-Essart. Tél. : 27.40.37.52.

Atari 520 STF recherche nouveautés et contacts pour échanges. Réponse assurée. Possède (Gauntlet, Tonic Tile, Arball, Skyfighter). Stéphane PARROT, 68, rue de la Belle-Epine, Val-des-Quatre-Pignons, 78650 Baynards. Tél. : 34.83.33.18.

Echange jeux et utilitaires pour Atari 800 XL/130 XE et 520 STF (disquettes seulement). Fabrice MENON, 58, rue Gabriel-Péri, 59320 Haubourdin.

Cherche contacts sur Atari 520 STF. Vende disques 3 pouces (Amstrad 30 F piléal, Jean Christophe PIRAUD, 20 rue des Primevères, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.57.51.

Atari ST cherche logiciels. Vincent BRYCE, 51, avenue des Jasmains, 95500 Genesee. 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 prgs avec doc. Solution de jeux ou autre. Thierry MESTREL, 180, galerie Arlesque, 38100 Grenoble.

Echange jeux utilitaires. Docs sur 520 ST, région Nord si possible. Réponse assurée. Bernard LESOT, 18, rue Harb-Bathurée, Fouquières-les-Bethune, 62400 Bethune.

Contre drive 1050 donne jeux sur K7 pour Atari 800 XL. Echange nix jeux sur Amstrad. Sander REMIGREAU, 11, rue des Baumes, bdt Iris, 13800 Istres.

Atari ST cherche contacts sur Valenciennes. Olivier ROUX, 7, rue du Douteux-Gentroy, 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 B, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.71.95.

Atari 520 ST cherche contacts. Gérard RAYNAUD, 70, bourde de la Noce, 93160 Nossy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.37.

Atari 520 STF recherche contacts pour échanges logiciels. Dominique FICHTER, 3, square de la Croisade, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.88.13.38.

Echange, vende ou achète logiciels sur 520 STF. Réponse assurée. Thierry LEFLOU, La Croix-Bédard, 41130 Blois. Tél. : 40.79.01.25 (après 19 h).

Vende ou échange logiciels pour Atari 520 ST. Cherche contacts sérieux. Recherche documentation sur utilitaires (First Word - Vap, etc.). Jean-Claude MOUGEOT, ambassadeur de France au Brésil, villa diplomatique M.A.E., 37, quai d'Orsay, 75017 Paris. Tél. : 42.23.03.60 (Brazilia, Brésil).

Echange jeux pour Atari XL-XE sur disk. Recherche logiciel Protection II (urgent). Claude CARPENTIER, 23, rue du Stade, 57600 Grousses. Tél. : 87.01.01.62.

Atari 520 STF cherche contacts sérieux et rapides pour échanges. Possède et recherche nouveautés. Envoyez liste ou téléphones. Frédéric BROUSSE, 28, rue Buffon, 59220 Dervain. Tél. : 27.44.35.32.

Vende disques Atari 1050 + joystick + Irès nombreux logiciels récents + boîtes et rangements 130 Xt. Le tout en très bon état (peu servi). 250 F. Jean-Jacques EDQUARD, 11, place Verts, 93163 Condes-sur-Essart. Tél. : 27.40.37.52.

Atari 520 STF recherche nouveautés et contacts pour échanges. Réponse assurée. Possède (Gauntlet, Tonic Tile, Arball, Skyfighter). Stéphane PARROT, 68, rue de la Belle-Epine, Val-des-Quatre-Pignons, 78650 Baynards. Tél. : 34.83.33.18.

Echange jeux et utilitaires pour Atari 800 XL/130 XE et 520 STF (disquettes seulement). Fabrice MENON, 58, rue Gabriel-Péri, 59320 Haubourdin.

Cherche contacts sur Atari 520 STF. Vende disques 3 pouces (Amstrad 30 F piléal, Jean Christophe PIRAUD, 20 rue des Primevères, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.57.51.

Atari ST cherche logiciels. Vincent BRYCE, 51, avenue des Jasmains, 95500 Genesee. 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 prgs avec doc. Solution de jeux ou autre. Thierry MESTREL, 180, galerie Arlesque, 38100 Grenoble.

Echange jeux utilitaires. Docs sur 520 ST, région Nord si possible. Réponse assurée. Bernard LESOT, 18, rue Harb-Bathurée, Fouquières-les-Bethune, 62400 Bethune.

Contre drive 1050 donne jeux sur K7 pour Atari 800 XL. Echange nix jeux sur Amstrad. Sander REMIGREAU, 11, rue des Baumes, bdt Iris, 13800 Istres.

Echange ou vende nombreux logiciels pour Atari ST. Envoyez liste. Réponse assurée. Philippe PARLOLE, 17, rue Jean-Marmoz, 52240 Malakoff.

Cherchez contacts sur Atari ST, notamment sur l'émulateur MFC et sur vos programmes en GFA Basic. Frédéric du Raphaël. Tél. : 46.68.55.51.

Echange jeux sur ST (16) contre tout ordinateur 64 KO. Exclue toutes propositions. Vincent JACQUES, La Motte Quire, 12800 Neussat. Tél. : 85.68.05.77.

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 Parc-Cuvry, 57420 Verry. Tél. : 87.52.60.52.

520 ST recherche contacts pour échanges logiciels (réponse assurée). Olivier CLEP, 119, domaines des Ecardines, 62215 Oye-Pinge. Tél. : 21.35.83.72.

Atari ST cherche contacts pour échange, vente, achat (nombreuses nouveautés). Serge HASCOET, 14, rue Desclaux-mais, 79200 Brest. Tél. : 86.03.30.28.

Echange jeux pour C 64 et Atari ST. Cherche une version de Spy vs. Spy III qui marche bien, et Tonic Tile sur ST. Vlado LATOUR, 37, place Karl-Marx, 38400 Saint-Marlin-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 Peripgram. Fabien BEGOM, chez M. et Mme GODEFROY, 26, rue Pommerède, 58330 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, 10TH, Frame, Flight, Simulation II, etc.). David LELEU, 1, route de Saint-Romain, 78170 Lathoume.

Apri XL-XE cherche Winter Games ou Summer Games II ainsi que magazines. ANTHIC, ATARIUSE. Mathieu FILIOT, 15, place du Général-de-Gaulle, 62218 Lison-sous-Lens. Tél. : 21.76.64.82.

520 STF cherche contacts pour échanges d'idées. Christophe JOUIN, 53, rue Debussay, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.05.15.

520 et 1040 ST cherche prgs sur astologie. Seulement Paris et la région parisienne. Alexandre-Roman BIRI, 50, rue Merlimontier, 75020 Paris. Tél. : 47.87.67.89.

Cherche jeux et utilitaires pour 520 ST. Laurent BOUNED-DANE, 5, avenue de la Redoute, 92800 Asnières. Tél. : 47.59.86.38.

Atari XL-XE cherche contacts sympas. Eric BOULIER, 21, rue Edouard-Léon-Rothschild, 77164 Fertites.

Echange logiciels Atari 520 STF. Contacts possibles. Jean-François MAES, 72, avenue de Champ-Paveau, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.84.00.05.

Cherche correspondants pour trucs et astuces sur ST/XL/XE. Vende anciens n° de l'Aïen. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boussy-Saint-Léger.

Amiga recherche correspondants pour échanges (tous pays). David BRICE, 1, allée de Venise, résidence La Lyre, 94500 Vandœuvre. Tél. : 82.58.57.58.

Echange jeux sur Atari 520 ST (Barbarien, Starglider, Arkand, Crafton et Xunk, Flight Simulator II, Hacker II, Plutos, GFA, Basic, CFA Conel). Sylvain LIOTARD, 1, allée de Gas-ragne, 85000 Airre.

520 STF recharge nombreux programmes. Vende originaux. The Fawn 130 F, Sunding, Stargider, 15C F. rhacon. Frédéric VII LIOT, 380, rue Pasteur, 73490 La Ravoire.

Amiga recherche contacts sérieux pour échanges softs et docs. Envoyez liste. Réponse assurée. Claude-Michel BULL-MENFELD, 5, Les Sains, 17137 Esnandes. Tél. : 48.01.36.17.

Amiga échange logiciels en tous genre. Envoyez vos listes. Olivier FISCHER, 62, rue Saint-Nabor, 57990 Humfling. Tél. : 87.02.53.75.

Amiga recherche contacts pour échanges. Jacques NADEC, 16, rue Anne-Sarbot, 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-Sevigne.

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 Thourin, 75005 Paris. Tél. : 43.28.65.72.

Amiga : vende modem et digitaliseur de sons Futur Sound à bon prix. Cherche contact pour échanges. Possède nombreux programmes (nouveautés). Eric BEURARD, « La Chénais », route de la Salvétat, 31490 Laguerre. Tél. : 61.86.58.73.

Amiga, échange sur Lyon programmes de jeux et utilitaires (ventes possibles). Liste sur demande. FANELLI, 88, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.68.41.01 (aux heures repas).

Cherche contacts sur Amiga. Denis CHOVEAUX, 14 bis, rue des Ecoles, 95540 Marly-sur-Orge. Tél. : 30.38.44.63.

Amiga et C 64 recherche contact dans plusieurs pays : Canada, Norvège, USA, Belgique, Allemagne. Jean-Jacques LATOU, 20, avenue du Général-Clavay, 75018 Paris. Tél. : 45.25.76.19.

Cherche contact pour échanges logiciels (jeux ou utilitaires) sur Amiga 2000 ou compatible Paris ou région parisienne. Vende « Absente ». Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.33.97.

C 64 / 128 échange dans la joie et la bonne humeur ! Possède de réelles nouveautés venues d'Allemagne, The Last Nined, Defender of the Crown. Laurent DAILLOUX, 17, rue du Commandant-Mahler, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.40.57.

Cherche tous les jeux d'aventure pour C 64 sur disk. Envoyez liste. Achète lecture 1541 d'occasion pour environ 500 F. Faire offre. Jean-Pierre CHASSARD, Bussy-les-Taverny, 70350 Sery-sur-Saône.

A tous commodités échange nombreux jeux et utilitaires de C 64 / 128 cassenes ou disquettes. Réponse assurée. Frédéric COIGNET, Morogues, 18220 Les Ais-d'Angillon. Tél. : 48.64.44.21.

Echange nombreux jeux sur C 64 sur disk uniquement. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Vincent MAILLON, 51, rue Paulard, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.18.12.

C 64 cherhe contacts en France et à l'étranger pour échanges de news. Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines. 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. : 38.58.00.81.

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 Cartridge. Philippe KIMMEL, 12, rue de l'Étoile, 67480 Wissembourg. Tél. : 88.34.94.41.

Echange tous logiciels sur C 64 (le Aderboard 3, Tass Time, Gamblet, ... nombreux 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 ! Général Samuel LAWRYNIEC, 18, rue Saint-Empire, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : 39.46.10.08.

Echange jeux sur C 64 / 128. Possède : Great Escape, Army Moves, Metro Cross, etc. Echange dans n'importe quel pays. Dominique DUPRAZ, route de Colmar, 451878 Montreuil (Seine) Tél. : 42.57.18.54.

Echange sérieux pour C 64, tous logiciels. Réponse assurée. J'attends vos listes ! Possède des news en disk et en K7. Jérôme VIOT, La Barre Division, 38430 Les Aberts. Tél. : 78.32.05.24 (après 17 h).

Vende ou échange pour C 64 logiciel (Gauntlet, The Frame, Arkendol, Geo, Silent Service, ...). Réponse assurée contre enveloppe timbrée. Alain CONNES. Tél. : 48.75.29.57.



# EN EXCLUSIVITE

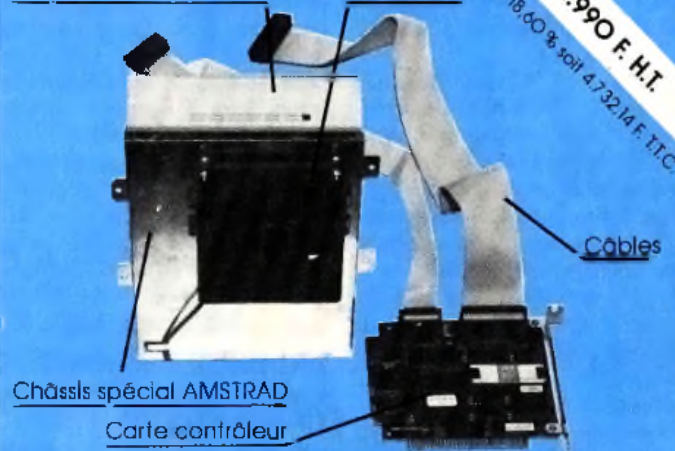
à "La Règle à Calcul"

## KIT DISQUE DUR 30 Mo SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512

Disque dur 30 Mo "RAC"

Ventilateur

3.990 F.H.T.  
TVA 18,60% soit 4.732,14 F.TTC



Châssis spécial AMSTRAD

Carte contrôleur

### 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  
MONOCHROME  
8.980 F.H.T.  
TVA 18,60% soit 10.680,88 F.TTC

PC 1512  
COULEUR  
10.880 F.H.T.  
TVA 18,60% soit 12.803,68 F.TTC

PC 1512  
+  
RAC HD 30

Verde/échange nombreux jeux de qualité pour IBM PC et compatibles. Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85890 Notre-Dame-de-Monts. Tél.: 81.53.88.23.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Echange nombreux jeux sur C 64. Uniquement sur disq. Envoyez liste. Contact dans le Nord. Olivier HERMAN, 3, avenue des Pains-Moullins, 58130 Croix. Tél.: 26.20.43.38.

le cherhe pour Commodore 16 + 4 users à échanger contre un disk. Hubert NOÏPKE, Postwinkl 88 D 4630 Rochum 1, RFA.

Echange programmes trois genres sur C 64. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Cede les poulardes K7. Recherche des logiciels en programmes tous genres. Yves PADO-VANI, 38, rue des Frères, 87240 Bischoville, Tél.: 88.63.21.52 (poste 25).

Echange jeux pour CBM 64 sur disk et pour Amstrad sur cassette uniquement. Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 85150 Tavenay. Tél.: 88.40.44.48.

Echange jeux sur K7 pour C 64 contre drive M 541 ou contre imprimante. Larry ATLAN, 54 bis, rue de Landry, 75016 Paris. Tél.: 42.06.29.00.

C 64 échange cu vendis news sur K7 ou disk (K2 prêt). Frederic Combettes news (S. Seccot, Astorian, Endure...). Recherche Power Carw. Armand CLAISSE, 42, rue de Calais, 59540 Caudey. Tél.: 27.28.06.59.

C 64 échange news sur disk, recherche correspondant en région parisienne en autres. Thibaut VIELLARD, 16, avenue de Bretagne, 77188 Nuiset. Tél.: 60.17.44.38.

Echange cu vendis programmes pour C 64. Dernières nouveautés, logiciels. Réponse assurée. Françoise FUMANTU, 11, rue Betty Weber, 37355 Rumbange, Grand Duché de Luxembourg. Tél.: 00.35.256.73.20.

CBM 64 cherche doc. en français sur tous les jeux de simulation. Echange contre logiciels de jeux. Miel d'Evras. Isabelle AUVRAY, 20, rue Rachelema, 80110 Rosny-sous-Bois.

Echange arduels en nouveaux jeux sur C 64 uniquement sur K7. Recherche arduels et logiciels. Envoyez liste et brochure (logiciel en série). Pierre BOUTELLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.

Echange jeux sur CBM en K7. Possède Asterix, Leader Record '23, Bomb Jack, Time Frame, Semantha Fox, Green Comet, Png Png 1 et 2, Int. Karate II, Jean-Paul RAS-POLL, 22, avenue des Foyers, 80190 Orléans. Tél.: 94.62.17.74.

Echange nouveautés sur K7 pour CBM 64 (Last VB, Arkard, Wendell, Kerkon, Jack, Great Escape, etc.). Réponse assurée. Laurent VALLIER, Le Boquet, Saint-Etienne-de-Fourbach, 67200 Andernach.

CBM 64 + 541 échange jeux et logiciels. Envoyez vos listes, réponse assurée. Thibaut ROLLIN, Les Fougères A5-36, 77210 Avon. Tél.: 80.22.63.40.

C 64/128 échange très nombreux logiciels sur disk dont news. Recherche contacts amis en tous pays: Allemagne, Canada, Norvège, République. Jean-Marc PATEK, 11, rue de l'Egalité, 59215 Aveson. Tél.: 77.36.77.83.

Simple recherche la solution des jeux suivants: Circus Adventure, The Sage of Enk, Echange je vous fournis la solution de ce jeu. C 64. Henry MARCEAU, 15, Petite Résidence, rue de Rollet, 89500 Montdidier.

Maisons sur news du échange un logiciel pour MSX (prêt), pour MSX 21. Possède VG 8236. Envoyez liste réponse assurée. Christophe DUCOURANT, MSX Corporation C64, route de Cassel, 59114 Saint-Etienne. Tél.: 28.48.17.37 de week-end.

Vous avez besoin d'un graphique expérimenté sur C 64 pour l'usage des données ou autres? Ne cherchez plus. Vous venez de trouver un! François RIMASSON, « La Fraternelle », 38170 Seyssins. Tél.: 95.52.93.96.

Echange news sur CBM 64/128 (Defender of the Crown, Mar Mex...). Recherche tous contacts à l'étranger. Danile GILD, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél.: 58.63.20.13.

C 64 K7 échange originaux. Je cherche: REX, B. Foc, I. Skyles, Xevius, Achète REX en original. David BASSIGNI, 48, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.20.08.88.

Echange programmes sur Amiga et C 64. Bruno ZAWADZKI, 8, rue Général-Philippe, 67040 Marigny-en-Gamelle.

Echange sympa sur C 64. Recherche en particulier nouveautés sur K7 ou disk mais aussi programmes intéressants. Envoyez vos listes. Christophe VERNAUX, 112 La Gamme, Les Moutiers-sur-le-Lay, 85300 Moutiers-sur-le-Lay. Tél.: 51.27.51.87.

Echange news sur C 64. Ventes originales à bas prix. David CLERC, Neuville-la-Charité, 70130 Fresnoy-Saint-Mesmes. Tél.: 84.78.82.18.

Cherche contacts intéressants et curables. Demandez MICHAEL au 20.80.11.52.

Cherche jeux pour C 64 K7. Michael VAILLANT, 73, allée Cherdin, 59650 Valenciennes-Artois. Tél.: 20.47.28.58.

Cherche jeux sur K7 et disk, pour C 64. Nicolas LOUIS, 3, avenue d'Anjou, 35010 Rennes. Tél.: 95.53.34.31.

Cherche lecteur K7 Commodore contre jeux et lecteur K7 contre jeux. Recherche originaux tel que Balzage. Didier JACOB, 2 bis, Impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél.: 87.33.36.08.

Echange cu vendis jeux pour C 64 disks ou K7. Traitez, Paperboy et beaucoup d'autres. Advanced GPC, Art Studio, Possibilité PCW Corp. Antoine GARCIA, 85, Traversée des Arnaux GR Jean-Jaures B18, 13014 Marseille. Tél.: 81.63.03.79.

Recherche pour CPC 6128 un bon jeu de l'époque et Advanced Music System. Patrick RAYNAL, Ecole Pierre et Marie Curie, 68200 Cosne. Tél.: 88.28.21.31.

MSX échange jeux et logiciels 3 1/2. Envoyez moi votre liste cu répondez moi. Réponse assurée. Thierry FURET, 8, rue de la Chasse, 78120 Rambouillet. Tél.: 30.41.07.97 (le week-end).

Vous êtes curieux de savoir ce que je peux vous proposer. Contactez Jean-Denis BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Neckerswarsbach.

Amiga: recherche contacts sérieux. Faites une connaissance. Hervé VERDUN, 4, rue Saint-Pierre, 57000 Metz. Tél.: 87.63.95.00.

Cherche contact pour échanges de jeux en fin de jeu et de jeux en bas. Cherche contacts en les environs de Font-Mousson. Frédéric DORMANN, 7, rue du Basson, 54700 Nancy. Tél.: 83.81.30.47 (après 18 heures).

C 64 échange news sur disk, recherche correspondant en région parisienne en autres. Thibaut VIELLARD, 16, avenue de Bretagne, 77188 Nuiset. Tél.: 60.17.44.38.

01 échange logiciels et conseils. Olivier BOULLE, Le Maréchal, 78830 Val-de-la-Haye. Tél.: 35.32.43.41.

Echange disks de news sur C 64 contre la tablette graphique. Echange disks de news sur C 64 contre l'imprimante APS 800. Urgent! Philippe NIMMELER, 12, rue de l'Etoile, 67160 Wissembourg. Tél.: 88.94.94.41.

Recherche contacts sympas et curables pour échange de programmes sur 520 ou 1040 STE. Christian AUGUSTE, 8, rue Maurice-Ravel, 91380 Chilly-Mazarin.

IBM PC échange cu vendis nombreux jeux de qualité et logiciels. Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85890 Notre-Dame-de-Monts. Tél.: 81.53.88.23.

Cherche Trakker Atari lines TV suivis extension mémoire. Possède Power Frame I, II, III, Fins, news etc. Jean-Christophe TOMASO, 1, rue du Placeau, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél.: 38.43.81.84.

Echange Eight Samurai original, contre Power Star neuf. Sandrine BÉGUINOT, Tél.: 84.78.83.33.

Cherche logiciels sur disks. Jean-Yves PERDON, 48, rue Jean-Jaures, 13014 Marseille. Tél.: 91.49.24.63.

Cherche jeux uniquement sur K7 pour TC. Emmanuel DENMAL, 181, rue des Charrières, 71900 Durtogny. Tél.: 80.46.32.41.

TC7770 cherche contacts sur disk. E114. Echange vertes rombles + programmes. Eric LEMOINE, App'n n° 8, boulevard du 8 mai-1945, 88208 Louvain. Tél.: 43.98.10.81.

Echange logiciels VCS/CO. Réponse assurée. Bertrand DUSAUTHO, 18, résidence la Madeleine, 76230 Bois-Guillaume. Tél.: 35.80.70.02.

Verde/échange nombreux jeux de qualité pour IBM PC et compatibles. Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85890 Notre-Dame-de-Monts. Tél.: 81.53.88.23.

Verde pour Thomson TC cogniaux 5' Ave; Green Pearl; Strilages 96 F pièce en K2, Le voir 170 F. David CAZE-NOVE, 32, rue Jean-Jaures, 38170 Seyssins. Tél.: 78.21.27.40.

Echange jeux sur disk. Je possède logiciels TO 9. Réponse assurée. Benjamin BODOUROUQUES, 64, boulevard Bellevue, 68680 Pont-Vendres. Tél.: 68.62.28.38.

Echange nombreux jeux sur Spectrum. Patricia MEYNLE, 27, rue du Collège, 67430 Ollersheim.

Echange nombreux jeux sur Spectrum (The Way of the Tiger, Gun Fight Green, Rem, Road Runner). Envoyez liste. Gérard RANVER, 38, rue des Grands-Charms, 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry. Tél.: 60.65.68.87.

Vente MDS + act K7 + livre + menu + pan menu + jeux graph. LA Verger; Green Beet, etel pour 2100 F. Lucie LABOUE, 18, rue de Rennes, 88680 St-Jean-Brevelay. Tél.: 97.60.47.98.

Echange nombreux jeux pour Spectrum 48 K et 128 K. Envoyez vos listes. Bartolome PERESSE, rue des Ecoles, 58280 Lamoignon. Tél.: 97.65.58.38.

Echange nbx jeux pour Spectrum sur K7 ou Rele Disk E. 25 possibilité verte. Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 11, 21000 Dijon. Tél.: 80.71.18.75.

Cherche tout contact avec personnes possédant un Spectrum + vertes menu menu Zéridibé. Eric ROURGUE-DIEU, route des lacs, 40560 Saint-Gervais. Tél.: 58.47.91.80.

Atme échange je s conné périphérique Amiga/Or V (fin, ms, etc), envoyez moi pour réponse. S V F. Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harcourt, 40000 M-de-Meuse. Tél.: 58.45.03.62.

Cherche pour C64 plan du office Am. Am. Miniel, achète has prix ou échange contre programmes si reg. Jourdes. Philippe GARZON, 2, rue du Printemps, 73000 Boisse. Tél.: 79.33.35.98.

Cherche Power Car et news sur C 64. Jean-Yves MULLINE, 3, allée des Grillons, 44510 La Poulguez. Tél.: 40.62.20.90.



BON DE COMMANDE

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain  
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél.: (1)  
43 25 68 88 Tél.: 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

## SAUEGARDE

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 Lévié**

## 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 hobbyistes 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 Lévié, 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 rémunéra-

tion 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 devez 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 4700 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 sorts 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 3000 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 mettront 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 « bâtarde » 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 bâtarde 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

## AMIGA

# CAS CAS CAS CAS CAS POWER PRODUCTS

- 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, SMIDI OUT

**CBM64/128** Datel UK

- Power Action Replay** ☆☆☆ 395F  
Cartouche polyvalente de Sauvegarde 16K
- 32K avec Power Diskmate II inclus 495F
- Power Disk Démon** 795F  
Kit anniversaire 1984 en lecteur parallèle  
202 blocs en 2,5 secondes

- Power Sound Sampler** 575F  
Digitaliser très performant  
Hard & Soft Spécifier Disk/ Cass.

- Power ComDrum** 365F  
Beats à rythmes  
Hard & Soft Spécifier Disk/ Cass  
Soft aussi compatible hard Sound Sampler 125F  
Power ComDrum Editeur Disk 75F

- 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 ROM

- Power Diskmate II** Cert. 195F

- Power Toolkit IV** Disk 125F

- Power Multiprise Cart** 195F

- Power Smartcart** Cartouche 195F  
Smartcart utilitaires : DISKMATE 2 125F  
RAMDISK 125F

- Power MIDI** 365F  
Interfaces MIDI

- Power Robotek** 450F  
Interface robotique

- Power Genius Mouse** 295F

- Power Eeprommer** 450F

## OKIMATE 20

Offre Spéciale -20%

- Imprimante couleur** 1595F  
Transfert thermique sans papier spécial
- OKIKIT Spécifique** 1295F

Compos : Interface / Câble / 2 Rubans  
et selon modèle logiciel HARD COPY  
PC AMIGA ST ANSTRAD CPC  
CBM64 avec Supapic cart.  
THOMSON TOS/TOS  
THOMSON T07/70 : 3,5 pouces

**Ruban Noir** 99F

**Ruban Couleur** 99F

Offres Spéciales

- POWER CARTRIDGE** 450F  
Cartouche de Sauvegarde CBM64
- avec câble 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 décodeur CPC

- avec QS2Plus** 169F

- avec 2 QS2Plus** 259F

- THINGI DATACLIP** 49F

- POWER HUSH80** 995F  
Imprimante CBM 80col. 80cps bidirect.

Instructions en français

Brochure 12pages  
Contre envelop. timbr.

BON DE COMMANDE à envoyer à POWER PRODUCTS FRANCE, Cour de la Gare, 60200 COMPIEGNE Tél: 44 83 48 48

NOM.....ADRESSE.....CP.....VILLE.....Date Expiration.....Signature obligatoire

Je paie par cheque / CCP / CB.....Je ne peux plus attendre, envoyer moi plus 20F de port

Je ne peux plus attendre, envoyer moi plus 20F de port



# CHER TILT

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'ordi-

nateur 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 POSSESEURS D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 !  
L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

**DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT**

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

**5 INTERFACES EN UNE !** - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)  
Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)  
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm

### Interface disquette :

Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)  
Connecteur 34 broches IDC  
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"  
Capacité 2 Mégaoctets non formatée avec 2 lecteurs  
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !  
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

### DEUX BOUTONS MAGIQUES

L'un permet d'invalider le DISCIPLE  
L'autre permet de transférer sur disquettes TOUS les programmes (protégés ou non) contenus sur microdrives, sur cassettes ou sur disquettes  
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !

## LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANCAIS

**950.00 FF**

TOUS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)  
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

### Interface imprimante

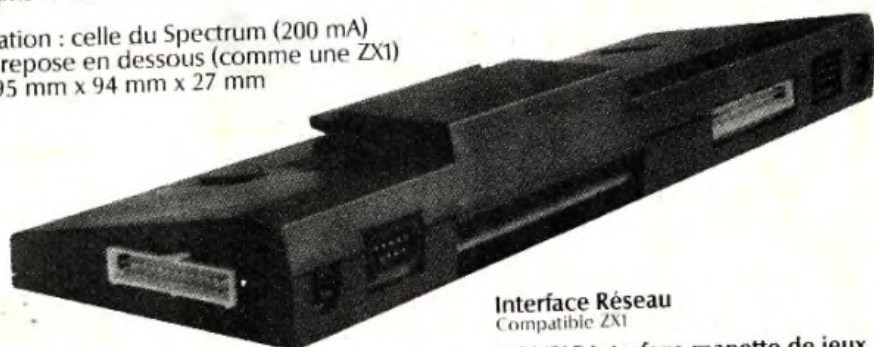
Standard Centronics parallèle  
Compatible imprimantes Centronics parallèle  
Supporte la syntaxe Basic Sinclair  
Connecteur 26 broches IDC  
Permet graphisme haute résolution

### REGLEMENT par :

MANDAT INTERNATIONAL (en Francs) ou EUROCHèque (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.

## LE DISCIPLE



### 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...

**DUCHET COMPUTERS** - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80



# SUPER HITS



## AMSTRAD

### POUR AMSTRAD



# ★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)



**Passez à l'action et entrez dans la légende!**

# INDIANA JONES

and the

## TEMPLE OF DOOM<sup>TM</sup>

**La version où du chef d'oeuvre Atari Coin-Op**



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



**ATARI<sup>®</sup>**  
**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., 2 rue des Moussuets, 69740 Châteauneuf de Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

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 battent 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!

**Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST**



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)